



PRESENTATION

LISTE DES JEUX

A PROPOS

GAME BOY ADVANCE



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 **Gameboy Advance**. Elle est mise à jour chaque semaine, et peut-être téléchargée sur le web, ici : <http://www.jeuxvideo.com/dletajv.htm>

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

Cette encyclopédie contient des :

1) Solutions complètes

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

2) Codes de niveaux

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

3) Cheat codes

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

4) Codes Action Replay

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

5) Astuces diverses

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

AVERTISSEMENT :

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

LISTE DES JEUX

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

A

- ✧ [Ace Combat Advance](#)
- ✧ [Action Man : Robot Attack](#)
- ✧ [Advance Guardian Heroes](#)
- ✧ [Advance Wars](#)
- ✧ [Advance Wars 2 : Black Hole Rising](#)
- ✧ [Aggressive Inline](#)
- ✧ [Alienators : Evolution Continues](#)
- ✧ [Animaniacs : Lights Camera Action !](#)
- ✧ [Army Men : Operation Green](#)
- ✧ [Army Men Advance](#)
- ✧ [Astérix & Obélix : Paf ! Par Toutatis !](#)
- ✧ [Astro Boy : Omega Factor](#)
- ✧ [Atlantide : L'Empire Perdu](#)
- ✧ [ATV Quad Power Racing](#)
- ✧ [Avatar : Le Dernier Maître de l'Air : Le Royaume de la Terre en Feu](#)

B

- ✧ [Back to Stone](#)
- ✧ [Back Track](#)
- ✧ [Backyard Baseball 2007](#)
- ✧ [Baldur's Gate : Dark Alliance](#)
- ✧ [Barbie as the Princess and the Pauper](#)
- ✧ [Barbie et le Cheval Magique](#)
- ✧ [Barbie Horse Adventures : The Big Race](#)
- ✧ [Batman : Rise of Sin Tzu](#)
- ✧ [Batman Vengeance](#)
- ✧ [Bionicle](#)
- ✧ [Bloody Roar : Primal Fury](#)
- ✧ [Bob l'Eponge : Bataille pour Bikini Bottom](#)
- ✧ [Bob l'Eponge : Le Film](#)
- ✧ [Bob l'Eponge et ses Amis : Contre les Robots-Jouets](#)
- ✧ [Bob l'Eponge et ses Amis : Un pour Tous, Tous pour Un !](#)
- ✧ [Boktai 2 : Solar Boy Django](#)
- ✧ [Boktai 3](#)
- ✧ [Boktai : The Sun is in Your Hand](#)
- ✧ [Bomberman](#)
- ✧ [Bomberman Max 2 Blue Advance](#)
- ✧ [Bomberman Max 2 Red Advance](#)
- ✧ [Bomberman Tournament](#)
- ✧ [Boxing Fever](#)
- ✧ [Bratz : Rock Angelz](#)
- ✧ [Breath of Fire](#)
- ✧ [Breath of Fire II](#)
- ✧ [Britney's Dance Beat](#)
- ✧ [Bruce Lee : Return of the Legend](#)
- ✧ [Bubble Bobble : Old & New](#)
- ✧ [Buffy contre les Vampires : La Colère de Darkhul](#)

C

- ✧ [Caesars Palace Advance : Millenium Gold Edition](#)

- ✖ [Cars](#)
- ✖ [Casper](#)
- ✖ [Castlevania](#)
- ✖ [Castlevania : Aria of Sorrow](#)
- ✖ [Castlevania : Circle of the Moon](#)
- ✖ [Castlevania : Harmony of Dissonance](#)
- ✖ [Charlie et la Chocolaterie](#)
- ✖ [Chu Chu Rocket](#)
- ✖ [Cocoto Kart Racer](#)
- ✖ [Contra Advance : The Alien Wars EX](#)
- ✖ [Crash Bandicoot 2 : N-Tranced](#)
- ✖ [Crash Bandicoot : Fusion](#)
- ✖ [Crash Bandicoot XS](#)
- ✖ [Crash Nitro Kart](#)
- ✖ [Crazy Taxi : Catch a Ride](#)
- ✖ [Creatures](#)
- ✖ [Croque Canards](#)
- ✖ [Cruis'n Velocity](#)
- ✖ [CT Special Forces](#)
- ✖ [CT Special Forces 3 : Bioterror](#)
- ✖ [CT Special Forces : Back to Hell](#)

D

- ✖ [Daredevil](#)
- ✖ [Dark Arena](#)
- ✖ [Dave Mirra Freestyle BMX 2](#)
- ✖ [Dave Mirra Freestyle BMX 3](#)
- ✖ [Dead to Rights](#)
- ✖ [Desert Strike Advance](#)
- ✖ [Dexter's Laboratory : Deesaster Strikes !](#)
- ✖ [Digimon Battle Spirit](#)
- ✖ [Digimon Battle Spirit 2](#)
- ✖ [Digimon Racing](#)
- ✖ [Disney All Star Sports](#)
- ✖ [Disney Extreme Skate Adventure](#)
- ✖ [Disney Princesse](#)
- ✖ [Disney Sports Basketball](#)
- ✖ [Disney Sports Skateboarding](#)
- ✖ [DK : King of Swing](#)
- ✖ [Dogz](#)
- ✖ [Dokapon Monster Hunter](#)
- ✖ [Donald Advance!](#)
- ✖ [Donkey Kong](#)
- ✖ [Donkey Kong Country](#)
- ✖ [Donkey Kong Country 2](#)
- ✖ [Donkey Kong Country 3](#)
- ✖ [Doom](#)
- ✖ [Doom II](#)
- ✖ [Double Dragon Advance](#)
- ✖ [Downforce](#)
- ✖ [Dr. Mario & Puzzle League](#)
- ✖ [Dragon Ball : Advanced Adventure](#)
- ✖ [Dragon Ball GT : Transformation](#)
- ✖ [Dragon Ball Z : L'Héritage de Goku](#)
- ✖ [Dragon Ball Z : L'Héritage de Goku 2](#)

- ✧ [Dragon Ball Z : Supersonic Warriors](#)
- ✧ [Dragon Ball Z : Taiketsu](#)
- ✧ [Dragon Ball Z Collectible Card Game](#)
- ✧ [Driven](#)
- ✧ [Driver 2 Advance](#)
- ✧ [Droopy's Tennis Open](#)
- ✧ [Duel Masters : Kaijudo Showdown](#)
- ✧ [Duel Masters : Sempai Legends](#)
- ✧ [Duke Nukem Advance](#)
- ✧ [Dynasty Warriors Advance](#)

E

- ✧ [E.T. l'Extra-Terrestre](#)
- ✧ [Earthworm Jim](#)
- ✧ [Earthworm Jim 2](#)
- ✧ [Ecks vs. Sever](#)
- ✧ [Ecks vs. Sever 2 : Ballistic](#)
- ✧ [Ed Edd'n Eddy : Jawbreakers !](#)
- ✧ [Eggo Mania](#)
- ✧ [ESPN Final Round Golf 2002](#)
- ✧ [ESPN X-Games : Skateboarding](#)
- ✧ [Extreme Ghostbusters : Code Ecto-1](#)

F

- ✧ [F-14 Tomcat](#)
- ✧ [F-Zero : GP Legend](#)
- ✧ [F-Zero : Maximum Velocity](#)
- ✧ [F-Zero Climax](#)
- ✧ [FIFA Football 2003](#)
- ✧ [FIFA Football 2005](#)
- ✧ [FILA Decathlon](#)
- ✧ [Final Fantasy I.II : Dawn of Souls](#)
- ✧ [Final Fantasy IV Advance](#)
- ✧ [Final Fantasy Tactics Advance](#)
- ✧ [Final Fantasy V Advance](#)
- ✧ [Final Fantasy VI Advance](#)
- ✧ [Final Fight One](#)
- ✧ [Fire Emblem](#)
- ✧ [Fire Emblem : The Sacred Stones](#)
- ✧ [Fire Pro Wrestling](#)
- ✧ [Fire Prowrestling 2](#)
- ✧ [Fire Prowrestling A](#)
- ✧ [Fourmiz Extreme Racing](#)
- ✧ [Freekstyle](#)
- ✧ [Frogger Advance : The Great Quest](#)
- ✧ [Frogger's Adventures 2 : The Lost Wand](#)

G

- ✧ [Game And Watch Gallery 4](#)
- ✧ [Garfield : A la Recherche de Pooky](#)
- ✧ [Gekido Advance](#)
- ✧ [Georges le Petit Curieux](#)
- ✧ [Glory Days](#)
- ✧ [Golden Sun](#)
- ✧ [Golden Sun : L'Age Perdu](#)

- ✂ [Gradius Advance](#)
- ✂ [Grand Theft Auto](#)
- ✂ [Gremlins : Stripe vs Gizmo](#)
- ✂ [GT Advance 2 Rally Racing](#)
- ✂ [GT Advance Championship Racing](#)
- ✂ [Guilty Gear X : Advance Edition](#)
- ✂ [Gundam Seed : Battle Assault](#)
- ✂ [Gunstar Future Heroes](#)

H

- ✂ [Hamtaro : Ham-Ham Games](#)
- ✂ [Hamtaro : Ham-Ham Heartbreak](#)
- ✂ [Hamtaro : Rainbow Rescue](#)
- ✂ [Harry Potter : Coupe du Monde de Quidditch](#)
- ✂ [Harry Potter à l'Ecole des Sorciers](#)
- ✂ [Harry Potter et la Chambre des Secrets](#)
- ✂ [Harry Potter et la Coupe de Feu](#)
- ✂ [Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban](#)
- ✂ [Harvest Moon : Friends of Mineral Town](#)
- ✂ [Hello Kitty : C'est la Fête !](#)
- ✂ [Héros de la Ligue des Justiciers : Flash](#)
- ✂ [Hey Arnold ! The Movie](#)
- ✂ [Hot Wheels : Burnin' Rubber](#)
- ✂ [Hot Wheels : Stunt Track Challenge](#)
- ✂ [Hot Wheels : World Race](#)

I

- ✂ [I Am an Air Traffic Controller](#)
- ✂ [Ice Climber](#)
- ✂ [Inspecteur Gadget : Advance Mission](#)
- ✂ [Inspecteur Gadget Racing](#)
- ✂ [International Superstar Soccer](#)
- ✂ [Iridion 2](#)
- ✂ [Iridion 3D](#)

J

- ✂ [Jackie Chan Adventures](#)
- ✂ [Jet Set Radio](#)
- ✂ [Jgto Golf Master](#)
- ✂ [Jimmy Neutron : Un Garçon Génial](#)
- ✂ [Jurassic Park III : Dino Attack](#)
- ✂ [Jurassic Park III : Park Builder](#)
- ✂ [Jurassic Park III : The DNA Factor](#)
- ✂ [Justice League : Injustice for All](#)

K

- ✂ [Kao the Kangaroo](#)
- ✂ [Kingdom Hearts : Chain of Memories](#)
- ✂ [Kirby & the Amazing Mirror](#)
- ✂ [Kirby : Nightmare in Dream Land](#)
- ✂ [Klonoa : Empire of Dreams](#)
- ✂ [Konami Collector's Arcade Classics](#)
- ✂ [Konami Crazy Racers](#)
- ✂ [Kong : The Animated Series](#)
- ✂ [Kuru Kuru Kururin](#)

L

- ✂ [L'Age de Glace](#)
- ✂ [L'Aigle De Guerre](#)
- ✂ [L'Ile Lego 2 : La Revanche de Casbrick](#)
- ✂ [La Ferme en Folie](#)
- ✂ [La Ferme se Rebelle](#)
- ✂ [La Planète au Trésor](#)
- ✂ [Lady Sia](#)
- ✂ [Le Monde de Narnia : Chapitre 1 : Le Lion, la Sorciere Blanche et l'Armoire Magique](#)
- ✂ [Le Monde de Nemo](#)
- ✂ [Le Monde de Némó : L'Aventure Continue](#)
- ✂ [Le Petit Monde de Charlotte](#)
- ✂ [Le Roi Lion](#)
- ✂ [Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau](#)
- ✂ [Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi](#)
- ✂ [Le Seigneur des Anneaux : Le Tiers Âge](#)
- ✂ [Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours](#)
- ✂ [Le Tour du Monde en 80 Jours](#)
- ✂ [Lego Star Wars : Le Jeu Vidéo](#)
- ✂ [Lego Star Wars II : La Trilogie Originale](#)
- ✂ [Les Aventures de Bill et Mandy : Le Jeu](#)
- ✂ [Les Chevaliers de Baphomet](#)
- ✂ [Les Enquêtes de Nancy Drew : Message in a Haunted Mansion](#)
- ✂ [Les Indestructibles](#)
- ✂ [Les Razmokit : A Moi la Fiesta](#)
- ✂ [Les Razmokit : Voler n'est pas Jouer](#)
- ✂ [Les Sims : Permis de Sortir](#)
- ✂ [Les Urbz : Les Sims in the City](#)
- ✂ [Lilo & Stitch](#)
- ✂ [Lucky Luke Wanted](#)
- ✂ [Lunar Legend](#)

M

- ✂ [Madagascar](#)
- ✂ [Madagascar : Operation Pingouins](#)
- ✂ [Manic Miner](#)
- ✂ [Mario & Luigi : Superstar Saga](#)
- ✂ [Mario Golf : Advance Tour](#)
- ✂ [Mario Kart : Super Circuit](#)
- ✂ [Mario Party Advance](#)
- ✂ [Mario Power Tennis](#)
- ✂ [Mario vs. Donkey Kong](#)
- ✂ [Mat Hoffman's Pro BMX](#)
- ✂ [Max Payne](#)
- ✂ [Maya l'Abeille](#)
- ✂ [Mech Platoon](#)
- ✂ [Medabots](#)
- ✂ [Medal of Honor : Espionnage](#)
- ✂ [Medal of Honor : Underground](#)
- ✂ [Mega Man Battle Chip Challenge](#)
- ✂ [Mega Man Battle Network](#)
- ✂ [Mega Man Battle Network 2](#)
- ✂ [Mega Man Battle Network 3 : Blue Version](#)
- ✂ [Mega Man Battle Network 3 : White Version](#)
- ✂ [Mega Man Battle Network 4 : Blue Moon](#)

- ✧ [Mega Man Battle Network 4 : Red Sun](#)
- ✧ [Mega Man Battle Network 6 : Cybeast Falzar](#)
- ✧ [Mega Man Battle Network 6 : Cybeast Gregar](#)
- ✧ [Mega Man Zero](#)
- ✧ [Mega Man Zero 2](#)
- ✧ [Mega Man Zero 3](#)
- ✧ [Men in Black : The Series](#)
- ✧ [Metal Slug Advance](#)
- ✧ [Metroid](#)
- ✧ [Metroid : Zero Mission](#)
- ✧ [Metroid Fusion](#)
- ✧ [Midnight Club : Street Racing](#)
- ✧ [Monster Force](#)
- ✧ [Monster House](#)
- ✧ [Monster Jam Maximum Destruction](#)
- ✧ [Monstres & Cie](#)
- ✧ [Mortal Kombat : Deadly Alliance](#)
- ✧ [Mortal Kombat Advance](#)
- ✧ [Mother 1+2](#)
- ✧ [Mother 3](#)
- ✧ [MotoGP](#)
- ✧ [Mr. Nutz](#)
- ✧ [Muppet Pinball Mayhem](#)
- ✧ [My Little Pony : Crystal Princess Runaway Rainbow](#)
- ✧ [Mär Heaven : Knockin' on Heaven's Door](#)

N

- ✧ [Namco Museum](#)
- ✧ [NBA Jam 2002](#)
- ✧ [Need for Speed : Most Wanted](#)
- ✧ [Need for Speed Underground](#)
- ✧ [NFL Blitz 2002](#)
- ✧ [Nicktoons Racing](#)
- ✧ [Ninja Cop](#)
- ✧ [No Rules Get Phat](#)
- ✧ [Nos Voisins les Hommes : Zamy Pète les Plombs](#)

O

- ✧ [Oddworld : Munch's Oddysee](#)
- ✧ [One Piece](#)
- ✧ [One Piece : Dragon Dream !](#)
- ✧ [Onimusha Tactics](#)

P

- ✧ [Pac-Man Collection](#)
- ✧ [Pac-Man World 2](#)
- ✧ [Penny Racers](#)
- ✧ [Peter Pan : Retour Au Pays Imaginaire](#)
- ✧ [Phoenix Wright : Ace Attorney](#)
- ✧ [Phoenix Wright : Ace Attorney : Justice for All](#)
- ✧ [Phoenix Wright : Ace Attorney : Trials and Tribulations](#)
- ✧ [Pinobee : Les Ailes De l'Aventure](#)
- ✧ [Pirates des Caraïbes](#)
- ✧ [Pirates des Caraïbes : Le Secret du Coffre Maudit](#)
- ✧ [Pitfall : The Mayan Adventure](#)

- ✧ [Planet Monsters](#)
- ✧ [Planète des Singes](#)
- ✧ [Play Novel : Silent Hill](#)
- ✧ [Pocky & Rocky with Becky](#)
- ✧ [Pokémon Donjon Mystère : Equipe de Secours Rouge](#)
- ✧ [Pokémon Pinball : Rubis & Saphir](#)
- ✧ [Pokémon Version Rouge Feu](#)
- ✧ [Pokémon Version Rubis](#)
- ✧ [Pokémon Version Saphir](#)
- ✧ [Pokémon Version Vert Feuille](#)
- ✧ [Polarium Advance](#)
- ✧ [Postman Pat](#)
- ✧ [Power Rangers : Dino Tonnerre](#)
- ✧ [Power Rangers : Ninja Storm](#)
- ✧ [Power Rangers : SPD](#)
- ✧ [Power Rangers : Time Force](#)
- ✧ [Prehistorik Man](#)
- ✧ [Prince of Persia : Les Sables du Temps](#)
- ✧ [Pro Beach Soccer](#)
- ✧ [Puyo Pop Fever](#)

R

- ✧ [R-Type III : The Third Lightning](#)
- ✧ [Rainbow Six : Rogue Spear](#)
- ✧ [Rampage : Puzzle Attack](#)
- ✧ [Ratatouille](#)
- ✧ [Rayman 3](#)
- ✧ [Rayman Advance](#)
- ✧ [Ready 2 Rumble Boxing Round 2](#)
- ✧ [Reign of Fire](#)
- ✧ [Rhythm Heaven](#)
- ✧ [Riviera : La Terre Promise](#)
- ✧ [Road Rash : Jailbreak](#)
- ✧ [Robotech : The Macross Saga](#)
- ✧ [Robots](#)
- ✧ [Rock N' Roll Racing](#)
- ✧ [Rocket Power : Le Cauchemar d'Otto](#)
- ✧ [Rocky](#)

S

- ✧ [Sabrina l'Apprentie Sorcière : Potion Commotion](#)
- ✧ [Scooby-Doo](#)
- ✧ [Scooby-Doo 2 : Les Monstres se Déchaînent](#)
- ✧ [Scooby-Doo et la CyberTraque](#)
- ✧ [Scurge Hive](#)
- ✧ [Secret Agent Barbie](#)
- ✧ [Sega Smashpack](#)
- ✧ [Serious Sam Advance](#)
- ✧ [Shaman King : Master of Spirits](#)
- ✧ [Shaman King : Master of Spirits 2](#)
- ✧ [Shaun Palmer's Pro Snowboarder](#)
- ✧ [Shining Force : Resurrection of the Dark Dragon](#)
- ✧ [Shining Soul](#)
- ✧ [Shining Soul II](#)
- ✧ [Shrek 2](#)

- ✧ [Shrek 2 : La Charge Zéroïque](#)
- ✧ [Smuggler's Run](#)
- ✧ [Sonic Advance](#)
- ✧ [Sonic Advance 2](#)
- ✧ [Sonic Advance 3](#)
- ✧ [Sonic Battle](#)
- ✧ [Sound of Thunder](#)
- ✧ [Speedway : Cartoon Network](#)
- ✧ [Spider-Man](#)
- ✧ [Spider-Man 2](#)
- ✧ [Spider-Man 3](#)
- ✧ [Spider-Man : Mysterio's Menace](#)
- ✧ [Splinter Cell](#)
- ✧ [Splinter Cell Pandora Tomorrow](#)
- ✧ [Spongebob Squarepants : Revenge Of The Flying Dutchman](#)
- ✧ [Spongebob Squarepants : Supersponge](#)
- ✧ [Spy Hunter](#)
- ✧ [Spyro 2 : Season of Flame](#)
- ✧ [Spyro : Fusion](#)
- ✧ [Spyro : Season of Ice](#)
- ✧ [SSX Tricky](#)
- ✧ [Star Wars Episode II : L'Attaque des Clones](#)
- ✧ [Star Wars : Flight of the Falcon](#)
- ✧ [Star Wars : Jedi Power Battles](#)
- ✧ [Star Wars : The New Droid Army](#)
- ✧ [Star Wars Episode III : La Revanche des Sith](#)
- ✧ [Star Wars Trilogy : Apprentice of the Force](#)
- ✧ [Star X](#)
- ✧ [Street Fighter Alpha 3](#)
- ✧ [Stuart Little 2](#)
- ✧ [Super Bust-A-Move](#)
- ✧ [Super Dodge Ball Advance](#)
- ✧ [Super Ghouls'n Ghosts](#)
- ✧ [Super Mario Advance](#)
- ✧ [Super Mario Advance 4 : Super Mario Bros. 3](#)
- ✧ [Super Mario Ball](#)
- ✧ [Super Mario Bros.](#)
- ✧ [Super Mario World : Super Mario Advance 2](#)
- ✧ [Super Monkey Ball](#)
- ✧ [Super Puzzle Fighter II Turbo](#)
- ✧ [Super Street Fighter II Turbo Revival](#)
- ✧ [Sword of Mana](#)

T

- ✧ [Tactics Ogre : The Knight of Lodis](#)
- ✧ [Tales of Phantasia](#)
- ✧ [Taxi 3](#)
- ✧ [Teenage Mutant Ninja Turtles](#)
- ✧ [Teenage Mutant Ninja Turtles 2 : Battle Nexus](#)
- ✧ [Tekken Advance](#)
- ✧ [Terminator 3 : Le Soulèvement des Machines](#)
- ✧ [Tetris Worlds](#)
- ✧ [The Bible Game](#)
- ✧ [The Incredible Hulk - 2003](#)
- ✧ [The King of Fighters EX : Neoblood](#)

- ✂ [The Legend of Zelda](#)
- ✂ [The Legend of Zelda : A Link to the Past](#)
- ✂ [The Legend of Zelda : The Minish Cap](#)
- ✂ [The Lost Vikings](#)
- ✂ [The Pinball of the Dead](#)
- ✂ [The Revenge of Shinobi](#)
- ✂ [The Ripping Friends : The World's Most Manly Men!](#)
- ✂ [The Scorpion King : Sword of Osiris](#)
- ✂ [The Simpsons : Road Rage](#)
- ✂ [Thunderbirds : International Rescue](#)
- ✂ [Thunderbirds : The Movie](#)
- ✂ [Tigre & Dragon](#)
- ✂ [Titeuf : Méga Compet'](#)
- ✂ [Titeuf : Ze Gag Machine](#)
- ✂ [Tom and Jerry : L'Anneau Magique](#)
- ✂ [Tomb Raider : The Prophecy](#)
- ✂ [Tony Hawk's Pro Skater 2](#)
- ✂ [Tony Hawk's Pro Skater 3](#)
- ✂ [Tony Hawk's Pro Skater 4](#)
- ✂ [Tony Hawk's Underground](#)
- ✂ [Tony Hawk's Underground 2](#)
- ✂ [Top Gear Rally](#)
- ✂ [Totally Spies!](#)
- ✂ [Turok Evolution](#)

U

- ✂ [Ultimate Arcade Games](#)
- ✂ [Ultimate Spider-Man](#)
- ✂ [Urban Yeti](#)

V

- ✂ [Van Helsing](#)
- ✂ [VIP](#)

W

- ✂ [Wario Land 4](#)
- ✂ [Wario Ware Inc. : Mega Mini-Jeux](#)
- ✂ [Wild Thornberrys : Chimp Chase](#)
- ✂ [Wing Commander Prophecy](#)
- ✂ [Wolfenstein 3D](#)
- ✂ [Worms World Party](#)
- ✂ [WWE Survivor Series](#)
- ✂ [WWF : Road to Wrestlemania](#)

X

- ✂ [X-Men 2 : La Vengeance de Wolverine](#)
- ✂ [X-Men : Reign of Apocalypse](#)
- ✂ [Xevious](#)
- ✂ [XXX](#)

Y

- ✂ [Yggdra Union : We'll Never Fight Alone](#)
- ✂ [Yoshi's Island : Super Mario Advance 3](#)
- ✂ [Yoshi's Universal Gravitation](#)
- ✂ [Yu-Gi-Oh! Destiny Board Traveler](#)

- ✧ [Yu-Gi-Oh! Le Jour du Duelliste : World Championship Tournament 2005](#)
- ✧ [Yu-Gi-Oh! Les Cartes Sacrées](#)
- ✧ [Yu-Gi-Oh! Reshef le Destructeur](#)
- ✧ [Yu-Gi-Oh! Ultimate Masters Edition : World Championship Tournament 2006](#)
- ✧ [Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004](#)
- ✧ [Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition](#)

Z

- ✧ [Zapper](#)
- ✧ [Zelda II : The Adventure of Link](#)
- ✧ [Zone of the Enders : The Fist of Mars](#)

007 : Nightfire

© Electronic Arts / JV Games 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT CODES

Santé illimité

Faites Start puis rapidement R, gauche, L, droite, haut, select, gauche

500 balles

Faites Start puis rapidement R, gauche, L, droite, haut, select, droite

Choix du niveau

Faites Start puis rapidement R, gauche, L, droite, haut, select, R

Voix haut-perchées

Faites Start puis rapidement R, gauche, L, droite, haut, select, L

Ace Combat Advance

© Atari / Namco 2006

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

TOUT DÉBLOQUER

Pour avoir accès à tous les niveaux, tous les avions et avoir un classement S sur chaque mission, tapez le code QF9B9F59.

Action Man : Robot Attack

© Atari / Magic Pockets 2004

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

CODES DE NIVEAUX

Mots de passe pour le mode aventure

REDWOLF	Niveau 2
FLYNT	Niveau 3
MOTHER	Niveau 4
MOTOX	Niveau 5
TEMPLE	Niveau 6
ACTION	Niveau 7
BEACH	Niveau 8
JURA	Niveau 9
AIR	Niveau 10
SURF	Niveau 11
SEWERS	Niveau 12
TUNNEL	Niveau 13
LABO	Niveau 14
KONGO	Niveau 15
BASIC	Niveau 16
ROCKET	Niveau 17
JUNGLE	Mode aventure terminé, mode advance débloqué
SLOPE	Tous les modes débloqués, tous les niveaux

Mots de passe pour le mode advance

JUNGLE	Niveau 1
AZTEC	Niveau 2
SPIDER	Niveau 3
DIRT	Niveau 4
CROCO	Niveau 5
QUEEN	Niveau 6
BOW	Niveau 7
LAVA	Niveau 8
ROCKS	Niveau 9
VOLCANO	Niveau 10
TRAPS	Niveau 11
DINO	Niveau 12
SHORE	Niveau 13
RAPTOR	Niveau 14
BATS	Niveau 15
TREX	Niveau 16
BIRD	Niveau 17
ATTACK	Niveau 18
SHELLS	Niveau 19
PATROL	Niveau 20
WIND	Niveau 21

RATS	Niveau 22
SECRET	Niveau 23
WATER	Niveau 24
VAPOR	Niveau 25
MORAN	Niveau 26
LIANA	Niveau 27
BACK	Niveau 28
CLOCK	Niveau 29
UNITY	Niveau 30
FINAL	Niveau 31
DOCTORX	Niveau 32

Mots de passe pour le mode time attack

HURRY	Niveau 1
RUINS	Niveau 2
VENOM	Niveau 3
STORM	Niveau 4
BAYOU	Niveau 5
EGGS	Niveau 6
ARROW	Niveau 7
RACE	Niveau 8
SLOPE	Niveau 9
HASTE	Niveau 10
PITFALL	Niveau 11
DESCENT	Niveau 12
RUN	Niveau 13
CLAWS	Niveau 14

JEU TERMINÉ

Allez dans la section Mots de Passe et entrez le code **MAXIUM** pour faire comme si vous aviez terminé le jeu.

Advance Guardian Heroes

© Ubisoft / Treasure 2005

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

BONUS DE FIN

Time Attack	Terminez le jeu en mode Normal.
Endless Mode	Terminez le jeu en mode Difficile.
Nouveaux monstres	Terminez le mode Time Attack plusieurs fois.
Nouvel écran titre	Terminez le jeu en mode Très Difficile.

Advance Wars

© Nintendo / Intelligent Games 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

EFFACER LES SAUVEGARDES DU JEU

En allumant la Gameboy Advance, maintenez simultanément enfoncés les boutons sur L + Droite + Select.

RESET AU COURS DU JEU

Pendant le jeu, appuyez simultanément sur Start + Select + B + A.

MODE ADVANCE

Maintenez Select enfoncé en commençant une campagne pour jouer en mode Advance. Les ennemis seront alors plus difficiles à battre et vous recevrez plus d'argent à la fin des missions.

MODES BONUS

Terminez toutes les missions d'entraînement pour débloquer les modes War Room, Campagne, Editeur de cartes et statistiques.

PLUS DE CO EN MULTIJOUEUR

Terminez le mode campagne pour obtenir plus de pouvoir CO en multijoueur.

CO DRAKE

Commencez le mode campagne avec Andy. Terminez les campagnes Captain Drake, Naval Clash, Wings of Victory et Battle Mystery. Vous pourrez alors acheter CO Drake pour 50 pièces dans la section Battle Maps.

CO EAGLE

Commencez le mode campagne avec Sami. Terminez les campagnes Captain Drake, Naval Clash, Wings of Victory et Battle Mystery ainsi que la bataille secrète "Rivals". Vous pourrez alors acheter CO Eagle pour 80 pièces dans la section Battle Maps.

CO GRIT

Commencez le mode campagne avec Max. Terminez la quatrième mission et vous pourrez acheter CO Grit pour 50 pièces dans la section Battle Maps.

CO KANBEI

Terminez le mode campagne et vous pourrez acheter CO Kanbei pour 50 pièces dans la section Battle Maps.

CO SONJA

Terminez les missions secrètes de Sonja ainsi que le mode campagne. Vous pourrez alors acheter CO Sonja pour 50 pièces dans la section Battle Maps.

CO STURM

Achetez les CO Drake, Eagle, Kenbei, Grit et Sonja. Vous pourrez alors acheter CO Strum pour 100 pièces dans la section Battle Maps. Ce CO ne peut être utiliser qu'en mode multijoueur.

MISSIONS SECRÈTES DE SONJA

Terminez les missions de CO Kenbei en un minimum de tours pour débloquer les missions secrètes de Sonja. Terminez la mission l'Arrivée de Kenbei en 8 tours maximum, la mission Super Kenbei en 10 tours maximum et la mission L'Erreur de Kenbei en 12 tours maximum. Le scénario prendra alors une nouvelle tournure.

CO NELL

Achetez tous les CO (y compris Sturm). Vous pourrez ensuite acheter CO Nell pour 80 pièces.

BUG POUR CRÉER DES UNITÉS

Commencez par vider un espace sur votre cartouche afin de sauvegarder une nouvelle carte. Créez ensuite un cart toute plate (une grande plaine). Déposez des tanks, des A-Air, des chasseurs et des bombardiers de l'armée Orange jusqu'à épuisement en partant du coin supérieur gauche. Faites attention à ne pas dépasser les 15 unités par ligne. Changez de lignes dès que vous en aurez aligné 15. La dernière ne devrait donc comporter que 5 unités. Sauvegardez votre carte et commencez un entraînement avec la mission Forces Navales. Pendant le premier jour, respectez tout ce que vous dit Nell puis lorsqu'elle vous laisse le champ libre, passez simplement votre tour. Durant le 1er jour suivez les instructions de Nell. Puis quand elle vous laisse jouer choisissez de passer le tour. Olaf va alors déplacer ses unités. Passez encore un tour. Nell vous parlera alors des sous-marins. Respectez ses instructions. Une nouvelle fois, elle vous laissera seul. Déchargez votre hélicoptère du chargeur puis passez le tour. Olaf devrait alors détruire votre hélico et vous faire perdre la mission. Revenez dans le mode d'édition de la carte et chargez celle que vous avez créée peu auparavant. Avec l'option effacer, placez-vous sur la première case en haut à gauche et maintenez enfoncé la touche A en allant tout à droite. Ne relâchez pas le bouton, descendez d'une ligne et allez tout à gauche. Descendez encore et continuez à effacer les unités. Au bout d'un moment, Nell intervient pour vous dire que l'armée Orange Star a perdu. Attendez que la console efface elle-même le reste des unités. Quittez le mode de création (Appuyez sur A, Bas, Bas, A). Quittez sans sauvegarder. Vous pouvez maintenant créer des unités sur les cartes du mode campagne, QG ou VS avec les touches L et R. Notez que ces changements seront permanents à cause d'un bug de la console. Eteignez la console pour arrêter le bug, les unités placées seront toujours là.

COMMENT VAINCRE VOS ADVERSAIRES

- Battre Olaf : Mettez-le en temps de neige et passez par la manière brute (Max et Kambei).
- Battre Drake : Prenez des sous-marins et attaquez-le par surprise.
- Battre Eagle : Capturez son QG le plus vite possible. N'utilisez pas trop d'unités terrestres.
- Battre Grit : Utilisez le combat rapproché et les unités aériennes.
- Battre Kambei : Utilisez des unités marines (n'utilisez surtout pas Max).
- Battre Sturm : Il n'y a pas de technique spéciale pour le battre, mais produisez beaucoup d'unités et ne faites pas trop durer le combat.

Advance Wars 2 : Black Hole Rising

© Nintendo / Intelligent Systems 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

VOIR LES IMAGES

Faites Select dans la salle des sons pour voir quelques images du jeu. Faites les défiler avec L et R.

RESET

Maintenez Start + Select + B pendant la partie.

BRIQUES

Terminez toute la campagne Black Hole pour avoir des briques dans le magasin.

COLIN

Achetez du Grit ou de l'Olaf.

DRAKE ET AIGLE

Terminez la campagne Green Earth pour avoir le Drake et l'aigle au magasin.

HACHI

Terminez tous les niveaux difficile du mode campagne pour pouvoir acheter l'Hachi. Alternativement vous pouvez acheter tous les objets disponibles pour le débloquer.

HAWKE

Terminez tous les niveaux de la campagne Black Hole.

JESS

Achetez le Drake ou l'aigle au magasin.

KANBEI

Terminez toute la campagne Yellow Comet pour l'acheter au magasin.

LASH

Terminez la campagne Black Hole.

NELL

Terminez les niveaux de chaque campagne.

DÉBLOQUER LES GÉNÉRAUX

Vous trouverez ci-dessous les différentes Campagnes que vous devez réussir, ou les positions que vous devez atteindre afin de gagner de nouveaux généraux.

Réussir la Campagne Blue Moon
Débloque Olaf, Kat, Grit

Réussir la Campagne Green Earth
Débloque Drake et Eagle

Réussir la Campagne Yellow Comet
Débloque Sonja et Kanbei

Réussir le mode Campagne une fois
Débloque Maverik et Adder

Réussir le mode Campagne en Hard mode

Débloque Hachi

Acheter Drake ou Eagle

Débloque Jess

Acheter Grit ou Olaf

Débloque Colin

Obtenir le rang 'A' en mode Campagne

Débloque Nell

Obtenir le rang 'S' en mode Campagne

Débloque Sturm

DÉBLOQUER LES NÉOTANKS

Pour pouvoir fabriquer le puissant Néotank, vous devez d'abord trouver et occuper un des laboratoires de l'Armée Black Hole. Ensuite, une mission secrète sera déclenchée. Vous devrez la remporter pour que les Néotanks soient à vous.

Armée : Orange Star

Mission : Helmut attaque !

Position du Laboratoire : Dans la ville neutre située au nord de votre Q.G.

Mission secrète : Epreuve du temps

Armée : Blue Moon

Mission : Bac à sable

Position du Laboratoire : Ville neutre située à quatre cases à l'ouest du Port neutre.

Mission secrète : Néotanks!?

Armée : Yellow Comet

Mission: La fête est finie

Position du Laboratoire : Ville neutre au sud-ouest

Mission secrète : Labo secret

Armée : Green Earth

Mission : En rade

Position du Laboratoire : Dans la ville du sud de l'île de l'ouest

Mission secrète : Danger x 9

UNE PETITE SURPRISE...

En allant dans le mode "Créer carte", maintenez L et R pendant le chargement d'une carte aléatoire, une petite surprise vous attend...

CHANGER LA COULEUR DES GÉNÉRAUX

Pour changer la couleur des tenues que revêtent les généraux, allez dans la Zone Carte pour acheter des insignes, puis effectuez les changements dans le menu Créer Carte.

EFFACER LES SAUVEGARDES DU JEU

En allumant la Gameboy Advance, maintenez simultanément enfoncés les boutons L + Droite + Select.

RANG "S" EN MODE CAMPAGNE

Si vous finissez le mode campagne avec un rang S, vous débloquentez :

- Kat : 1500pts
- Adder : 2000pts
- Maverik : 3000pts
- Sturm : 4000pts
- Nell : 3500pts
- Zone Audio : 5000pts (placez vous sur "zone cartes" et appuyez sur select)
- Campagne expert : 2000pts (appuyez sur select sur le mode campagne pour l'afficher une fois acheté)

MAP NINTENDO

A l'écran des cartes, placez le curseur sur Map et maintenez A + L + R. L'écran deviendra blanc et vous verrez apparaître la map Nintendo.

Aggressive Inline

© Acclaim / Full Fat 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHEAT CODES

A l'écran titre (Press Start), faites l'une des combinaisons suivantes. Vous entendrez alors un signal sonore indiquant que la manipulation a réussi :

Tous les skaters

L, L, B, B, R, R, L, R

Tous les niveaux

Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, B, R

Alienators : Evolution Continues

© Activision

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

📌 CODES DES NIVEAUX

- 2. MDKMZKCC
- 3. BHSZSKTC
- 4. ZKTSHKMC
- 5. JLPFDKHB
- 6. HMDBRKCB
- 7. GLDKLKZB
- 8. GLPKLKRB
- 9. GLDJBKKF
- 10. GLPJBKFF
- 11. GLDKBKZF
- 12. GLPKBKRF
- 13. GLDJLKHD

Animaniacs : Lights Camera Action !

© Ignition Entertainment / Warthog 2005

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

CODES DE NIVEAUX

Pour accéder au stage final :

Dot, Pinky, Wakko, Wakko, Yakko

Army Men : Operation Green

© 3DO 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

📁 CODES DES NIVEAUX

Niv	Mot de passe	Autre passe	Nom
1			A day at the beach
2	5VKPR6*B	K*67LZZM	Workin' 9 Til 5
3	5PK5LL*4	F58FWJ*N	With A Bucket, A Spade, And Hand Grenade
4	Y8DTF4HK	3MC9TS15	Goin Downtown
5	62BVXHX Y	3SXRLWOJ	Down On The Farm
6	MQ5310VP	Y0V7G6ZM	Baby, Light My Fire
7	SZQR6W1J	DLTYD4G7	Here A Tan, There A Tan
8	44BQQCWH	NJ98C3XD	The Rumble In The Jungle
9	F4J1ZRWG	CG4PPSC6	The Donkey Ride
10	FFOOWP36	5QFXBJJZ	Top Brass In Trouble
11	*HBNVVV4	52CN4BBH	Jungle Fever
12	85M3QCF*	*BR53WWF	Spider's Web

Army Men Advance

© 3DO / DC Studios 2001

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

📌 CHOIX DU NIVEAU

Entrez le code NQRDGTBP pour choisir votre niveau.

📌 CODES DE NIVEAUX

N°	Sarge	Vicki
2.	HJRDCHMC	GGRSGHMB
3.	GGRSGJMC	FSRSMJMB
4.	FSRSMKMC	DQRNBKMB
5.	DQRNB BMC	CSRJGBMB
6.	CSRJGCMC	BQRDMCPB
7.	BQRDM DPC	TJRDQDPB
8.	TJRDQFPC	SGRSCFPB
9.	SGRSCQPC	RJRNLQPB
10.	RJRNLRPC	QGRNRRPB
11.	QGRNRSPC	PSRJCSPB
12.	PSRJCTPC	NQRDGTBP

Astérix & Obélix : Paf ! Par Toutatis !

© Infogrames / Bit Managers 2002

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

MINI JEUX

Dans le jeu Astérix & Cléopâtre, vous pouvez débloquent les mini-jeux en frappant les ennemis qui apparaissent en rouge. Vous obtiendrez alors un code à la fin du niveau vous permettant de débloquent un nouveau mini-jeu. En voici quelques-uns :

3121 : Tonneaux Crisis
1213 : Fracasse'em all
2331 : Sculptoris
3113 : Momie Ball
1322 : Gliss'em all
2123 : Tir aux romains
1231 : ???

CODES DE NIVEAUX

Entrez ces mot de passe pour accéder aux différents niveaux :

Londres

Obélix - Astérix - Idéfix - Panoramix

Helvétia

Astérix - Obélix - Idéfix - Panoramix

La montagne

Panoramix - Astérix - Obélix - Idéfix

Grecia

Falbala - Abraracourcix - Obélix - Idéfix

Olympe

Astérix - Panoramix - Idéfix - Falbala

Mésopotamie

Idéfix - Falbala - Panoramix - Abraracourcix

La mer Morte

Abraracourcix - Idéfix - Obélix - Panoramix

Hispania

Falbala - Astérix - Idéfix - Obélix

Le camp romain

Obélix - Falbala - Idéfix - Panoramix

Astro Boy : Omega Factor

© THQ / Sega 2005

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 BONUS DE FIN

Terminez le jeu une fois pour débloquer le Sound Test, le choix des niveaux et le mode Event Test.

Terminez le jeu une seconde fois pour voir la vraie fin.

📌 JOUER AVEC SHARAKU HOSUKE

Terminez le jeu deux fois et attendez la fin des crédits pour débloquer ce nouveau personnage jouable.

📌 BOSS DE L'ÉTAPE 7

North

Pour battre North qui se protège de ses bras, n'utilisez en aucun cas le laser. L'astuce consiste à sauter vers lui puis à le frapper pour qu'il lève une de ses mains pour contrer le coup. Vous devez alors profiter de ce court instant pour sauter dans son dos afin de le frapper de l'autre côté. Il n'aura pas le temps de se protéger. Après avoir perdu deux bulles de vie, celui-ci changera de technique. Cette fois, il pare toujours les lasers mais il est très vulnérable aux coups de poings. Attaquez-le en évitant ses tirs pour en venir à bout.

Denkou

Denkou n'attaque qu'avec des bombes, et il est vulnérable à tous les types d'attaques. Le seul problème est qu'il devient invisible à chaque fois qu'il encaisse des dommages. Vous devez alors chercher les machines qui sont en marche et frapper dessus pour que Denkou redevienne visible. Il faudra en trouver une seule la première fois, puis deux la seconde fois, et trois la troisième fois.

Brontus

Brontus n'est vulnérable que lorsqu'il révèle son point faible : le rond bleu sur son torse. Le mieux est de ne pas lui laisser le temps d'attaquer. Évitez simplement sa transformation en scie en volant vers la gauche de l'écran, puis utilisez le tir "dard multiple" pour le sonner. Vous pouvez alors en profiter pour placer un enchaînement de coups de point sur son point faible avant de finir par un tir laser au bras canon. Recommencez autant de fois que nécessaire.

Epsilon

C'est la plus facile à battre. Le combat a lieu sous l'eau et vous devez vous contenter d'éviter ses attaques pour placer un maximum de tirs lasers au bras canon. Si vous avez optimisé ce dernier, Epsilon ne fera pas long feu.

Atlantide : L'Empire Perdu

© THQ 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveau 2	BMQDNPJS
Niveau 3	BRZSGZDY
Niveau 4	BVMJFYLG
Niveau 5	B7JHPMHC
Niveau 6	C6XQLUNF
Niveau 7	DBTZQBYC
Niveau 8	DRDZ49WY
Niveau 9	FD7CBBHT
Niveau 10	FD7C76XF ou D6RPWGVG
Fin	COCNQQIY

Choix du niveau

Pendant la scène d'intro, lors de l'apparition du copyright faites : Droite, Haut, B, B, A, B, A, Gauche, Gauche.

ATV Quad Power Racing

© Acclaim 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES CHALLENGES

Challenge 2 : Eclair, Eclair, Grenouille, Roue, Eclair

Challenge 3: Roue, Casque, Roue, Casque, Casque

Avatar : Le Dernier Maître de l'Air : Le Royaume de la Terre en Feu

© THQ

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

NIVEAUX SECRETS

Sur l'écran des mots de passe, saisissez le code suivant pour obtenir automatiquement le rang A sur les 8 premiers niveaux et pour débloquer les 5 suivants.

Ligne 1 : **Aang, Momo, Momo**

Ligne 2 : **Katara, Sokka, Sokka**

Ligne 3 : **Iroh, Sokka, Iroh**

Back to Stone

© Neko Entertainment / Hidden Floor 2006

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

📌 CODES DE NIVEAUX

5YiZmWiJr8	Début
PKX3zGrodv	
x2AJS1ARvT	
PlD9xCRlAm	Ruines
h1hg5PngpQ	
y0YJSXaRf6	
+MqqdciiGK	
YtCtpXgRzF	
h9M5KC8XSL	
eERp89X3xr	
mP3SXeTCUr	Salle des épreuves
az3p80T-V-	
nvgZV5CJn0	
Kjv-yLVE12	
Vu7g8UVgxw	Entrée du Temple du Feu
VCq6nP2kbK	Temple du Feu
THEENDSSSS	Dernière partie de l'histoire
CREDITSSSS	Crédits de fin

📌 LE POUVOIR DE DÉTRUIRE LES RONCES

Lorsque vous aurez obtenu le premier fragment du médaillon, vous pourrez utiliser le pouvoir de détruire les ronces qui bloquaient votre progression. N'oubliez pas que vos pouvoirs sont liés aux pierres, car le jeu ne vous le rappellera pas à ce moment-là. Pour détruire les ronces, vous devez donc pétrifier un ennemi pour créer un bloc et pousser celui-ci d'un seul coup en direction des ronces que vous voulez éliminer.

Back Track

© Telegames 2001

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

CHEAT MODE

Au menu "Dark Side Of The Moon", faites : L, Droite, B, L, R, Gauche, afin de débloquent l'option permettant de construire une base secrète. Entrez dans cette option, appuyez sur A et entrez l'un des codes suivants :

AMMO Munitions illimitées

FRE Gel des aliens

GOD Invincibilité

WEAP Toutes les armes

Backyard Baseball 2007

© Humongous Entertainment

+ D'INFOS

FORUM

+ TURBO ILLIMITÉ

Sur l'écran des matches, faites : **Haut, Haut, Gauche, Droite, B et Bas.**

+ JOUER AVEC PAUL KONERKO

Entrez le code Grand Slam pour débloquer Paul Konerko.

+ ZONE 51

Pour accéder à cette zone, vous devez aller jusqu'aux World Series.

Baldur's Gate : Dark Alliance

© Ubisoft / Destination Software 2004

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

GUERRIER ELFIQUE

Terminez le jeu avec le guerrier humain pour débloquer le guerrier elfique.

Barbie as the Princess and the Pauper

© Vivendi Universal Games / Wayforward Technologies 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

Preminger, Serafina, Wolfie, Preminger
Preminger, Anneliese, Preminger, Serafina
Serafina, Anneliese, Serafina, Preminger
Serafina, Anneliese, Erika, Anneliese
Serafina, Erika, Preminger, Serafina
Anneliese, Serafina, Erika, Serafina
Serafina, Wolfie, Anneliese, Erika
Anneliese, Serafina, Wolfie, Erika
Wolfie, Serafina, Wolfie, Erika
Serafina, Erika, Serafina, Wolfie

Barbie et le Cheval Magique

© Vivendi Universal Games / Wayforward Technologies 2005

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

A = Annika
W = Wenlock
O = Ogre
C = Château
P = Pégase
B = Baguette

Niveau 2	COPO
Niveau 3	BPOC
Niveau 4	BPCP
Niveau 5	ACAW
Niveau 6	AABA
Niveau 7	ABCW
Niveau 8	CAAB
Niveau 9	ACOB
Niveau 10	BACC
Niveau 11	BWAB
Niveau 12	OAPA
Niveau 13	WBCO
Niveau 14	CWOO
Niveau 15	BWAA
Niveau 16	PACW
Niveau 17	CAAA

Barbie Horse Adventures : The Big Race

© Vivendi Universal Games / Mobius 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

TOUS LES CHEVAUX ET JEU TERMINÉ

Tapez le code :

BBBV8+SBB

CODES DE NIVEAUX

Niveau 2 : H+?TP??BB

Niveau 3 : GW2T9??LB

Niveau 4 : FW-TZ-?LB

Niveau 5 : DWSTZ-?BB

Niveau 6 : CWLTZJ?LB

Niveau 7 : BWLSZJ?BB

Batman : Rise of Sin Tzu

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

CODES DE NIVEAUX

1-1	MG7L4R
1-2	RZHLXM
1-3	WGRLN_
1-4	3G7L47
Boss 1	HLNZXJ
2-1	7ZHLX3
2-2	BBBCBG
2-3	GVLC2B
2-4	LBVCVQ
3-1	QV2CLL
3-2	VBBCBZ
3-3	ZVLC2B
3-4	2BVCV6
4-1	RL4XGS

CHEAT CODES

Toutes les récompenses

Au menu principal, maintenez L + R et faites : **Gauche, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Droite.**

Toutes les améliorations

Au menu principal, maintenez L + R et faites : **Bas, Haut, Bas, Gauche, Bas, Droite, Haut, Bas.**

Invincibilité

Au menu principal, maintenez L + R et faites : **Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Droite.**

Jauge de combo illimitée

Au menu principal, maintenez L + R et faites : **Gauche, Droite, Bas, Haut, Haut, Bas, Droite, Gauche.**

Batman Vengeance

© Ubisoft 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

Normal	Avancé
	ARKHAM
1. GOTHAM	WAYNE
2. BATMAN	AMY
3. BARBAR	NYGMA
4. GRAYSON	CARRIE
5. ROBIN	WESKER
6. TIM	BULLOCK
7. BATGIRL	GORDON
8. FRIES	JONES
9. VICTOR	OSWALD
10. ALFRED	TALIA
11. CATWOMAN	MONTOYA
12. JAMES	SCARFACE
13. DRAKE	CREEPER
14. HARVEY	DENT
15. SELINA	KYLE
16. BATARANG	NORA
17. BRUCE	
18. QUINZEL	
19. JACK	
20. EDWARD	

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

MINI-JEUX

En terminant le jeu avec l'un des personnages, vous pourrez accéder à son mini-jeu. Vous pouvez aussi entrer les codes suivants si vous ne voulez pas aller jusqu'à la fin du jeu.

3LT154	Mini-jeu de Lewa.
4CR487	Mini-jeu de Tahu.
5MG834	Mini-jeu de Pohatu.
8MR472	Mini-jeu de Onua.
9MA268	Mini-jeu de Gali.
V33673	Mini-jeu de Kopaka.

CHEAT MODE

Entrez B9RBRN en guise de nom. Validez "End". Faites A, Start, B, Start puis sélectionnez "Quit Game", "Yes" et "No".

MEILLEUR DÉPART

Après avoir perdu une vie, sauvegardez la partie au moment que votre masque tombe. Vous recommencerez la partie avec 150 Vuata Maca, et aurez beaucoup d'énergie.

TOUS LES SYMBOLES TOA

A l'écran des mots de passe entrez **3QQQGC**.

Bloody Roar : Primal Fury

© Hudson Soft

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MODE DK

Lorsque vous aurez terminé le jeu 5 fois, sélectionnez le mode kids et choisissez l'option pour avoir des longs bras. Les personnages sembleront provenir tout droit de l'univers de Donkey Kong.

Bob l'Eponge : Bataille pour Bikini Bottom

© THQ / Vicarious Visions 2004

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

CODES DE NIVEAUX

G050 Choix du niveau (0 étant le nombre, pas la lettre o)

HYK3 1-2

Q6T3 1-3

B1D3 1-4

L2F3 1-5

CXP5 1-6

M5D3 Steel Squirrel

C934 2-1

L2S6 2-2

BYK4 2-3

LXT6 2-4

C?P6 2-5

R?P6 2-6

BYF4 Star Power

Q5P4 3-1

H9SX 3-2

M9JX 3-3

BYTX 3-4

R5JX 3-5

B2FV 3-6

M1FV Squid Vicious

B5FV 4-1

LXFV 4-2

H?SY 4-3

M2JW 4-4

CYJW 4-5

M5SY 4-6

C2FW Spongebot Steelpants

Bob l'Eponge : Le Film

© THQ / Heavy Iron Studios 2005

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)[🔓 DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX](#)

Ces numéros correspondent à l'ordre d'apparition des figures : 10, 1, 3, 5, 10, 1.

Bob l'Eponge et ses Amis : Contre les Robots-Jouets

© THQ

+ D'INFOS

FORUM

MOTS DE PASSE

Ces mots de passe sont à saisir en faisant Continue après avoir choisi son personnage.

Danny Phantom (100%)

Mot de passe : Portal Device

Jimmy Neutron (100%)

Mot de passe : Star Vortex

Danny à Ghost Zone

Mot de passe : HAUNT RAY

Bob l'éponge à Fairy World

Mot de passe : SHELL FISH

Bob l'Eponge et ses Amis : Un pour Tous, Tous pour Un !

© THQ / Climax 2006

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

JAZMINE	Niveau 2
PAULINA	Niveau 3
SKULKER	Niveau 4
PATRICK	Niveau 5
MERMAID	Niveau 6
SCALLOP	Niveau 7
BABYSIT	Niveau 8
GODDARD	Niveau 9
ESTEVEZ	Niveau 10
LIBERTY	Niveau 11
SKYLARK	Niveau 12

Boktai 2 : Solar Boy Django

© Konami 2005

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

BATAILLE CROISÉE

Cette astuce n'exige de posséder Boktai 2 et Megaman Battle Network 5. Sur l'écran titre, allez dans le mode Link et faites : L, R, L, R, L, L, R, R, R, R, L, L, SELECT, START, SELECT, START pour entrer dans le mode Bataille Croisée. Là, vous pourrez utiliser Django comme personnage dans Megaman Battle Network 5.

MOTS DE PASSE

Ces codes vous permettent de commencer une partie avec un Django issu du premier volet à des stades différents. Rentrez-les dans le menu Passwords.

0C=c-j21 2p8qg0:Z 5#7lmnCw N#1+3+Mc	Berserker
0C+c-j21 2p8qg0:Z 5#7lmnCw N#1+3+Mc	Berserker
>tZ>>YG_ ?gLLDX+3 Zwm-^zmn CwNKQmJ:	Bishop
h9bfvCgX =>@Hf3>- 9Sm^0smm nCw86jmJ	Dark Boy
h9bfvCgX +>@Hf3>- 9Sm^0smm nCw86jmJ	Dark Boy
X5zw6j>h MY^qg/:Z 5#7lmnCw N#1wz=Mc	Gunmaster
X5zw6j>h MY^qg/:Z 5#7lmnCw N#1wz+Mc	Gunmaster
NM?sdMJz !LNND8+3 Zwm-^zmn CwN#1mJ:	King
NzWQndfdK F!K8^w#1 /8j48znC wN#1mJ:1	Queen
NzWQnfdK F!K8^w#1 /8j48znC wN#1mJ:M	Queen
DF74Lj@p =-_7yTsk 4+d1mnCw N#1mJ:Mc	Rook
DF74Lj@p +-_7yTsk 4+d1mnCw N#1mJ:Mc	Rook
>W+Jdj-c 0^^qgs7G 5#Mv8yCw N#1mJ:Mc	Solar Boy
NSf#fj4L 1-^qMs7G 5#Mv8yCw N#1wJ:Mc	Solar Boy
>W+Jdj-c 0^^qgs7G 5#Mv8yCw N#1mJ:Mc	Solar Boy
NSf#fj4L 1-^qMs7G 5#Mv8yCw N#1wJ:Mc	Solar Boy
N0#:7j@B -F_q^::Z 5#7lmnCw N#1wM=Mc	Trigger Of Soul
D?:7j@G -F_q^::Z 5#7lmnCw N#1wM=Mc	Trigger Of Soul

BONUS

Le Chat et la Souris (mini-jeu)	Terminez 2 fois le jeu.
Statistiques et Fonds d'écran	Terminez le jeu.
Megaman Buster	Terminez la quête de Megaman
Objet PET	Terminez le jeu.
Sound Test	Complétez l'album photo.
Solid Snake	Libérez-le à House of Time.
Cheyennes Weapon	Battez-le à Dark City.
Kids	Trouvez-le à Desert Ruins.

Litas Fruit
Steel Smiths Smithery

Purifiez Duneyrr.
Purifiez Duneyrr et parlez à Smith.

🇨🇦 LES EMBLÈMES

Trèfle

Montez le niveau de compétence du marteau à plus de 50, et avec une valeur supérieure à celle des autres armes et parlez à Smith.

Carreau

Montez le niveau de compétence de la lance à plus de 50, et avec une valeur supérieure à celle des autres armes et parlez à Smith.

Pique

Montez le niveau de compétence de l'épée à plus de 50, et avec une valeur supérieure à celle des autres armes et parlez à Smith.

Cœur

Montez le niveau de compétence des poings au max et parlez à Lita.

Joker

Montez le niveau de compétence du gun au max et parlez à Lita.

🇨🇦 SABATA EN MULTIJOUEUR

Pour avoir Sabata en multijoueur, terminez la Tour Spirale.

🇨🇦 L'ARBRE SOLAIRE

Voici le nombre de Sol à collecter pour faire pousser l'arbre solaire. Vous ne pourrez voir votre total de Sol qu'après avoir terminé le jeu une fois et en parlant au bibliothécaire.

86399 Sol : 1er stade

129599 Sol : 2ème stade

172799 Sol : 3ème stade

215999 Sol : 4ème stade (taille maximum)

au-delà... : 5ème stade (arbre rose)

En atteignant les stades 4 et 5, vous obtiendrez les armures "Earthly Robe" et "Mail of Sol".

LES TITRES

Adeptes : Atteindre le niveau 99.

Aventurier : Terminer tous les donjons.

Agent : Terminer toutes les quêtes et parler à Lady.

Collectionneur : Trouver toutes les armes, armures et photos, puis parler à Lady.

Dark Hunter : Eliminer tous les monstres et parler à Lady.

Daywalker : Terminer Jormungandr une fois.

Fist Master et emblème Cœur : Monter les compétences du gun à 99 et parler à Sabata.

Grand Master et carte du Monde : Remplir toutes les conditions précédentes et parler à Snake.

Gun Master et emblème Joker : Monter les compétences de poings à 99 et parler à Lita.

Hammer Master et emblème Trèfle : Monter les compétences du marteau à 99 et parler à Smith.

Spear Master et emblème Carreau : Monter les compétences de la lance à 99 et parler à Smith.

Sword Master et emblème Pique : Monter les compétences de l'épée à 99 et parler à Smith.

Boktai 3

© Konami

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

📌 LES 4 FINS DU JEU

Fin 1 (meilleure)

Utilisez plus souvent Sol Django que Black Django, et n'attaquez pas Sabata lors du combat final.

Fin 2

Utilisez plus souvent Sol Django que Black Django, et attaquez Sabata lors du combat final.

Fin 3

Utilisez plus souvent Black Django que Sol Django, et n'attaquez pas Sabata lors du combat final.

Fin 4 (mauvaise)

Utilisez plus souvent Black Django que Sol Django, et attaquez Sabata lors du combat final.

📌 CROSSOVER MODE 2

Passez en mode Link et appuyez sur les touches suivantes : L, L, L, L, L, R, R, R, R, R, L, R, L, R, Select et Start.

📌 BONUS MEGAMAN

Terminez le jeu une fois pour débloquer le Mega Buster et le P.E.T.

Boktai : The Sun is in Your Hand

© Konami 2004

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

ITEMS SECRETS

Dark Lens : Terminez le jeu une fois.

Dark Frame : Terminez le jeu deux fois.

Pink Solar Tree : Obtenez plus de 1500 sols.

Astro Battery : Observez le Pink Solar Tree au moment où le crépuscule laisse place à la nuit.

Chaos Battery : Débloquez le Pink Solar Tree en mode difficile puis terminez le jeu.

Dark Battery : Débloquez le Pink Solar Tree en mode difficile après avoir débloqué le Dark Frame.

Dark Gun : Combinez la Dark Lens, le Dark Frame et la Dark Battery (il faut donc terminer le jeu une fois en normal et une fois en hard).

CHANGER L'ÉCRAN TITRE

Pour modifier la vitesse des rayons de lumière qui apparaissent à l'écran sur la page d'intro, variez l'intensité lumineuse qui arrive sur le capteur de votre cartouche.

PLUS DE LUMIÈRE

Commencez le jeu avec un très faible éclairage pour que l'énergie solaire remonte même dans des lieux peu éclairés.

ASTUCES DIVERSES

Dès que vous avez accès à la banque solaire, stockez toute votre énergie solaire contenue dans vos batteries à la banque puis sauvegardez. Faites un reset, puis allez dans le menu des options pour modifier la date et l'heure. Avancez alors l'horloge d'un an pour obtenir 999sols. Revenez au jeu, sauvegardez, puis retournez au menu des options pour remettre l'horloge à l'heure. Vous pouvez recommencer cette manip dès que vous êtes en manque d'énergie.

Bomberman

© Nintendo / Hudson Soft 2004

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

CODES DE NIVEAUX

1 NMIHPPBPFCFHAABDPCPCCH
2 HIJDIJFJDLHFLDPDJDJN
3 BAJDINANMJGGCPOOLOLG
4 DJOLBGLGKGJAHIEMMNN
5 NMKGDDONMHLGKKGKKGKJ
6 ABGKKBPBPHILHFLDPCCPC
7 FEBABGLEFLHFLDPCCPCA
8 HIFEMIIABJGGCPOBABAN
9 NMEFPHCMNJGGCPOBABAF
10 JDGKKBPBPHILHFLDPGKGL
11 HIPCOHCMNLHFLDPFEEFG
12 ABJDIFJKGGJAHIEPCPCN
13 JDBABANOLJGGCPDJDJF
14 ABNMKNAIHFAJNMMKGKGF
15 ABIHPGLEFCNNJDBEFEFN
16 ABABEMKJDAFHABDCPPCN
17 JDDJOIIOLCNNJDBABOLH
18 JDNMKLGHILHFLDPGKEFH
19 DJABEKMPCFAJNMMOLFEL
20 FEGKKJFNMAFHABDABOLN
21 NMKGDDOIHJGGCPONMIHN
22 NMCPIIOOLFJAJNMMGKEFF
23 NMPCOIOLCNNJDBBAHIJ
24 NMKGKEEHILHFLDPGCGKL
25 HIKGDODCPGJAHIEPCGKJ
26 ABHIMGLBANCLFEINMIHH
27 MNGKKDOOLGJAHIEKGCP
28 OLDJOIIOGLHFLDPFELOL
29 IHJDIKMEFNCLFEINMIHF
30 IHDJOIIOGLHFLDPMNJDA
31 DJJDIDOLFJAJNMMEFLOC
32 IHIHPBPCPNCBOLIHJJDH
33 OLFEMANMNFADDJMABFEF
34 MNDJODJDHLPPCKBAMNA
35 DJABEMKMNNCMIHIMNDJC
36 BADJOIIOHAFDDJDIHOLA
37 DJFEMPBPCGJKEFEFEBAC
38 DJKGDIOIHJGBOLOABFEH
39 DJCPIODFECNOBABABFEN
40 IHEFPBPGKFAIMNMOLKGJ
41 IHLOEHCMNNCMIHIIHOLJ
42 DJEFPHCMNJGBOLOABFEH
43 MNGKKIOOLGJKEFEKGPCJ
44 BAPCOMKDJGBOLODJIHJ
45 OLNMKDOIHFAIMNMGKLOF

46 OLIHPMKNMFAIMNMABFEH
47 OLABEMKNMCNOBABPCEFL
48 OLOLBFJGKGJKEFEFEPCL
49 OLFEMFJGKLHPPCPLOMNL
50 NMABEKMKGNCLEFIIHFEL
Fin BACDIHCLOAFHABDNMOLG

BLAST RADIUS ET 4500 POINTS

Entrez le code suivant : **NMIHPLGKGJDDJDDJDDH.**

Bomberman Max 2 Blue Advance

© Majesco / Hudson Soft 2003

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

CHARABOMS FACILES

En mode battle à deux joueurs, si vous perdez la partie et que vous ne voulez pas perdre de Charabom, éteignez votre console de suite après avoir perdu. Vous ne perdrez rien.

Bomberman Max 2 Red Advance

© Majesco / Hudson Soft 2003

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

CHARABOMS FACILES

En mode battle à deux joueurs, si vous perdez la partie et que vous ne voulez pas perdre de Charabom, éteignez votre console de suite après avoir perdu. Vous ne perdrez rien.

Bomberman Tournament

© Activision / Hudson Soft 2001

+ D'INFOS

FORUM

+ TRANSISTOR FUSIBLE

Une fois que vous aurez atteint le village Gamma, allez au sud et tuez les deux Orkmen. Entrez dans le colisée et remportez cinq match dans un round. Vous recevrez 150 pièces et le Transistor fusible.

+ GRAND REMÈDE GRATUIT

Equipez Kai-man et allez sous l'eau. Cherchez et actionnez le levier vert, puis parlez à l'école de poissons. Vous obtiendrez alors l'hameçon et un Karabom vous rejoindra. Apportez l'hameçon au pêcheur pour qu'il vous donne un grand remède.

+ BLOQUER BRAINBOMBER

Vous pouvez utiliser des bombes pour bloquer la plupart des attaques de Brainbombers.

+ FAIRE EXPLOSER LES BOMBES À DISTANCE

Lorsque vous aurez Sibaloon, retournez au lac de la première zone. Entrez dans la petite maison où vous attend Firekong. Ce dernier vous permettra de faire exploser vos bombes à distance.

+ BALLONS DANS LE MODE ARCADE

Dans le mode arcade, vous pouvez facilement obtenir 40 ballons. Pour cela, commencez du côté où il y en a le plus et lorsque vous placez une bombe restez à ses côtés. Après qu'elle ait explosée, appuyez sur A et bougez. Comme vous serez invisible, vous pourrez attraper les ballons plus facilement.

CœURS

Dans le volcan, vous trouverez un fille qui vous échangera un coeur contre un T.Beef. Cette fille est cachée sous les grottes près de la base GLM.

Dans la première forêt, il y a un bloc qui peut être déplacé. Poussez le pour faire apparaitre un escalier. Un homme vous donnera alors un coeur.

A partir de Delta, montez d'un écran et dirigez-vous vers le Nord-Est pour trouver un autre bloc à pousser. Une autre personne vous donnera alors un coeur.

TOTALS DE MONSTRES

Appuyez sur SELECT sur l'écran des monstres pour connaitre le nombre de victimes que vous avez faites.

TRAVERSER LES MUR EN MODE BATTLE

Faites une partie en mode Story et sélectionnez le Karabon nommé Elékong dès qu'il est en votre possession. Suicidez-vous avec vos propres bombes de manière à pouvoir quitter le jeu, puis lancez une partie en mode Battle. Vous aurez le pouvoir d'Elékong qui vous permettra de traverser les murs. Ceci ne fonctionne qu'avec Elékong.

Boxing Fever

© THQ / Digital Fiction 2002

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

CODES DES NIVEAUX

Entrez l'un des codes suivants afin d'avoir accompli l'un des modes correspondants :

90HG6738	Amateur Series
H7649DH5	Top Contender Series
2GG48HD9	Pro Am Series
8G3D97B7	Professional Series
B3G58318	World Title
G51FF888	Survival Mode

Bratz : Rock Angelz

© THQ 2005

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

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer sur l'ordinateur dans le jeu.

ANGELZ	Débloquer sonnerie 16
BLAZIN	Débloquer sonnerie 12
DANCIN	Gagner 2100 Blingz
FIANNA	Débloquer sonnerie 15
PHOEBE	Gagner 2000 Blingz
ROCKIN	Garçon de Paris
STYLIN	Cameron
YASMIN	Gagner 1000 Blingz

Breath of Fire

© Capcom 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

9999 POINTS D'EXP ET 9999 PIÈCES D'OR

Avant le combat contre Jade dans l'Obelisk, dites-lui que vous désirez le rejoindre. Ne changez pas d'avis à la seconde question. Jade vous fera vous battre contre plusieurs ennemis. Si vous sortez victorieux des affrontements, vous gagnerez 9999 points d'expérience et 9999 pièces d'or.

VOIR CHUN LI

Lorsque vous serez à Bleak, allez discuter avec le garçon qui se prend pour un magicien. Il vous demandera de lui donner 100 pièces pour faire disparaître vos amis. Exécutez-vous mais refusez deux fois de vous tourner. A la troisième tentative, tournez-vous finalement et vous verrez Chun Li s'entraîner.

L'ÉPÉE "EMPEREUR" ET LE MARTEAU "STAR"

Après avoir battu Jade, Fouillez à côté du trône pour découvrir l'épée Empereur. Fouillez aussi le pilier de droite pour trouver le marteau Star. Vous pourrez alors utiliser le sort Comet pendant les affrontements.

TRI-RANG

Lorsque Nina aura appris à voler et avant que Pagoda soit activé, fouillez les tours jumelles pour trouver le Tri-Rang.

ROD 5

Allez à Tunlan avec la Sphere. Sautez dans le fossé à gauche de la maison de la Princesse et ouvrez le coffre pour obtenir le Rod 5. Il vous permettra de pêcher dans les puits.

POISSON C.

Allez au troisième Sanctuaire Dragon et dirigez-vous vers le petit morceau de terre qui s'enfonce dans le lac. Installez-vous tout au bout pour pêcher, vous pourrez attraper le poisson C.

9999 D'EXP AVANT D'ALLER DANS L'OBELISK

Lorsque Nina aura appris à voler, rendez-vous à l'île où se trouve le pandagoda. Vous y rencontrerez des slimes vous rapportant 9999 d'or et 9999 d'exp.

L'ÉQUIPEMENT DE DRAGON

Allez d'abord chercher la canne à pêche N°5 à Tunlan. Elle se trouve dans la salle des coffres du château. Placez-vous devant le coffre à l'extrême gauche et sautez dans le trou. Vous rencontrerez deux personnages et trois pierres. Poussez celle en bas à droite vers le bas pour obtenir la canne à pêche. Allez ensuite à Prima pour acheter des hameçons au Héro. Vous pouvez maintenant pêcher l'équipement dragon.

LES TEMPLES DE DRAGON

Le premier se trouve sur le chemin de Tantar et de la grotte qui mène à Auria.

Le deuxième se trouve à l'Ouest de Gant. Pour passer le test il faut l'épée du dragon et avoir passé le test du premier temple.

Le troisième se trouve sur une île qui au Nord du puits où l'on pêche le bouclier du dragon. Pour l'atteindre, il faut que Nina sache voler. Pour passer le test, il faut avoir l'armure du dragon et avoir passé le test du deuxième temple.

Le quatrième et dernier temple se trouve dans la grotte au Sud de la tour Karma, là où vous avez l'eau purificatrice. Une fois sur place, plongez. Pour passer le test, il faut avoir passé celui du troisième temple et avoir le casque du dragon.

LES TRANSFORMATIONS DE KARN

Shin est à Gant, poussez un meuble dans la dernière maison toute en-haut.

Debo est à Spring, allez dans les moulins et poussez un baril au deuxième étage.

Doof est à l'ouest de winlan à côté des montagnes, creusez avec Mogu à l'endroit où il y a un signe par terre.

Puka est à Bleak, mettez Doof en avant allez dans la première maison à droite et poussez la pile de caisses dans la chambre.

Breath of Fire II

© Capcom 2002

+ D'INFOS

FORUM

FUSIONS

Tout au long du jeu, vous pourrez fusionner avec des femmes aux pouvoirs magiques. Voici les meilleures combinaisons :

KATT = SHIN + SANA

RAND = SOLO + SANA

NINA = SPOO + SENY

STEN = SANA + SPOO

JEAN = SENY + SESO

SPAR = SANA + SHIN ou SOLO + SESO

ARGENT FACILE

Faites en sorte de posséder moins de 100 pièces et allez parler au prêtre qui vous permet de sauver le jeu. Demandez-lui un don. Il vous donnera alors à pièces. Répétez l'opération jusqu'à avoir 100 pièces. Au delà, il ne vous donnera plus rien. Débarrassez-vous donc de votre argent et recommencez autant de fois que nécessaire.

REPOS GRATUIT

Dans le second village que vous traverserez, il est possible de se reposer gratuitement. Parlez à la personne à la table dans le bar. Elle vous redonnera de l'énergie gratuitement. Vous pourrez retourner la voir autant de fois que vous le voudrez tant que vous n'aurez pas rencontré Katt.

ARMURE DE VIE

Vous trouverez l'armure de vie (la plus puissante du jeu) dans le coin de pêche au nord ouest de Gate, juste à côté de la cave.

BRACELET DE VIE

Juste après le combat opposant Ryu à Barubary, le jeu vous révélera où trouver le Bracelet de vie. Tournez de suite à droite avec Katt et brisez le rocher. Continuez encore à droite et passez le ravin avec Sten. Le coffre qui suit renferme le fameux bracelet.

EPÉE STARBRINGER

Vous trouverez l'épée StarBringer si vous restez sur la carré bleu dans la tombe des voleurs et que vous combattez tous les ennemis que vous rencontrerez.

Britney's Dance Beat

© THQ 2002

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

CHEAT CODE

Entrez le mot de passe NXRFP pour tout débloquent.

Bruce Lee : Return of the Legend

© Vivendi Universal Games / Vicarious Visions 2003

+ D'INFOS

FORUM

CHEAT MODE

Faites les manipulations indiquées ci-dessous au niveau de l'écran "Select a slot" tout en maintenant le bouton **L**.

Director's Cut : Haut, R, Select, R, Haut, Select, Select

Time Challenge : Haut, Bas, Haut, R, Haut, Bas, Select

Galerie : Bas, Haut, Bas, R, R, Select, Gauche

Hai Feng invincible : Bas, Bas, R, R, Haut, Haut, Select

Munitions illimitées : R, Haut, R, Haut, R, Haut, R

Costume Bruce '73 : Droite, Bas, Bas, R, R, Select, Gauche

Costume Dragon : Droite, Haut, Bas, R, Haut, Select, Gauche

Costume Gold : Droite, Haut, Haut, R, R, Select, Gauche

Bubble Bobble : Old & New

© Taito / Empire Interactive 2002

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

NOUVEAUX MODES DE JEU

Choisissez un fichier de sauvegarde et rendez-vous à l'écran Bubble Bobble Old où vous devrez effectuer les manipulations suivantes.

Mode Super

Droite, R, Gauche, L, select, R, Select, L. Les décors sont différents, les ennemis n'arrivent pas aux mêmes endroits et la fin n'est pas la même.

Mode original

L, R, L, R, L, R, Droite, Select. Vous pourrez accéder aux niveaux secrets même après avoir perdu une vie.

Mode Power-Up

Select, R, L, Gauche, Droite, R, Select, Droite. Vous débuterez avec des chaussures et tous les bonus Bonbons

CHEAT MODES

Entrez les initiales suivantes dans les high-scores. Commencez une nouvelle partie et vous pourrez débloquent l'effet indiqué.

...	Les ennemis se changent en objets
I.F	Les ennemis se changent en objets
KIM	Les ennemis se changent en objets
KTT	Lancer des pizzas
MTJ	Les ennemis se changent en objets
NSO	Les ennemis se changent en objets
SEX	Les ennemis se changent en fruits
STR	Lancer des vers
TAK	Lancer des planches de bois
YSH	Les ennemis se changent en objets

OPTION BOBBLEN

Une fois que vous aurez battu le boss du niveau 100, commencez une nouvelle partie et appuyez sur Start. Choisissez l'option Bobblen afin que la console le dirige.

Buffy contre les Vampires : La Colère de Darkhul

© THQ / Natsume 2003

+ D'INFOS

FORUM

CHEAT MODE

Démarrer avec 9 objets

A l'écran "Press Start" faites haut, bas, haut, bas, B, A.

Buffy invincible

A l'écran "Press Start" faites B, B, A, A, L, R, bas, haut.

Vies illimitées

A l'écran "Press Start" faites L, L, L, R, R, R, droite, droite.

Caesars Palace Advance : Millenium Gold Edition

© THQ / Pipe Dream Interactive 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

DIVERS MOTS DE PASSE

Commencer avec 5,900 \$

q#cbv#dbbbxbM

Commencer avec 16,305\$

W9fbv#dbbbxbB

Commencer avec 527,000\$

?Nbdv#dbbbxbs

Cars

© THQ / Helix 2006

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHEAT CODES

Les manipulations suivantes doivent être effectuées sur l'écran titre (là où on vous dit d'appuyer sur Start) :

Tous les niveaux

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A

Toutes les couleurs des voitures

Haut, Haut, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Down

Toutes les voitures

Droite, Bas, Droite, B

Toutes les images dans le Drive-in

Gauche, Bas, Droite, A

Circuit caché Radiator Cap

Gauche, Gauche, Droite, Droite, B, B, A

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

SN09S : parc du manoir

28ZR5 : la forêt

Castlevania

© Konami 2005

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

SAUVEGARDER

Pour la première fois dans Castlevania, il est possible de sauvegarder sa progression, contrairement à la version NES. Pour cela, il faut faire apparaître le menu en appuyant sur L + R et choisir l'option Save.

Note : Sur la version japonaise du jeu, il suffit d'attendre le Game Over puis d'appuyer sur Select pour choisir l'option Save.

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 : Aria of Sorrow

© Konami 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom

JULIUS	Jouer avec Julius Belmont
NOSOUL	Ne pas utiliser de Soul
NOUSE	Ne pas utiliser d'items

MODE HARD

Terminez le jeu avec la "bonne" fin.

MODE BOSS RUSH

Terminez le jeu pour débloquer l'option Boss Rush dans le menu Special. Vous affronterez tous les boss du jeu en temps limité.

SOUND TEST

Terminez le jeu avec la "bonne" fin pour débloquer le sound tests dans le menu Special

VOIR LA VRAIE FIN DU JEU

Si vous affrontez Graham sans avoir équipé les trois âmes appropriées, vous verrez les crédits mais n'aurez pas la bonne fin du jeu. Avant d'entamer le combat, vous devez vous assurer que vous avez équipé l'âme rouge Démon flammes, l'âme bleue Chauve-Souris géante et l'âme jaune Succubus. Lorsque vous aurez vaincu Graham, vous pourrez continuer le jeu et aurez accès à l'âme Panthère Noire qui permet de faire une onde de choc avec le bouton R. Au passage, vous récupérez la tunique de Dracula. Vous pouvez dès lors passer la barrière de brume noire, affronter Julius et accéder au Royaume Chaotique. Vous pourrez ensuite voir la vraie fin du jeu, et ouvrir les modes Sound Test, Boss Rush Mode et New Game +, ce dernier vous permettant de recommencer le jeu avec tous les items et toutes vos âmes déjà acquises.

PASSER LA CHUTE D'EAU

Pour traverser la chute d'eau et accéder à la Forbidden Area, vous devez équiper l'âme Undine et l'une des âmes bleues suivantes : Bouclé, Manticore ou Diable. Placez-vous à gauche de la pièce, juste au-dessus de l'eau, et utilisez la transformation associée à votre âme bleue en maintenant le bouton R pour passer à travers la chute d'eau. Il est possible qu'il faille d'abord être en possession de l'âme Black Panther obtenue après avoir vaincu Graham pour que cela fonctionne. Vous pourrez ainsi actionner l'interrupteur qui bloquait l'accès à la partie droite de la map, et aussi récupérer l'excellente épée Claimh Solais.

VAINCRE BALORE

Après avoir vaincu le boss Legion, vous devrez en découdre avec Balore, un boss dont il faut frapper la tête tout en évitant de se faire écraser par ses deux mains. Il existe deux techniques efficaces contre lui. La première est de multiplier les glissades pour risposter tout en évitant ses attaques. Efficace mais plutôt stressant. L'autre technique consiste à se planquer dans un coin pour être hors de portée de ses attaques, et synchroniser ses sorties juste le temps de le frapper deux fois avant de revenir se cacher dans le coin de l'écran. Quand il change de technique et commence à lancer des jets de flamme au sol, il suffit d'utiliser l'âme de la Méduse pour rester pétrifié en l'air afin de pouvoir le frapper tranquillement jusqu'à ce mort s'ensuive.

GAGNER DE L'ARGENT RAPIDEMENT

Allez la tour de l'horloge, près de la sauvegarde. Equipez-vous de l'âme de Mimic et sautez sur les pics. Vous subissez des dégâts, mais plus vous perdez de vie, plus vous gagnez de l'argent. Lorsque vous n'avez presque plus de vie, allez sauvegarder, puis recommencez. Vous aurez rapidement assez d'argent pour vous offrir l'anneau d'âmes.

Castlevania : Circle of the Moon

© Nintendo / Konami 2001

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

CHEAT CODES

Débloquer le mode " magicien ".

Une fois que vous avez fini le jeu, vous pouvez débloquer le mode magicien en tapant " FIREBALL " à la place de votre nom. Vous avez alors accès à toutes les cartes DSS disponibles dès le début du jeu.

Débloquer le mode " combattant ".

Pour débloquer ce mode vous devez finir le jeu deux fois (la deuxième en mode magicien). Commencez une nouvelle partie et entrez " GRADIUS " à la place de votre nom. Vos caractéristiques seront alors bien plus élevées, ce qui vous permettra d'être plus fort et beaucoup plus résistant. Cependant vous ne pourrez plus récupérer de cartes DSS.

Débloquer le mode " tireur ".

Pour débloquer ce mode vous devez finir le jeu trois fois (la troisième en mode combattant). Commencez une nouvelle partie et entrez " CROSSBOW " à la place de votre nom. Vous aurez alors plus de vie et pourrez utiliser la sous arme Homing Dagger.

Débloquer le mode " voleur ".

Pour débloquer ce mode vous devez finir le jeu quatre fois (la quatrième en mode tireur). Commencez une nouvelle partie et entrez " DAGGER " à la place de votre nom. Vos points de caractéristiques seront réduits mais vous commencerez le jeu avec 1600 points en chance.

VAINCRE LE DRAGON-ZOMBI

1ère méthode : Ce boss est certainement l'un des plus dur à battre car ses attaques sont particulièrement difficiles à éviter. Voici une technique qui demande un peu d'entraînement mais qui devrait vous permettre de le battre assez facilement. Tout d'abord, munissez-vous des cartes Jupiter et Salamander pour avoir les deux flammes qui vous protègent, et choisissez la hache comme arme secondaire. La première étape consiste à se débarrasser de l'une des deux têtes du dragon. Placez-vous sur la plate-forme située en haut au centre, de manière à être juste au-dessus des deux têtes, et envoyez toutes vos haches sur la tête de gauche en vous déplaçant pour suivre son mouvement. A cette position, vous n'aurez qu'à éviter les rochers et les boules de feu. Lorsque vous serez à court de haches, descendez sur la plate-forme du dessous et continuez à frapper toujours la même tête tout en esquivant au maximum les attaques du monstre. Il faut être très mobile et ne pas hésiter à remonter de temps en temps sur la plate-forme supérieure. Lorsque la première tête du dragon aura explosé, vous n'aurez plus aucune raison de vous faire toucher. Restez sur la plate-forme inférieure et attendez que la tête du dragon se rapproche pour frapper en vous mettant à l'extrémité gauche de la plate-forme. Là encore, soyez mobile pour éviter les attaques de votre adversaire et sautez sur la plate-forme supérieure lorsque le dragon prépare une boule de feu.

Deuxième méthode : Il existe également une astuce pour battre ce boss facilement, mais seuls les joueurs ayant commencé le jeu en mode magicien et qui possèdent donc toutes les cartes DSS dès le départ peuvent l'utiliser. Elle consiste à utiliser les deux dernières cartes : Pluton et Black Dog pour pouvoir se transformer en squelette. Positionnez-vous sur la plate-forme juste au-dessus des dragons et lancez des os sur chacune des deux têtes, l'une après l'autre. Vous en viendrez à bout très rapidement, mais sachez qu'un seul dégât reçu vous sera fatal.

Troisième méthode : Au début du combat, se mettre tout à droite, entre le dragon et le mur ; même si ça paraît suicidaire, ça ne l'est pas car on peut passer sous le cou du dragon grâce aux glissades. C'est justement sur ça que repose cette technique : il faut frapper le dragon tant qu'on peut, puis remarquer quand il penche la tête du côté opposé au vôtre : cela veut dire qu'il va frapper contre le mur avec sa tête, et vous n'avez qu'à passer de l'autre côté (en passant sous la tête avec la glissade) et éviter l'autre tête et ses attaques, en attendant que la vôtre repasse en dessous du corps. Là vous ressautez de l'autre côté (entre le mur et la tête) et vous recommencez l'opération. L'avantage de cette technique est que "votre" tête vous protégera des tirs de l'autre tête et vous n'aurez donc qu'à éviter les rochers qui tombent du plafond pour ne subir aucun dégât.

GUIDE COMPLET

Démarche générale

La démarche générale afin de terminer ce jeu est vraiment linéaire. Les actions sont limitées et les difficultés résident surtout dans les combats mais aussi dans les sauts, certains étant plutôt difficiles. Vous trouverez tout au long du jeu de nombreuses pièces pour sauvegarder, aussi sauvez le plus souvent possible. Pensez aussi à fouiller les moindres recoins pour trouver des objets fort intéressants. Notez aussi la possibilité de détruire certains murs afin de pouvoir accéder à des pièces secrètes renfermant de précieux bonus. Affrontez les ennemis, ne fuyez pas, vous obtiendrez ainsi de l'expérience, des objets, mais aussi des cartes DSS. En effet l'expérience joue un rôle primordial et vous risquez d'être bloqués durant le jeu contre des boss...Enfin, petit conseil, détruisez les torches, vous trouverez ainsi des soins et quelques armes secondaires.

Méthode pour venir à bout des boss

Voici la liste des boss rencontrés chronologiquement dans le jeu ainsi que la méthode pour les battre :

1. Cerbère

Ce premier boss se situe dans les catacombes. L'attaquer ne sera pas très difficile mais vous devez adapter votre système d'esquive en fonction de sa couleur. En effet, ses attaques sont différentes en fonction de sa couleur. Toutefois, elles ne sont pas très dangereuses. Si vous manquez de points de vie, pensez à donner des coups sur les torches pour vous régénérer à l'aide des bonus ainsi libérés. Utilisez le Holy Water en arme-secondaire pour affliger le maximum de dommages.

2. le Nécromancien

Second boss, vous l'affronterez dans la salle d'audience. Ce dernier se déplace dans les airs, vous attaque quelques fois et invoque des monstres. Utilisez des combos et frappez-le en priorité. Lorsqu'il n'invoque plus que des squelettes débarrassez-vous en puis éliminez-le.

3. le Golem en acier

Situé dans la tour des machines, ce boss est assez puissant. Aussi, essayez d'avoir un niveau acceptable (la vingtaine) avant de l'affronter. Ces attaques sont puissantes et assez difficiles à éviter. Concentrez-vous donc tout d'abord sur la défense et frappez-le entre ses attaques. L'arme secondaire Cross vous sera ici d'une précieuse aide.

4. Adramelech

Le combat risque d'être assez long. Il n'y a pas de méthode particulière, évitez ses attaques et frappez dès que possible. Visez la tête pour causer chaque fois le maximum de dommages. Le combat n'est pas difficile, il faut être patient.

5. les Zombies Dragons

Vous voici au milieu de 2 dragons. Restez sur le sol, évitez leurs attaques et concentrez vos coups sur l'un des 2 dragons pour commencer. Ce dernier détruit, le combat deviendra bien plus aisé. Là encore, il est important d'avoir un niveau convenable, supérieur à 30.

6. la Mort

Ce combat se déroule en 2 étapes mais n'est pas très difficile. Prenez tout d'abord le temps d'observer votre adversaire pour anticiper ses attaques. Passez ensuite à l'assaut, utilisez vos bonus et frappez le plus possible. Au bout d'un certain nombre de coups, le boss se transforme. Le combat devient un peu plus dur et ses attaques plus puissantes, utilisez l'arme secondaire Cross pour éliminer définitivement cet ennemi.

7. Camilla

Un combat assez difficile. Ce boss possède une panoplie d'attaques vraiment impressionnante et déclenchée aléatoirement. Restez sur vos gardes, guettez la moindre erreur de l'ennemi pour attaquer (utilisez des combos pour augmenter votre puissance et vitesse).

8. Hugh

Voici un combat face à votre double. Inutile d'utiliser des attaques classiques, c'est à dire face à lui, dans ce combat. Évitez ses attaques (sauter la plupart du temps) et chargez tout de suite après. Le combat est plutôt facile.

9. Dracula

Avant dernier boss, il est très facile à battre. Ce dernier ne vous envoie que des chauves-souris, tuez-les et frappez Dracula dès qu'il apparaît. Ce combat, très classique et proche des combats contre Dracula dans d'autres jeux est extrêmement facile.

10. Dracula (2ème combat)

Là, c'est beaucoup plus difficile, avoir au moins 60 niveaux en expérience est indispensable pour prétendre à la victoire. Vous devez l'attaquer au moment où le grand oeil s'ouvre (lorsque Dracula apparaît), et éviter ses attaques le reste du temps (utilisez des combos pour vous protéger contre certaines attaques). Au bout d'un certain nombre de coups Dracula change de méthode, ses attaques deviennent plus rapides, utilisez le Roc Wing et évitez-les ainsi plus facilement. Lorsque Dracula se rend compte que ses attaques sont vaines, il se transforme une nouvelle fois, frappez alors l'oeil jusqu'à ce que la victoire finale soit vôtre (attention aux attaques des chauves-souris).

Les Ennemis

Avoir un bon niveau d'expérience est vital dans ce jeu pour progresser. Voici donc la liste des ennemis en fonction de l'expérience que vous gagnez en les éliminant :

- Esprit : 1
- Vers empoisonné : 1
- Ectoplasme : 2
- Gremlins : 2
- Gargouille : 3
- Homme boue : 2
- Méduse : 2
- Zombie : 2
- Goule : 3
- Mère : 3
- Spectre : 3
- Chauves-souris : 4

- Squelette : 4
- Squelette lanceur de bombes : 4
- Squelette armé de lances : 6
- Tête d'os : 7
- Sauterelle : 8
- Triton : 10
- Cerveille volante : 12
- Soldat squelette : 16
- Tour Diable : 17
- Abeille : 18
- Homme en métal : 21
- Roi papillon : 24
- Démon de Terre : 25
- Homme insecte : 29
- Squelette électrique : 30
- Squelette chevalier : 39
- Renard archer : 53
- Zombie voleur : 58
- Main malveillante : 63
- Lutin : 103
- Hyène : 105
- Squelette avec boomerang : 112
- Marionnette : 130
- Ombre réchauffante : 136
- Loup : 140
- Tour d'os : 160
- Epée ensanglantée : 200
- Gorgone : 219
- Armure de pierre : 222
- Ours : 227
- Armure de Terre : 240
- Démon : 260
- Panthère : 270
- Harpie : 271
- Renard chasseur : 272
- Armure de feu : 280
- Dryade : 300
- Mante : 400
- Démon de tonnerre : 450
- Pillier malveillant : 480
- Tête de poisson : 486
- Poltergeist : 510
- Démon de feu : 600
- Sorcière : 600
- Oggre : 700
- Hippogriffe : 740
- Jaguar : 760
- Armure de tonnerre : 800
- Homme lézard : 800
- Armure de poison : 820
- Sirène : 880
- Grizzly : 960
- Démon : 1000
- Ombre glacée : 1200
- Golem : 1400

- Armure de glace : 1500
- Légion : 1590
- Sainte armure : 1700
- Armure vent : 1800
- Catoblepas : 1800
- Seigneur Démon : 1950
- Cheval : 1970
- Cauchemar : 2000
- Minotaure : 2000
- Dullahan : 2.200
- Démon de vent : 3600
- Démon de glace : 4200
- Ange perdu : 6000
- Armure blanche : 7000
- Diable : 10000
- Armure Diable : 14600

Les objets

Tout au long de votre périple vous trouverez divers objets cachés. Vous en obtenez plus en éliminant les monstres. Il existe 2 sortes d'objets :

- les classiques : ces objets vous permettent de récupérer de la vie, magie, d'augmenter votre endurance et psychisme, mais aussi de vous guérir contre certains types d'attaques (attaques poisons en particulier).
- les autres : vous trouverez aussi d'autres objets indispensables pour progresser dans le jeu. En voici la liste:
 - Bague de force : vous permet de pousser des blocs.
 - Bague Rock : cette bague vous donne la capacité de voler temporairement.
 - Bottes coups de pied : vous pouvez avec ces bottes tomber un mur d'un simple coup.
 - Bottes vitesse : vous permettent de courir.
 - Double : cela vous permet de faire des doubles-sauts afin de pouvoir atteindre des plates-formes élevées.
 - Grande clé : utilisée en fin de jeu, elle est indispensable pour ouvrir les dernières portes.
 - Purificateur : il vous servira à nettoyer des eaux empoisonnées afin de pouvoir continuer votre progression.

Les Armes secondaires

En plus de votre arme principale vous avez la possibilité dans Castlevania d'utiliser des armes secondaires. En voilà la liste:

- Boomerang : une arme très connue et efficace.
- Couteau : arme basique, vous pouvez en lancer sur les ennemis.
- Hache: une autre arme.
- Sainte eau : jetez-la sur le sol pour créer une barrière de flammes entre vous et les ennemis. Ainsi, tous les ennemis s'approchant de vous seront pulvérisés.
- Stop : fige les ennemis, vous laissant ainsi le temps de les attaquer.

Les cartes

Enfin, les cartes de combos sont très utiles. Voici tout d'abord les cartes vous permettant d'effectuer de nouvelles attaques.... :

- Apollon : permet de faire des explosifs très puissants.
- Jupiter : grâce à lui, votre défense est améliorée.
- Mercure : augmente votre force.
- Neptune : vous permet de vous régénérer.
- Uranus : vous donne plus de courage.
- Vénus: permet d'enchanter l'ennemi.

Il en existe d'autres, mais celles-ci sont les principales.

Vous trouverez aussi tout au long de votre quête d'autres cartes, toutes très utiles, et en grand nombre !

La défense : les Robes

Votre défense varie en fonction de la robe que vous portez. Voici la liste des robes ainsi que leurs caractéristiques :

- Robe de coton : +25 en défense et +100 en intelligence.
- Robe en soie : +40 en défense + 140 en intelligence.
- Robe arc-en-ciel : +140 en défense +250 en intelligence.
- Robe magique : +200 en défense +300 en intelligence.
- Robe du Sage : +250 en défense +500 en intelligence.

La défense : les Armures

- Armure en cuir : +30 en défense.
- Armure en bronze : +50 en défense.
- Armure en or : +80 en défense.
- Côtes de mailles : +100 en défense.
- Armure en acier : +120 en défense.
- Armure en platine : +150 en défense.
- Armure en diamant : +210 en défense.
- Armure miroir : +300 en défense.
- Armure éclatante : +500 en défense.

Les bracelets

Le jeu regorge de bracelets plus ou moins faciles à récupérer. Ces bracelets vous permettent d'augmenter vos capacités mais ils ne sont pas indispensables.

VAINCRE LA MORT

1ère Méthode

Munissez-vous des cartes Jupiter et Serpent de manière à être protégé par les quatre sphères de glace et ainsi éviter sans peine une grande partie des faucilles. Frappez sans relâche votre adversaire en sautant et en utilisant en même temps une arme secondaire comme la hache ou la croix. Evitez ses boules de feu en sautant par-dessus à l'aide du double saut. Lorsque le boss se transforme, rapprochez-vous suffisamment de lui pour l'atteindre et reculez lorsqu'il s'apprête à vous frapper de ses griffes.

2ème Méthode

Allez dans le menu DSS et utilisez l'association des cartes Jupiter et Manticore. Cette combinaison créera alors un bouclier de poison qui stoppera toutes les boules d'énergie du magicien, hormis les deux sphères qu'il vous faudra éviter de temps en temps. Ensuite, sautez et frappez votre ennemi jusqu'à ce qu'il se transforme en faisant attention à ne pas le toucher directement. Arrivé à ce stade, frappez-le sans relâche en évitant ses deux attaques. Pour anticiper la première, référez-vous à sa pince qui se lève, signe qu'il va vous frapper si vous êtes trop prêt. Courez alors rapidement en sens inverse pour être hors de portée. La seconde attaque (le tremblement de terre) peut être évité en sautant lorsque le monstre rabat ses pinces sur le sol pour produire une secousse. Si vous disposez d'un niveau entre 25 et 30, le combat ne devrait pas durer plus de cinq minutes. Dans tous les cas, usez et abusez du bouclier de poison qui ne consumera pas votre jauge de magie. D'ailleurs, cette combinaison est assurément une des meilleures du jeu, qui plus est disponible assez rapidement.

📌 OBTENIR L'ARMURE BRILLANTE

Pour obtenir cette armure vous devez compléter la battle arena située dans la tour de la chapelle.

📌 EMBLACEMENT DES CARTES

Cartes des Dieux

Mercury : Bone head, debut du jeu

Venus : Slime

Jupiter : Heat shade (les femmes en rouge)

Diana : Man eater (cf notice)

Apollo : Archdemon (le niveau de la bibliothèque)

Neptune : Ice armor

Saturn : Fallen angel (juste avant la battle arena)

Uranus : Le chandelier bizarre dans la salle du boss golem (Après Camilla)

Pluto : Le chandelier bizarre dans la salle de cerberus (Après Camilla)

Cartes des Créatures légendaires

Salamander : Skeleton bomber

Snake : Earth demon (le premier k'on croise)

Mandragore : Axe armor

Golem : Lightning skeleton

Cockatrice : Stone armor (machine tower)

Manticore : Thunder demon

Griffin : Skeleton athletes

Thunderbird : War panther

Unicorn : White armor (battle arena)

Black dog : Devil armor (battle arena)

📌 VAINCRE CAMILLA

1ère méthode

Munissez-vous des haches et des cartes qui permettent d'être entouré des sphères protectrices. Restez en hauteur sur la plate-forme et évitez les projectiles que le boss envoie sur vous en sautant. La plupart seront détruits par les sphères, ce qui vous laissera le temps de vous concentrer pour envoyer le maximum de haches sur le boss. Si vous êtes à court de haches et que le combat n'est pas terminé, vous allez être dans l'obligation de descendre pour affronter Camilla à coups de fouet. Quoi qu'il arrive, ne restez pas en face d'elle mais contournez-la et placez-vous derrière elle contre le mur lorsqu'elle envoie ses rayons pour la frapper.

2ème méthode

Il existe une façon très simple pour battre Camelia. Certes, le tout vous demandera un peu plus de temps mais en contrepartie, vous ne perdrez pas une seule unité d'énergie. Premièrement, allez dans le menu DSS et utilisez l'association des cartes Jupiter et Manticore. Cette combinaison créera alors un bouclier de poison qui stoppera toutes les boules d'énergie que Camelia vous lancera. Ensuite, vous devrez simplement sauter sur les plates-formes qui sont en hauteur afin que les autres attaques de la dame (le laser, la charge et les boomerangs) ne vous touchent pas.

Enfin pour toucher la belle, voici ce qu'il vous faudra faire. Tout d'abord, restez constamment sur les plates-formes, celles de droite, de gauche ou du milieu. En fonction de la position de votre ennemi, sautez de plate-forme en plate-forme pour ne pas vous faire toucher. Vous devrez alors simplement mettre à profit votre bouclier de poison pour faire de petits dégâts multiples ou utiliser votre fouet, de façon directe ou avec votre attaque tourbillonnante, ceci dépendant de l'endroit où se trouve Camelia. Par exemple si vous vous trouvez sur la plate-forme de droite et que votre adversaire est un peu en contrebas, utilisez l'attaque tourbillonnante, puis lorsque votre ennemi sera juste en dessous de vous, sautez rapidement sur la plate-forme du milieu. Attendez que Camelia arrive sous vous, laissez faire votre bouclier poison puis sautez sur la plate-forme de gauche. Utilisez la même méthode que précédemment ou frappez directement Camelia, si cette dernière est au même niveau que vous. Très vite, sautez sur la plate-forme du centre et continuez comme ceci. Utilisez également les haches pour faire davantage de dégâts. Cette technique est très efficace, surtout que votre bouclier poison ne consomme absolument pas d'énergie magique. Si vous ne faites pas d'erreur, vous devriez venir à bout du monstre en moins de dix minutes, tout en conservant votre énergie.

VAINCRE HUGH

Certainement le combat le plus facile du jeu, si la sauvegarde n'était pas aussi éloignée. A partir du téléporteur, évitez le monstre Devil en sautant par-dessus puis éliminez les chevaliers avec vos hâches pour ne pas risquer de vous faire toucher. Face à Hugh, munissez-vous des cartes qui permettent d'avoir les deux flammes autour de vous et sautez sans arrêt par dessus votre adversaire sans sortir votre fouet. Les flammes le toucheront sans que vous ayez rien à faire. Allez vous cacher en hauteur s'il lance son attaque spéciale. Vous en viendrez à bout très rapidement. Le plus dur est de revenir indemne à la sauvegarde. Pour cela, évitez d'affronter les chevaliers et sautez par-dessus les monstres pour arriver en vie jusqu'au téléporteur.

VAINCRE DRACULA

Première méthode : La seconde métamorphose de Dracula vous donnera bien du fil à retordre, mais si vous parvenez à anticiper toutes ses attaques, vous devriez en venir à bout dès le level 40 et sans l'armure brillante. Dès votre arrivée, faites un saut à droite pour atteindre la plate-forme de gauche. Le boss va se mettre à votre hauteur. S'il vous envoie des chauve-souris, descendez rapidement au niveau inférieur pour les détruire avec votre fouet et sélectionnez les cartes qui permettent d'avoir les deux flammes pour assurer votre protection, puis remontez vite sur la plate-forme. Si le boss envoie son rayon, c'est à ce moment que vous pouvez le toucher. Mettez-vous à l'extrémité de la plate-forme et tirez sans arrêt dans son oeil (vous pouvez même sélectionner à ce moment-là toutes les cartes et tous les items qui vous donnent la force maximale). Si le boss envoie des météores, choisissez les cartes et les items qui vous donnent une défense maximale, et slalomez pour éviter les météores (pas facile). Vient ensuite la seconde phase du combat. Placez-vous dans un coin en bas de l'écran et propulsez-vous dans les airs le plus haut possible dès que vous voyez le monstre apparaître derrière vous. Laissez-vous tomber et recommencez la manoeuvre jusqu'à ce qu'il prenne sa forme d'oeil. Munissez-vous des cartes qui permettent d'avoir les quatre sphères de glace et montez sur la plate-forme la plus proche. Le monstre viendra alors soit d'en haut, soit d'en bas. Utilisez alors les haches pour l'atteindre, puis dès qu'il s'approche, faites tourner votre fouet pour le toucher tout en détruisant les chauve-souris. Continuez ensuite à utiliser les haches dès qu'il s'éloigne. Il reste ensuite à calculer le bon timing pour savoir à quel moment il faudra revenir dans le coin de l'écran pour répéter l'opération.

Deuxième méthode : Pour cette méthode, il faut avoir la carte Neptune et les cartes Cocatrice, Manticore et Salamandre. L'attaque de météores de Dracula est de type Roche (activer Neptune+Cocatrice), celle qui fait briller ses deux tentacules en bas est de type Poison (activer Neptune+Manticore) et son rayon est de type Feu (activer Neptune+Salamandre). Ainsi il ne vous fera pas de dégât. Ensuite pour l'oeil entouré de chauves-souris les bonnes cartes sont Jupiter+Licorne ou Jupiter+Serpent, pour détruire facilement les petites chauves-souris (tiens cela vaut aussi

pour les petites faux du boss Death). Sinon vous n'avez qu'à l'éviter avec le Roc Wing quand il fait ses charges où il est invincible.

📌 RECOMMENCER LE BATTLE ARENA

Une fois que vous aurez gagné tous les combats de la Battle Arena, placez-vous là où vous devez glisser pour sortir. Glissez pour vous retrouver dans l'autre écran, mais revenez dans l'arène. Toutes les portes vous seront alors ouvertes et vous pourrez battre les ennemis que vous voulez pour gagner de l'expérience.

📌 TOUTES LES CARTES

Choisissez deux cartes en votre possession, et appuyez sur R pour vous concentrer. Avant la fin de la concentration, mettez la pause et choisissez deux cartes que vous n'avez pas. Enlevez la pause et vous gagnerez la magie des cartes.

📌 VAINCRE LE DRAGON À 2 TÊTES

Placez-vous sur une plate-forme en dessous de l'une des têtes et baissez-vous. Faites tourner votre fouet et prenez des cartes qui peuvent l'atteindre (le nuage toxique est tout indiqué). Lorsque vous aurez détruit cette tête, passez à la suivante.

📌 LA LILITH

Cet ennemi unique se trouve dans la zone où il y a les Poltergeist (Underground Warehouse). Il y a un couloir vertical, si l'on peut dire, où il y a quelques succubes (4 ou 5) avec un bonus tout en haut à récupérer avec la Roc Wing, après avoir battu un Arch Demon (sur la carte c'est juste en dessous du premier point de sauvegarde de cette zone). Dans cette espèce de cheminée il y a un passage secret sur la droite juste en dessous de quand on arrive, si on arrive par en haut, qui débouche sur un couloir (horizontal celui-là) assez long au bout duquel on trouve la Lilith. Cet ennemi est comme le Fallen Angel mais en plus résistant et plus fort, il vaut 20000 XP. Il permet de se faire pas mal d'XP. La technique c'est de courir quand elle vous poursuit et avoir un peu d'avance (la longueur d'un fouet environ). Là il suffit de sauter un peu, de frapper avec le fouet du mauvais côté et de se retourner juste après l'avoir sorti (le fouet). Le coup la touchera. Pour éviter ses boules il faut avoir pas mal d'avance (c'est assez facile puisqu'elle s'arrête pour les lancer) et ainsi les voir venir. Utiliser des cartes qui augmentent la force mais avec lesquelles on peut frapper assez vite, et assez loin (éviter les arts martiaux ou le revolver, avec par exemple : Mercure+Licorne ou Mars+Cocatrice).

Castlevania : Harmony of Dissonance

© Konami 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

JOUER AVEC MAXIM

Terminez le jeu une première fois, et entrez le code `MAXIM` comme nouveau nom pour jouer avec ce personnage.

AUCUNE MAGIE

Terminez le jeu au moins une fois et entrez le code `NO MAGIC` comme nouveau nom.

MODE DIFFICILE

Pour faire apparaître le mode Hard, entrez le code `HARDGAME` comme nouveau nom, après avoir terminé le jeu au moins une fois. Une voix confirmera la validité du code pendant l'intro du jeu.

MODE BOSS RUSH

Terminez le jeu une fois pour débloquer le mode Boss Rush. Il y a trois niveaux de difficulté qui peuvent être débloqués successivement.

JOUER AVEC SIMON BELMONT

Après avoir terminé le jeu et débloqué le mode Boss Rush, faites le code légendaire des jeux Konami sur le logo Konami : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Select. Vous pourrez alors jouer avec le héros du premier épisode sorti sur NES : Simon Belmont, dans le mode Boss Rush.

SOUND TEST

Vous devez terminer le jeu avec la bonne fin (sauvez Maxim et Lydie) pour débloquent le Sound Test.

LES TROIS FINS DU JEU

Le jeu comporte trois fins différentes. Pour obtenir la première fin, allez affronter Maxim dans le château A, et vous sauvez Lydie. Pour la seconde fin, vous devez récupérer toutes les reliques du jeu, et affronter Maxim dans le château B. Enfin, pour la meilleure fin du jeu, vous devez avoir toutes les reliques et équiper les bracelets de Maxim et de Lydie pour pouvoir affronter Dracula sous ses deux formes. Vous aurez alors la meilleure fin du jeu.

Charlie et la Chocolaterie

© Take 2 Interactive / Digital Eclipse 2005

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

A DÉBLOQUER

Les mini-jeux

Il faut collecter toutes les lettres du nom WONKA.

Tout l'album photo

Veillez à avoir les 25 boîtes de chaque niveau.

Chu Chu Rocket

© Sega 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

NOUVEAUX MODES DE DIFFICULTÉ

Mode Hard

Terminez le jeu en mode de difficulté Normal.

Mode Special

Terminez le jeu en mode de difficulté Hard.

Mode Mania

Terminez le jeu en mode de difficulté Special.

CRÉDITS PLUS RAPIDES

Maintenez enfoncé le bouton B pendant les crédits pour les faire défiler plus rapidement.

Cocoto Kart Racer

© BigBen Interactive / Neko Entertainment 2006

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHEAT CODES

Ces mots de passe vous permettront de débloquent directement les personnages bonus :

Code : 95871

Débloque Bobong

Code : 51653

Débloque Glabooh

Code : 32812

Débloque Shiny

Code : 28946

Débloque Zaron

Contra Advance : The Alien Wars EX

© Konami 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

Mode Normal

Niveau 2	Y4HC1B L5P212 34ZWF1
Niveau 3	WXJD1Z JHSJ1Q KKNCY1
Niveau 4	ZWJF1J MGSL1B GP3LQB
Niveau 5	G3421N TDN51N C3BV2C
Niveau 6	W3MJ1S J4VP1n YY24BD

Mode Novice

Niveau 2	11111N TYLH1Z FCS5H1
Niveau 3	111113 TYLH1W BHZXZ1
Niveau 4	11111B TYLH1T XLGHSB

Crash Bandicoot 2 : N-Tranced

© Vivendi Universal Games / Vicarious Visions 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

BATTRE LES BOSS

Crunch Maléfique

Attendez que le boss fasse exploser une caisse de nitro. Ensuite tirez-lui dessus.

Coco Maléfique

Evitez les pics de Coco et frappez dès qu'elle s'arrête. Ensuite, placez-vous sur le côté pour éviter le lazer, encore une fois, frappez quand elle stoppe. Dernière étape, répétez les deux premières méthode en évitant cette fois de tomber dans le gouffre qui vient de s'ouvrir.

Faux Crash

Attirez le boss sur les pics au sol.

N-Trance

Faites une glissade pour éviter que N-Trance ne vous écrase. Evitez sa chaîne et frappez-le pendant qu'il la lance.

Crash Bandicoot : Fusion

© Vivendi Universal Games / Vicarious Visions 2004

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

CHEAT MODE

Appuyez simultanément sur L + R dans le menu Mode, puis entrez l'un des codes suivants.

100 Wumpa :	CR4SH
200 Wumpa :	G3CKO
500 Wumpa :	COFF33
Habits verts :	K1LL4Z
Jeu orange :	L4MPPOST
Jeu Spyro Party USA :	SW1NGS3T
Lancer de grenades :	STR4WB3RRY (lancer avec R)
Voir les crédits :	CR3D1TS

JEU SPYRO PARTY USA

Maintenez les gâchettes L et R tout en allumant votre GBA.

Crash Bandicoot XS

© Universal Studios / Vicarious Visions 2002

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

🚩 NIVEAU 21

Pour atteindre ce niveau, vous devez avoir trouvé toutes les reliques d'or et de platine. Allez ensuite battre Cortex une nouvelle fois. Vous pourrez alors jouer le niveau 21 (Méga Mix). Si vous cassez toutes les caisses (laissez-le monstre le faire pour vous), vous obtiendrez le diamant 29 et vous aurez alors terminé le jeu à 101 % !

Crash Nitro Kart

© Universal Interactive 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

MINI-JEU

Appuyez à plusieurs reprises sur L + R avant que l'écran titre n'apparaisse. Si la manipulation a réussi, vous aurez accès à un mini-jeu.

DÉBLOQUER DES PERSONNAGES

Jouer avec Geary

Battez Geary sur la piste Teknee.

Jouer avec Krunk

Battez Krunk sur la piste Terra.

Jouer avec N. Tropy

Finissez le jeu avec tous les personnages.

Crazy Taxi : Catch a Ride

© THQ / Graphic State Games 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

DEUXIÈME VILLE

Pour passer à la seconde ville, vous devez ramasser au moins 10 000 \$ dans le jeu normal (le durée importe peu). Réglez le trafic au minimum pour y arriver plus facilement.

Creatures

© Swing! Entertainment / Elo Interactive 2002

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

COMMENCER AVEC TROIS OEUFS

Au début de la partie, allez tout à droite jusqu'à la machine. Vous serez aspiré. Utilisez alors l'ascenseur pour atteindre le deuxième étage. Allez complètement à gauche pour trouver trois oeufs que vous pourrez placer dans la machine.

ACTIVER LES OBJETS

Appuyez sur L pour activer les objets souhaités.

Croque Canards

© Universal Interactive / LSP 2003

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

CODES DE NIVEAUX

Voici quelques codes de niveau :

F#BB#L	Niveau 3
G#BB#M	Niveau 4
H#BB#N	Niveau 5
J#BB#P	Niveau 6
K#BB#Q	Niveau 7

Cruis'n Velocity

© Midway 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

- 1 HLDDRTSN
- 2 HLDDSNST
- 3 HLDDNRLN
- 4 HLDDHVGD

CT Special Forces

© LSP 2002

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

CHOIX DU PERSONNAGE

Entrez le mot de passe 0202 pour choisir votre personnage.

CODES DE NIVEAUX

2. 1608

3. 2111

Fin. 1705

CT Special Forces 3 : Bioterror

© Hip Interactive / LSP 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

1-2	5073
2-1	1427
2-2	2438
2-3	7961
2-4	8721
3-1	5986
3-2	2157
3-3	4796
3-4	3496
3-5	1592
3-6	4168
3-7	1364
4-1	7596
4-2	9108
4-3	6124
4-4	7234
4-5	6820
5-1	2394
5-2	4256
5-3	0842

CT Special Forces : Back to Hell

© LSP 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

0801 Niveau 1
4770 Niveau 2
2736 Niveau 3
7777 Dernier niveau avec 8 vies

Autre possibilité :

0377 Niveau 1
0427 Niveau 2
0505 Niveau 3
0612 Niveau 4
0623 Niveau 5
0637 Niveau 6
0737 Niveau 7
0738 Niveau 8
0772 Niveau 9
0801 Niveau 10
0821 Niveau 11

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

📌 CODES DES NIVEAUX

[Daredevil] signifie que vous devez placer l'icône de la tête de Daredevil

Y [Daredevil] PSC [Daredevil] [Daredevil] K [Daredevil] [Daredevil] 4
F [Daredevil] FNK [Daredevil] TKFKH
CCKMC [Daredevil] R [Daredevil] B [Daredevil] P
0CKN [Daredevil] [Daredevil] 4 [Daredevil] [Daredevil] KR
WCP7D [Daredevil] CDGKM
H [Daredevil] [Daredevil] 7LBK5 [Daredevil] [Daredevil] D
4 [Daredevil] [Daredevil] 3NB23GKL
MCP3NBY5B [Daredevil] L
MCF2J [Daredevil] K5ZKD
RCK6JB4VW [Daredevil] L
RCK2QBRVXKB
RL [Daredevil] 7S [Daredevil] RXHKM
MNF39 [Daredevil] MVJKN
4LTPZBP5R [Daredevil] K
RST21BK3SKK
RQYQZCPV8 [Daredevil] M
4QYQ7CK39KC
4S2PZC459B [Daredevil]
47T77D435L [Daredevil]
MZY2ZRR5NBK
8ZY7ZRMXML [Daredevil]
MZ231S6XSGN

📌 TOUS LES SECRETS

Entrez 41TK1S6ZNGV en guise de mot de passe.

Dark Arena

© THQ / Graphic State Games 2002

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

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants e guise de mot de passe :

CRSDR	Test sonore (menu des options, mettez "Sound FX" à "Off", puis remettez à "On")
HLGNSBR	Santé illimitée
KNGHTSFR	Toutes les clés
LMSPLLNG	Toutes les cartes
NDCRSDRT	Munitions illimitées
NFTRWLLH	Passage au niveau suivant (appuyez sur Select sur la carte)
S X N	Invulnérabilité, toutes les armes, clés, et cartes, munitions infinies...
THRBLDNS	Toutes les armes

CODES DES NIVEAUX

	Facile	Moyen	Difficile
2.	CRSDRPLS	VWHTSRGH	LDNHGHNT
3.	TKMWTHYB	TCRSDRLR	DBYFTHND
4.	TTLLSFRT	DFRLMWTH	CSSRCNHT
5.	STCRSTRD	LLYRMGHT	HNSWLLSN
6.	NTLVMLNW	WRMRCHNG	TSTRSTLR
7.	NTTRDTNY	TLNDFRFR	STNDRDSW
8.	RQSTMWTN	MHMNNCNS	LLRSCRSS
9.	GTSTNDBY	YWHLLRTR	LNDTB TTL
10.	YRSDTFGH	NFRCHRSN	SRCNHRDS
11.	TWTHYVRS	DMSSKWLL	WFLLRWR
12.	THYRCLLN	TKRRVNGN	RRKNGNWR
13.	GHVTBTHR	PGNFRMTF	DNTFGHTW
14.	HLYLNDHS	STWCHRST	CRRYSGNF
15.	TBFRFGHT	NSRCMNGW	CRSSWRLR
Fin	GDFGHTBL	THSWRDSH	DSFNGLND

Dave Mirra Freestyle BMX 2

© Acclaim / Full Fat 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

RIDES SUR LES TOITS

Au cours du jeu, maintenez enfoncé le bouton L et faites : A, B, B, A, A, Haut, Bas.

Dave Mirra Freestyle BMX 3

© Activision 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

 **JOUER AVEC METAL ET FLASH**

A l'écran titre, faites R (2), L (2), B (2), L et R.

Dead to Rights

© Namco 2004

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

CODES DE NIVEAUX

Entrez l'un des codes suivants sur l'écran des mots de passe selon le niveau auquel vous voulez accéder :

QDJL	Niveau 02
ZZPD	Niveau 03
THKS	Niveau 04
MSLK	Niveau 05
KRPS	Niveau 06
VNVX	Niveau 07
YHXM	Niveau 08
FHMK	Niveau 09
LKJL	Niveau 10
RJHG	Niveau 11
RPGR	Niveau 12
WMVB	Niveau 13
KLPZ	Niveau 14
RVBS	Niveau 15
LMTQ	Niveau 16
GBGN	Niveau 17
YCGD	Niveau 18

Desert Strike Advance

© Electronic Arts 2002

+ D'INFOS

FORUM

+ EXTRA LIVES

Entrez **BS9JS27** en guise de mot de passe pour obtenir des vies supplémentaires.

+ SÉQUENCE DE FIN

Entrez **F9N5CJ8** en guise de mot de passe.

+ CODES DE NIVEAUX

3ZJMZT7	Niveau 2
K32L82R	Niveau 3
JR8P8M8	Niveau 4

Dexter's Laboratory : Deesaster Strikes !

© Bam! 2002

+ D'INFOS

FORUM

INVINCIBILITÉ

Mettez le jeu en pause et faites L (3), R (5), L, R (4) et L (3).

PASSER LES NIVEAUX

Mettez le jeu en pause et faites L (3), R (2), L, R (3), L, R, L, R (3) et L.

VIE SUPPLÉMENTAIRE

Mettez le jeu en pause et faites L (2), R (2), L, R, L (3), R, L (2), R (2) et L (2).

PLUS DE MUNITIONS

Mettez le jeu en pause et faites L, R (3), L (2), R (2), L (4), R, L (2) et R.

JEU PLUS RAPIDE

Mettez le jeu en pause et faites L, R (4), L, R, L, R (2), L (2), R, L et R (2).

MOINS DE MAL

Mettez le jeu en pause et faites L, R (4), L (3), R, L (6) et R.

GRANDS SAUTS

Mettez le jeu en pause et faites L (2), R (6), L (2), R (2), L (3) et R.

ADVERSAIRES RAPIDES

Mettez le jeu en pause et faites L, R (5), L (4), R (4) et L (2).

ADVERSAIRES PLUS LENTS

Mettez le jeu en pause et faites L (2), R (3), L, R (3), L (2), R (2), L (2) et R.

Digimon Battle Spirit

© Atari / Bandai 2003

+ D'INFOS

FORUM

📌 NOUVEAUX PERSONNAGES

Agumon noir et WarGreymon noir

Terminez le jeu deux fois avec deux personnages différents.

Impmon

Terminez le jeu avec au moins 300 balles D-Spirit et en ayant battu Impmon.

Lopmon et Kerpymon

Terminez le jeu avec trois personnages sauf avec ceux nécessaires pour jouer avec Agumon noir.

Gabumon et Omnimon

Terminez le jeu avec tous les Digimons de base ainsi qu'avec Lopmon et Agumon noir.

📌 CHANGER DE COULEUR

Lorsque vous choisissez votre personnage, utilisez Gauche et Droite pour changer sa couleur.

Digimon Battle Spirit 2

© Atari / Bandai 2004

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

CHANGER LES COULEURS DE VOS DIGIMON

Prenez une partie 1p ou 2p et quand c'est le moment de choisir un Digimon, cliquez sur la flèche droite ou gauche pour changer la couleur de votre Digimon.

Digimon Racing

© Bandai / Griptonite 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

DÉBLOQUER QUELQUES DIGIMONS

Agunimon : Gagnez le mode Coupe.

Guillmon : Gagnez le mode Time Trial.

Veemon : Obtenez la première place en mode Grand Prix.

Disney All Star Sports

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

NIVEAUX BONUS

A l'écran des codes faites Haut (2), Bas (2), Gauche (3), Droite, B et A.

Disney Extreme Skate Adventure

© Activision / Vicarious Visions 2003

+ D'INFOS

FORUM

PETER PAN

Au menu principal, faites : **L, R, L, R, L, L** pour débloquent Peter Pan.

Disney Princesse

© THQ / Disney Interactive 2003

+ D'INFOS

FORUM

+ NIVEAU BONUS

Entrez le code **z8L5HGSCP4 x3tHIk0BtL** pour débloquent un niveau bonus.

+ CODES DE NIVEAUX

Blanche neige

Chapitre 2

CgOrbfzm5D
KtRwZcMrTz

Chapitre 3

qpXxRkStdN
S8dDntZ9kK

Niveau terminé

BkMOHdGvNR
S2b4jnX2g8

Belle

Chapitre 2

CPZWkJSQbd
kHrKz1mFtM

Chapitre 3

r7sH73nCxR
WChHrvbBIL

Niveau terminé

rnv18jqsOR
WChHrvbBIL

Cendrillon

Chapitre 2

BMZnTQSjbF
GGNJj2LGSN

Niveau terminé

t94S25OP8v
BXbdxHwZhK

Aurora

Chapitre 2

qRhlfMchmB
GxQ2bhMzW7

Chapitre 3

qchvfWcrmL
Q6bBlrW7hH

Niveau terminé

BTZITNSgbC
DDLGgOJDQL

Ariel

Chapitre 2

tzSIQTNhXB
SqsvDZprz1

Chapitre 3

FzLxGGKsRP
dsOvJdxs4O

Niveau terminé

FCSJNNRDZm
ONVQq8SNbV

Jasmine

Chapitre 2

FHVxQQTscP
d284Sn62D8

Chapitre 3

FKZGTTSBbk
xLSNn6QLXS

Niveau terminé

tlwRtsrJ1t
9xj2Lhdz57

Niveau spécial

FLc1WWVwdN
hLBNn67LXS

Disney Sports Basketball

© Konami 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

JOUER AVEC MORTIMER ET DÉBLOQUER LE NIVEAU FIELD ARENA

Battez les Imperials dans le niveau 2 du mode Challenge.

JOUER AVEC PETE ET DÉBLOQUER LE NIVEAU STEAMROLLER DOME

Battez les Streamrollers du niveau 3 dans le mode Challenge.

Disney Sports Skateboarding

© Konami 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

NIVEAU BONUS

Faites Haut (2), Bas (2), Gauche (3), Droite, B et A sur l'écran des codes.

DK : King of Swing

© Nintendo 2005

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

📌 NIVEAU 1-4

La troisième phase du niveau comporte une énigme assez délicate à appréhender. Il s'agit d'utiliser le levier de manière à écarter les deux murs qui se referment au-dessus de vous. Pour y arriver, vous devez rester accroché sur le rond central du levier avec la main gauche de Donkey en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Ensuite, dès que votre main droite passe à côté du levier, saisissez-le au moins deux ou trois fois de suite avant de refaire le tour de manière à écarter suffisamment les parois. Lorsqu'elles seront complètement ouvertes, faites un saut et accrochez-vous rapidement sur les prises pour atteindre le haut de l'écran. Vous retrouverez ce genre de leviers plusieurs fois par la suite.

📌 MINI-JEUX

À l'écran titre, faites L + HAUT + A + B pour accéder au menu des codes. Tapez l'un des codes suivant pour accéder aux mini-jeux bonus :

65942922	Attack Battle 3
35805225	Disturbing Race 4
55860327	Nobo race 5

Dogz

© Ubisoft / Backbone Entertainment 2006

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

TOUJOURS ENSEMBLE

Pour débloquer le mode "Toujours ensemble", vous devez terminer le jeu en ayant la meilleure fin.

Dokapon Monster Hunter

© AIA / Asmik-Ace 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

DONGEON BONUS

Terminez une fois le jeu et continuez de jouer après la séquence des crédits. Allez à la fontaine des dragons et appuyez sur A pour jouer dans le nouveau monde des dragons.

NIVEAU DE LA MONTAGNE

Terminez le niveau Light House.

COSTUMES

Costume de clown

Parlez à votre voisin après avoir terminé la quête du cirque.

Costume de démon

Parlez au prêtre après avoir terminé le jeu.

Tous les costumes

Parlez à l'individu qui se trouve au 100ème étage de NewLand pour débloquer tous les costumes du jeu.

Donald Advance!

© Ubisoft 2001

+ D'INFOS

FORUM

CODES DE NIVEAUX

2. NRNWRX8W
3. SB*T9T4W
4. P49C8T4W
5. 6-Z3NX8X
2453NXJS Temple de Merlock 1

CODES DE NIVEAUX

Le Mont Donald 1	G O Z W R X N X
Le Mont Donald 2	N L S * S X N X
Le Mont Donald 3	H # H D 8 T J X
Le Mont Donald 4	P Z - V 9 T J X

Donaldville 1	Z B Q N V X 8 W
Donaldville 2	X 7 B X J X N X
Donaldville 3	P 8 Z 2 Z T J X
Donaldville 4	Y H O D 1 T J X

Manoir de MissTick 1	S V 8 * K X 1 S
Manoir de MissTick 2	1 6 8 N M X 1 S
Manoir de MissTick 3	T 7 S V 2 T X S
Manoir de MissTick 4	2 G T 9 3 T X S

Temple de Merlock 1	G Y B G H X 1 S
Temple de Merlock 2	Q 9 B G H X 1 S
Temple de Merlock 3	H * Z 2 Z T X S
Temple de Merlock 4	R K O D 1 T X S
Temple de Merlock 5	1 S 8 * K X 2 F

Donkey Kong

© Nintendo 2004

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

🚩 NIVEAU 2

Pour terminer ce niveau facilement, montez les deux échelles. Quand la flamme apparaît, descendez l'échelle pour faire descendre la flamme et sautez sur la plate-forme mobile. Sauter ensuite sur la plate-forme fixe à droite puis sur l'autre plate-forme mobile. Attention à ne pas sauter trop tard. Sauter sur la plate-forme fixe à droite et recommencez l'opération avec la flamme. Pour finir, sautez sur la petite plate-forme et montez l'échelle pour atteindre Pauline.

Donkey Kong Country

© Nintendo / Rareware 2003

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ 50 VIES EN PLUS

A l'écran où vous sélectionnez votre sauvegarde, mettez-vous sur l'option "Effacer", maintenez le bouton Select enfoncé puis faites B, A, R, R, A, L, L. Chargez une partie pour commencer automatiquement avec 50 vies.

+ RESET

Mettez le jeu en pause avec Start et appuyez sur Select. Cette astuce ne marche que dans les niveaux que vous avez déjà terminé.

+ MODE HÉROS

Terminez une fois le jeu avec au moins 90%. Commencez une nouvelle partie en mode deux joueurs pour avoir accès au mode héros.

+ VIES INFINIES

Au premier niveau du premier monde sautez sur Rambi et passez dans le passage secret (sous les 3 crocodiles verts). Descendez de Rambi et montez sur la corniche. Ensuite retournez au passage secret : les bananes et la vie seront réapparues.

+ SOUND TEST

Dans le menu principal, sélectionnez START, maintenez SELECT et faites B, A, L, L, A.

MAX DE VIES

Pour avoir des vie à volonté, allez au niveau Jungle Poisse, et rentrez dans la maison de gauche où se trouve une vie. Prenez-la puis faites pause et select pour revenir sur la carte. Répétez l'opération autant de fois que vous le voulez.

Donkey Kong Country 2

© Nintendo / Rareware 2004

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📍 EMBLACEMENT DES BALLONS BLEUS

Dans ce jeu, les ballons rouges sont nombreux, les verts plus rares et les bleus, extrêmement rares. Voici trois emplacements où l'on peut trouver des ballons bleus :

Dans le monde Galion de la Galère, au tableau MicMac dans la mâture

A la fin du niveau, ne sautez pas sur la cible de fin de niveau tout de suite. Sauter plutôt par dessus. Avancez jusqu'à ce que vous voyiez un ballon bleu flotter dans les airs.

Dans le monde Kremland Dongo, au tableau Embrouillamini joli

A la moitié du tableau (le barri étoilé sera là), ne grimpez pas sur la liane. Sauter dans le mur de ronces situé à votre droite. Vous vous retrouverez dans une pièce secrète. Sauter dans le tonneau de l'araignée. Transformé, monter prendre les bananes en faisant des toiles-plates-formes. Regardez bien le mur de gauche : il y aura une banane dessus à un moment donné. Avancez en sa direction en faisant toujours des plates-formes. Vous verrez la pièce de héros du jeu. Il y a une banane qui flotte toute seule en bas de l'endroit où est la pièce. Allez la prendre : un ballon bleu est là, invisible.

Dans le monde Ravin Ravi, au tableau Fatales Rafales

Au tout début, faites équipe avec votre partenaire. Lancez-le en haut de la butte où vous vous trouvez : il y a une banane. L'endroit renferme un boîte contenant le serpent. Chevauchez-le et faites le tableau jusqu'à ce qu'une pancarte interdit au serpent apparaisse. Passez-le et votre animal se transformera en ballon bleu.

📍 PASSAGE SECRET VERS LA FIN DU NIVEAU

Dans plusieurs tableaux, il y a des tonneaux invisibles qui, lorsqu'on saute dedans, rendent à la fin. En voici un. Dans le tableau "Complainte de Kanon", allez au deuxième étage où vous trouverez deux rats et un kruncha (crocodile musclé bleu). Un chaudron est accroché au-dessus. Sauter sur le chaudron et vous verrez un tonneau apparaître. Vous serez propulsé dans un endroit où les bananes forment un point d'exclamation. Traversez cette salle et vous vous trouverez immédiatement à la fin.

📍 AVOIR TOUS LES KREMCOINS

Dans le tableau **Panique à bord**, allez dans la cabine de K.Rool sans prendre les bananes qui se trouvent devant l'entrée. Lisez le parchemin mais ne prenez pas le ballon. Sortez et sautez par-dessus les deux bananes qui sont directement devant vous. Allez prendre le régime de bananes qui se trouve au-dessus des deux tonneaux où se trouve un pirate à jambe de bois. Revenez dans la cabine mais ne prenez pas les deux bananes qui se trouvent devant. A l'intérieur, prenez le ballon. Ressortez, mais ne prenez toujours pas les deux bananes. Allez reprendre le régime

au-dessus dans tonneaux. Revenez dans la cabine toujours sans prendre les deux bananes. Si vous avez suivi ces instructions à la lettre, une pièce Kremcoins apparaîtra. Prenez-la et vous en obtiendrez 75, le nombre maximum qu'on peut obtenir. Ces pièces ne donnent aucun point de pourcentage.

CONSEILS POUR BATTRE LE DERNIER BOSS

Il faut tout d'abord faire attention aux canons qui paraissent normaux au début mais qui se transforme en divers pièges. A chaque fois que vous touchez trois fois le monstre, vous pourrez bénéficier d'un tonneau DK.

CHEAT MODE

Entrez les codes suivants dans le menu Cheats.

FREEDOM	Tous les niveaux
HELPME	15 vies
KREDITS	Voir les Crédits
ONETIME	Sound Test
RICHMAN	10 pièces bananes
ROCKARD	Pas de tonneau DK et de checkpoint
WEAKLING	55 vies
WELLRICH	50 pièces bananes

Donkey Kong Country 3

© Nintendo / Rareware 2005

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

CHEAT MODE

Ces codes sont à entrer dans l'écran des options, avant de lancer une partie.

AQUA	Les 98 pièces bonus
EXTRAS	Tous les mini-jeux
HARDER	Pas de checkpoint
KREDITS	Voir les crédits
MONKEY	50 vies en plus
MUSIC	Sound-test
TUFFER	Pas de tonneaux étoile et DK

MEILLEURE FIN

Pour pouvoir assister à la meilleure fin, il vous faut collecter toutes les pièces bonus, toutes les pièces DK, tous les oiseaux bananes et battre le boss de Krematoa.

Doom

© Activision / id Software 2001

+ D'INFOS

FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur Start pour mettre la pause. Maintenez L + R et entrez les codes suivants.

God mode

A, A, B, A, A, A, A, A.

Carte de l'ordinateur

B, A, A, A, A, A, A, A

Costume radiation

B, B, A, A, A, A, A, A

Invinsibilité

B, B, B, A, A, A, A, A

Berserk

B, A, B, A, A, A, A, A

Toutes les armes, objets et clés

A, B, B, A, A, A, A, A, A

Sauter des niveaux

A, B, A, A, B, B, A, A.

Vous avancerez d'environ 5 niveaux à chaque fois que vous entrerez ce code.

Niveau tour de Babel

A, B, A, B, A, B, B, A

BASE MILITAIRE CACHÉE

Environ à la moitié du niveau trois du premier épisode (raffinerie toxique), ne rentrez pas dans la porte bleue mais retournez au début du niveau. Regardez dans les déchets radioactifs et si vous avez bien actionné tous les interrupteurs dans la première partie du niveau, vous verrez une plate-forme. Traversez-la et passez par l'ouverture. Tuez tous les ennemis puis cherchez la sortie et sortez. Actionnez l'interrupteur et vous serez alors dans la base militaire cachée, une zone très difficile.

Doom II

© Activision / id Software 2002

+ D'INFOS

FORUM

+ MODE DIEU

Mettez le jeu en pause avec Start puis maintenez L + R et faites A (2), B et A (5). Pour désactiver ce mode, remettez le jeu en pause, maintenez L + R et faites A (2), B, A et B (4).

+ CARTE INFORMATIQUE

Mettez le jeu en pause, maintenez L + R et faites B et A (7).

+ COMBINAISON RADIOACTIVE

Mettez le jeu en pause, maintenez L + R et faites B (2) et A(6).

+ INVINCIBILITÉ

Mettez le jeu en pause, maintenez L + R et faites B (3) et A(5).

+ MODE BERSERK

Mettez le jeu en pause, maintenez L + R et faites B, A, B et A(5).

+ TOUTES LES ARMES, OBJETS ET CLÉS

Mettez le jeu en pause, maintenez L + R et faites A, B (2) et A(5).

Double Dragon Advance

© Atlus / Technos Japan 2003

+ D'INFOS

FORUM

+ 10 CRÉDITS

Pour commencer le jeu avec 10 crédits, allez dans les options maintenez SELECT et faites L, R, bas, L, R, bas, L, R, droite.

+ DÉBLOQUER LE MODE DIFFICILE

Dans l'écran des options maintenez SELECT et faites haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite.

+ TEST MUSIQUE

Dans le menu des options maintenez SELECT et appuyez sur R, L, R, L.

Downforce

© Titus / Smartdog 2002

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

CODES DE NIVEAUX

41966	Niveau normal
83424	Niveau normal et circuit de Sidney
74883	Niveau Expert et circuit de Sydney
45120	Niveau expert, voiture bonus et circuit bonus
06254	Voiture Jojo
16175	Voiture Kera
12711	Voiture Skye
17993	Voiture Vinnie

Dr. Mario & Puzzle League

© Nintendo / Intelligent Games 2005

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

BONUS

Horizontal Mode (Dr. Mario)

Réussir le niveau Virus 20 en mode 1 joueur.

Horizontal Mode (Panel de Pon)

Atteindre le score de 10 000 points en mode Endless.

Vertical Mode

Compléter le mode 1-player Line en terminant le niveau 6-5.

Dragon Ball : Advanced Adventure

© Atari / Dimps 2005

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ CHEAT CODE (VERSION JAP)

Terminez le jeu, puis à l'écran titre, faites : L, R, Haut, Bas, L, R, Gauche, Droite, R, R, Droite. Vous entendrez un "kamehameha" et débloquentez tous les personnages cachés du mode Combat et le quatrième mini-jeu.

+ NOUVEAUX PERSONNAGES EN 1 CONTRE 1

Jackie Chun	Battez-le en mode Scénario
Tao Pai Pai	Battez-le en mode Scénario
Gohan	Battez-le en mode Scénario
Tenshinhan	Battez-le en mode Scénario
Roi Piccolo	Terminez le Scénario avec Goku et Krilin
Cyborg Tao	Terminez le mode Survie

+ MODES CACHÉS

Mode Bonus

Terminez le mode Scénario avec Goku.

Mode Survie

Terminez le mode Scénario avec Goku et Krilin.

Sound Test

Terminez le mini-jeu Défilé de boss.

+ MINI-JEUX

Mini-jeu 1 (Casse-rochers)

Terminez le mode Scénario avec Goku.

Mini-jeu 2 (Attrape-Karine)

Terminez le mode Scénario avec Goku.

Mini-jeu 3 (Combat léger)

Pour débloquent le 3ème mini-jeu dans lequel vous pouvez incarner un des 18 personnages au choix, vous devrez au préalable trouver les 7 boules de cristal qui sont cachées derrière les portes rouges qui sont uniquement ouvertes dans le mode Bonus.

Mini-jeu 4 (Défilé de boss)

Pour débloquer le 4ème mini-jeu, vous devrez compléter votre collection d'items en récupérant les 54 objets disséminés dans les modes Scénario et Bonus. Une fois que vous aurez tous les items, l'arrière-plan du menu d'introduction changera et une couronne fera son apparition au niveau de votre sauvegarde.

 **JOUER LE MODE SCÉNARIO AVEC KRILIN**

Terminez le mode Scénario avec Goku.

Dragon Ball GT : Transformation

© Atari / Webfoot

+ D'INFOS

FORUM

CHEAT CODES

Vie et stamina

Faire le plein de vie

Pendant le jeu faites : Bas, Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Bas, B.

Faire le plein de stamina

Pendant le jeu faites : Bas, Haut, Droite, Droite, Droite, Gauche, Droite, Gauche, B.

Invincibilité

Pendant le jeu faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, L, R, A, B.

Personnages

Sur le menu principal entrez l'un des codes suivants pour jouer un personnage spécifique en mode solo (attention, ces codes ne seront pas sauvegardés, il faut les retaper à chaque partie)

Piccolo

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Haut, Bas, B

Super Saiyan Goku (enfant)

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut, B

Super Saiyan Goku

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Bas, Bas, B

Super Saiyan Vegeta

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Bas, B

Super Baby Vegeta

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Bas, Haut, B

Dragon Ball Z : L'Héritage de Goku

© Infogrames / Webfoot 2002

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

NOUVELLE FIN

Emmenez tous les personnages jusqu'au niveau 50 (sauf goku), franchissez toutes les portes requérant ce niveau et récupérez les statuette des personnages. Une fois que vous avez obtenu toutes les statuette, vous obtiendrez le personnage satan (hercule). Emmenez-le jusqu'au niveau 50 et allez dans le studio ZZTV pour voir la nouvelle fin.

JOUER AVEC GULDO

Pour avoir Guldo, battez-le avec Krilin à l'épisode 5 dans le MH2.

OUVRIR LA PORTE DE LA MAISON DE VINNIE

Dans une des grottes des montagnes du nord se trouvent des interrupteurs qu'il vous faut activer dans l'ordre suivant : noir, vert et bleu ciel. La porte de Vinnie s'ouvrira.

JOUER AVEC HERCULE

Faites monter les personnages Gohan, Piccolo, Trunks et Végéta jusqu'au niveau 50. Procurez-vous ensuite les statues de chacun de ces personnages. Celles-ci se trouvent derrière leur porte du niveau 50. Terminez enfin le Cell Game pour débloquer Hercule.

EXPÉRIENCE FACILE

Dans la région des Montagnes Du Nord, à gauche du seconde point de sauvegarde, se trouve une porte de niveau 35 que Goku peut ouvrir. Derrière cette porte se trouvent des tricératops qui vous rapporteront beaucoup de points d'expérience. Derrière la porte de niveau 50 de Trunks se trouvent également des monstres qui rapportent beaucoup d'expérience. Sachez-en profiter !

Au menu principal, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, B et A.

Dragon Ball Z : L'Héritage de Goku 2

© Atari / Webfoot 2003

+ D'INFOS

FORUM

FAIRE LE PLEIN D'ÉNERGIE

A Capsule Corp dans la capitale de l'Ouest, parlez à la mère de Bulma. Celle-ci vous donnera un cookie à chaque fois que vous lui parlez. Les cookies redonnent cinq points d'énergie.

GOKU 3

Faites monter Songoku au niveau 50 pour voir Z3 (super guerrier 3).

LES 7 NAMEK

- 1: A l'ouest de la tour de dieu près du bac à fleur.
- 2: En haut de la montagne qui est à l'est du quatrième îlot des îles tropicales.
- 3: A l'ouest de la forteresse près de chez Goku, vous trouverez une zone située entre la rivière et la forêt. Au bout, passez sous les arbres au nord pour trouver le Namek.
- 4: Dans les montagnes du nord. Allez à l'ouest après le socle de sauvegarde et ouvrez la porte verte numéroté avec Piccolo. Suivez ensuite le chemin au nord-ouest pour trouver le Namek.
- 5: Dans le désert du nord. Lorsque le chemin se scinde en deux, allez à gauche pour le trouver.
- 6: Dans la maison du maire de la capitale de l'ouest. Cette habitation se trouve juste au sud de l'hôtel de ville.
- 7: Trouvez la carte d'accès aux appartements B dans la maison du maire de la capitale de l'ouest. Visitez l'appartement B au sud-est de la ville pour trouver le dernier Namek.

Une fois tous les Namek réunis, parlez au scientifique près du vaisseau avec lequel Végéta s'est posé sur Terre. Montez alors dans le vaisseau et accédez à la nouvelle Namek. Parlez au premier Namek que vous croiserez pour obtenir la clé de la maison du grand-père. Allez ensuite au nord pour affronter Cooler.

CODES GAMESHARK

Tous ces codes sont pour la version européenne du jeu.

Divers

330011d9 0063 capsule force +1
330011da 0063 capsule force +3
330011db 0063 capsule force +5
330011dc 0063 capsule force +1
330011dd 0063 capsule power +3
330011de 0063 capsule power +5

330011df 0063 capsule end +1
330011e0 0063 capsule end +3
330011e1 0063 capsule end +5
330011d6 0003 senzu
330011fb 0001 clé du grand père
83000f18 0001 attaquer quand on a les oeufs
330011F3 0007 avoir les 7 namek
330011E8 0019 les 25 capsule dorées
330011F4 0001 dragon ball 1
330011F5 0001 dragon ball 2
330011F6 0001 dragon ball 3
330011F7 0001 dragon ball 4
330011F8 0001 dragon ball 5
330011F9 0001 dragon ball 6
330011FA 0001 dragon ball 7

Gohan

830010cc 0043 débloquent gohan
830010c8 e0ff gohan lvl 50
830010ca 05f5 gohan lvl 50
830010ba 270f gohan a 9999 hp
830010b8 03e7 hp infini pour gohan
830010be 270f gohan a 9999 ki
830010bc 03e7 ki infini pour gohan
330010c3 0064 gohan a 100 de force
330010c3 03e7 gohan a 999 de force
330010c5 0064 gohan a 100 de power
330010c5 03e7 gohan a 999 de power
330010c7 0064 gohan a 100 d'end
330010cc 00ff gohan a toutes ces techniques

Piccolo

830010e8 0043 débloquent piccolo
830010e4 e0ff piccolo lvl 50
830010e6 05f5 piccolo lvl 50
830010d6 270f piccolo a 9999 hp
830010d4 03e7 hp infini pour piccolo
830010da 270f piccolo a 9999 de ki
830010d8 03e7 ki infini pour piccolo
330010df 0064 piccolo a 100 de force
330010df 03e7 piccolo a 999 de force
330010e1 0064 piccolo a 100 de power
330010e1 03e7 piccolo a 999 de power
330010e3 0064 piccolo a 100 d'end
330010e8 00ff piccolo a toutes ces techniques

Vegeta

83001104 0043 débloquent végéta
83001100 e0ff vegeta lvl 50
83001102 05f5 vegeta lvl 50
830010f0 03e7 hp infini pour vegeta
830010f2 270f vegeta a 9999 hp
830010f4 03e7 ki infini pour vegeta
830010f6 270f vegeta a 9999 de ki
330010fb 0064 vegeta a 100 de force

330010fb 03e7 vegeta a 999 de force
330010fd 0064 vegeta a 100 de power
330010fd 03e7 vegeta a 999 de power
330010ff 0064 vegeta a 100 d'end
33001104 00ff vegeta a toute ces techniques

Trunks

83001120 0043 débloquent trunks
8300111c e0ff trunks lvl 50
8300111e 05f5 trunks lvl 50
8300110c 03e7 hp infini pour trunks
8300110e 270f trunks a 9999 hp
83001110 03e7 ki infini pour trunks
83001112 270f trunks a 9999 de ki
33001117 0064 trunks a 100 de force
33001117 03e7 trunks a 999 de force
33001119 0064 trunks a 100 de power
3300111b 03e7 trunks a 999 de power
3300111d 0064 trunks a 100 d'end
33001122 00ff trunks a toutes ces techniques

Goku

8300113c 0043 activer le perso goku
83001138 e0ff goku lvl 50
8300113a 05f5 goku lvl 50
83001128 03e7 hp infini pour goku
8300112a 270f goku a 9999 hp
8300112c 03e7 ki infini pour goku
8300112e 270f goku a 9999 de ki
33001133 0064 goku a 100 de force
33001133 03e7 goku a 999 de force
33001135 0064 goku a 100 de power
33001135 03e7 goku a 999 de power
33001137 0064 goku a 100 d'end
3300113c 00ff goku a toute ces techniques

Hercule

83001158 0043 activer hercule
83001154 e0ff hercule lvl 50
83001156 05f5 hercule lvl 50
83001144 03e7 hp infini pour hercule
83001146 270f hercule a 9999 hp
83001148 03e7 ki infini pour hercule
8300114a 270f hercule a 9999 de ki
3300114f 0064 hercule a 100 de force
3300114f 03e7 hercule a 999 de force
33001154 0064 hercule a 100 de power
33001154 03e7 hercule a 999 de power
33001156 0064 hercule a 100 d'end

DÉBLOQUER SATAN

Cinq bustes des héros du jeu sont cachés. Pour les trouver, vous devez passer toutes les portes de niveau 50 avec les personnages correspondant. Tous vos guerriers doivent donc être au niveau 50. Récupérez le buste de Goku en dernier pour débloquer Satan. Voici la liste des lieux où trouver les portes de niveau :

Gohan : Environs de Gingertown. La porte est de couleur bleu ciel sur le plan (au nord).

Végéta : Montagne du nord. La porte bleu foncé à l'est de l'entrée du laboratoire du docteur Gero.

Piccolo : Nouvelle namek. La porte de couleur verte derrière Cooler.

Trunks : Jungle des tricératops. La porte violette au sud de la capitale de l'ouest.

Goku : Finir le cell game au niveau 50 et posséder tous les autres bustes.

Après avoir battu Cell, vous pourrez contrôler Satan.

Dragon Ball Z : Supersonic Warriors

© Atari / Arc System Works 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

TECHNIQUES SPÉCIALES

Kamehameha : R + A + B avec 50% d'énergie

Megakamehameha : faites pareil avec 100% d'energie

Boule d'énergie faible : maintenez R et appuyez sur B

Boule d'énergie normale : maintenez R et appuyez sur A

Boule d'énergie forte : maintenez R puis maintenez A

Projection : A + B contre l'adversaire

Garde faible : maintenez A (contre-attaque plus rapide)

Garde forte : maintenez B

Attaque spéciale (variable selon le perso) : maintenez A+B et appuyez sur R

COMBATS BONUS

Allez jusqu'au bout du mode Story sans perdre un seul combat. Vous aurez droit à un affrontement supplémentaire après la fin des crédits qui dépend de votre personnage.

PLACER UNE SUPER ATTAQUE

Pour réussir vos Kamehameha et autres attaques du même type, dès le début du combat, faites votre super attaque, puis rechargez votre jauge à 100%. Attendez que votre adversaire lance une super attaque et évitez-la en faisant un déplacement rapide. C'est à ce moment que vous devrez placer votre super attaque, car votre adversaire n'aura pas le temps de l'éviter.

Dragon Ball Z : Taiketsu

© Atari / Webfoot 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

LES COUPS SPÉCIAUX

Broly

Hover Punch : Gauche, Bas, Droite + B

Mega Punch : Droite, Gauche, Bas, Droite + B

Hyper Punch : Demi Cercle Gauche, Demi Cercle Droit + L + R

Buu

Super Buu ATK : Gauche, Bas, Droite, Haut + L

Mega Punch : Bas, Droite, Droite, Droite + B

Explosive Punch : Bas, Droite + B

Rayon Rose : Gauche, Droite, Bas, Droite + L

C-16

Rocket Punch : Gauche, Bas, Droite + L

Rayon NRJ : Gauche, Droite, Droite + B

C-18

Positronic Beam : Gauche, Droite, Droite + B

Rocket ATK : Bas, Gauche, Droite + B

Cell

Absorbion : Gauche, Bas, Gauche, Droite + B

Megahaméha : Bas, Droite + L

Kaméhaméha ATK : Bas, Droite, Droite + B

Megahaméha ATK : Bas, Droite, Droite + B (à faire quand ennemi est en défense)

Frieza

Destruction Disc : Droite, Gauche, Bas, Droite + L

Destruction Ball : Droite, Bas, Gauche, Droite + L

Rayon Oculaire : Droite, Gauche, Bas, Droite + B

Gohan

Masenko : Gauche, Bas, Droite + L

Volee Ball : Bas, Gauche, Droite + B

Goku

Spirit Bomb : Gauche, Bas, Droite, Haut + L

Megahaméha : Bas, Droite, Droite, Droite + L
Kaméhaméha : Bas, Droite, Droite, Droite + B

Gotenks

SGKA : Bas, Bas, Gauche, Droite + L
Voley-Ball : Droite, Gauche, Bas, Droite + R
Kaméhaméha : Bas, Droite, Droite + B

Krilin

Kaméhaméha : bas, droite, droite, droite + B
Kienzan : gauche, bas, droite, gauche + L
Méga coup de tête : bas, droite, droite, droite + A

Piccolo

Makkankosappo : Droite, Gauche, Bas, Droite + B
Genki : Bas, Gauche, Gauche + L

Raditz

Coup de coude : Bas, Droite + B
Mega coup de coude : Bas, Droite, Droite, Droite + B
Karate Chop Beam : Gauche, Droite, Droite + B

Trunks

Enchaînement Excalibur : Demi Cercle Gauche, Demi Cercle Droit + L+ R
Sword Slash : Bas/Gauche, Bas, Bas/Gauche + B
Triple ATK : Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite + L

Vegeta

Galick Gun : Bas, Droite Droite, Droite + L
Oozaru Monkey : Gauche, Bas, Droite, Haut + L
Big Bang ATK : Bas, Droite, Droite + L

NOUVEAUX PERSONNAGES

Débloquer Raditz

Terminer le mode Tournoi avec un perso

Débloquer Nappa

Terminer le mode Tournoi avec au moins deux persos différents

Débloquer Freezer

Terminer le mode Tournoi avec au moins quatre persos différents

Débloquer Android 16

Terminer le mode Tournoi avec au moins cinq persos différents

Débloquer Buu

Terminer le mode Tournoi avec au moins sept persos différents

Débloquer Gotenks

Terminer le mode Time Challenge avec un perso

Débloquer Cell

Terminer le mode Time Challenge avec au moins trois persos différents

Débloquer Broly

Terminer le mode Tournoi ou le mode Time Challenge avec au moins quatorze persos différents

Dragon Ball Z Collectible Card Game

© Atari

+ D'INFOS

FORUM

PERSONNAGES CACHÉS

Guldo

Atteindre le niveau 5 et battre Cell avec Nail comme personnage principal.

King Cold

Atteindre le niveau 5 et battre Cell avec Frieza comme personnage principal.

Krillin

Atteindre le niveau 5 et battre Cell avec Guldo comme personnage principal.

Nail

Atteindre le niveau 5 et battre Cell avec Goku comme personnage principal.

Piccolo

Atteindre le niveau 5 et battre Cell avec Garlic Jr. comme personnage principal.

Trunks

Atteindre le niveau 5 et battre Cell avec Gohan comme personnage principal.

Vegeta

Atteindre le niveau 5 et battre Cell avec King Cold comme personnage principal.

Driven

© Bam! / Crawfish Interactive 2002

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

ASTUCES DIVERSES

Tous les véhicules	29801
Voiture Game Stop	07913
Master car	62972

Driver 2 Advance

© Infogrames / Sennari Interactive 2002

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

📌 VOITURES SECRÈTES

Voiture secrète à Havana

Allez vers le tunnel à l'ouest de la ville et tournez à gauche juste avant le tunnel. Tournez à droite vers le mur pour découvrir un interrupteur planqué derrière des arbres. Allez l'actionner pour ouvrir un passage secret. Faites demi-tour et entrez dans la zone que vous venez d'ouvrir. En bas, tournez à gauche, puis à droite et de nouveau à gauche. La voiture se trouve au bout du tunnel.

Voiture secrète à Las Vegas

Dès le début du niveau, tournez à droite puis à gauche, direction Tropicana. Tournez à seconde intersection puis à gauche jusqu'à passage piéton. Allez vers le portail qui se situe après le bâtiment de gauche. Activez l'interrupteur derrière la barrière. Rendez-vous dans la nouvelle zone. la voiture secrète vous attend derrière le bâtiment. Tournez à gauche, descendez la rue et tournez à droite, à gauche. vous arriverez à une nouvelle zone secrète entre le mur et le bâtiment.

📌 CHANGER LA COULEUR DES VOITURES DE POLICE

Lorsque vous êtes poursuivi par un policier sur le sable à Rio faites L + R pour le faire changer de couleur.

Droopy's Tennis Open

© LSP / Bit Managers 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

0SZ2J1ML	Court Prison
365JXMLZ	1er tour du tournoi
4JPRJ1ML	Court Pôle Nord
PMW2J1ML	Débloquer Dripple

Duel Masters : Kaijudo Showdown

© Atari 2005

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

BONUS DE FIN

Terminez le jeu pour débloquer la Salle des Duels et la Galerie.

TROISIÈME STARTER DECK

Rempportez les tournois de boutiques dans chaque ville 5 fois pour obtenir le deck correspondant.

Duel Masters : Sempai Legends

© Atari 2004

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

SALLE DE DUELS

Terminez le jeu pour débloquer la Salle de Duels.

CARTES SPÉCIALES

Dans la boutique d'échange de cartes, sauvegardez votre partie et quittez le jeu. Sélectionnez ensuite l'option "Continue" et "Special" pour recevoir des cartes différentes.

Duke Nukem Advance

© Take 2 Interactive / Torus Games 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause, maintenez **L** puis faites **gauche, haut A, haut, gauche, A, Start, Select**

Dynasty Warriors Advance

© Koei 2005

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

TOUS LES PERSONNAGES

Cao Cao

Terminez le mode Musou avec un personnage du clan Wei.

Liu Bei

Terminez le mode Musou avec un personnage du clan Shu.

Sun Jian

Terminez le mode Musou avec un personnage du clan Wu.

Lu Bu

Terminez le mode Musou avec un personnage du clan Liu.

E.T. l'Extra-Terrestre

© Ubisoft / New Kid Co 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

- 2 Haut, Haut, A, Bas, Bas, B, R, L
- 3 Gauche, Haut, Droite, Bas, L, A, R, B
- 4 A, Gauche, B, Droite, L, Haut, R, Bas
- 5 L, R, R, L, A, Haut, B, Gauche
- 6 L, Gauche, R, Droite, A, A, B, A
- 7 B, R, B, L, A, Haut, B, Haut
- 8 Haut, Haut, A, Bas, Bas, Gauche, A, B
- 9 Droite, B, B, Gauche, Haut, R, R, L
- 10 Gauche, Gauche, A, L, Droite, Droite, B, R

Earthworm Jim

© THQ / Game Titan 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHEAT CODES

Mettez la pause pendant le jeu et effectuer les manipulations suivantes.

Choix du niveau

Droite, R, B, A, L, L, A, R.

Niveau Buttville

L, A, Haut, R, A, R, A, Select.

Niveau Down the tubes

Haut, L, Bas, A, R, A.

Niveau For Pete's Sake

R, L, R, L, A, R.

Niveau 5

R, L, A, B, B, A, L, R.

Niveau Snot A Problem

R, Haut, Select, L, R, Gauche.

Niveau What The Heck

Select, R, B, Bas, L, B.

Earthworm Jim 2

© Interplay / Majesco 2002

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

📌 CODES DE NIVEAUX

Lorenzo Soil	P9VNL8
Puppy Love Part 1	F1LDBZ
Villi People	N8TNL8
The Flying King	J4PJG4
Puppy Love Part	2G2MGD2
Udderly AbductedK	5QJG4

📌 ALLER À LA FIN DU JEU

Appuyez sur Start et faites : Select, Gauche, Droite, L, R, Gauche, Droite, Select.

Ecks vs. Sever

© Bam! / Crawfish Interactive 2002

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

📁 CODES DES NIVEAUX

	Ecks	Sever
2.	EXTREME	SEVERE
3.	EXCITE	SURVIVE
4.	EXCAVATE	SAVANT
5.	EXCALIBUR	SUFFER
6.	EXTORT	SULPHER
7.	EXPIRE	SERVE
8.	EXACT	SEETHE
9.	EXHALE	SEVERAL
10.	EXHUME	SEVERANCE
11.	EXONERATE	SAVAGE
12.	EXPEL	SACROSANCT

📁 MOTS DE PASSE MULTI-JOUEUR

VULNERABLE
VORACIOUS
VENDETTA
VIOLATE
VINDICATE
VESUVIUS

Ecks vs. Sever 2 : Ballistic

© Bam! / Crawfish Interactive 2002

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

CHEAT MODE

DEADTHWHISH	Invincible
BIGPOKET	Munition illimité
DOYOUUCME^	Invisible
ACMEBANGS	Coups plus puissants
TOOLEDUP	Toutes les armes
OOHSTOPIT	Tuer en un seul coup
MYBIGUN	Tirs rapide
ACMEBANGS	Explosifs puissants
COLDFEET	Ennemis immobiles
DOYOUUCME	Invisibilité
HORNBLOW	Son de mort alternatif

CODES DE NIVEAUX

2	SMOKEY RAVEN
3	BUTTERFLY FIREFLY
4	COVEY BULLDOG
5	TIGER DRAGON
6	HORNET LOUDMOUTH
7	LITTERBUG STINGER
8	MUSTANG NAIL
9	SPECTRE ZORRO
10	NIMROD XRAY
End	SPOOKY REDDOG

ASTUCE MULTIJOUEURS

Vous pouvez brancher les jeux Ecks vs. Sever et Ecks vs. Sever 2 : Ballistic et avoir accès à tous les jeux en multijoueurs.

Ed Edd'n Eddy : Jawbreakers !

© Acclaim 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHEAT CODES

Faites une des manipulations suivantes sur l'écran titre :

Tous les items

Maintenez L + R et faites Gauche, Gauche, Bas, Droite, Droite, Haut, Gauche.

Invincibilité

Maintenez L + R et faites Gauche, Bas, Bas, Droite, Droite, Gauche, Bas.

Jet Packs

Maintenez L + R et faites Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Haut.

Choix du niveau

Maintenez L + R et faites Gauche, Gauche, Droite, Bas, Bas, Haut, Droite.

Eggo Mania

© Kemco / HotGen Studios 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

JOUER AVEC ANGELICA

Ramassez plus de 1,000,000 de points en mode solo.

JOUER AVEC SIR EGGOLOT ET SPOOK

Terminez le mode bombe avec la difficulté moyenne.

JOUER AVEC PONCHO ET YOLKOHAMA

Terminez le mode bombe avec la difficulté difficile.

NIVEAU EGGOPOLIS

Terminez le mode Egg Mania mode en niveau difficile.

ESPN Final Round Golf 2002

© Konami 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

DÉBLOQUER DE NOUVEAUX PARCOURS

Voici les gains à accumuler pour découvrir de nouveaux parcours :

600.000 \$ Seaside

900.000 \$ Northern Hill

1,7 million\$ Evergreen Country Club

ESPN X-Games : Skateboarding

© Konami 2001

[+ D'INFOS](#)[FORUM](#)[ACHETER](#)[SAUTER PLUS HAUT](#)

Sur le menu principal, sélectionnez "Vert" puis "X-Rage". Après avoir choisi votre skater et le skate park, vous pouvez commencer à jouer. Vous avez alors une minute pour engranger le maximum de points. La jauge en bas de l'écran se remplira en même temps et lorsqu'elle sera pleine, une orba apparaîtra sur la rampe. Attrapez-la pour vous sauter plus haut et ainsi faire plus de points.

Extreme Ghostbusters : Code Ecto-1

© Wanadoo / Magic Pockets 2002

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

CODES DES NIVEAUX

1.1 HCC4L14VK
1.2 B1V4M9RT8
1.3 KF08NP6T2
1.4 BT0NTDZ*T
2.4 JR1S439HS
3.4 GF5KOT68D
4.4 LXX8KKFTL

F-14 Tomcat

© THQ 2002

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

📄 CODES DES NIVEAUX

	Novice	As
2.	DHGJ KLFF	XDFT RLFF
3.	GSDF BFPT	KJTR DBPT
4.	RRHC FDVM	RVBP ZJVM
5.	BPSX DFNF	BMNQ YLNF
6.	LDFS DTKQ	LFMS DNBQ
7.	PXSB SZNJ	PGHP CZNJ
8.	DKXZ GZQK	DKDG BPQK
9.	GKQB GHCT	GSYP ZLCT
10.	DTRH RPFJ	DCZX RPQR
11.	WZPK JYZX	WRTN JYSX
12.	JDZF LKFV	JDPQ MLRT
13.	SPNG DRRG	SPBX BMRG
14.	SFGF JHDH	SPXP RGDH
15.	LPFH PRFZ	LPFG NBGZ
16.	TDKZ XSHX	TQWJ GZHN
17.	DGBV KMNB	BGJK SZPQ
18.	KJHG RJCB	PLMN HRTY
19.	VBMQ RWTP	GLMR TRRC
20.	LKFD SPBV	NHDJ PBCX
21.	NHDC DKPM	LCML FLTC

F-Zero : GP Legend

© Nintendo 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

MODE DÉMONSTRATION

Appuyez simultanément sur L et R à l'apparition du logo F-Zero pour passer dans le mode démonstration où vous pourrez prendre exemple sur les engins gérés par la console.

COUPE PLATINE

Pour débloquer la quatrième coupe, la coupe de platine, vous devez terminer les trois autres coupes en catégorie standard ou expert.

STORY MODES

Black Shadow

Terminer les Story Modes de Rick Wheeler, Captain Falcon et Lisa Brilliant

Captain Falcon

Terminer le Story Mode #2 de Rick Wheeler

Jody Summer

Terminer le Story Mode #4 de Rick Wheeler ou le Story Mode #3 de Rick Levin

Lisa Brilliant

Terminer le Story Mode #2 de Samurai Goroh

Rick Levin

Terminer le Story Mode #3 de Rick Wheeler

Samurai Goroh

Terminer le Story Mode #3 de Captain Falcon

Zoda

Terminer le Story Mode #2 de Captain Falcon

F-Zero : Maximum Velocity

© Nintendo 2001

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 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

Rempportez les circuits Pawn, Knight et Bishop en difficulté standard.

Falcon Mk.II

Rempportez tous les championnats en mode normal.

Fighting Comet

Rempportez tous les championnats en mode expert.

Silver Thunder

Rempportez tous les championnats en mode novice.

Stingray

Rempportez les trois premiers championnats en mode novice.

📌 AVOIR LA JET VERMILLON

Allez sur internet à cette adresse :

<http://www.nintendo.co.jp/n08/afzj/vermil/index.html>

Entrez le nom que vous utilisez dans F-ZERO puis appuyez sur le bouton en bas à droite et il vous sera donné un code. Retenez ce code.

Allumez votre Game Boy Advance et allez sur l'écran de choix de véhicules. Appuyez sur L, R, START, R, L, SELECT. Entrez le code qui a été donné et vous aurez la Jet Vermillon.

Autre méthode (beaucoup plus longue) : 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.

F-Zero Climax

© Nintendo

+ D'INFOS

FORUM

TOUS LES MODES

Coupe de platine

Terminer les coupes de bronze, d'argent et d'or dans l'un des modes de difficulté.

Mode Survival

Terminer les coupes de bronze, d'argent et d'or en difficulté Novice.

Mode Time Attack & Zero Test

Terminer n'importe quelle coupe dans n'importe quel mode de difficulté.

Mode Violence du Survival

Terminer le mode Battle du Survival.

Difficulté Master

Terminer toutes les coupes en difficulté Expert.

Histoire des épisodes

Se débloquent aléatoirement à chaque fois que vous terminez un mode en Survival.

Championnat en Time Attack

Obtenir les coupes de bronze, d'argent, d'or et de platine.

FICHES DES PERSONNAGES

Complétez l'option Challenge du mode Survival pour débloquent les fiches des personnages. Celle qui se débloquent correspond au personnage que vous venez d'utiliser.

Antonio Custer (Green Panther)

Obtenez la coupe de Platine en difficulté Master

Baba (Iron Tiger)

Obtenez la coupe d'argent en difficulté Master

Beast Man (Hyper Speeder)

Obtenez la coupe d'argent en difficulté Expert

Berserker (Red Bull)

Obtenez la première place pour les 4 coupes en Master

Billy (Mad Wolf)

Obtenez la coupe de bronze en difficulté Master

Bio Rex (Big Fang)

Obtenez la coupe de Platine en difficulté standard

Black Shadow (Black Bull)

Obtenez la coupe de Platine en difficulté standard

Blood Falcon (Blood Hawk)

Obtenez la coupe d'argent en difficulté standard

Captain Falcon (Blue Falcon GT)

Obtenez la coupe d'argent en difficulté Master

Clank Hughes (Dragon Bird)

Obtenez la coupe d'or en difficulté Master

Clash (Crazy Bear)

Obtenez la coupe d'or en difficulté standard

Dark Soldier (Soldier Anchor)

Obtenez la coupe de Platine en difficulté Master

Draq (Mighty Typhoon)

Obtenez la coupe de bronze en difficulté standard

EAD (Great Star)

Obtenez la coupe de bronze en difficulté Expert

Gomar & Shioh (Twinnoritta)

Obtenez la coupe de Platine en difficulté novice

Hyper Zoda (Hyper Death Anchor)

Obtenez la première place pour les coupes de bronze, d'argent et d'or en Master

Jack Levin (Astro Robin)

Obtenez la coupe d'or en difficulté novice

James McCloud (Little Wyvern)

Obtenez la coupe de Platine en difficulté Expert

Jody Summer (White cat)

Obtenez la coupe de bronze en difficulté novice

John Tanaka (Wonder Wasp)

Obtenez la coupe d'or en difficulté Expert

Kate Alen (Super Piranha)

Complete Bronze Cup on Master

Leon (Space Angler)

Obtenez la coupe d'or en difficulté Expert

Lisa Brilliant (Panzer Emerald)

Obtenez la coupe d'argent en difficulté novice

Lucy Liberty (Elegance Liberty)

Obtenez la coupe de bronze en difficulté standard

Michael Chain (Wild Boar)

Obtenez la coupe d'argent en difficulté novice

Mighty Gazelle (Red Gazelle)

Obtenez la coupe d'or en difficulté standard

Miss Keller (Moon Shadow)

Obtenez la coupe d'argent en difficulté Expert

Mrs. Arrow (Queen Meteor)

Obtenez la coupe de bronze en difficulté novice

Octoman (Deepclaw)

Obtenez la coupe d'argent en difficulté standard

Roger Buster (Mighty Hurricane)

Obtenez la coupe d'or en difficulté novice

Silver Neelson (Night Thunder)

Obtenez la coupe de bronze en difficulté Expert

Super Arrow (King Meteor)

Obtenez la coupe d'or en difficulté Master

The Skull (Sonic Phantom)

Obtenez la coupe de Platine en difficulté Expert

Zoda (Death Anchor)

Obtenez la coupe de Platine en difficulté novice

FIFA Football 2003

© Electronic Arts / EA Sports 2002

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

VICTOIRE ÉCRASANTE

Changez le niveau des gardiens en fonction de la situation. si vous êtes prêt à marquer, passez-le en Débutant, si l'adversaire qui s'approche des cages, remettez-le en International.

FIFA Football 2005

© Electronic Arts / EA Sports 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

BUT FACILE

Lorsque vous entrez dans la surface de réparation du goal adverse, placez-vous sur le point de pénalty et tirez (A) pour marquer facilement.

FILA Decathlon

© THQ / Athletic Design 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHAMPIONNAT DU MONDE

Entrez le nom E NOOL et choisissez la nationalité estonienne pour accéder directement au championnat du monde.

Final Fantasy I.II : Dawn of Souls

© Nintendo / Square Enix 2004

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

📌 SOUND TEST

Vous devez terminer Final Fantasy 1 et Final Fantasy 2 pour débloquer le Sound Test.

📌 MINI-JEUX

Le jeu bonus de FF1 est un puzzle-game. Lorsque vous êtes sur le bateau, maintenez A et appuyez 55 fois sur B. Rangez les dalles de 1 à 15 pour gagner 100 points.

Le jeu bonus de FF2 est un jeu de cartes. Lorsque vous obtenez le traîneau, rendez-vous au nord de Salamand dans une zone enneigée. En cours de jeu, maintenez A et appuyez 22 fois sur B.

📌 VAINCRE CHAOS (FF1)

Pour battre ce boss beaucoup plus facilement, attaquez-le avec les Blood Swords que vous obtiendrez dans la demeure de Pavel lorsque vous aurez fait à peu près la moitié du jeu.

📌 EQUIPE CONSEILLÉE (FF2)

L'évolution des personnages dépend de leur façon de combattre et des armes qu'ils utilisent. Firion et Léon peuvent devenir d'excellents épéistes, Maria est douée pour la lance et la magie blanche, Guy pour la hache et la magie noire. Lorsque vous serez dans la partie inédite Soul Rebirth, vous pourrez spécialiser Minnwu dans le maniement du bâton et l'utilisation des magies blanches, Scott en épéiste et en magie noire, Josef en combat aux poings et Richard en épéiste.

📌 DONJONS BONUS (FFI)

Ces 4 donjons sont exclusifs à la version GBA et font intervenir des boss issus des autres épisodes de la série.

Earthgift Shrine

Vaincre Lich pour débloquer ce donjon près du Temple of Chaos.

Hellfire Chasm

Vaincre Marilith pour débloquer ce donjon à Dragon Islands.

Lifespring Grotto

Vaincre Kraken pour débloquer ce donjon près du canal de Melmond.

Whisperwind Cove

Vaincre Tiamat pour débloquer ce donjon près des cours d'eau de la Ice Cave.

AFFICHER LE PLAN

Appuyez simultanément sur B et Select pour afficher le plan lorsque vous êtes sur la carte du monde. Maintenez R tout en utilisant la croix directionnelle pour faire défiler le plan. Cette astuce fonctionne pour les deux jeux mais vous devrez avoir trouvé la carte dans FFII avant de l'utiliser.

NEW GAME +

Attendez la fin des crédits après avoir terminé le jeu puis sauvegardez afin de pouvoir recommencer l'aventure en mode New Game +.

SOLUTION COMPLÈTE

Solution FFI

Introduction

Cette solution a été faite en version anglaise, c'est pourquoi les termes utilisés ne sont pas traduits en français. De plus, elle ne comprend pas la partie inédite "Soul of Chaos". Concernant les classes de personnages, il convient d'en choisir quatre en début de partie : warrior, thief, white mage, black mage, monk et red mage. Toutes les combinaisons sont possibles, sachez simplement que le warrior est largement privilégié au niveau de sa puissance, son endurance, mais aussi de l'équipement qu'il pourra revêtir durant l'aventure, et qu'il est donc fortement conseillé d'avoir au moins un warrior dans son équipe. S'il faut reconnaître que les monk et thief sont aisément remplaçables, rien ne vaut la présence d'un white mage et d'un black mage dans son groupe. Le red mage peut certes couvrir la plupart des sorts de ces deux classes, mais il n'aura jamais accès aux sorts de haut niveau comme Flare, Life2 ou Cure4. A vous de voir vers quel type de groupe vous voulez vous orienter. La partie utilisée pour cette soluce comportait un warrior, un monk, un white mage et un black mage. Un seul mot d'ordre : sauvegardez souvent afin d'assurer votre progression. Personne n'est à l'abri d'une mort subite susceptible de mettre votre groupe à terre en une fraction de secondes. Il est d'ailleurs indispensable de tracer des plans pour s'y retrouver dans les donjons labyrinthiques du jeu, ne serait-ce que pour ne pas passer à côté d'un embranchement. Enfin, dernière chose : la carte du monde vous sera d'une grande utilité tout au long de l'aventure.

Cornelia

Vous démarrez l'aventure à proximité du château de Cornelia. Pour bien commencer, n'oubliez surtout pas de visiter le village pour équiper comme il se doit votre groupe. Armes, armures et sorts de base peuvent être achetés moyennant quelques Gils dans cette sympathique bourgade. Ceci fait, vous pouvez vous rendre au château. Le roi attendait visiblement impatiemment la venue des Light Warriors porteurs des cristaux. Afin de prouver que vous êtes réellement les guerriers de la légende, vous allez devoir sauver la princesse Sarah des griffes de Garland. Il faut pour cela vous rendre au Temple of Chaos situé au nord de Cornelia. Avant que j'oublie, je préfère vous donner tout de suite la liste des sept objets que vous pourrez trouver dans ce lieu, même si la plupart ne seront accessibles que lorsque vous aurez la Mystic Key. En faisant le tour des remparts, vous pourrez donc mettre la main sur ces six items : **Mythril Knife, Saber, Crosier, Steel Plate, Iron Shield et Nitro Powder**. Le **Lute** vous sera donné par la princesse une fois que vous l'aurez sauvée, mais nous y reviendrons bientôt.

Temple of Chaos

Pour atteindre ce lieu, dirigez-vous simplement au nord-est et traversez la forêt jusqu'à apercevoir un donjon qui n'augure rien de bon. En route, vous ferez peut-être la connaissance de quelques Goblins, Goblin Guard, Crazy Horse ou Wolf, mais rien de vraiment dangereux si vous avez pris la peine de bien vous équiper dans le village de Cornelia. Une fois à l'intérieur, méfiez-vous des Black Widow, Skeleton, Gigas Worm, Warg Wolf, Werewolf, Zombie et Ghoul, et pensez à consulter le bestiaire dans la partie config/collections du sous-menu pour connaître les faiblesses et points de vie de chacun. Je vous donne également la liste des six items présents dans ce donjon, même s'il vous faudra revenir les chercher lorsque vous aurez la Mystic Key : **Potion, Gold Needle, Tent, Werebane, Rune Blade et Leather Cap**. Dans le bâtiment central, vous livrez bataille avec **Garland** qui détient la princesse prisonnière. Ce boss possède 106 points de vie et ne présente pas de faiblesse particulière. A ce stade du jeu, vous pouvez le vaincre en multipliant les attaques physiques et les premiers sorts d'attaque que vous avez pu acheter comme Fire1 ou Bolt1. Une fois votre mission accomplie, vous retournez directement au château avec la princesse qui vous remercie en vous offrant le **Lute** qui vous servira à la fin de l'aventure. Le roi tient parole et achève de construire le pont reliant Cornelia à la ville de Pravoca. En traversant le pont, une séquence se déclenche, vous laissant comprendre que l'aventure ne fait que commencer.

En route pour Elfheim

Après le pont, dirigez-vous vers l'est pour atteindre la ville de Pravoca où vous pourrez vous reposer et customiser votre équipement. Ceci fait, dirigez-vous à l'ouest de la ville pour en découdre avec un groupe de pirates que vous pourrez prendre un par un en endormissant les autres avec un sort Sleep1.

C'est ainsi que vous obtenez le **Ship**, un précieux bateau qui vous permettra désormais de sillonner les mers. Grâce à ce nouveau moyen de transport, vous pouvez maintenant embarquer depuis le port de Pravoca et naviguer vers l'ouest jusqu'à Elfheim, le royaume des elfes qui se trouve au sud de Cornelia. Un détour préalable à Matoya's Cave vous indique que le mage qui habite les lieux est à la recherche d'un certain Crystal Eye. Vous pouvez d'ailleurs en profiter pour récupérer dans les coffres les trois objets suivants : **Potion, potion et antidote**. Ce lieu comporte également un quatrième item que vous obtiendrez un peu plus tard. Pour l'heure, faites quelques emplettes dans Elfheim puis rendez-vous dans Elven Castle. Vous y trouvez le roi des elfes alité et une nouvelle mission vous est assignée : vaincre Astos pour lever la malédiction qui pèse sur le roi. Au passage, vous noterez qu'il existe un passage longeant le château sur la droite qui permet d'accéder à de nouveaux coffres auxquels vous aurez accès une fois la Mystic Key en votre possession. Ne vous inquiétez pas, c'est pour bientôt. Notez donc l'emplacement de ces bâtiments encore fermés, ils vous donneront accès aux items suivants : **330 Gils, 400 Gils, Mythril Hammer et Bronze Gloves**.

Sauvez le roi des elfes

Vous n'êtes maintenant plus très loin de la grotte des nains, aussi connue sous le nom de Mt. Duergar. Pour vous y rendre, il faut prendre la mer et accoster à l'ouest du Temple of Chaos, puis continuer à pied vers le sud en direction des montagnes. C'est là que vous trouverez l'entrée du Mt. Duergar. Vous pourrez y récupérer 11 objets, dont certains accessibles avec la Mystic Key et **Excalibur** que le forgeron vous donnera en fin de jeu lorsque vous lui apporterez l'Adamantite. Voici la liste des 10 autres items : **450 Gils, 575 Gils, 575 Gils, Tent, Cottage, Mythril Knife, Wyrmlkiller, Helmet, Grand Helm et Mythril Mail**. Visiblement, les nains ont besoin de Nitro Powder pour poursuivre leur travail. Vous allez donc vous rendre au Western Keep pour tenter de faire progresser votre quête. Ce lieu en ruines se trouve juste au sud du Mt. Duergar, mais il faut pour vous y rendre accoster dans le port proche de Elfheim et continuer à pied

en direction de l'ouest, traverser la grande forêt peuplée d'ogres et monter au nord jusqu'au château. Une fois dans ce lieu maudit appelé Western Keep, vous rencontrez un mystérieux personnage qui vous demande de retrouver la couronne (Crown) retenue dans un donjon au sud. Ne doutant pas de sa bonne foi, vous partez donc au sud de ce continent, non sans avoir localisé l'emplacement des objets de ce temple : **Power Staff, Falchion et Steel Gloves**.

Marsh Cave

Vous partez donc au sud, prêt à vous lancer dans votre premier vrai donjon. Comme pour tous les autres donjons du jeu, il est fortement conseillé de prendre la peine de tracer une ébauche de plan pour éviter de se perdre ou de louper des embranchements. Survivre d'un bout à l'autre d'un donjon n'est pas chose aisée, mais tant que votre white mage ne dispose pas du sort Warp2, vous ne pourrez pas quitter les lieux à moins de revenir sain et sauf à l'entrée des donjons. Utilisez donc vos sorts Heal et Cure avec parcimonie et abusez de la fonction Mémo. Quoi qu'il en soit, voici quelques indications pour vous guider en ces lieux et vous éviter de passer à côté d'un coffre. L'étage B1 ne comporte pas de coffre mais deux embranchements. Celui au nord conduit à l'étage B2a et celui au sud à l'étage B2b. En B2a, vous trouvez quatre coffres : **Dagger, 680 Gils, Broadsword et 620 Gils**. En B2b, un escalier vous mène à l'étage B3 où se trouvent plusieurs bâtiments vides ou fermés par la Mystic Key. Malgré tout, vous pouvez mettre la main sur les items suivants : **295 Gils, 385 Gils, 1020 Gils, Cottage, Mythril Knife, Steel Plate, Copper Armlet et Silver Armlet**. Un groupe de Piscodemons garde le coffre contenant la **Crown** que vous êtes justement venu chercher. Vous pourrez les vaincre avec des sorts de zone même s'ils sont assez résistants au Ice et Fire. Dans le donjon, le sort Fire vous sera bien utile contre les Shadow, Green Slime et Bloodbones. Préférez le sort Bolt pour vaincre les Gray Ooze.

De la Crown à la Nitro Powder

Vous voilà donc en possession de la Crown et rien ne vous empêche de la ramener au personnage que vous avez rencontré dans le Western Keep. Quelle n'est pas votre surprise lorsque vous constatez qu'il vous a joué un mauvais tour et n'est autre que le roi Dark Elf **Astos**.

Vous devez donc l'affronter pour lui reprendre le Crystal Eye, sachant qu'il possède 168 points de vie et qu'il ne présente pas de faiblesse particulière. Utilisez de préférence un sort Haste pour booster votre warrior et lancez des sorts de niveau 2 pour en finir assez rapidement. Vous récupérez alors le **Crystal Eye** qui fera la joie de Matoya. Ce dernier vous remercie en vous confiant le **Jolt Tonic** qui servira de remède pour guérir le roi des elfes. Une fois sur pied, le roi des elfes vous confie à son tour un objet fort utile : la **Mystic Key**. C'est donc le moment de revenir dans les précédents lieux pour ouvrir les portes jadis fermées et mettre la main sur les objets que vous aviez laissés et que nous avions évoqués tout à l'heure. C'est ainsi que vous trouvez la Nitro Powder en longeant le château des elfes par la droite. Les nains du Mt. Duergar seront ravis de vous voir arriver avec cet objet qui leur permettra de détruire la partie de la montagne qui bloquait l'accès par mer en direction de l'ouest. Vous allez donc prendre le bateau en empruntant ce passage pour vous rendre à Melmond. Près du cimetière, vous repérez un personnage nommé Dr. Unne qui pourra vous aider par la suite, alors notez soigneusement sa position. Après avoir pris un peu de repos, vous êtes fin prêt pour explorer ce nouveau continent. Partez vers l'ouest puis vers le sud pour trouver l'entrée d'une grotte connue sous le nom de Terra Cavern. C'est là que vous allez trouver le premier crystal.

Terra Cavern

Commencez donc par explorer le premier étage de cette grotte pour trouver au nord un coffre contenant **1975 Gils**, et au sud les items suivants : **880 Gils, Potion, Antidote et 795 Gils**. Entre les deux se trouve un passage qui mène au niveau B2. Surtout, ne commettez pas l'erreur d'essayer de passer par la gauche à partir de l'entrée. D'abord, il n'y a rien à trouver, et ensuite, vous aurez droit à un combat aléatoire extrêmement dur à chaque case sur tout le côté gauche du bâtiment ! En B2, vous pouvez mettre la main sur les items **5000 Gils, Leather Shield, 575 Gils, 330 Gils, Tent et Coral Sword**. Un escalier au sud-est vous conduit en B3. Là, une longue exploration vous permet de récupérer les items **1020 Gils, 3400 Gils, Potion, Sleeping Bag, et enfin Star Ruby**. Ce dernier item est gardé par un Vampire qui risque de vous paralyser mais qui ne fera pas long feu contre un Fire3. Une fois en possession du Star Ruby, vous devez quitter le donjon et vous rendre dans la Titan's Cave située légèrement au nord-ouest et donner le Star Ruby à manger au golem pour qu'il libère l'accès à la sortie de la caverne. Dans la Titan's Cave, voici les items que vous pouvez trouver : **450 Gils, 620 Gils, Great Axe et Mythril Helm**. Vous pouvez alors atteindre la Sage's Cave où réside un mage qui vous donnera un objet précieux : la **Earth Rod**. Maintenant que vous avez cet item, revenez dans la Terra Cavern, à l'endroit où vous avez vaincu le vampire et continuez à droite jusqu'à vous trouver face à une stèle. C'est là

que vous devez utiliser la Earth Rod nouvellement acquise pour créer un passage vers le niveau B4. A cet étage, vous trouvez les items suivants : **3400 Gils, Staff, 1520 Gils, 5450 Gils, 1455 Gils, Tent, 1250 Gils et Mythril Shield**. Un passage se trouve à l'ouest et mène au dernier étage : le B5. C'est là que vous trouverez le boss du donjon, la **Lich**, qui garde le Earth Crystal. Elle est très sensible au feu et aux sorts Dia, et possède 800 points de vie. Une fois vaincue, elle vous laisse vous emparer du Earth Crystal.

De l'obtention du canoë

Vous devez maintenant vous rendre à Crescent Lake, une ville qui se situe au sud-est du monde. Pour cela, amenez votre bateau dans le port qui est le plus au sud-est de la carte, accostez et dirigez-vous à pied à travers la forêt. Vous arrivez ainsi dans une ville cernée par une rivière : Crescent Lake. Vous remarquez qu'en traversant le pont à l'est, vous arrivez dans une portion du village occupée par un groupe de mages qui vous en disent plus sur votre quête. Lorsque vous leur aurez parlé, ils vous offriront un **Canoë** qui vous permettra de traverser la rivière pour atteindre le Mt. Gulg. Vous devez donc remonter la rivière en prenant d'abord au nord au premier embranchement, puis est, ouest, ouest. Vous arrivez alors à une portion de terre où vous remarquez immédiatement l'emplacement d'un immense volcan : le Mt. Gulg.

Le Mt. Gulg

Après avoir pris soin de camper à l'extérieur du volcan pour regagner vos HP et MP, vous pénétrez à l'intérieur. L'étage B1 ne comporte rien de particulier, sinon un escalier vers l'étage B2 que vous ne pourrez atteindre qu'en passant sur la lave, ce qui vous enlèvera un certain nombre de points de vie. En B2, vous accédez à un immense labyrinthe qui renferme pas moins de 18 coffres dont voici le contenu : **795 Gils, 750 Gils, Claymore, 4150 Gils, Mythril Helm, 1520 Gils, Mythril Helm, Mythril Gloves, Potion, Tent, 1975 Gils, 1455 Gils, 1520 Gils, Antidote, 1760 Gils, Mythril Axe, Mythril Shield et Potion**. L'escalier vers le B3 se trouve tout à fait à l'ouest de cet étage. En B3, prenez directement à droite à l'intersection pour trouver l'escalier vers le B4. Là, vous devez traverser la lave vers le sud-est afin de trouver un nouvel escalier qui mène à un autre endroit du B3. Il n'y a rien à trouver ici sinon une sortie au sud-ouest qui conduit à l'étage B4. Avant de prendre la sortie B5 qui se trouve au sud-est, prenez le temps de fouiller cet étage afin de récupérer les 14 items suivants : **2750 Gils, Gold Needle, 1760 Gils, Antidote, 7340 Gils, Ice Brand, Flame Shield, 880 Gils, 10 Gils, 155 Gils, 2000 Gils, Cottage, Staff et 1250 Gils**. Prenez donc l'escalier au sud-est pour entrer en B5 où vous débouchez sur une place en étoile. Si les directions nord-ouest, nord, nord-est, est, sud-est et sud ne mènent rien, le chemin ouest vous conduit directement au dernier coffre du donjon qui contient l'item **Flame Mail**. Quand vous serez fin prêt, dirigez-vous au sud-ouest pour en découdre avec le boss : **Marilith**. Elle possède tout de même 1200 points de vie mais est fortement sensible à la paralysie. Utilisez vos sorts les plus puissants pour la vaincre et méfiez-vous de ses attaques feu. Le second cristal est maintenant à vous. Sauvegardez votre progression, reposez-vous et faites route vers la caverne de glace.

Ice Cavern

Pour atteindre cette caverne depuis le Mt. Gulg, prenez le canoë et remontez la rivière pour revenir à Crescent Lake, puis rejoignez votre bateau et accostez cette fois au port situé juste au-dessus. De là, vous devez descendre afin de suivre la rivière en canoë, aller au nord, à l'est, à l'ouest et enfin à l'ouest pour finalement arriver à l'entrée d'une grotte qui n'est autre que la caverne de glace. Dépêchez-vous de rallier l'étage B2 en suivant le chemin jusqu'à l'escalier, puis faites le tour de ce nouvel étage jusqu'à l'escalier du B3. En B3, quelques pas vous conduisent directement à un autre endroit du B2 où vous trouvez une salle avec deux coffres contenant les items **Shirt et Flame Sword**. Gare à ne pas marcher sur les dalles fissurées sinon vous tomberiez directement en B3. Cela dit, vous n'avez pas d'autre solution pour le moment puisque la **Levistone** qui est symbolisée par un cristal est inaccessible dans l'immédiat. En B3, vous devrez nécessairement marcher sur des pics acérés et perdre des points de vie pour vous frayer un passage vers les coffres contenant les items suivants : **9900 Gils, 5000 Gils, 12350 Gils, 180 Gils, 5454 Gils, 7900 Gils, Mythril Gloves et Ice Armor**. La sortie se trouve dans le passage sud-est. Une fois arrivé en B1, commencez par récupérer la **Potion et les 10000 Gils** dans les coffres avant de visiter le bâtiment est. Dans celui-ci, vous trouverez non seulement trois coffres contenant **9500 Gils, Sleeping Bag et Ice Shield**, mais aussi une dalle fissurée sur laquelle vous devrez marcher pour tomber à l'étage inférieur, juste devant la **Levistone**. Elle est gardée par un Evil Eye, créature qu'il vaut mieux vaincre rapidement car elle possède des sorts extrêmement dangereux pour votre groupe. Vous avez maintenant les 16 objets

du donjon et vous pouvez quitter les lieux en empruntant l'escalier situé au nord-est de l'étage B1, là où vous avez trouvé le trou près des trois coffres. Il vous ramène directement à l'entrée du donjon.

L'airship

Vous admettez qu'on ne sait que peu de choses concernant cette fameuse Levistone. Quoi qu'il en soit, faites-moi confiance et prenez le bateau pour vous rendre dans le petit désert (Lycion Desert) au sud de Crescent Lake en descendant la rivière à bord de votre canoë. Une fois dans le désert, il vous suffit d'utiliser la Levistone en la sélectionnant dans les items clés de votre inventaire pour voir, ô miracle, un vaisseau apparaître. L'airship est à vous ! Avec ce vaisseau, vous allez pouvoir survoler l'ensemble du monde et atteindre n'importe quelle destination en un clin d'oeil.

Seul problème, on ne peut se poser ni sur le sable, ni sur l'eau, ni sur les marais, bref uniquement sur l'herbe verte. L'accès au continent nord vous est maintenant permis, et vous allez de ce pas vous rendre sur le continent situé au nord-ouest, repérer la ville cernée par les bois, et vous poser le plus près possible, c'est-à-dire juste au sud des marais. Une petite trotte à pied est donc nécessaire en direction du nord pour atteindre la ville de Onlak. Là, vous pourrez acheter des sorts de niveau 7 et rencontrer un servent du dragon Bahamut au sud de la ville. Pour l'heure, votre objectif est de vous rendre sous la chute d'eau dont un villageois vous a parlé. En repérant le chemin à l'aide de l'airship, vous constatez qu'il n'y a pas d'autre solution que de remonter le courant de la rivière à canoë jusqu'à la chute d'eau. Vous vous exécutez et arrivez rapidement dans Waterfall Cavern.

Waterfall Cavern

Même si les rencontres aléatoires ne sont pas des plus faciles en ce lieu, réjouissez-vous car la musique est belle et la caverne ne comporte qu'un seul étage. Pour ne pas vous perdre, voici les directions à prendre aux embranchements successifs : gauche, haut, gauche, gauche, gauche, bas, bas, bas. Vous arrivez alors dans un bâtiment où se trouvent six coffres contenant : **5000 Gils, 6400 Gils, 13450 Gils, Spellbinder, Defender et Ribbon**. L'essentiel est de ne pas oublier de parler au chevalier qui habite les lieux et qui vous cède d'une voix tremblotante l'indispensable **Warp Cube**. Ces sept objets en votre possession, vous pouvez faire demi-tour et quitter la caverne. A présent, rejoignez l'endroit où vous avez déposé votre airship et traversez les bois à pied au nord-ouest afin d'atteindre le désert. Là, vous remarquez une portion du désert un peu plus petite, située près d'une petite forêt. Vous devez vous y rendre pour pénétrer dans un lieu appelé Desert Caravan. C'est ici que vit un marchand auquel vous pourrez et devrez acheter la **Bottled Faerie** pour 40000 Gils. Il s'agit d'une fée emprisonnée dans un flacon que vous devrez libérer un peu plus tard dans le jeu. Remontez maintenant à bord de votre Airship et survolez les îles plus à l'est. Ce sont des entrées pour Dragon's Cave, l'endroit où réside le grand Bahamut.

Dragon's Cave

Vous devez donc visiter chaque trou pour finalement localiser le dragon Bahamut. Commencez par poser votre airship sur l'île qui comporte un seul trou et des marais. Un pixel tout en bas à droite vous permet de vous y poser. Vous y trouvez trois coffres contenant **10 Gils, 500 Gils et un Cottage**. Visitez ensuite l'île boisée au sud-est comportant un trou pour trouver sept coffres contenant **2000 Gils, 1455 Gils, 2750 Gils, 160 Gils, 9500 Gils, 1520 Gils et 2750 Gils**. Posez-vous maintenant sur la plus petite île qui comporte un trou. Elle est vide... A l'ouest se trouve une autre île qui elle n'est pas vide. Vous y trouvez trois coffres contenant **575 Gils, une Tent, et une Gold Needle**. Maintenant que vous avez vidé les 13 coffres, vous pouvez partir chercher le repaire de Bahamut. Pour cela, posez-vous sur l'île boisée à l'est qui présente deux entrées. Si l'entrée du haut vous amène à un cul-de-sac, l'entrée sud vous conduit à l'étage B2 où se terre le dragon Bahamut. La rencontre est ainsi inévitable mais le dragon désire vous faire passer une épreuve. Vous aller devoir lui ramener un objet enfermé dans la Citadel of Trials.

Citadel of Trials

Cet endroit se trouve juste à l'est des îles de Dragon's Cave, mais pour atteindre la forteresse, vous allez devoir faire un long détour à pied puisque votre airship ne peut se poser que de l'autre côté du continent, à l'est du désert. Vous devez donc poursuivre votre route vers l'ouest en traversant successivement la forêt, le désert, une autre forêt, les marais puis traverser la rivière en canoë pour finalement rejoindre l'entrée de la Citadel of Trials. Un mage vous accueille et accepte de faire passer les épreuves au possesseur de la Crown que vous êtes. Prenez place sur le trône en haut à gauche et

apprêtez-vous à vous lancer dans un vaste labyrinthe. Vous commencez à l'étage 2F et découvrez petit à petit une série de téléporteurs qui vous font soit progresser soit revenir en arrière. Voici les directions à suivre à chaque embranchement successif : bas, bas, droite, et vous arrivez à l'étage 3F. Le reste du temps, contentez-vous de prendre le téléporteur qu'on vous impose.

Vous passez devant un bâtiment où se trouve un coffre contenant les **Gauntlets**. Vous avez ensuite le choix entre trois téléporteurs. Prenez impérativement celui du bas si vous ne voulez pas revenir en arrière. L'escalier suivant vous amène au 3F, dernier étage de ce donjon, où vous trouverez les sept derniers coffres qui contiennent : **1455 Gils, 7340 Gils, Cottage, Healing Staff, Ice Brand, Steel Gloves et Ruby Armlet**. Lorsque vous arrivez près du trône, vous trouvez enfin la queue de rat (**Rat's Tail**) dans le dernier coffre, puis vous êtes assailli par un Dragon Zombie. Celui-ci possède 268 points de vie et est particulièrement sensible aux sorts Dia et Fire. Pour quitter le donjon, montez sur le trône et allez rapporter votre trophée à Bahamut.

Changement de classes

De retour dans l'antre de Bahamut, le roi des dragons est impressionné de voir que vous lui avez rapporté la Rat's Tail et décide de vous récompenser en améliorant les classes de vos personnages. Ainsi, le warrior devient knight, le monk devient master, le white mage devient white wizard, le black mage devient black wizard, le thief passe ninja et le red mage red wizard. Non seulement l'apparence de vos personnages évolue (admirez ces armures et ces belles capes) mais surtout leurs aptitudes sont améliorées et ils sont maintenant à même de développer de nouvelles compétences. Par exemple, vos mages pourront apprendre des sorts puissants qui leur étaient interdits jusque-là et le warrior devenu knight aura le droit d'utiliser des sorts de magie blanche. Nul doute que vous sentirez les effets de cette évolution au cours des prochains combats. C'est d'ailleurs le moment de revenir chercher le sort blanc de niveau 6 Warp2 qui vous permettra de revenir à l'entrée des donjons instantanément. Le rôle de Bahamut se termine là, et nos héros décident de poursuivre leur mission. En survolant le continent nord-est, vous ne manquez pas de remarquer un village difficilement accessible car entouré par les forêts. Pour l'atteindre, vous devez vous poser à l'ouest du désert un peu plus au nord sur le seul pixel d'herbe accessible, puis traverser à pied toute cette région boisée. En pénétrant dans ce village qui a pour nom Lufenia, vous constatez que le langage des habitants est différent du vôtre. Il vous faudra trouver la Rosetta Stone pour réussir à le comprendre. Notez qu'il est possible de visiter la partie est du village pour trouver deux maisons de magie qui proposent des sorts de niveau 8 indispensables ! Pour le moment, regagnez votre vaisseau et volez un peu plus au nord pour trouver un autre village à flanc de montagne : Gaia. Après avoir fait vos emplettes dans les 4 maisons de magie, continuez votre visite du village par le nord et rendez-vous près du petit étang. C'est ici que vous devez utiliser la **Bottled Faerie** que vous avez achetée dans la caravane du désert afin de libérer la fée emprisonnée dans la bouteille. Pour vous remercier, celle-ci vous fait don de l'**Oxyale**, une substance qui vous permettra de respirer indéfiniment sous l'eau. Cela tombe bien puisque vous devez justement vous rendre dans les profondeurs de Sunken Shrine.

Sunken Shrine

Pour accéder à ce temple, vous devez dans un premier temps vous rendre dans la ville de Onlak. Elle est située sur le continent nord-ouest, et vous ne pouvez l'atteindre qu'à pied en traversant la forêt en direction du nord. Un fois dans ce village, allez au sud-est et parlez à la fille près du tonneau. Maintenant que vous êtes en possession de l'**Oxyale** qui permet de respirer sous l'eau, elle accepte de vous laisser chevaucher le tonneau. C'est ainsi que vous arrivez dans les profondeurs sous-marines de Sunken Shrine. L'étage 3F par lequel vous arrivez comporte deux sorties: l'une au nord-ouest pour atteindre le 2F et l'autre au nord-est pour atteindre le 4F. Je vous conseille dans un premier temps d'explorer les hauteurs du donjon avant d'aller droit vers le boss, et donc de prendre la sortie 4F. Avant de prendre l'escalier, prenez tout de même le temps de récupérer le contenu des deux coffres de cet étage. Ils contiennent **9900 Gils et 2000 Gils**. Outre la présence d'ennemis puissants mais qui sont pour la plupart vulnérables au sort Bolt, vous constaterez que la difficulté de ce donjon vient du fait que de nombreux passages sont inaccessibles directement à cause des ruines. Il va donc faire de nombreux détours. Une fois arrivé en 4F, vous devrez d'abord explorer toute la portion ouest pour récupérer les items **Diamond Armor, 20 Gils, Mage's Staff, Light Axe et 12350 Gils** avant de prendre la sortie sud-est vers l'étage 5F.

A cet étage résident les sirènes que vous pourrez interroger dans les bâtiments. Ce lieu étant assez vaste et labyrinthique (mais sans rencontres aléatoires !), assurez-vous d'avoir récupéré tous les items suivants avant de regagner l'étage de départ 3F : **1760 Gils, 9000 Gils, Diamond Armlet, 4150 Gils, 5000 Gils, Antidote, Diamond Shield, 2750 Gils, 10000 Gils et 10 Gils**. Dans la partie ouest, vous trouverez un bâtiment qui renferme des **Diamond**

Gloves, Diamond Helm, et surtout la précieuse **Rosetta Stone**. Rien ne vous empêche dès à présent de sortir du donjon et de revenir dans la ville de Melmond pour montrer la Rosetta Stone ou pierre de rosette au Dr. Unne que vous aviez rencontré près du cimetière. Il vous enseignera le langage des habitants de Lufenia et vous pourrez revenir dans ce village pour dialoguer avec les habitants et récupérer auprès de l'un d'entre eux la cloche (**Bell**), avant d'aller vaincre le boss de Sunken Shrine. Quoi qu'il en soit, vous devez tout de même revenir au 3F pour en finir avec ce donjon. Prenez donc cette fois la sortie située au nord-ouest qui mène à l'étage 2F. De là, rendez-vous rapidement aux escaliers 3F puis 4F, ces couloirs ne comportant rien de particulier. En 4F, vous constatez que le bâtiment est vide et redescendez donc au 3F par un autre escalier, qui vous amène dans une salle contenant deux coffres : **110 Gils et 450 Gils**. Prenez ensuite l'escalier vers le 2F et explorez toutes les portions est et sud-ouest pour trouver les items suivants avant de sortir par l'escalier 1F au nord-ouest : **2750 Gils, 7340 Gils, 9900 Gils, Ribbon, 8135 Gils, 7690 Gils, Light Axe, 5450 Gils, 385 Gils et Giant's Gloves**. Finalement, vous arrivez dans un dernier étage assez vaste mais qui ne comporte aucun coffre. Assurez-vous donc que vous bien mis la main sur les 32 items du donjon avant de foncer vers le boss au nord-ouest. Voici donc le troisième "Fiend of Chaos" : le **Kraken**. Il dispose de 1600 points de vie et est principalement vulnérable au sort Bolt. Si vous avez eu le temps d'acheter le sort Holy à Lufenia, n'hésitez pas l'utiliser car il est particulièrement efficace contre tous les boss et notamment ici. Notez que l'attaque Ink du Kraken peut rendre vos personnages aveugles, ce que vous pourrez contrer en utilisant le sort Lamp qui annule l'effet du Dark. Le troisième cristal en votre possession, vous n'avez plus qu'à quitter le donjon. Si vous ne l'avez pas fait, rendez-vous à Melmond pour parler au Dr. Unne près du cimetière pour qu'il vous apprenne le langage des habitants de Lufenia grâce à la Rosetta Stone, et interrogez le Lufenian situé dans la partie ouest de Lufenia pour obtenir la cloche : **Bell**. Rappelez-vous que c'est également dans la partie est de ce village que vous pourrez acheter les sorts de niveau 8 Life2 et Flare dans les deux maisons de magie. Ne passez surtout pas à côté. Votre prochaine destination n'est autre que le quatrième temple : Tower of Mirage.

Tower of Mirage

En possession de l'item Bell, dirigez-vous vers le continent nord-est, pas très loin de Lufenia, et posez votre vaisseau sur l'herbe au sud-est du vaste désert. Vous devez ensuite traverser tout le désert à pied afin de rallier la tour qu'on aperçoit au nord du désert. Bienvenue dans the Tower of Mirage. Ce niveau a beau être impressionnant, il est tout de même facile de s'y repérer. A l'étage 1F, vous devez d'abord explorer le centre du bâtiment pour trouver les items suivants avant de prendre la sortie sud-ouest : **2750 Gils, Tent, 18010 Gils, Aegis Shield, Vorpall Sword, 800 Gils, 3400 Gils, Healing Helm**. De quoi vous remplir les poches très rapidement. Ceci fait, descendez au 2F et faites le tour par la droite afin d'atteindre le bâtiment central qui contient là encore pas mal de coffres : **7900 Gils, 8135 Gils, Thor's Hammer, 12350 Gils, 13000 Gils, Cottage, 7600 Gils, Sunblade, 10000 Gils et Dragon Mail**. L'escalier suivant se trouve tout près du chevalier qui marmonne des choses ayant trait au Warp Cube. Une fois parvenu au niveau 3F, vous devez faire le tour de la salle pour trouver l'entrée du bâtiment au sud. Un Blue Dragon vous barre la route, mais rien de susceptible de vous empêcher de sauter dans le téléporteur. Comme vous l'indique le chevalier qui occupe les lieux, vous êtes en mesure de faire fonctionner ce téléporteur car vous êtes en possession du **Warp Cube** que vous a donné l'autre chevalier dans la Waterfall Cavern. Si ce n'est pas le cas, il n'est pas trop tard pour revenir le chercher. Quoi qu'il en soit, le téléporteur vous amène dans un tout autre lieu encore plus dangereux : Flying Fortress !

Flying Fortress

Cette forteresse volante est l'avant-dernier donjon du jeu, ce n'est pas pour rien qu'il compte aussi parmi les plus difficiles, surtout que le seul moyen d'y accéder est de traverser les trois niveaux de la Tower of Mirage. Vous serez sans doute obligé de vous y prendre à plusieurs reprises pour fouiller ce donjon à fond, mais heureusement le sort du white wizard Warp2 vous permettra de quitter les lieux pour camper à l'extérieur à n'importe quel moment. Evidemment, si vous perdez le personnage qui possède ce sort et que vous n'êtes pas mesure de le ressusciter, évitez de faire un mémo. Au moins, le level design de cette forteresse n'est pas très compliqué. Dès votre entrée au 1F, explorez d'abord les parties ouest, est et sud pour trouver les items suivants : **7900 Gils, Potion, 4150 Gils, 9900 Gils, 180 Gils, Healing Helm, 6720 Gils, Protect Ring, 5000 Gils et Venom Blade**. Puis prenez l'escalier au nord pour atteindre le 2F. Là, prenez le temps de visiter les six embranchements, trois à l'ouest et trois à l'est, avant de prendre la sortie au sud. Ne manquez surtout pas l'item clé **Adamantite** dans la salle en bas à gauche. Grâce à ce minéral, vous pouvez dès à présent quitter le donjon via un Warp2 pour vous faire forger l'épée **Excalibur** par le forgeron nain du Mt. Duergar. Voici les autres items que vous trouverez à cet étage : **Cottage, Mythril Helm, 880 Gils, 13000 Gils, Diamond Gloves,**

Diamond Shield, Ribbon, Black Robe et White Robe. Continuez votre route vers l'étage 3F. Au centre de cette salle, vous remarquez une sorte de Palantir près du chevalier. Si vous regardez à l'intérieur, vous verrez apparaître l'emplacement du Temple of Chaos, à l'intersection des quatre continents. Concernant l'exploration de cet étage, les deux bâtiments du passage sud-ouest sont vides, le bâtiment nord-ouest contient **4150 Gils, 3400 Gils, Gold Needle et Sasuke** ; le bâtiment nord : **5450 Gils, Potion, Protect Ring, 9000 Gils** ; et le bâtiment est : **8135 Gils, Protect Cloak, Shirt, 9500 Gils, Gold Needle et 6400 Gils**. Une fois en possession des 34 items du donjon, dirigez-vous vers le passage situé au nord-ouest pour atteindre l'étage 4F. Une énigme de taille vous y attend. Vous constatez en effet que cet étage est constitué uniquement de carrefours qui semblent vous ramener toujours au même endroit. La solution consiste à suivre deux fois la même direction, n'importe laquelle, puis deux fois une autre direction. Par exemple, nord, nord, ouest, ouest. De cette manière, vous trouverez l'escalier qui mène à l'étage 5F de Flying Fortress. Vous arrivez ainsi face au quatrième et ultime cristal, et accessoirement face à un nouveau boss : Tiamat. On ne plaisante pas avec ce boss qui dispose tout de même de 2000 HP et d'attaques puissantes comme Thunderbolt. Je vous conseille de booster votre Knight avec le sort Haste du Black Wizard qui enchaînera ensuite avec des sorts Flare, et de lancer quelques Holy avec le Black Wizard. Notez que Tiamat est également vulnérable à l'état Stone, donc la paralysie générée par le sort Bind. Bravo, vous venez de récupérer le quatrième et dernier cristal, mais l'aventure n'est pas encore finie.

Temple of Chaos Past

Maintenant que vous avez regardé dans le Palantir de Flying Fortress, vous savez où vous devez vous rendre. Il s'agit bien du Temple of Chaos où vous aviez mis les pieds au début de la quête mais quelques surprises vous y attendent. Déjà, faites l'acquisition du meilleur équipement, dont **Excalibur**, et des sorts de niveau 8 si ce n'est pas déjà fait, et envolez-vous au centre de la map pour trouver le Temple of Chaos. Une fois à l'intérieur, approchez-vous du Dark Crystal pour constater les effets des quatre autres cristaux maintenant en votre possession. Vous êtes ainsi téléporté dans une autre dimension, ou plus précisément 2000 ans en arrière. Avancez courageusement pour pénétrer au premier étage du Temple of Chaos Past. Vous noterez au passage qu'il n'existe aucun escalier pour revenir en arrière, ce qui veut dire que si par malheur vous étiez dans l'incapacité de ressusciter votre White Wizard qui possède le sort Warp2, vous n'auriez aucun moyen de quitter le donjon. En somme, évitez de faire un mémo si votre White Wizard venait à mourir, et n'hésitez pas à quitter pour sauvegarder et faire le plein d'énergie régulièrement car ce donjon est de loin le plus difficile. Un petit mot tout de même sur les monstres de ce niveau qui comptent parmi les plus pénibles du jeu.

Je pense notamment aux White Dragons qui n'hésitent à déchirer tous vos points de vie à l'aide des tempêtes de neige, ou pire, les Dark Wizard qui peuvent éliminer d'un seul coup votre groupe avec le sort Poison qui entraîne une mort subite. Sachant qu'il sont rarement accompagnés des Dark Warriors, qu'ils possèdent presque systématiquement l'initiative et que ces derniers prennent la fuite dès qu'il le peuvent, estimez-vous heureux si vous survivez à un tel affrontement en ayant ces deux types de monstres dans votre bestiaire et allez vite sauvegarder. A partir de votre point de chute, vous avez le choix entre deux escaliers : la sortie est vous amène en 2F et la sortie ouest en B1. Faites un détour en B1 si vous le désirez mais cela ne vous rapportera strictement rien. Le 2F n'est qu'un prétexte à faire quelques pas de plus pour trouver l'étage 3F où vous devrez faire le tour de la pièce pour trouver au sud l'entrée d'un bâtiment qui permet de mettre la main sur deux coffres contenant tout de même **65000 Gils et 45000 Gils**. Mais je me demande qui peut encore avoir besoin d'argent à ce stade de l'aventure. Quoi qu'il en soit, c'est dans cette salle que vous trouvez une stèle de pierre d'où émane une force démoniaque. Vous devez alors penser à utiliser le **Lute** que vous trouverez dans les Key Items du sous-menu, et qui vous avait été donné par la princesse Sarah au début du jeu. Au son de cet instrument, un passage s'ouvre vers l'étage 2F. Une zone immense où il est facile de se perdre et qui ne contient rien de franchement intéressant, c'est pourquoi je vous conseille de filer direct vers l'escalier 1F situé au nord-ouest. Là, suivez le passage vers l'ouest pour atteindre facilement le niveau B1. Faites tout le tour de la salle dans le sens des aiguilles d'une montre, laissez tomber le bâtiment sud qui est vide, et filez vers la sortie au sud-est. Malheureusement, l'escalier est gardé par un sous-boss que vous serez obligé d'affronter vu qu'il est situé sur n'importe laquelle des dalles piégées près de l'escalier. De plus, ce boss n'est autre que la **Lich**, qui gardait jadis le premier cristal, et vous devinerez facilement que les trois autres gardiens des cristaux vous attendent quelque part dans ce donjon. Bien sûr, les pouvoirs de ces boss ont grandement évolué et il ne sera pas forcément facile de les vaincre. La Lich dispose maintenant de 1000 HP mais est toujours aussi sensible aux sorts Dia efficaces contre les morts-vivants. Comme d'habitude, les sorts Haste, Flare et Holy ne seront pas de trop dans ce combat. Une fois parvenu en B2, prenez à gauche au premier embranchement, puis au nord, traversez rapidement le premier bâtiment et sortez par le passage de droite. Vous débouchez dans un second bâtiment par lequel vous pourrez sortir par la porte sud pour rejoindre le couloir où vous

devez prendre à l'ouest avant de vous trouver face à un nouvel embranchement. Je vous conseille fortement, à moins que vous ne teniez pas spécialement à trouver tous les objets du donjon, à visiter d'abord la portion sud avant de foncer vers l'escalier nord, car il est gardé par un nouveau boss. Au sud, vous découvrirez deux parties, l'une à l'est l'autre à l'ouest, assez symétriques.

L'occasion de mettre la main sur les items suivants : **26000 Gils**, **Protect Cloak**, **Protect Ring** et **Sasuke**. Lorsque vous aurez fait le tour, revenez au passage nord gardé par **Marilith**. Elle possède maintenant 1400 HP et aucune faiblesse particulière, mais la vaincre est le seul moyen d'atteindre l'étage B3. On y est presque. Sachez déjà que cet étage est vide de tout coffre, donc voici le moyen le plus court pour attendre l'étage suivant. A partir de votre point de chute, traversez le premier bâtiment, prenez au sud, puis à l'ouest, et suivez le chemin jusqu'à parvenir à un embranchement : laissez tomber le passage est et descendez plutôt vers le sud. Faites le plein de vie et enregistrez votre partie avant de foncer vers l'escalier de droite. Il est gardé par un nouveau boss que vous attendiez impatiemment de revoir : le **Kraken**. Notre ami dispose maintenant de 1800 HP et peut mettre des baffes susceptibles de mettre KO n'importe lequel de vos persos. Soyez donc prêts à dégainer le sort Life2 en croisant les doigts pour que votre White Wizard se maintienne en vie. Les sorts Haste, Flare et Holy sont encore un fois la clé du succès. Rien ne vous empêche maintenant de rallier le niveau B4.

Le mieux est de commencer par prendre le passage sud, puis descendre encore au sud à l'embranchement avant de foncer vers l'est où vous trouverez un coffre contenant l'arme **Masamune**, carrément plus puissante qu'Excalibur ! Une fois cette arme ultime en poche, remontez à l'escalier où vous êtes arrivé et dirigez-vous cette fois vers l'est.

Régénérez-vous et sauvegardez, car dans les profondeurs du Temple of Chaos vous allez retrouver une ancienne connaissance : **Tiamat**. Le dragon possède désormais 2200 HP et est surtout capable de lancer l'horrible Poison qui inflige une mort subite à l'ensemble de votre groupe (dont vous pouvez toutefois vous protéger avec un Invis ou un NulMgc), sans oublier les attaques Thunderbolt et Toxin. Essayez donc d'en finir le plus rapidement possible en commençant par lancer un Haste sur le Knight puis en enchaînant les sorts Flare et Holy sur ce monstre. La fin est proche. L'étage B5 ne comporte aucune rencontre aléatoire. Vous pouvez souffler mais préparez-vous pour l'affrontement final avec **Garland**, celui-là même que vous aviez affronté au tout début du jeu. Confiant en sa propre force, il vous fait part de ses ambitions diaboliques et vous attaque. A votre grande stupeur, vous découvrez sa nouvelle forme et vous vous préparez à affronter le diable en personne : **Chaos**. Ce monstre dispose de 4000 HP, n'affiche aucune faiblesse particulière, est résistant à tout et est capable de lancer toutes sortes d'attaques élémentaires (Blaze, Tsunami, Twister et Earthquake). Histoire de bien commencer et de tenir sur la durée, vous pouvez faire un Invis, un NulMgc (contre la mort subite), un NulBolt et un Shield pour protéger votre groupe. Ensuite, procédez comme d'habitude en lançant un Haste sur le Knight et en infligeant vos sortilèges les plus puissants sur Chaos, comme Holy et Flare. Gardez toujours un oeil sur vos HP et tout ira bien. Une fois Chaos vaincu, vous assistez directement au générique de fin qui vous narre l'épilogue de cette aventure héroïque. "May the world be blessed with light for eternity". Si c'est la première fois que vous terminez le jeu, vous pouvez sauvegarder votre partie et recommencer l'aventure sur l'autre mode de difficulté. Vous devrez terminer le jeu entièrement une seconde fois pour découvrir tous les bonus du menu collections. Voici, pour finir, la liste du bestiaire et les lieux où vous pouvez trouver ces monstres (pour ceux qui souhaitent compléter le jeu entièrement), ainsi que la liste exhaustive des items du jeu.

BESTIAIRE :

Nom - HP - EXP - Gil - Lieu

Goblin - 8 - 6 - 6 - Plaines

Goblin Guard - 16 - 18 - 18 - Plaines

Wolf - 20 - 24 - 6 - Plaines

Crazy Horse - 64 - 63 - 15 - Plaines

Skeleton - 10 - 9 - 3 - Temple of Chaos

Black Widow - 28 - 30 - 8 - Temple of Chaos

Gigas Worm - 56 - 63 - 15 - Temple of Chaos

Warg Wolf - 72 - 93 - 22 - Temple of Chaos

Werewolf - 68 - 135 - 67 - Temple of Chaos

Zombie - 20 - 24 - 12 - Temple of Chaos

Ghoul - 48 - 93 - 50 - Temple of Chaos

Garland - 106 - 130 - 250 - Temple of Chaos

Cobra - 56 - 123 - 50 - Forêts

Ogre - 100 - 195 - 195 - Forêts
Ogre Chieftain - 132 - 282 - 300 - Forêts
Lizard - 92 - 153 - 50 - Marais
Pirate - 6 - 40 - 40 - Pravoca
Sahagin - 28 - 30 - 30 - Bateau
Sahagin Chief - 64 - 105 - 105 - Bateau
Privateer - 50 - 60 - 120 - Bateau
Shark - 120 - 267 - 66 - Bateau
Goggler - 10 - 42 - 10 - Bateau
Tarantula - 64 - 141 - 50 - Forêts
Ghast - 56 - 117 - 117 - Forêts
Scorpion - 84 - 225 - 70 - Marsh Cave
Shadow - 50 - 90 - 45 - Marsh Cave
Green Slime - 24 - 84 - 20 - Marsh Cave
Crawler - 84 - 186 - 200 - Marsh Cave
Gray Ooze - 76 - 255 - 70 - Marsh Cave
Gargoyle - 80 - 132 - 80 - Marsh Cave
Bloodbones - 144 - 378 - 378 - Marsh Cave
Piscodemon - 84 - 276 - 300 - Marsh Cave
Astos - 168 - 2250 - 2000 - Western Keep
Mummy - 80 - 300 - 300 - Titan's Tunnel
Wraith - 86 - 231 - 231 - Terra Cavern
Anaconda - 80 - 165 - 50 - Terra Cavern
Hyenadon - 120 - 288 - 72 - Plaines ou Mt.
Gulg
Lesser Tiger - 132 - 438 - 108 - ?
Minotaur - 164 - 489 - 489 - Titan's Tunnel
Hill Gigas - 240 - 879 - 879 - Terra Cavern
Gnoma - 288 - 1536 - 768 - Terra Cavern
Troll - 184 - 621 - 621 - Terra Cavern
Wight - 52 - 150 - 150 - Terra Cavern
? - ? - ? - ? - ?
Cockatrice - 50 - 186 - 200 - Terra Cavern
Vampire - 156 - 1200 - 2000 - Terra Cavern
Ogre Mage - 144 - 723 - 723 - Terra Cavern
Sphinx - 228 - 1160 - 1160 - Terra Cavern
Lich - 800 - 2200 - 3000 - Terra Cavern
Centipede - 222 - 1194 - 300 - Mt. Gulg
Piranha - 92 - 240 - 20 - Canoë
Red Piranha - 172 - 546 - 46 - Canoë
Crocodile - 184 - 816 - 900 - Canoë
White Croc - 288 - 1890 - 2000 - Canoë
Ochu - 208 - 1224 - 102 - Canoë
Neochu - 344 - 3189 - 500 - Canoë
Hydra - 212 - 915 - 150 - Canoë
Horned Devil - 94 - 387 - 387 - Mt. Gulg
Pyrolysk - 44 - 423 - 500 - Mt. Gulg
Pyros - 276 - 1620 - 800 - Mt. Gulg
Fire Hydra - 182 - 1215 - 400 - Mt. Gulg
Lava Worm - 280 - 1671 - 400 - Mt. Gulg
Hellhound - 192 - 1182 - 600 - Mt. Gulg
Fire Lizard - 296 - 2472 - 1200 - Mt. Gulg
Fire Gigas - 300 - 1506 - 1506 - Mt. Gulg
Red Dragon - 248 - 2904 - 4000 - Mt. Gulg
Marilith - 1200 - 2475 - 3000 - Mt. Gulg

White Dragon - 200 - 1701 - 2000 - Ice Cavern
Winter Wolf - 92 - 402 - 200 - Ice Cavern
Mind Flare - 112 - 822 - 999 - Ice Cavern
Ice Gigas - 336 - 1752 - 1752 - Ice Cavern
Specter - 114 - 432 - 432 - Ice Cavern
Remora - 320 - 2244 - 1000 - Ice Cavern
Dark Wizard - 105 - 1095 - 1095 - Ice Cavern
Evil Eye - 162 - 3225 - 3225 - Ice Cavern
Desert Baretta - 352 - 2610 - 1 - Désert
Sabretooth - 200 - 843 - 500 - Plaines
Wyvern - 212 - 1173 - 50 - Forêts
Wyrn - 260 - 1218 - 502 - Forêts
Manticore - 164 - 1317 - 650 - Forêts
Baretta - 256 - 1428 - 300 - Forêts
Basilisk - 196 - 1977 - 658 - Marais
Allosaurus - 480 - 3387 - 502 - Marais
Weretiger - 160 - 780 - 780 - Marais
Sand Worm - 200 - 2683 - 900 - Désert
Necrotaur - 224 - 1050 - 1050 - Citadel of Trials
King Mummy - 188 - 984 - 1000 - Citadel of Trials
Medusa - 68 - 699 - 699 - Citadel of Trials
Rakshasa - 110 - 603 - 800 - Citadel of Trials
Clay Golem - 176 - 1257 - 800 - Citadel of Trials
Nightmare - 200 - 1272 - 700 - Citadel of Trials

Dragon Zombie - 268 - 2331 - 999 - Citadel of Trials
Sahagin Prince - 204 - 882 - 882 - Sunken Shrine
White Shark - 344 - 2361 - 600 - Sunken Shrine
Deepeyes - 304 - 3591 - 3591 - Sunken Shrine
Sea Snake - 224 - 957 - 600 - Sunken Shrine
Sea Scorpion - 148 - 639 - 300 - Sunken Shrine
Sea Troll - 216 - 852 - 852 - Sunken Shrine
Ghost - 180 - 990 - 990 - Sunken Shrine
Aquos - 300 - 1962 - 800 - Sunken Shrine
Water Naga - 356 - 2355 - 2355 - Sunken Shrine
Kraken - 1600 - 4245 - 5000 - Sunken Shrine
? - ? - ? - ? - ?

Black Knight - 260 - 1263 - 1800 - Tower of Mirage
Chimera - 300 - 2064 - 2500 - Tower of Mirage
Guardian - 200 - 1224 - 400 - Tower of Mirage
Blue Dragon - 454 - 3274 - 2000 - Tower of Mirage
Green Dragon - 352 - 4068 - 5000 - Waterfall Cavern
Stone Golem - 200 - 2385 - 1000 - Flying Fortress
Aeros - 358 - 1614 - 807 - Flying Fortress
Spirit Naga - 420 - 3489 - 4000 - Flying Fortress
? - ? - ? - ? - ?

Earth Medusa - 96 - 1218 - 1218 - Flying Fortress
Dark Flan - 156 - 1101 - 900 - Flying Fortress
Soldier - 400 - 4000 - 2000 - Flying Fortress
Vampire Lord - 300 - 2385 - 3000 - Flying Fortress
? - ? - ? - ? - ?
? - ? - ? - ? - ?

Tiamat - 2000 - 5496 - 6000 - Flying Fortress
Rhyos - 350 - 4584 - 5000 - Temple of Chaos Past
Death Eye - 360 - 1 - 1 - Temple of Chaos Past

Purple Worm - 448 - 4344 - 1000 - Temple of Chaos Past

? - ? - ? - ? - ?

Lich - 1000 - 2000 - 1 - Temple of Chaos Past

Marilith - 1400 - 2000 - 1 - Temple of Chaos Past

Kraken - 1800 - 2000 - 1 - Temple of Chaos Past

Tiamat - 2200 - 2000 - 1 - Temple of Chaos Past

Chaos - 4000 - 0 - 0 - Temple of Chaos Past

ITEM COLLECTION

Castle Cornelia : (7 items)

Mythril Knife, Saber, Crosier, Steel Plate, Iron Shield, Nitro Powder, Lute.

Temple of Chaos : (6 items)

Potion, Gold Needle, Tent, Werebane, Rune Blade, Leather Cap.

Matoya's Cave : (4 items)

Potion, Potion, Antidote, Jolt Tonic.

Elven Castle : (5 items)

330 Gils, 400 Gils, Mythril Hammer, Bronze Gloves, Mystic Key.

Mt. Duergar : (11 items)

450 Gils, 575 Gils, 575 Gils, Tent, Cottage, Mythril Knife, Wyrmlkiller, Helmet, Grand Helm, Mythril Mail, Excalibur.

Western Keep : (4 items)

Power Staff, Falchion, Steel Gloves, Crystal Eye.

Marsh Cave : (13 items)

295 Gils, 385 Gils, 620 Gils, 680 Gils, 1020 Gils, Cottage, Dagger, Mythril Knife, Broadsword, Steel Plate, Copper Armlet, Silver Armlet, Crown.

Titan's Cave : (4 items)

450 Gils, 620 Gils, Great Axe, Mythril Helm.

Terra Cavern : (24 items)

330 Gils, 575 Gils, 795 Gils, 880 Gils, 1020 Gils, 1250 Gils, 1455 Gils, 1520 Gils, 1975 Gils, 3400 Gils, 3400 Gils, 5000 Gils, 5450 Gils, Potion, Potion, Antidote, Sleeping Bag, Tent, Tent, Staff, Coral Sword, Leather Shield, Mythril Shield, Star Ruby.

Sage's Cave : (1 item)

Earth Rod.

Crescent Lake : (1 item)

Canoe.

Mt. Gulg : (33 items)

10 Gils, 155 Gils, 750 Gils, 795 Gils, 880 Gils, 1250 Gils, 1455 Gils, 1520 Gils, 1520 Gils, 1760 Gils, 1760 Gils, 1975 Gils, 2000 Gils, 2750 Gils, 4150 Gils, 7340 Gils, Potion, Potion, Antidote, Antidote, Gold Needle, Tent, Cottage, Staff, Claymore, Mythril Axe, Ice Brand, Mythril Helm, Mythril Helm, Flame Mail, Mythril Shield, Flame Shield, Mythril Gloves.

Ice Cavern : (16 items)

180 Gils, 5000 Gils, 5454 Gils, 7900 Gils, 9500 Gils, 9900 Gils, 10000 Gils, 12350 Gils, Potion, Sleeping Bag, Flame Sword, Shirt, Ice Armor, Ice Shield, Mythril Gloves, Levystone.

Desert Caravan : (1 item)

Bottled Faerie.

Gaia : (1 item)

Oxyale.

Dragon's Cave : (13 items)

10 Gils, 160 Gils, 500 Gils, 575 Gils, 1455 Gils, 1520 Gils, 2000 Gils, 2750 Gils, 2750 Gils, 9500 Gils, Gold Needle, Tent, Cottage.

Citadel of Trials : (9 items)

1455 Gils, 7340 Gils, Cottage, Healing Staff, Ice Brand, Steel Gloves, Gauntlets, Ruby Armlet, Rat's Tail.

Sunken Shrine : (32 items)

10 Gils, 20 Gils, 110 Gils, 385 Gils, 450 Gils, 1760 Gils, 2000 Gils, 2750 Gils, 2750 Gils, 4150 Gils, 5000 Gils, 5450 Gils,

7340 Gils, 7690 Gils, 8135 Gils, 9000 Gils, 9900 Gils, 9900 Gils, 10000 Gils, 12350 Gils, Antidote, Mage's Staff, Light Axe, Light Axe, Ribbon, Diamond Helm, Diamond Armor, Diamond Shield, Giant's Gloves, Diamond Gloves, Diamond Armlet, Rosetta Stone.

Lufenia : (1 item)

Bell.

Tower of Mirage : (18 items)

800 Gils, 2750 Gils, 3400 Gils, 7600 Gils, 7900 Gils, 8135 Gils, 10000 Gils, 12350 Gils, 13000 Gils, 18010 Gils, Tent, Cottage, Thor's Hammer, Vorpall Sword, Sunblade, Healing Helm, Dragon Mail, Aegis Shield.

Waterfall Cavern : (7 items)

5000 Gils, 6400 Gils, 13450 Gils, Spellbinder, Defender, Ribbon, Warp Cube.

Flying Fortress : (34 items)

180 Gils, 880 Gils, 3400 Gils, 4150 Gils, 4150 Gils, 5000 Gils, 5450 Gils, 6400 Gils, 6720 Gils, 7900 Gils, 8135 Gils, 9000 Gils, 9500 Gils, 9900 Gils, 13000 Gils, Potion, Potion, Gold Needle, Gold Needle, Cottage, Venom Blade, Sasuke, Ribbon, Healing Helm, Mythril Helm, Shirt, Protect Cloak, Black Robe, White Robe, Diamond Shield, Diamond Gloves, Protect Ring, Protect Ring, Adamantite.

Temple of Chaos Past : (7 items)

26000 Gils, 45000 Gils, 65000 Gils, Sasuke, Masamune, Protect Cloak, Protect Ring.

Solution FFII

Introduction

Après avoir été charmé par le légendaire Cristal Theme, vous vous retrouvez dans le monde onirique de FF2, contrôlant une équipe de quatre guerriers qui tentent de fuir l'Empire et la désolation qui l'accompagne. Mais, malchanceux, ils seront neutralisés par leurs opposants, et rapidement mis au rang des morts pour la gloire de la résistance.

Altair

Néanmoins, sauvé in-extremis par la rébellion, votre troupe se retrouve dans le château de la princesse Hilda. Après un entretien dans la salle du trône, il est temps de rejoindre un petit tutorial intéressant. Sortez donc par la porte du bas, et allez tout à gauche. Montez les escaliers, et parlez à tous les sages présents. Puis ressortez. Revenez alors sur la droite, et descendez les marches vers la grande pièce juste au-dessous de vous. Une fois sur place, dirigez-vous sur la gauche, et vous trouverez un coffre contenant une potion. Descendez maintenant tout en bas de la salle et ouvrez la porte. Vous arrivez sur la place du village. Si vous désirez acheter une armure et des protections, entrez dans la maison en bas à gauche. Pensez toujours à bien équiper vos personnages. Si vous préférez acquérir des armes, dirigez-vous vers la droite, traversez le pont, et rentrez dans la première boutique à votre portée. Retenez bien les symboles au-dessus des portes, ils vous serviront toujours à repérer les divers magasins. Puis continuez à monter jusqu'à atteindre une autre boutique vendant des objets magiques. Achetez le livre de soin, ce qui permettra à un membre de votre équipe d'apprendre le sort soin. Si vous poursuivez votre visite, vous découvrirez juste un peu plus haut un sanctuaire. Celui-ci permet de ranimer des personnages morts au combat. Très utile lorsqu'il vous manque des objets ou de la magie permettant d'effectuer la même manœuvre. Vous trouverez également une échoppe d'objets derrière la maison d'Hilda et de son père. Maintenant que vous êtes prêt, en route pour Fynn. Le chemin pour s'y rendre n'est pas très compliqué. Commencez par passer derrière Altair, puis continuez toujours tout droit en montant vers le haut de la carte. Nord toute, en bref. Vous croisez alors un village qui se trouve au milieu d'un bosquet d'arbres. Il se nomme Gatrée. Faites-y une pause afin de reprendre toute votre santé. N'hésitez pas à vous battre souvent de manière à engranger de l'expérience et une évolution de vos statuts, surtout si vous vous trouvez près d'une ville. Faites vos achats, et repartez maintenant pour Fynn. Contentez-vous de traverser le pont sur la gauche, puis de longer la côte en montant. Si vous suivez bien la courbe de cette dernière, vous tomberez directement sur votre objectif.

Fynn

Attention, car dès votre entrée dans la ville, vous êtes repéré par les gardes. Ne vous en approchez surtout pas. Notez à ce propos que les rues de la cité sont infestées de monstres, et que vous ne serez à l'abri que dans les habitations. Vous remarquerez à ce propos que pratiquement toutes les boutiques sont désertées, et que les points importants sont

bloqués. De ce fait, sortez par le haut de la ville et longez le mur par la droite, descendez ensuite et vous dénicherez un pub, dans lequel réside la personne qui vous aidera. Attention toujours à ne pas toucher les gardes. Parlez-lui du mot de passe Orchidée, et il vous dévoilera un passage secret. Traversez le mur devant vous, puis suivez le couloir jusqu'à une chambre. Ouvrez les coffres, et parlez au soldat alité. Utilisez encore une fois le mot de passe. Après vous être aperçu que cet homme n'est autre que Scott, vous recevrez sa bague permettant d'afficher une carte du monde. Il vous confie la mission d'aller parler à son frère et à Hilda à Altair. Sa mort ne sera pas vaine. Repartez donc pour votre point de départ.

Altair

Une fois sur place, achetez les tomes de magie qu'il vous manquait, puis allez montrer (sélectionnez l'option objet dans la boîte de dialogue) la bague au frère de Scott, derrière la maison d'Hilda. Puis entrez afin de rencontrer à nouveau cette dernière. Montrez-lui aussi la bague, et apprenez le mot Mithril dans sa phrase. En effet, vous allez devoir partir à Salamand en quête de ce métal mythique (merci Tolkien) dans le but de repousser les forces de l'Empire. Après une scène poignante, parlez à Minnwu, à côté d'Hilda qui s'empresse de rejoindre vos rangs. Vous faites désormais partie de la rébellion. Reparlez à Hilda pour en apprendre plus sur le Cuirassé et sur un certain Cid (il s'est fait désirer, mais le voici). Vous empochez dans le même temps un canoë. Equipez Minnwu, puis sortez de la ville, après avoir fait quelques emplettes. Passez alors derrière Altair, puis utilisez le canoë en vous approchant du lac. Continuez à naviguer sur la droite, et vous arriverez à Paloom.

Paloom

Une fois dans ce modeste port, courez acheter les tomes de magie carapace, blindage, et leurre dans le magasin en haut à gauche. Achetez également des armes et des armures si vos finances vous le permettent. Puis achetez un ticket pour vous servir du navire, juste à l'entrée de la ville. Une fois cela fait, descendez en direction de ce dernier, ce qui aura pour effet de vous conduire jusqu'à Poft.

Poft

Dès votre arrivée en ville, rendez-vous dans la taverne sur votre gauche pour y rencontrer Cid. Si vous avez suffisamment de gils d'ailleurs, il vous sera possible d'emprunter son vaisseau volant pour vous rendre directement à Salamand. Mais de ce fait vous manqueriez de nombreux combats et donc disposeriez d'une force physique moins grande. Commencez donc par longer les montagnes derrière Poft en vous dirigeant vers la gauche. Une fois le relief dépassé, descendez tout droit, et vous tomberez sur Bafsk. Prenez garde aux chevaliers, et achetez-vous une ou deux armes puissantes. Puis rebroussez chemin vers le nord. Dès que vous entrerez en contact avec une cordillère rocheuse, suivez-la jusqu'à ce qu'elle vous conduise à Salamand. Vu le nombre d'affrontements que vous allez expérimenter, je vous garantis que vous posséderez suffisamment de recul sur les futurs événements qui vont se montrer à vous. Entrez alors dans la cité.

Salamand

Une fois dans l'enceinte de la ville, dirigez-vous vers les plus proches magasins et équipez-vous en armes et armures. Puis dirigez-vous vers l'habitation en haut à droite, appuyée contre les limites de la cité. A l'intérieur, discutez avec Joseph, en utilisant les mots "orchidée", et "mithril". Il vous apprendra alors que de nombreux habitants sont retenus en esclavage dans la mine Sénite, et qu'il ne vous fournira son aide que si vous parvenez à les extirper des griffes de l'Empire. Sortez de la ville, sans oublier d'avoir acheté le très utile tome Vie, qui permet de ranimer un de vos héros. Commencez par descendre un petit peu jusqu'à atteindre la route grisée. Suivez-la alors en descendant jusqu'à trouver une rivière. Traversez cette dernière, puis poursuivez sur la route. Vous arrivez alors devant une chaîne de montagnes. Passez dessous, et suivez-la en montant. Vous allez alors tomber sur un défilé. Engouffrez-vous à l'intérieur et continuez d'avancer. Vous parvenez à un lac. Montez dans votre canoë et poursuivez sur la droite. Vous arrivez devant une caverne. Rentrez-y.

Caverne Sénite

Une fois à l'intérieur de cette caverne commencez par descendre en ligne droite, jusqu'à ne plus pouvoir aller qu'à gauche ou à droite. Une fois devant ce choix cornélien, montez en haut à gauche de la grotte pour découvrir un coffre contenant 200 gils. Ce n'est pas beaucoup mais c'est déjà ça. Descendez ensuite en ligne droite, jusqu'à un petit passage très étroit près d'une falaise. Empruntez-le, et continuez. Vous trouverez un coffre dans le coin inférieur droit, contenant 400 gils, et des escaliers menant à l'étage inférieur sur la gauche. Dès votre arrivée, nagez dans le petit écoulement d'eau devant vous. Arrivé sur la berge, prenez à droite si vous désirez découvrir un coffre avec une potion +, ou continuez tout droit si un simple trésor équipé d'une potion vous intéresse. Toujours à droite cependant, en poursuivant votre investigation en ligne droite vers le nord, vous allez tomber sur quatre portes en bois. Je vous conseille de prendre directement celle placée le plus à gauche. Sinon vous allez être obligé de vous battre au minimum deux fois dans chacun des culs-de-sac. Ensuite, prenez l'escalier devant vous. Une fois à l'étage, continuez tout droit de façon à récupérer 200 gils dans un coffre, tout au fond de la salle. Puis revenez sur vos pas et prenez le passage de gauche. Montez immédiatement, et vous apercevrez une porte. N'y rentrez surtout pas, cela ne sert strictement à rien. Continuez ensuite sur la gauche jusqu'à apercevoir un pont. Empruntez-le jusqu'au coffre que vous verrez de très loin. Et hop, 250 gils. Puis revenez sur vos pas, tout en montant quelque peu afin d'apercevoir trois nouvelles portes. Prenez encore une fois l'issue la plus à l'ouest, pour tomber sur les prisonniers. Vous retrouvez Paul, "le plus grand voleur du monde" accompagné de la fille de Joseph, Nelly, eux aussi enfermés dans les mines. Parlez-lui, puis, une fois que tout ce petit monde s'avère libre, poursuivez sur la droite, et empruntez l'escalier dans la pièce voisine. Vous parvenez à un autre étage de la cave. Montez tout droit, et servez-vous du pont. Au croisement, si vous continuez tout droit, vous dénicherez un tome brasier. Néanmoins le chemin conduisant à la sortie est sur la droite. Vous avez le choix entre quatre voies en fait.

Un pont vers le haut, un autre vers le bas, un à gauche et un à droite. Prenez donc ce dernier, et poursuivez jusqu'à un chemin très étroit longeant le mur proche de la falaise. Continuez et vous tomberez sur un escalier. Prenez-le. Une fois sur place, prenez le grand pont, et continuez en ligne droite vers le nord. Vous verrez alors un coffre en haut à droite. Ouvrez-le, mais attention, car il renferme un monstre. Uniquement sensible à la magie, vous avez intérêt à disposer d'environ 200 points de vie (pour le héros) dans l'espoir de le terrasser. Mais vous emportez un tome Téléport. Puis reprenez le pont dans l'autre sens, et une fois près des escaliers que vous avez emprunté, continuez vers le haut. Vous voyez deux portes. Prenez celle de gauche. Vous tombez alors sur un boss bien coriace, qui survivra relativement longtemps si vous n'utilisez pas de magie. Très résistant, il frappe également assez durement, enlevant parfois 95 HP. Le seul moyen d'en venir à bout est de vous ruer à l'attaque soutenu par des sorts de soin et des potions. Si possible laissez-vous aller avec des incantations de foudre. Ouvrez le coffre. A vous le mithril. Une fois votre mission achevée, téléportez-vous hors du donjon avec la magie Téléport justement. Puis revenez jusqu'à Salamand.

Salamand

Une fois dans le village, retournez voir la personne qui vous a demandé de sauver les esclaves. Il vous remercie d'avoir sauvé sa fille. Maintenant allez acheter les tomes de magie qu'il vous manquait, et retournez tranquillement à Altair. Une fois sur place, allez rendre visite à Hilda, et montrez-lui le Mithril. Ensuite faites ce que vous demande Hilda, et apportez le métal à Tobul, le forgeron. Il vous fabriquera des armes et des équipements de défense avec cette matière première mythique. Vous pourrez ensuite les acheter dans les magasins du village. Laissez-vous tenter, et vous subirez un bond en avant en pouvoir offensif et défensif. Puis retournez voir Hilda, et elle vous apprendra que l'un des ses hommes sait comment détruire le Cuirassé à Bafsk. En route pour cette bourgade de ce fait. Rendez-vous d'abord à Poft en utilisant le bateau, comme précédemment (en partant de Paloom), puis une fois arrivé, demandez à Cid de vous faire faire un tour de vaisseau jusqu'à votre destination. Il se trouve dans le pub à l'entrée de la ville. Le billet coûte 100 gils. Une fois votre acompte versé, sortez de la ville et grimpez dans le véhicule.

Bafsk

Une fois dans cette ville sous la domination de Borghen, descendez jusqu'à la dernière maison en bas à gauche. Vous apercevrez un chevalier noir stationné près de cette dernière. Parlez-lui, et proposez-lui de vous éclairer sur le Cuirassé. Vous vous rendez compte qu'en fait, cet homme est un espion et qu'il ne demande qu'à vous aider. Vous indiquant un passage secret, il se retire en vous souhaitant bonne chance.

Grotte de Bafsk

Dès le début allez tout droit, et vous tomberez sur un coffre renfermant une épée longue. Si cet objet ne vous intéresse

pas, prenez le chemin de droite. Ensuite, contentez-vous de suivre la route principale, qui ne possède aucune bifurcation. Très chaotique certes, mais pas difficile à suivre. Vous trouverez d'ailleurs sur votre chemin un arc de chasse. Poursuivez et vous rencontrerez un escalier. Prenez-le. Puis une fois à l'étage, partez directement vers la droite, et prenez le chemin le plus à l'est. Continuez dans ce long corridor étroit, et poursuivez en ligne droite jusqu'à tomber nez à nez avec... le Chevalier Noir. Se raillant de vous, accompagné de Borghen, il vous signale que le Cuirassé est déjà terminé. Vous n'avez pas le temps d'intervenir, avant le décollage de ce dernier. Votre mission est un échec. Revenez alors dans la grotte, et prenez la longue route à droite près de la sortie que vous n'aviez pas pu emprunter de par la présence du Chevalier Noir. Vous arrivez à une porte. Rentrez dans la pièce, et ouvrez le coffre. Vous obtenez de ce fait le laissez-passer. Maintenant avancez encore un peu, et placez-vous sur l'espèce de symbole disposé à terre. Vous êtes téléporté hors de la grotte. Retournez maintenant dans Bafsk. Achetez ce dont vous avez besoin, et renseignez-vous auprès des villageois. Puis, allez rendre une petite visite à Cid à Poft. Il suffit d'aller à gauche en suivant les montagnes, jusqu'à un passage entre deux collines. Là descendez en ligne droite.

Poft

Le Cuirassé a attaqué la ville ! Beaucoup de personnes sont mortes durant l'incident, mais ce cher Cid est toujours en vie. Allez au pub, et parlez-lui de cette arme destructrice. Il vous indique un moyen de la détruire. En fait, il est nécessaire de lui indiquer le mot "vaisseau". Il évoquera ensuite le "Feu Solaire". Mémorisez ce mot et maintenant retournez en parler à Hilda. Un petit coup de bateau, et rendez-vous à Altair.

Altair

Malheureusement, et tout comme Paloom, cette ville a subi les assauts de l'Empire. Il ne reste plus une seule personne dans les rues. Allez rapidement voir Hilda pour de plus amples informations. Après vous avoir expliqué la marche à suivre elle vous laisse vous occuper du Cuirassé. Simultanément, Minnwu vous quitte pour soigner le roi. Allez rendre une visite à ces derniers. Discutez d'abord avec Minnwu, puis avec le roi. Il vous apprend alors que le feu solaire ne peut-être obtenu qu'avec une cloche divine (apprenez le mot). Si vous réutilisez ce terme, il vous indiquera que la meilleure personne à qui s'adresser se trouve au sein de la famille royale de Kashuan. Revenez donc maintenant à Poft, afin de prendre le vaisseau de Cid. Mais avant de partir, reparlez à Hilda qui vous renseignera sur le glacier. Allez donc voir Joseph en priorité, à Salamand.

Salamand

Rendez visite à Joseph, encore heureux d'avoir été sauvé par vos soins. Parlez-lui donc de la cloche divine. Après vous avoir renseigné sur sa position, dans le glacier, Joseph décide de se joindre à vous dans votre périple. Il vous révèle alors que son traîneau (nécessaire dans la neige), repose près de l'entrée de la cave Sénite. Equipez ce brave homme, sans lui donner d'armes, car il est adepte des coups de poing. Puis en route vers votre première destination.

Caverne Sénite

Dès votre entrée dans la caverne, prenez le chemin s'étendant sur la gauche. Avancez quelque peu en longeant la paroi supérieure, puis bifurquez dès que vous apercevrez un petit passage sur la droite, menant à une pierre bleue, que l'on aperçoit de toute façon du chemin principal. Entrez dans le passage secret sur la droite de cette dernière, et emparez-vous du traîneau. Maintenant revenez faire des provisions à Salamand, puis partez à l'aventure. Suivez les montagnes à côté de Salamand en direction de l'ouest, et continuez en vous collant bien le long, jusqu'à tomber sur une ouverture menant au glacier.

Glacier

Entrez sur la glace, puis munissez-vous du traîneau. Avancez alors sans vous soucier du froid, et si vous désirez gagner de l'argent facilement, voici un petit truc. Une fois dans le traîneau, maintenez le bouton A, et appuyez 22 fois sur le bouton B. Vous atterrirez dans un mini-jeu basé sur le principe du Memory. En fait vous devez retourner une carte, et en trouver une identique afin de valider les deux. Si vous parvenez à résoudre le puzzle en entier avec moins de quatre erreurs par exemple, vous empocherez 5000 gils et un objet intéressant. Une fois plein à craquer d'argent,

continuez vers l'entrée de la grotte située sur la banquise. Allez en fait tout droit, évitant simplement les massifs rocheux, tout en essayant de retrouver votre ligne directrice, et vous tomberez directement sur votre objectif.

Grotte des Glaces

Dès votre entrée dans la caverne, prenez le grand escalier devant vous. Montez jusqu'au bout, et ensuite suivez le seul chemin présent. Vous arrivez alors à un croisement. La route du haut vous mène à un coffre contenant 300 gils. Continuez ensuite par celle plus bas. Poursuivez votre descente, et à la première bifurcation, allez à droite. Vous trouvez un coffre avec 350 gils. Reprenez ensuite votre progression en ligne droite. Prenez ensuite les escaliers. Une fois à l'étage suivant, montez toujours tout droit, et traversez l'espace de grande flaque s'étendant devant vous. Vous tombez alors nez à nez (si j'ose dire) avec une porte. Ne rentrez pas dans la pièce, mais poursuivez perpendiculairement, vers le nord. Continuez, puis empruntez l'escalier juste en face de vous. Dès votre arrivée dans cette troisième partie du donjon, tournez à gauche, puis suivez le cours d'eau, en passant derrière l'arrête rocheuse. Vous trouverez alors un coffre émergé. Vous empochez de ce fait un "Vent Arctique". Revenez sur vos pas et continuez vers le fond de la grotte en descendant. Une fois arrivé au sein d'un coude, continuez à droite, et plongez dans l'étendue d'eau. Prenez la route du bas, et prenez l'escalier une fois sur la terre ferme. Dès votre arrivée à ce nouvel étage, foncez tout droit au nord, jusqu'au fond de l'écran. Arrivé au bout, vous trouverez deux coffres, l'un à gauche, l'autre à droite. De l'argent et un tome glacier en cadeau. Revenez alors sur vos pas, et prenez la première à droite. Vous trouverez un coffre avec une lance mithril, et si vous poursuivez un peu plus en aval vers le bas, vous dénicherez une potion. Revenez encore sur vos pas, et empruntez le petit chemin apparaissant sur la paroi la plus à droite à peu près situé au milieu de cette dernière. Juste sous le coffre renfermant le tome glacier. Poursuivez par cette voie, et ne prenez surtout pas la porte située sur un saillie rocheuse.

Passez derrière, et empruntez l'escalier. Une fois en ce lieu nouveau, continuez sans vous arrêter vers le sud, et une fois parvenu au fond de cet écran, prenez la porte qui ne devrait pas être loin de vous, baignant dans une flaque sur la droite. Vous rencontrez alors un troupeau de castors géants. Laissez Guy s'adresser à eux, car ce dernier parle le langage des animaux. Demandez au chef des castors s'il connaît la cloche divine. Il vous apprendra que cette dernière se trouve dans le mur à droite, qui fait office de passage secret. Mais elle est gardée par un monstre. Néanmoins avant de partir pour cette bataille, ressortez de cette tanière, et dirigez-vous sur la gauche. Avancez toujours en suivant cette direction et vous découvrirez un coffre renfermant un glaive chtonien. Attention tout de même, car ce trésor est piégé. Retournez maintenant chez les castors, et traversez la paroi. Progressez en avançant tout droit, puis empruntez l'escalier. Poursuivez maintenant jusqu'à parvenir à l'entrée d'une sorte de temple, gardé par un monstre. Emparez-vous de la cotte d'argent dans le coffre, et lancez-vous dans la bataille. Le boss est en fait une Adamankhelone, bien connue des amateurs de la série FF. Très résistante aux attaques physiques, cette créature craint particulièrement les sorts de glace de niveau 3 ou 4. Pensez en premier lieu à invoquer le sort carapace, afin de protéger votre équipe, puis enchaînez les incantations. Veillez à faire agir Joseph au corps à corps, étant le seul à pouvoir infliger quelques dégâts. Une fois cet ennemi vaincu, passez la lourde porte devant vous. Et au fait, vous acquérez la cloche divine en passant. Une fois les escaliers empruntés, vous aboutissez au premier étage de la grotte. Dirigez-vous vers le coin en haut à droite de l'écran pour atteindre la sortie... gardée par votre ami Borghen. Le combat n'est vraiment pas difficile. Si vous avez suffisamment "levelé", vous pourrez même achever votre opposant en un seul tour. Revanchard, ce dernier vous réserve une surprise de taille pour sa mort. Un gigantesque rocher fonce sur vous, à la Indiana Jones, et vous oblige à quitter les lieux. Mais devant sa vitesse, Joseph ne voit d'autre moyen que de le retenir coûte que coûte. Se sacrifiant pour votre cause, il vous somme de vous occuper de sa petite Nelly. Revenez maintenant à Salamand, le coeur lourd.

Salamand

Une fois sur place, parlez avec la fille de Joseph, après avoir fait toutes vos provisions. Et maintenant, en route pour Poft. Une fois arrivé, prenez le vaisseau de Cid pour Kashuan. Il vous en coûtera 400 gils

Fort Kashuan

Une fois rentré dans le palais en proie aux monstres, continuez tout droit. Vous passez devant un feu, puis vous apercevez une grille fermée devant une porte. Sélectionnez la cloche divine dans le menu contextuel des objets, après être entré en contact avec l'entrée du château. Une fois à l'intérieur, continuez tout droit et vous rencontrerez Gordon, sain et sauf. Devant votre empressement, il décide de se joindre à vous. Poursuivez le couloir et descendez les escaliers. Prenez le corridor le plus à droite, et vous tomberez sur un coffre contenant un tome soin. Revenez sur vos

pas, passez devant l'entrée, et continuez en ligne droite jusqu'à une porte. Ne l'ouvrez pas, mais prenez à droite. Continuez jusqu'à apercevoir un escalier sur votre droite, puis empruntez-le. Descendez, une fois dans ce nouvel étage, tout droit jusqu'à atteindre le mur le plus au sud. Puis poursuivez sur la droite, jusqu'à atteindre le couloir le plus à l'est de la pièce. Puis montez tout droit au sein de celui-ci jusqu'à atteindre un coffre contenant 520 gils. Poursuivez sur la gauche, puis suivez le couloir jusqu'à un escalier. Montez, puis une fois à l'étage, accédez à la pièce emplie de colonnes. Descendez, et vous apercevrez plusieurs chemins. Prenez celui du milieu, et vous aboutirez à un coffre. Vous y dénicherez un bouclier d'or, et aussi de nombreux rats, car le coffre se trouve piégé. Remontez dans la salle sus-citée, puis prenez maintenant le passage le plus à droite. Poursuivez dans ce couloir, jusqu'à atteindre un escalier. Empruntez-le. Une fois arrivé, prenez la première à droite. Descendez, et empruntez la première à gauche. Vous apercevez alors une porte. Passez devant mais n'entrez pas. Une seconde apparaît. Engouffrez-vous à l'intérieur, et ouvrez les trois coffres présents. Vous gagnez une épée mithril, une hache mithril, et un garogarau (masse). Revenez sur vos pas, et descendez tout en bas de la pièce. Prenez à gauche, et continuez jusqu'à l'escalier. Montez. Dès votre entrée, prenez la voie de droite. Attention, car ce niveau est infesté d'Adamankhelone. Continuez tout droit, puis prenez la première route à droite.

Vous tombez sur un coffre renfermant une armure en or. Néanmoins, il est piégé. Continuez en descendant, et une fois contre le mur le plus au sud, prenez à gauche, puis empruntez l'escalier. Vous arrivez alors devant une porte. Prenez-la, et vous rencontrez le boss de ce donjon. Saluez le Vociféreur. Il y a plusieurs moyens de le battre, mais le moins risqué est celui-ci. Commencez par lancer le sort blindage sur votre équipe. Ensuite désignez l'un des personnages qui va soigner le groupe durant les cinq tours où le boss va s'acharner à grands coups de magie sur vous. Profitez-en pour enchaîner les sorts anémie, afin de pomper tous les MP au Vociféreur. Une fois sans possibilité d'attaque majeure, il ne vous restera plus qu'à le rosser avec des attaques physiques. C'est un peu long, mais vous êtes sûr de l'emporter de cette manière. Puis, ouvrez le coffre, et saisissez la torche d'Egil. Sortez avec le sort Téléport ensuite. Ré-entrez dans le palais, puis approchez-vous de la flamme présente dans la cour. Utilisez la torche pour vous emparer de cette dernière. Et hop, à vous le feu solaire. Ressortez du fort, et assistez à la petite scène cinématique mettant en scène Cid et le Cuirassé.

Forêt des Chocobos

Descendez alors droit devant vous, et vous allez tomber sur la forêt des Chocobos. Et oui, vous avez le droit à la première apparition de ces poulets jaunes géants tellement mignons. Approchez-vous de celui qui s'ébat joyeusement, et parlez-lui. Maintenant, montez sur son dos, et partez au nord, jusqu'à Bafsk. Le chemin est simple, rejoignez simplement la route grisée, et cherchez un peu alentour. Vous ne risquez rien, car le chocobo vous protège des combats aléatoires. Une fois en ces lieux, continuez vers le nord, puis à la fin de la chaîne de montagnes, prenez à gauche, puis descendez dès que vous trouverez une montagne seule devant vous. Vous débouchez à Poft. Mais de toute façon vous devez connaître le chemin maintenant. Une fois dans le village, achetez tout ce dont vous avez besoin (avec tous les gils que vous devez maintenant avoir), et prenez un billet pour Paloom, puis rendez-vous à Altair.

Altair

Dès votre arrivée, vous apprenez que la princesse Hilda se trouvait dans le vaisseau avec Cid, et qu'elle a été capturée en même temps que lui de ce fait. Le Cuirassé se trouvant actuellement au nord de Fynn, autant aller y jeter un coup d'oeil. Entraînez-vous bien autour d'Altair ou de Gatréa, car les ennemis vont vite augmenter en puissance du côté de Fynn. Achetez des armures et des armes, et en avant ! Pour atteindre cette ville, il vous suffit de vous rendre au nord-ouest en suivant le massif rocheux au-dessus d'Altair. Une fois sur place, traversez la rivière à l'ouest, puis continuez votre progression vers le nord. Attention aux monstres qui risquent de vous donner du fil à retordre. Continuez toujours en direction du nord, tendance ouest, puis vous finirez par tomber sur le Cuirassé, au sein d'un petit hameau d'arbres en rond. Entrez à l'intérieur.

Cuirassé

Dès votre montée dans l'appareil, vous tombez nez à nez avec un garde qui ne veut pas vous laisser continuer plus loin. Le mieux que vous ayez à faire est de lui montrer votre passe. Vous pouvez aussi dire Orchidée, mais vous aurez de ce fait de gros problèmes. 750 HP à retirer ne sont jamais une source d'amusement. On peut le battre (j'y suis arrivé), mais vous allez utiliser tous vos MP. A vous de voir. Par contre vous gagnerez un maximum d'évolution de caractéristiques. Premièrement, montez les grands escaliers en haut de l'écran. Vous apercevez trois portes. Dirigez-vous d'abord à

gauche, et prenez le coffre à terre. 600 gils pour vous. Puis prenez l'escalier le plus à l'est, qui mène directement à un petit escalier. Ne prenez pas l'espèce de grande ligne droite, juste un peu plus sur la droite. Vous arrivez au premier étage. Dès votre entrée, courez à l'ouest de la salle, et descendez, toujours sur la gauche. Vous trouverez un coffre renfermant l'arc obscur. De cet endroit, vous devriez apercevoir un coffre sur la droite. Rendez-vous y. Vous empochez des mitaines. Continuez sur la droite, et vous dénicherez une porte de couleur verte relativement fermée. Ouvrez-la et rencontrez la princesse et Cid. Discutez avec cette dernière puis avec le capitaine connu de tous les fans de FF, et ils se dépêcheront de s'évader, en vous demandant de jeter le feu sacré dans le moteur du Cuirassé. Revenez sur vos pas, et prenez la première à droite. Une fois dans ce chemin, continuez tout droit, descendez, et vous trouverez deux coffres. Une potion et une potion + pour vous. Revenez à l'escalier par lequel vous êtes arrivé, au sud de la pièce, et remontez. Une fois en haut, remontez sur l'espèce de chemin de ronde, au-dessus de l'endroit où vous vous trouvez. Une fois que vous y êtes, marchez vers le bas en suivant toujours ce long corridor. Prenez le premier escalier, continuez, puis empruntez le second qui vous mène au deuxième étage. Une fois sur place, suivez tout simplement le couloir. Il n'y a pas plus dirigiste que cette partie. Prenez la porte, et continuez votre descente. Une fois dans la grande pièce, allez tout à droite, sans vous soucier de l'escalier, puis montez dans le coin nord-est. Vous découvrez quatre coffres. Ouvrez-les. Un casque géant, un bouclier gelé (piégé par un ennemi surpuissant, Gigas, contre lequel seule la magie fonctionne), une "main-gauche", et un trident vous seront octroyés. Équipez vos hommes, et prenez alors l'escalier central. Une fois à l'étage, ouvrez la porte, puis descendez les marches. Une fois dans la salle du bas, il ne faut surtout pas vous battre avec les vilains gardes très puissants. En effet, chaque couloir se trouve bloqué. Le seul moyen de passer est en fait de suivre un itinéraire précis. Donc, commencez du bas de l'escalier, et allez deux fois vers le haut, puis à gauche. Descendez deux fois, puis allez à droite. Descendez encore deux fois, puis allez quatre fois à droite. Montez ensuite d'un cran, puis allez à droite. Montez ensuite deux fois, prenez à gauche jusqu'à un soldat, descendez une fois, puis à droite, puis redescendez encore une fois. Maintenant il ne vous reste plus qu'à aller à gauche pour accéder au moteur, par une petite porte verte. Le chemin n'est pas difficile en fait. Il suffit juste de savoir que les gardes bougent et la manière de commencer. Prenez donc la porte. Dans la pièce suivante, avancez tout droit vers le moteur et appuyez sur "A" juste devant. Allez dans le menu de dialogue "objet", et choisissez le feu solaire. Vous jetez alors ce feu spécial dans les viscères du vaisseau. Le Chevalier Noir intervient, mais il est trop tard. Sa création explose, et vous vous enfuyez précipitamment avec Cid et la princesse. Déposé devant Altair, vous réfléchissez soudain au fait que Maria a reconnu la voix de votre ennemi juré. Le connaît-elle ?

Altair

Après une discussion avec le Roi, vous contant une prophétie se déroulant dans le désert de Deist, ce dernier meurt, en vous confiant la lourde tâche de retrouver les guerriers Draconniers. Ceux-ci, pratiquement tous exterminés, se cachent afin de survivre. Leurs Drakens vous seraient en effet d'une grande utilité dans votre recherche du Tome Ultima, nécessaire à l'éradication de l'Empire. Suite au décès tragique du souverain, Gordon quitte votre équipe, et se voit nommé général des troupes aux côtés d'Hilda. Allez lui parler dans la salle du trône. Apprenez le mot "Dragonniers", et demandez-lui ce que cela signifie. Il vous parle alors des "Drakens" (mémorisez aussi ce terme). Enquêrez-vous également d'en connaître un peu plus sur ces animaux, et Gordon vous somme de partir pour Paloom afin de prendre un bateau pour Deist. Équipez-vous, et en route pour Paloom.

Paloom

Une fois en ville, parlez à la jeune fille très proche de l'entrée de la cité, et elle vous indiquera qu'elle possède un bateau en partance pour Deist. Une fois que vous serez prêt, retrouvez-la dehors, sur la droite du port. Même si cela semble trop facile à la fine équipe, il n'y a pas d'autre solution. En route pour Deist. La traversée commence, et bien entendu c'est un piège. Leila vous prend en otage. Les pirates vous encerclent et se jettent sur vous. Après un combat très simple, Leila s'avoue vaincue. Elle vous demande de l'exécuter, mais au contraire, vous lui proposez de vous allier avec elle. Charmée et surprise, elle accepte votre proposition. De ce point, dirigez-vous au sud, et une fois arrivé près des terres, vers l'est. Puis empruntez le passage entre les deux continents, l'espèce de détroit. Enfin, une fois arrivé ici, descendez en ligne droite. Vous devriez tomber non loin des montagnes de glace au dessus de Salamand. Longez ces dernières vers l'est jusqu'à la fin du continent. Là affichez votre carte du monde (B + select), et visualisez la grande île juste en face du continent sur lequel vous vous trouvez. Rendez-vous y, et vous arriverez enfin à Deist. Débarquez sur le côté sud de l'île, à peu près au milieu, et montez tout droit. Vous trouverez un palais. Entrez-y.

Citadelle de Deist

Une fois à l'intérieur, parlez à l'enfant deux fois de suite, puis entrez dans le château. Au premier étage sur votre gauche, vous apercevez un coffre. Ouvrez-le, et à vous le "Pavillon". Descendez par le premier chemin à droite, et vous tomberez sur l'enfant et sa mère. Parlez-leur, et ils vous apprendront que le dernier des Drakens essaye de parler sans que personne ne le comprenne. Mais heureusement, un pendentif spécifique permettant de décrypter ce langage se trouve dans la caverne des Drakens au nord.

Nous nous y rendrons juste après. Pour l'instant, continuez toujours vers le bas, et prenez les escaliers tout en bas à gauche de l'écran. Vous atterrissez dehors et trouvez une queue de phénix, ce qui n'augure rien de bon pour les combats à venir. Remontez, et rendez-vous maintenant dans le coin supérieur droit de la pièce. Prenez l'escalier. Une fois en bas, allez tout à gauche, et prenez la seule porte sur le mur de droite. Vous entrez dans une pièce bourrée à craquer de coffres au trésor. Faites-vous plaisir. Vous aurez droit à beaucoup d'objets mais aussi à une très bonne épée. Sortez, revenez sur vos pas, et prenez maintenant le couloir descendant. Suivez ce dernier, et ouvrez la seconde porte que vous dénicherez. Vous y trouverez un tome choc, un tome fléau, et un tome stop. Poursuivez encore votre descente, et à vous la corne de gazelle dans un coffre. Maintenant sortez du château. Passez derrière ce dernier, et montez tout droit, en suivant le chemin, jusqu'aux "Bas-Fonds de Deist", apparentés à une grotte.

Bas-Fonds de Deist

Dès votre entrée, vous apercevez un coffre sur la droite. Ouvrez-le. Vous obtenez 230 gils. Continuez tout droit, et descendez par les escaliers tout à droite. Une fois en bas, vous apercevez une espèce de chose briller sur le sol. Approchez-vous en, et examinez-la. Ce sont les reste d'un Draken, accompagnés du... pendentif. Maintenant que vous détenez cet artefact, revenez au château, et parlez avec le dragon. Il vous confiera alors le dernier oeuf de Draken, alors que ses veines se remplissent de poison. Il vous incombe maintenant à tout prix de placer ce dernier dans la Source sacrée au fin fond des cavernes de Deist. Revenez donc dans la grotte, et hâtez-vous d'arriver à votre objectif. La survie d'une espèce en dépend. Une fois à l'intérieur, deux chemins s'offrent à vous. Celui que vous aviez pris auparavant n'est pas pris en compte évidemment. Dans la salle où se trouvait le coffre aux 230 gils, vous apercevez deux routes. La première à droite, et la seconde à gauche. Celle de gauche vous octroiera 5 items, mais se finit en cul-de-sac. Empruntez-la seulement si vous désirez terminer la collecte d'objets à cent pour cent. De plus, elle demeure assez linéaire, et la seule difficulté réside dans les quatre adamantoises qui gardent le dernier coffre. Vous trouverez en fait un arc de feu, une armure de chevalier, et d'autres objets un peu moins intéressants. Prenez donc celle de droite. Une fois à l'étage, montez, et continuez tout droit jusqu'à parvenir à une intersection. Le chemin du haut vous mène à une armure mithril, et celui de gauche connaît une nouvelle séparation. La voie du bas conduit à un rhéosceptre (coffre piégé), et celle du haut mène à un escalier. Prenez-le. A ce propos, (enfin non, mais bon) vous rencontrerez dans cette caverne des ennemis surpuissants si vous n'êtes pas assez entraîné. Les plus dangereux sont les Giga, qui frappent très fort, et sont très résistants. Si vous n'avez pas au moins 650 HP minimum pour votre héros, c'est fini. Une fois à l'étage suivant donc, allez vers le bas, et vous trouverez un coffre renfermant un bouclier mithril. Vous verrez alors un pont juste au-dessus de vous. Prenez-le si vous désirez obtenir un coffre (gant mithril). Néanmoins, si vous souhaitez progresser dans la grotte, dépassez-le en longeant la corniche de gauche, et continuez jusqu'à un autre pont. Prenez-le, puis continuez tout droit jusqu'à un escalier. Descendez, et vous arriverez dans une grande pièce où se trouve un filtre acier dans un coffre en haut à gauche. Ensuite prenez l'escalier en bas à gauche. Vous arrivez enfin dans une salle où se trouvent quatre portes. Prenez la troisième en partant de la gauche, et avancez jusqu'à rencontrer le boss de cette caverne, alias la Chimère. Cet ennemi bien coriace nécessite uniquement l'utilisation de vos armes qui lui feront beaucoup plus de dommages que la magie. Protégez-vous de son "Flare" avec le sort blindage, et veillez à ce que votre personnage possédant vie et soin ne meure pas. Si vous vous tenez à blindage et des soins fréquents, vous ne devriez pas avoir de problèmes. Une fois cet ennemi décédé, placez l'oeuf dans la source. Faites un sort Téléport pour sortir, et retournez voir le dragon. Ce dernier est malheureusement mort. Mais la mère du petit garçon vous assure que sa descendance vous aidera plus tard contre l'Empire. Laissez l'oeuf se développer encore quelques temps. En route pour Altair. Regardez la carte pour ne pas vous perdre. Une fois arrivé, reposez-vous et faites des emplettes.

Altair

Allez voir Hilda dans sa demeure, mais avant, parlez aux personnes dans la grande salle, qui vous indiqueront que la reine se comporte bizarrement depuis quelques temps. Elle demande à vous parler en personne. Exécutez son bon vouloir. Malheureusement, ce n'est pas celle que vous croyiez. Et après une séquence de charme, elle vous attrape, et se transforme en une espèce de monstre à la Medusa. Ce combat est loin d'être gagné d'avance, car ce monstre peut

vous endormir, et vous hypnotiser le tour suivant. De ce fait les personnages puissants pourront, si vous n'avez pas de chance, massacrer vos individus moins résistants sous le coup de la folie. Du coup, veillez bien à soigner à chaque tour vos altérations d'état. Heureusement, la folie ne dure qu'un tour. Lancez carapace sur l'équipe, car les coups de la "princesse" se révèlent violents. Enchaînez ensuite les coups armés avec les guerriers et les attaques magiques avec les personnages moins physiques qui ne feraient que 0 point de dégâts. Continuez et ayez confiance comme dirait l'autre. Une fois cette horrible chose vaincue, vous perdrez Leila, mais récupérez Gordon. Préparez-vous et attendez-vous à partir sous peu pour Palmécia, où la princesse Hilda sert en ce moment de récompense pour un tournoi. Sortez de la ville, et prenez votre bateau. Palmécia est en fait à l'est d'Altair. Ouvrez votre carte (B + Select), et visualisez le désert sur l'autre continent, juste en dessous de la forêt de chocobos. Le village de Palmécia réside en ce lieu, niché dans les montagnes à droite du désert. En route. Je vous conseille de jeter l'ancre juste au-dessus des montagnes de la côte ouest, et d'aller à pied au château en faisant attention aux ennemis assez costauds traînant dans les parages. Vous entrez dans un petit colisée.

Colisée

Avancez, et dirigez-vous vers les escaliers au fond de l'aire de combat. L'Empereur se trouve devant vous. Courant pour mettre un terme à sa folie sanguinaire, vous tombez dans un piège. Malheureusement, le piège prend la forme d'un Behemoth !! Ce combat s'avère long, mais long, tellement long. En effet, si tant est que vous utilisiez le sort carapace, et un mage blanc soignant souvent votre équipe, vous n'aurez pas de difficulté à résister aux assauts du monstre. Par contre, les dommages que vous lui infligerez ne dépasseront pas 130 points dans un cas miraculeux. Sachant que notre ami dispose d'environ 1600 points de vie, vous imaginez la tâche à accomplir. Privilégiez la magie, vous irez (un peu) plus vite. Puis l'Empereur vous donne audience pour venir chercher votre lot, à savoir la princesse. Bien sûr, c'est un autre piège, et vous êtes jeté en prison lestement. Une fois réveillé, approchez-vous de la grille. Une scène se déclenche alors, vous montrant Paul, que vous aviez aidé dans les mines qui vient vous tirer de ce mauvais pas à son tour. Il faut vous échapper maintenant. En fait, rejoignez la porte en haut à droite de cet étage pour monter à celui supérieur. En fait, il existe un coffre en bas à droite de la salle, mais il ne contient qu'un antidote, et qui plus est se trouve piégé. Montez donc maintenant par l'escalier devant vous. Une fois en haut, suivez le couloir devant vous, puis empruntez le petit passage sur la droite, près de l'angle du troisième "coude". Continuez, et vous tomberez sur trois cachots fermés par des grilles vertes. Dirigez-vous vers la cellule la plus à droite, et approchez-vous de la porte. La présence Hilda se trouve en fait ici. Gordon part avec elle, tandis que vous devez faire diversion pour éloigner les gardes. Vous avez dû voir des escaliers en libérant Hilda, en bas à gauche de l'étage. Revenez alors sur vos pas, et empruntez-le rapidement. Attention toutefois, car un certain type d'ennemi, les "esprits", peuvent vous pétrifier grâce à la magie fossile. S'ils ne touchent qu'un de vos compagnons, ce n'est pas gênant, mais s'ils agissent sur votre équipe entière, c'est le game over assuré. Très énervant, je vous l'assure. Sauvegardez très souvent (c'est du vécu). Vous arrivez donc au premier étage. Avancez tout droit, passez devant le trône, et sortez par la porte du bas. Reprenez votre bateau, et en route pour Altair. Vous apprenez une fois là-bas que tout le monde est parti pour Fynn. Il ne vous reste plus qu'à aller les retrouver. Le camp des rebelles se trouve en fait tout près de cette ville, et apparaît sur la carte du monde comme une sorte de petit tas de terre près d'une forêt.

Camp des Rebelles

Parlez à Hilda et à Gordon, qui vont vous apprendre que c'est vous qui mènerez l'assaut principal à Fynn, pendant que les troupes de la princesse feront diversion. En route !

Castel Fynn

Dès votre entrée, dirigez-vous vers les escaliers, et vous rencontrerez votre amie Leila, qui rejoint votre équipe avec joie. Et elle ne sera pas de trop, car les ennemis sont particulièrement horribles dans ce palais. Je vous conseille à ce sujet d'aller tout droit sans vous occuper des coffres, directement en direction du boss. En effet, ce dernier vaincu, les ennemis disparaîtront, laissant libre cours à votre volonté d'explorateur. Mais avant de commencer, prenez tout de même les trésors à l'entrée, tant qu'à faire. A gauche des escaliers principaux, vous dénicherez 1000 gils, et à droite, 3000 gils. Maintenant prenez les escaliers sus-cités. A chaque fois que vous entrez dans une pièce, ne cherchez pas à comprendre et continuez à monter les escaliers jusque dans la salle du trône. Une fois arrivé, parlez à la créature sur un des sièges. Son nom est Gottom. Très résistant, il l'est. De même, il lui arrivera sous un coup de colère de vous ôter rien

de moins que 550 HP. Heureusement, ce n'est pas souvent le cas. Attention également car il augmentera sa vitesse et sa force physique durant le combat. Le meilleur moyen de le vaincre est en fait d'invoquer Carapace et Véhémence, afin d'augmenter force physique et résistance. De même, servez-vous le plus possible des sorts des magiciens, en déléguant un d'entre eux aux soins. Lancez deux sorts par tour plus une attaque armée d'un guerrier, et le combat ne devrait pas s'éterniser. Une fois cet affrontement terminé, parlez avec Hilda et Gordon. Apprenez tous les nouveaux mots qu'ils vous proposent, et interrogez-les à ce sujet. Vous apprenez alors qu'il va falloir vous rendre à Mysidia, et auparavant trouver deux masques. Pour plus de renseignements, allez voir Paul dans les rues de Fynn. N'oubliez pas les coffres restés en suspens dans les pièces du château. Etant donné que les ennemis ont disparu, je ne vous donnerais pas de chemin à suivre pour découvrir ces trésors. Vous avez tout votre temps, profitez-en.

Une fois plein de nouveaux objets, en route pour la recherche de Paul. Faites des emplettes dans les divers magasins, très bien, et nouvellement, fournis. Puis dirigez-vous vers la maison en bas à gauche de l'écran. Entrez, et parlez à Paul du mot de passe Ekmet Teloez. Il vous indique une porte cachée, dans le coin droit de la salle du trône. Allez-y. Approchez-vous du mur, et adressez-vous à lui. Rien ne se passe. Utilisez alors le mot de passe Ekmet Teloez. Un passage se libère. Prenez-le. Vous arrivez dans une salle secrète. Descendez les escaliers, jusqu'à atterrir dans un palais sous-terrain.

Là allez en haut à gauche si vous désirez un collyre. Dans l'autre cas, passez derrière l'escalier de votre arrivée, et ralliez le point en haut à droite de la salle. Vous découvrez un escalier. Prenez-le. Une fois à l'étage, vous trouvez un coffre à droite contenant un ether. Poursuivez sur la gauche. Deux voies se montrent à vous. Allez en bas à gauche pour dénicher une potion (super !), et en haut à gauche pour trouver un baiser de fée. Revenez alors sur vos pas, et dirigez-vous complètement en haut à droite de la salle, pour dénicher un escalier. Engouffrez-vous à l'intérieur. Vous débouchez dans le troisième sous-sol. Descendez tout droit si vous désirez dénicher un coffre intéressant. Sinon, à partir de l'escalier, allez tout en haut à gauche, et vous trouverez une "toile d'araignée" dans un coffre. Descendez en ligne droite depuis ce dernier, et vous verrez un escalier. Prenez-le. Une fois à l'étage, toujours dans l'optique en haut à droite, vous dénicherez un coffre contenant une armure ignée. A partir de là, continuez à descendre vers la droite, et vous finirez par découvrir un escalier surmonté d'un coffre contenant une griffe perfide. Descendez et vous arrivez au cinquième et dernier étage. Dès le début, nagez dans l'eau vers la droite, et prenez la première voie montant sur la gauche. Continuez, et vous verrez un trésor sur un petit morceau de sol émergé. Vous obtenez un Orichalcum, ce qui est miraculeux. Par contre sauvegardez bien avant, car vous allez devoir le partager avec quatre ennemis plus que coriaces. Puis continuez à monter et prenez à droite une fois que vous atteignez le mur le plus au nord de la pièce. Vous allez tomber devant 6 portes. Seule une est valable bien évidemment. Pour vous éviter des combats bien lourds, prenez la seconde en partant de la droite. Une fois à l'intérieur, montez les grands escaliers. Ouvrez le coffre, et vous obtenez le masque blanc. Ensuite passez derrière le trésor, et sortez. Maintenant allez parler à la princesse Hilda. Elle vous conseille de rejoindre Mysidia au plus vite. Préparez-vous, et en route ! En fait, ce village se trouve sur le continent juste sous celui où se trouve Altair.

Le plus simple reste alors de se rendre ici, de prendre le bateau, puis d'emprunter le passage entre les deux continents, juste sous Altair justement. Puis consultez votre carte. Vous voyez le point violet vers la gauche de ce continent inconnu ? Et bien c'est ici que se trouve Mysidia. Accostez non loin (avant les montagnes, en haut à gauche du continent) et entrez dans la ville, en suivant la carte.

Mysidia

Une fois dans la ville, achetez les très bonnes armes et armures, et surtout équipez-vous du tome sidéral, qui comme son nom l'indique est sidérant de puissance. Au centre de la ville se trouve des petits escaliers descendant sous terre. Prenez-les et avancez jusqu'à découvrir une déesse. Parlez-lui, et elle vous aiguillera sur le chemin à emprunter. Puis, apposez-lui le masque blanc que vous avez trouvé sur son visage. Maintenant, sortez de la ville, et affichez la carte. Remarquez le petit point jaune au milieu de la mer en bas de cette dernière. Il va falloir vous rendre en ce point. Allez chercher votre bateau, et en avant pour l'aventure.

Ile Tropicale

Dès le début, descendez tout droit, jusqu'à atteindre un petit renforcement dans un mur. Vous trouverez un coffre avec du Collyre. D'ailleurs, autant vous le signaler, les ennemis ne sont vraiment pas durs à battre, et vous feront peut-être même rire parfois. Peu importe, remontez, et une fois vers l'entrée, prenez en haut à gauche. Dans un renforcement vous trouverez de ce fait une potion +. Redescendez, et prenez la première à gauche. Encore une potion + dans un

coin. Descendez encore, prenez la première à gauche encore une fois, puis montez. Prenez alors la première à droite qui monte également. Ensuite suivez cette voie jusqu'à un escalier. Prenez-le. Une fois au second étage, suivez la route montante, et une fois au bout, tournez à droite. Continuez jusqu'à tomber sur un coffre détenant le tome Supplice. Puis descendez en ligne droite, en collant tant que faire se peut la paroi à l'est. Vous tomberez alors au bout d'un moment sur un coffre renfermant un tome Cécité. Remontez, puis prenez la première à gauche. A vous le trésor avec un tome Supplice. Redescendez, et prenez la première à gauche encore une fois. Allez tout droit, et vous tomberez à nouveau sur un tome Cécité. Montez et vous apercevrez un escalier sur la gauche. Empruntez-le. Vous voici au troisième étage. Descendez tout droit en face des escaliers, et vous trouverez de l'ail. Je ne sais s'il est de Garonne, mais en tout cas ça peut toujours servir. Rebroussez donc chemin, passez à droite de l'escalier et continuez en suivant le chemin jusqu'à un autre escalier. Vous voilà donc au quatrième niveau. Ici, chaque escalier mène à un trésor, et un au boss. Commençons par récolter les coffres. Allez déjà en haut à gauche, pour trouver un fétiche morbide. Remontez, et marchez droit devant vous, et vous remarquerez un coffre dans une saillie au-dessus de vous. 1000 gils dans votre poche. Redescendez maintenant tout en bas à gauche, prenez l'escalier ramassez la queue de phénix (coffre piégé), et remontez. Maintenant, dirigez-vous vers le coin en bas à droite. Prenez l'escalier, et suivez toujours le chemin le plus simple en empruntant sans arrêt des escaliers justement. Vous arriverez à une salle renfermant trois coffres. Vous aurez le droit à une Passiflore, un Tambour Gaïa (piégé), et une seconde Passiflore. Remontez maintenant à la salle débouchant sur ces multiples trésors (4ème étage). Une fois en ces lieux, prenez les escaliers en haut à droite, près de l'ancien coffre aux mille gils. Descendez, saisissez-vous du tome Morphée sur la droite de cette espèce d'étang et avancez sur l'"île" centrale. Continuez tout droit, et vous verrez une porte. Prenez-la. En haut des marches que vous vous apprêtiez à fouler, se trouve le boss. A vous de jouer. Vous voici confronté à une bande de Rhinofuros. Peu difficiles à battre, vous n'aurez normalement même pas l'utilité de vous soigner durant le combat. Si vous êtes assez puissant, vous achèverez l'affrontement en trois tours seulement. Au cas où prévoyez un soigneur. Utilisez principalement vos armes de poing et exterminiez ces vermines à cornes. Une fois cet animal décédé, emparez-vous du coffre. Et bien sûr, qu'y a-t-il dedans ? Le Masque Noir bien entendu. Passez derrière le coffre, et sortez. Et hop, on retourne à Mysidia. A votre arrivée, on vous indique qu'il existe une caverne où disposer le masque noir et acquérir le sceptre cristal près de la ville. Cette cave Mysidia, se trouve en fait au centre d'une chaîne de montagnes. Vous pouvez voir son emplacement avec votre carte du monde. C'est le carré jaune entouré par un cercle rocheux juste à côté de Mysidia. En route !

Caverne Mysidia

Dès le début, commencez par aller tout droit.

Vous verrez un petit passage étroit descendant un peu sur votre gauche. Prenez-le, et faites bien attention aux petits "bacs de sable", que vous croiserez, se trouvant en contrebas de la route principale. En effet, sur votre droite, en passant, vous verrez un coffre dans l'un d'eux. Prenez-le. Il s'agit d'une tunique noire. En haut à gauche, maintenant, suivez le chemin et descendez les premiers escaliers. Vous aboutissez en contrebas. Là se trouve un coffre dans le coin en bas à droite de cette salle, contenant une épingle dorée. Puis, toujours dans la volonté de poursuivre votre quête, rendez-vous en bas à gauche du niveau, devant une porte gardée par un personnage, qui est votre double (?!). Descendez les petits escaliers, et approchez-vous de lui. Après lui avoir parlé, choisissez le masque noir dans votre inventaire, et appliquez-le sur celui-ci. Une fois ce dernier évanoui dans les airs, prenez la porte, et descendez les marches. Une fois au second étage, allez tout droit, vers le haut de la pièce. Une fois face au mur, allez toujours vers la droite. Vous verrez à un moment un coffre en contrebas, ramassez-le. A vous le gourdin. Une fois ce sublime objet en votre possession, descendez tout en bas à gauche du niveau. Vous trouverez, après avoir descendu comme précédemment des petites marches, une porte sur la gauche. Prenez-la, et descendez l'escalier. Dès le début, prenez les escaliers trempant dans l'eau à votre gauche, puis empruntez le chemin montant immédiatement en face. Passez derrière les escaliers de l'entrée, puis descendez jusqu'au coin en bas à droite de l'écran. Vous verrez une étendue d'eau. Rentrez dedans près de l'escalier, et montez. Un coffre se dévoile, contenant un hachoir (attention au piège). Revenez sur la terre ferme, et continuez sur la gauche. Rentrez à nouveau dans l'eau, et prenez le passage étroit qui monte en droite ligne. Une fois au bout, bifurquez à droite, et revenez sur le sable. Là, vous verrez une porte non loin de vous, juste au-dessus. Prenez-la, et descendez l'escalier. Dès votre arrivée au quatrième étage, prenez à gauche, suivez le filet d'eau, et ensuite revenez sur la plage dès que vous en aurez l'occasion.

Là, prenez les escaliers, un peu cachés par la verdure, et suivez la route en montant, puis en allant à droite le plus haut possible. Continuez, sans vous occuper des autres routes, toujours vers la droite, et vous arriverez en vue d'un coffre en contrebas. Descendez et vous obtiendrez une... potion ! Et oui, c'est la vie. Une fois que vous avez obtenu cette merveille, descendez un petit peu, et vous verrez une porte sur la gauche. Approchez-vous. En fait, il y en a trois.

Quelle est la bonne ? Vous voudriez bien le savoir, hein ? En fait, c'est celle du milieu qui vous conduit dans une pièce où résident trois coffres. Le premier à droite contient un défigeur, celui du haut une cloche silence, et celui de gauche une queue phénix. Revenez maintenant au centre du point d'eau derrière vous, et descendez tout droit. Vous verrez un petit couloir étroit sur la droite. Engouffrez-vous y, et descendez toujours. Vous découvrez une porte. Empruntez-la, et descendez les marches. Une fois en bas, dirigez-vous vers le coffre à droite, pour prendre le tome Saignée. Attention il est gardé par des fantômes. Puis, descendez vers la droite, et pénétrez sur la terre ferme. Là marchez vers l'est, et dès que vous trouvez des petits escaliers, montez. Allez à droite, et continuez à monter. Vous voyez des coffres en contrebas, au milieu de la boucle que forme votre chemin. Si vous désirez les récupérer, ce qui ne vaut vraiment pas le coup entre nous (beaucoup de potions, et le tome Mini), allez devant la rambarde est du puits où sont placés les trésors. Là, placez-vous à peu près au milieu de ce mur, et cherchez à trouver la faille qui vous permettra de bondir en contrebas. Et oui, c'est un passage secret à deux balles. Maintenant, revenez sur la route principale, et passez derrière l'escalier par lequel vous êtes arrivé. Observez le tout petit chemin étroit en bas à gauche, et empruntez-le. Puis, descendez les marches du petit escalier. Là, prenez le long couloir montant, et ouvrez la porte au bout. Vous tombez sur trois coffres, contenant un tome aspire, un tome saignée, et... le bâton de cristal ! Sortez en vous téléportant, et en route vers Mysidia. Reposez-vous, et faites des emplettes. Maintenant, en route vers la tour, au milieu de l'océan. Ouvrez votre carte. Vous voyez le cercle de rocher au centre de la mer au-dessus de Mysidia. Votre nouvelle destination est là. Prenez votre bateau, et en route. Dès votre arrivée, vous êtes soudain happé par un tourbillon. Avalé par un Léviathan, vous allez devoir errer dans ses organes.

Léviathan

Pour commencer, suivez le chemin naturel, qui ne possède pas de routes annexes. Attention lorsque vous passez dans le suc digestif (de couleur jaune), car celui-ci vous fait perdre des points de vie. Ne restez pas trop longtemps immergé à l'intérieur. Surtout que maintenant vous n'êtes plus que trois. Continuez, et prenez le turban dans le premier coffre que vous trouverez. Poursuivez votre chemin, et vous trouverez la veste de force. Une fois arrivé au bout du chemin, prenez la porte de "chair". Vous voici au premier étage. Continuez tout droit, et vous aboutirez en face de deux "pièces", formées par le corps du Léviathan. Dans celle de droite, un homme vous informe avec clarté d'esprit que vous êtes dans un monstre, au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, et dans celle de gauche, vous découvrirez un coffre, doublée d'un second personnage aussi idiot que le premier. Vous obtenez un forcelet (qui est le petit du force... désolé). Maintenant redescendez, et parlez à l'espèce de garde sur la gauche. Vous découvrez en lui parlant des Dragonniers, qu'il en est justement un. Montrez-lui le sceptre de cristal. Vous obtenez de fait un nouveau personnage, Ricaro, portrait craché de Kain, dans FF4. Parlez aux personnes présentes, puis dès que vous voulez progresser, allez ouvrir la porte en haut à gauche. Une fois en ces lieux, avancez, et regardez bien au-dessus des espèces de dents situées en amont de l'espèce de lac violet. Vous pouvez apercevoir un coffre. Jetez-vous dans le suc digestif, et allez chercher la lame Gaïa présente dans celui-là. Poursuivez ensuite en avant, et suivez la courbe du lac. Vous allez tomber sur une sorte de ver géant gardant un bateau. Voici enfin notre ami le boss baveux et cruel. Ce ver Métamère de son petit nom, n'est pas bien dur à battre, à défaut d'être surpuissant. En effet, ce petit comique peut facilement vous ôter 800, voire 900 points de vie en un seul coup. Heureusement, il n'attaque que tous les deux tours. Durant le premier, justement, invoquez Carapace, et déléguez votre personnage disposant de soin au cas de grosses blessures. Puis servez-vous exclusivement de vos guerriers et surtout de leurs armes de poing pour frapper violemment ce monstre durant les quatre ou cinq tours où il demeurera en vie (vive Lapalisse). Une fois ce dernier défait, vous pouvez remonter dans le beau bateau devant vous. Maintenant approchez-vous de la tour, pour en libérer le sceau.

Tour de Mysidia

Dès votre entrée, tournez à gauche, puis poursuivez de ce côté en vous collant bien contre la paroi de ce même côté. Vous apercevrez à un moment un petit renforcement où se trouve un coffre. A vous le bâton. Procédez de la même manière à droite, pour avoir un ether, un tout petit peu plus bas que précédemment. De plus, vous dénicherez un autre bâton en haut à droite, près de l'espèce de grande pièce. Maintenant prenez les escaliers au centre. Une fois au premier étage, allez d'abord tout droit devant vous, et vous trouverez deux coffres renfermant une pyro-lance et un pyro-arc. Revenez en arrière, et rendez-vous, par le petit chemin à gauche passant derrière les escaliers par lesquels vous êtes arrivé, en haut à gauche du niveau. Et hop, un coffre renfermant un bouclier igné. (Un conseil, toutefois, cette tour est d'une difficulté, comment dire... horrible. Je vous enjoins donc à ne pas trop vous éloigner du chemin conduisant à la sortie. Les coffres trop éloignés sonneront pratiquement comme une mort certaine. Prenez ceux que vous jugez

assez proches, et laissez tomber les autres. Sauf si vous êtes surpuissant, mais cela est une autre histoire. Vous aurez 6 boss à battre, et des dizaines d'ether, de potion, etc... à utiliser. Ne les gâchez donc pas si vous désirez terminer ce donjon en une fois. Sinon, vous devrez vous téléporter dehors, allez acheter des objets et revenir, ce qui n'est pas très pratique). Revenez donc sur vos pas, et descendez tout droit en bas à gauche de l'écran en suivant le même chemin que vous aviez pris pour monter. Une fois dans ce coin sud-ouest, suivez le corridor longeant le mur le plus au sud, et vous tomberez devant des marches. Prenez-les.

Une fois au second étage, méfiez-vous, car vous n'aurez pas la présence de sols "solides". Vous ne pourrez évoluer que sur de la lave, retirant vos points de vie. Ne traînez donc pas à chercher les coffres. Prenez la porte la plus à gauche. Vous atterrissez encore dans un flot de lave. Continuez sur la droite, et montez sur le sol ferme devant vous. Si vous désirez une bonne arme, et que vous n'avez pas peur de la lave, jetez-vous dedans, et allez tout au bout à droite. Ouvrez le coffre, et à vous la Pyrolame. Revenez maintenant sur la plate-forme d'où vous êtes parti, et montez les escaliers.

Continuez sur l'espèce de petit pont menant à une porte juste devant vous. Nagez sur la droite pour obtenir une armure ignée, et sur la gauche pour un casque igné. Puis prenez la porte. Un mage vous bloque la route. Vous vous retrouvez face à Pyro Gigas. Comme son nom l'indique il craint beaucoup la glace. De ce fait, les armes gelées, ou encore le sort glacier sont conseillés, tout comme les protections anti-feu. Pensez à jeter le sort blindage sur votre équipe, et enchaînez les attaques magiques et armées. Vous devriez en venir à bout assez vite, si votre "niveau" est correct. Montez maintenant les marches devant vous. Dès votre sortie vous atterrissez au troisième étage, à dominance hivernale. Équipez-vous en conséquence. Puis allez à gauche de l'escalier. Vous trouvez un coffre contenant un bouclier gelé. Descendez, jusqu'à passer devant des escaliers montants. Laissez-les derrière-vous, et prenez le petit chemin étroit sur la gauche. Puis allez sur la droite, et vous trouverez un trésor, les gants gelés. Continuez dans cette direction, puis prenez la première qui monte. Poursuivez, et vous tomberez sur une armure gelée. Un escalier se dévoile alors un peu plus haut. Prenez-le. Suivez le seul chemin possible en marchant sur les pointes de glace vous enlevant de la vie à chaque pas. Attention de ce fait à bien guérir vos personnages ensuite. Vous aboutissez devant un coffre. Une Cryolame vous y attend. Puis montez par les escaliers un peu plus haut. Ouvrez la porte, et vous voilà face à un Cryo Gigas. Procédez de la même manière que pour la version Pyro en changeant votre défense et votre attaque. Basez tout sur le feu. Une fois la victoire empochée, allez plus en avant.

Une fois au cinquième étage, allez tout en haut à droite. Vous trouverez alors un coffre avec un Elixir. Puis prenez la route centrale. Continuez, et vous arriverez au centre d'un sorte de croix. Allez tout au bout de la branche de droite, et descendez alors ensuite le plus bas possible. Là, allez à gauche, puis prenez la première sur la droite. Vous aboutissez à un coffre, contenant un bâton toxique. Revenez sur vos pas, et allez dorénavant tout au bout de la route sur laquelle vous étiez engagé, (tout en bas à gauche de l'écran en fait). Vous voyez une porte. Prenez-la et montez l'escalier. Dès votre entrée, allez directement à droite pour trouver une toile d'araignée dans un coffre. Puis, allez tout en haut de la pièce pour découvrir une corne gazelle et dans le coin nord-est pour l'objet "Botte d'Hermès".

Maintenant, ouvrez la porte en haut à gauche de cette pièce, afin de rencontrer votre troisième copain, le Rhéo Gigas, adepte de la foudre. Celui-ci se différencie des deux autres de par sa résistance et sa force impressionnantes. Tout d'abord, il arrivera souvent que vous ne lui fassiez perdre aucun point de vie, et ensuite, il peut vous frapper à hauteur de 780 points de dégât, voire 1200 si vous ne possédez pas de bouclier. Autant dire un marteau-pilon. En premier lieu, jetez un sort carapace sur votre équipe, et un véhémence dans la foulée. Puis, utilisez des armes magiques autant que possible (élément feu par exemple). De même, votre ou vos magiciens devront abuser des sorts offensifs, sans toutefois oublier la guérison. Si vous possédez la très bonne épée "éventreuse", équipez-la sans aucune hésitation. Elle fait des dégâts obligatoirement, même devant une forte défense. Au bout de quelques minutes, vous devriez avoir vaincu ce géant violent. Continuez par l'escalier.

Une fois à l'étage, allez tout en haut à droite de la salle, et vous trouverez un coffre renfermant le tome atomnium. Un cadeau qui fait plaisir. Si ce n'est qu'il se trouve gardé par un Gottos dont la présence n'est pas vraiment compréhensible. Maintenant, revenez sur vos pas, et prenez la première à droite. Vous aboutissez devant une porte (il n'y a plus d'autres coffres, ce n'est pas la peine de chercher, je l'ai fait au péril de ma vie, et surtout de mes nerfs). Ouvrez-la, et montez les marches. Dès votre arrivée, jetez-vous à l'eau, et allez sur la droite. Vous trouvez un coffre avec un "Sablier". Maintenant, allez en bas à gauche, et vous trouverez de l'eau bénite. Puis, dirigez-vous toujours à gauche, et empruntez les escaliers à côté de la cascade. Sautez dans l'eau, et allez en haut à droite, Vous découvrez une robe noire, très pratique. Malheureusement, le coffre est piégé, et vous tombez sur le légendaire Dragon Blanc. Très violent dans ses attaques, il nécessite une bonne protection dès le début du combat, et surtout l'utilisation du sort véhémence tous les quatre tours. Utilisez des armes magiques (ou plutôt élémentaires, si vous préférez), et combattez féroceement en déléguant un guérisseur. Si vous êtes suffisamment puissant, ce combat ne devrait pas s'étendre à plus

de quatre tours.

Ensuite, rejoignez la terre ferme juste un peu plus bas, et entrez par la seconde porte en partant de la gauche. Vous retrouvez enfin Minnwu ! Un grand comique de vous avoir obligé à venir jusqu'ici celui-là ! Après une démonstration de puissance et la mort tragique mais héroïque de votre fidèle compagnon magicien, passez la porte autrefois scellée. Une fois dans la salle, adressez-vous à l'orbe jaune au centre (sans oublier d'aller en voir une bleue au hasard afin d'augmenter les statistiques de l'un de vos personnages, également tiré au hasard). Il vous donne le tome ultima en raison de votre bravoure, et fait apparaître un téléporteur. Prenez-le. Maintenant, en route pour Fynn.

Fynn

Une fois dans la ville, allez directement au château, afin de voir la princesse Hilda. Regardez qui est à côté d'elle. Et oui, c'est Leila ! Elle n'est pas morte dans le chavirement du navire. Une bonne nouvelle qui vous pousse immédiatement à parler à la princesse. Apprenez le terme cyclone, en rapport avec cette abomination mise en place par l'Empereur. Cette tornade a déjà détruit la majorité des grandes villes du monde, et il faut l'arrêter. Parlez donc à votre ami des dragons volants. Elle vous parle alors d'un pendentif en rapport avec un miroir. Vous possédez désormais tous les renseignements nécessaires. Retournez au rez-de-chaussée du château, et prenez le petit couloir étroit tout à gauche. Continuez jusqu'à des escaliers, et montez. Continuez toujours tout droit en montant, et vous finirez par aboutir dans une salle immense avec un miroir imposant disposé contre le mur du fond. Approchez-vous en et servez-vous de l'objet "pendentif" dans le menu contextuel. L'oeuf de dragon apparaît au milieu, suivi de près par le surgissement d'un jeune Draken. L'oeuf a enfin éclos, et le dragon se pose délicatement à Fynn après un vol défiant les lois de la physique. Il rencontre pour la première fois le légendaire Dragonnier, et est immédiatement charmé. Revenez maintenant en ville, et achetez tout ce dont vous avez besoin. Et en quantité. Après avoir fait vos emplettes, en route pour la maison de Paul. Parlez-lui du Cyclone. Après vous avoir traité de malade étant donné que l'équipe du héros va pénétrer dans l'oeil de la tempête, il vous indique un passage secret avec des babioles qu'il garde au cas où. Il vous les donne pour votre sécurité. C'est y pas mignon ? Passez dans le mur à droite de son lit, et ouvrez les coffres. Vous trouverez une cotte d'argent, un élixir, des mitaines, une tunique noire, une cotte de rubis, une cuirasse d'or, une épingle dorée, et une sanguine. Maintenant sortez de Fynn, et passez derrière la ville. Quel beau cyclone que voilà ! Approchez-vous de lui et le dragon vous conduira dans ses entrailles. Vous vous apercevez alors qu'il cache une immense forteresse. A vous de la prendre d'assaut.

Cyclone

Dès le début de ce donjon qui sent la dernière ligne droite avant le dernier chapitre, vous pénétrez dans une pièce avec deux sorties, l'une à droite, et l'autre à gauche. Celle de droite vous donne accès à une salle avec un coffre contenant une "éventreuse". Bien bonne nouvelle que celle-là. Continuez alors votre ascension, en empruntant les escaliers, au centre de la salle. Vous arrivez à un étage dans lequel les planchers sont électrifiés. Bravez le danger, et avancez. Et hop, au bout de la souffrance un coffre contenant une Hache Toxique. Revenez donc au premier niveau, et empruntez désormais l'escalier de gauche. Une fois à l'étage, rien de plus simple. Marchez tout droit, et montez les marches. L'étage suivant vous propose quant à lui une bifurcation. Si vous désirez obtenir deux trésors, prenez directement le premier escalier que vous croisez. Il y en a un second plus bas qui vous servira ensuite pour continuer votre aventure. Commençons par les coffres. Montez les marches donc, et regardez de chaque côté de la structure centrale. Vous trouverez des Gants de Diamant à gauche, et un Armet Diamant à droite. Maintenant redescendez dans la pièce du dessous, et prenez l'autre escalier. Une fois en haut, allez sur la droite, et vous verrez deux escaliers. Commencez par prendre celui de gauche pour récupérer des coffres. Marchez vers le bas, et allez sur la droite. Vous tombez sur un coffre contenant une défenderesse. Continuez dans votre descente, et allez sur la gauche une fois que vous ne pouvez plus descendre. Puis montez dans le couloir et vous tomberez sur un coffre contenant une armure diamant. Attention, il est gardé par deux Généraux. Maintenant redescendez à l'étage précédent, car il n'y a plus rien pour vous ici. Une fois à l'étage inférieur, empruntez l'autre escalier, celui pratiquement collé à celui que vous venez de descendre. Une fois arrivé, allez tout droit, et prenez l'escalier suivant.

Une fois au cinquième étage, prenez par le haut de l'écran, et suivez une voie sans accrocs. Vous arrivez devant des escaliers et un coffre. Ouvrez ce dernier pour prendre la Flûte Alizée. Néanmoins je dois vous avertir qu'il est piégé, et que vous allez devoir livrer bataille avec un Dragon Vert très résistant et puissamment offensif. Sauvegardez bien avant le début du combat. Prenez donc maintenant les marches juste à côté du coffre. Vous arrivez dans une grande salle luxueuse. Suivez le long tapis à terre, et vous tombez face à... l'Empereur ! Ivre de rage, il envoie quatre cavaliers contre vous. Relativement faibles, vous éliminerez ces derniers en deux tours. Mais ce n'est qu'une entrée en matière.

En effet quatre nouveaux cavaliers reviennent. Terminé ? Et bien non pas encore malheureusement. Ce combat décisif s'annonce risqué, de par le monde sur le champ de bataille. Tout d'abord, l'Empereur est accompagné d'un Golem de bois et de deux gardes royaux. Je vous rappelle qu'il vous faut commencer par les sorts véhémence et carapace, avant d'enchaîner avec brasier pour le golem, craignant dramatiquement le feu. Puis occupez-vous des chevaliers à l'aide de vos armes de poings. Enfin, votre confrontation tant attendue arrive. L'Empereur est là, présomptueux. Commencez par lancer Blindage sur votre équipe, et un petit véhémence au cas où. Puis attaquez de toutes vos forces, en privilégiant les assauts physiques, épaulés par Ultima. Méfiez-vous tout de même, car il arrive que votre ennemi juré utilise des élixirs, lui redonnant l'intégralité de ses HP/MP. Si vous vous êtes suffisamment entraîné, ce combat ne devrait être qu'une formalité. Après la mort de l'Empereur, vous retournez à Fynn, pour recevoir les félicitations du monde entier. Après une danse ridicule, le couperet tombe. Votre ami Delita est le Chevalier Noir ! De plus, dans un accès de mégalomanie, il vient de se proclamer nouvel empereur, et approche de Fynn avec les troupes de Palmécia pour perpétrer un massacre. Apprenez le nom de cette ville en parlant à Hilda. Et questionnez-la dessus. Tout le monde vous dit d'aller voir Paul, et bien en route. Une fois arrivé chez lui, vous apercevez Cid dans la pièce de droite. Parlez-lui, et il vous apprendra qu'il a été grièvement blessé à Paloom. Se couchant, il vous déclare qu'il vous prête son bateau, mais qu'il le reprendra... un jour. Malheureusement, cette figure importante de la saga FF meurt en disant ces quelques mots. Demandez ensuite des renseignements sur Palmécia à Paul. Il vous indique que l'on ne peut y accéder que par les airs. D'où le cadeau de Cid. Empreint d'émotion, vous sortez de Fynn attristé. Maintenant, rendez-vous à Poft pour récupérer l'Airship de Cid. En route pour Palmecia (près du Colisée). Une fois devant ce dernier, vous apercevez une grande citadelle dans les montagnes. Atterrissez à son sommet, en vous plaçant juste un peu derrière la grande tour.

Château Palmécia

Vous débutez directement au sixième étage. Avancez tout droit et prenez la porte. Une fois dans la grande salle, avancez vers le blason au mur. Et hop, c'est un piège, et vous tombez au premier étage. Pas de bol. Commencez alors par descendre tout droit, et vous tomberez sur un coffre contenant une kimberlite. Rebroussez chemin et une fois à votre point de départ, prenez à droite. Avant de continuer, et vous l'avez déjà sans doute remarqué, certains ennemis en ces lieux sont surpuissants. Vous retirant au minimum 400 points de vie à chaque coup, vous avez intérêt à ne pas avoir fui tous les combats auparavant. Maintenant au bout du couloir, descendez jusqu'au mur sud. Une fois arrivé allez tout à gauche, jusqu'à tomber sur un trésor contenant de l'Ail. Revenez sur vos pas, et empruntez désormais le petit couloir sur votre gauche. Il vous mène à des escaliers. Montez. Avancez maintenant tout droit jusqu'à un carrefour.

Commencez par descendre pour trouver un ether, puis remontez. Une fois en haut du couloir, vous trouvez une targe. Ensuite, allez sur la gauche et prenez l'escalier. Vous arrivez dans une salle pleine de colonnes. Allez tout droit, et prenez le passage au nord. Puis, allez à gauche, et descendez.

Vous aboutissez à un coffre abritant une Rhéolance. Attention, car celui-ci est piégé, contenant un ennemi nommé Ombre Impériale. Il est bien méchant ce spectre là. Si vous avez de la chance, vous en viendrez à bout facilement. En effet, il s'acharne à vous lancer des sorts fléau, châtement, et supplice. Si ces derniers ne fonctionnent pas (ce qui est assez souvent le cas) hâtez-vous d'utiliser vos meilleures magies de feu, et ultima en adéquation de vos grands guerriers. Dans le cas contraire, il va falloir en plus jongler avec un personnage tentant de guérir ses compagnons. Quitte ou double en somme. Ensuite, faites le chemin en sens inverse, et allez complètement à droite en suivant le couloir. Une fois au bout, descendez, et prenez l'escalier. Arrivé à l'étage suivant, suivez le couloir, puis prenez la première route à gauche qui descend. Remontez en suivant le "coude", puis prenez la route montante juste en face. Allez le plus à gauche possible, descendez le long couloir, et au bout de celui-ci, vous trouverez une porte.

Ouvrez-la, et vous tomberez sur trois trésors ! Un bâton toxique, un Rhéosceptre, ainsi qu'un Caducée. Revenez alors sur vos pas. Dès que vous croiserez un petit passage sur la droite, prenez-le. Descendez, et dès que vous le pouvez allez à gauche. Vous dénicher un coffre contenant une Passiflore.

Maintenant dirigez-vous en haut à droite du niveau pour trouver l'escalier. Une fois à l'étage, allez complètement sur la gauche, sans vous occuper de la route du bas, et montez l'escalier. Vous voici au cinquième. Là, descendez dès votre arrivée, et regardez bien sur la gauche en passant devant une alcôve. Un coffre se montre à vous. Il contient un sabre solaire et est également piégé. Suivez ensuite tout bêtement le chemin, qui vous conduit de nouveau à des escaliers. Une fois en haut, suivez le couloir, en allant toujours sur la gauche, et vous tomberez sur une porte. Ouvrez-la, et vous découvrirez trois coffres. A vous donc les trois élixirs. Maintenant redescendez au quatrième étage, où vous aviez dû choisir entre deux chemins. Vous aviez pris à gauche sans passer par la route allant en bas. Prenez-la maintenant, et suivez-la jusqu'à atterrir devant un escalier. Montez. Là suivez le couloir, ode à la linéarité. Vous tombez devant un escalier. Empruntez-le. Arrivé à l'étage, allez simplement tout droit, afin de monter les marches apparaissant devant vous.

Suivez le couloir une fois sur place. Mais au lieu de vous arrêter au grand tapis rouge, continuez sur la gauche, et montez dans le petit couloir. Vous dénicher deux coffres contenant du basalte, et une flûte alizée. Maintenant revenez sur vos pas, et pénétrez dans la salle avec le grand tapis pourpre. Vous voyez un homme vous attendant, assis sur un trône. C'est le Chevalier Noir, alias Léon ! Vous expliquant la raison de son revirement de pensée, il vous lance un duel d'homme à homme. Mais la situation chavire quand l'Empereur, que l'on croyait mort, revient sous une forme démoniaque. Vous prenant au piège des flammes, celui-ci vous indique qu'il veut détruire le monde. Ne sachant plus quoi faire, le groupe est prêt à abandonner, quand Ricaro propose à Firion d'appeler le Draken. Le noble Dragonnier Ricaro Hautvent engage alors un combat à mort. Il se sacrifie pour vous permettre de rejoindre Altair et Hilda en sûreté.

Altair

Une fois sur place, Maria se rend compte des nombreuses vies gâchées pour s'opposer à l'Empereur. Tout cela aboutit à l'inclusion de Léon au sein des rebelles de manière assez paradoxale. Ce dernier accepte pour se racheter. Reparez maintenant à la princesse qui vous parle du Sentier de Jade. Apprenez ce mot, et demandez des informations aux personnes présentes dans la salle du trône en leur en parlant. Vous savez donc maintenant où se trouve votre avant-dernier rendez-vous avant l'affrontement final. Mais avant, et parce que je vous aime bien, que diriez-vous de dégoter l'épée légendaire Excalibur ? Si la réponse est oui, alors en route. La première chose à faire est d'aller à Deist. Une fois dans la citadelle, allez parler à la mère et à son enfant, qui gardent encore la dépouille du grand dragon que vous aviez dû aller voir il y a quelques temps de cela. Elle s'attriste de la mort de Ricaro, qui était selon elle un Dragonnier fantastique, ce qui est vrai. Parlez-lui alors des Dragonniers justement. Après vous avoir dit qu'elle désirait quitter la ville à cause de souvenirs trop douloureux, et que Ricaro vous aimait beaucoup pour avoir sauvé les Drakens, elle vous confie le trésor mythique des guerriers dragons, à savoir Excalibur. Le sort de Deist est donc scellé. Maintenant allez vous préparer, et entraînez-vous sérieusement pour les prochaines destinations. Si vos personnages ne dépassent pas les 1100 points de vie environ, vous allez avoir des ennuis. Prudence est mère de sûreté. Direction le Sentier de Jade donc. Il n'est pas difficile à trouver, ne vous inquiétez pas. En fait il se trouve au niveau du détroit formé entre les deux continents principaux, près de Mysidia. C'est le carré jaune placé au bout d'une sorte de pointe pénétrant dans le continent est sur votre carte. Une fois près de cet emplacement, posez-vous près d'un lac apparaissant près de montagnes. Marchez vers ce dernier, et vous serez transporté sous-terre, devant l'entrée du Sentier de Jade.

Sentier de Jade

Entrez dans ces cavernes maléfiques. Une fois à l'intérieur, prenez immédiatement à droite en nageant dans la retenue d'eau. Puis une fois arrivé sur la terre ferme, descendez juste devant vous. Vous tomberez sur un coffre contenant une crosse diamant. Revenez sur vos pas, mais cette fois-ci allez tout en bas à gauche de l'écran pour trouver du Basalte. A partir de ce coffre, partez à l'est en ligne droite, ce qui vous fera aboutir à une porte baignant dans l'eau. Prenez-la, et empruntez les escaliers devant vous. Dès votre arrivée, montez en ligne droite pour découvrir du basalte. Replongez dans le cours d'eau, mais maintenant allez sur la droite. Descendez dès que vous le pouvez, jusqu'à dénicher un coffre dans un intervalle sur la droite. A vous le vent arctique. Continuez à descendre, jusqu'à ce que vous arriviez dans une sorte de plan d'eau. Là, allez en bas à gauche, de façon à dénicher un coffre. Il contient une double griffe. Pas de bol, vous aurez droit également à un combat contre un dragon bleu. Une fois cet ennemi puissant vaincu, allez tout à droite. Une fois sur la terre ferme, repérez le chemin étroit montant sur la droite.

Empruntez-le, et il vous mènera jusqu'à une porte. Ouvrez-la, et montez les marches de l'escalier. Une fois à l'étage, descendez les marches le long de la cascade. Continuez à emprunter les escaliers, qui composent un chemin sans surprises. Vous apercevrez un coffre lors de votre descente de l'autre côté de la chute d'eau. Une fois arrivé près de ce dernier, prenez les escaliers qui y mènent. Attention, ce trésor est piégé. Vous gagnez le droit de vous battre avec le légendaire Roi Béhémot, rien que ça. Très puissant offensivement avec des coups ôtant, pour les personnages les plus chanceux, 800 HP, il est aussi faible physiquement. Beaucoup de points de vie mais peu de défense. De ce fait, améliorez la vôtre, et ruez-vous sur lui en conservant un guérisseur prêt aux soins urgents. Après ce beau combat, vous obtenez une Hache Runique.

Continuez alors votre chemin peuplé d'escaliers. Une fois dans l'eau, au pied de la cascade, passez derrière celle-ci. Vous allez être bloqué par un obstacle. Appuyez sur la touche d'action. Vous venez de découvrir un magasin secret ! Et oui, encore un truc rien que pour vous. Vous pouvez y acquérir les tomes châtiment, véhémence, booster, et atomnium. Une fois préparé à toute éventualité, poursuivez. Vous arrivez face à trois portes. Un conseil, ouvrez celle se trouvant le

plus à droite. Prenez les escaliers, et vous voilà au quatrième étage. Ici, montez dès le départ, et vous trouverez l'objet griffe perfide dans un coffre. Continuez à monter. Une fois arrivé au plus haut de la pièce, allez à droite. Vous trouvez une porte. Entrez. Trois coffres se dévoilent, contenant respectivement une lance sacrée, un bouclier Aégis, ainsi qu'une armure Dragon. Continuez toujours à droite, et montez un petit peu. Vous trouverez alors dans le coin nord-est de la salle un trésor. Attention, il se trouve sous la juridiction d'un Dragon Rouge agressif, aux 5000 HP. Mais ça vaut bien un arc légendaire. Procédez de la même manière que pour le Roi Béhémoth, en utilisant cependant les sorts de glace en priorité. Le combat est long, mais pas trop compliqué.

Une fois cet être défait, partez en direction du sud-est (en bas à droite de la carte), et ouvrez la porte qui s'y trouve. Prenez l'escalier. Une fois à l'étage, marchez en suivant la corniche, et vous tomberez sur un coffre. Une banale potion + pour l'aventurier. Continuez à avancer et vous trouvez un autre coffre renfermant une chevalière. Poursuivez sans vous occuper de la porte, et à vous le bel élixir. Avancez toujours sans vous arrêter, et ouvrez la porte que vous trouverez dans le recoin le plus en bas à droite de l'écran. Une fois à l'étage suivant, contentez-vous de suivre le chemin. Une fois arrivé à un téléporteur, jetez-vous dedans. Vous arrivez alors au Château des Enfers, le légendaire Pandémonium.

Pandémonium

La fin est proche, mais vos combats n'en sont pas terminés pour autant. Dès le début de ce palais des ennemis puissants vous assaillent. J'espère que vous êtes bien sûr de vous, car il n'y a plus de recours possible. En avant ! Commencez par aller toujours à droite, sans vous occuper des arches. Vous arrivez à un escalier. Montez. Une fois sur l'espèce de promontoire, suivez le chemin le plus logique. Vous parvenez à des escaliers. Empruntez-les jusqu'à l'étage suivant. Une fois ici, suivez encore le chemin sans aucune surprise, mis à part l'ether caché en haut des larges marches que vous croiserez juste après un petit escalier. De ce fait continuez ensuite vers le nord-ouest, afin de découvrir le passage vers l'étage supérieur.

Rentrez dans le téléporteur et hop direction "the second floor" pour faire cool. Dès le début, descendez deux escaliers, puis tournez légèrement à gauche pour trouver un élixir. Ensuite remontez au niveau du téléporteur, et prenez le chemin du nord. Une fois dans ce couloir, prenez en direction de la droite. Allez toujours le plus possible dans cette direction, tout en essayant d'atteindre le sud, là où se trouve la sortie du niveau. Commencez donc par l'est jusqu'à être bloqué, puis descendez au sud. Voilà qui est résumé. Vous verrez rapidement le nouveau portail de téléportation. Engagez-vous à l'intérieur. Nous voici au troisième niveau. Devant vous se dressent quatre portes, cachant chacune d'incommensurables trésors. Si vous désirez une chance de battre le boss de fin, ces équipements vous sont plus que conseillés. Commençons donc par l'entrée de gauche. Deux coffres très intéressants s'y trouvent. Le premier se situe en haut à gauche de la salle. La progression paraît labyrinthique, mais ce n'est vraiment pas le cas. Contentez-vous de repérer l'emplacement des coffres en passant non loin d'eux. A vous donc les gants Genji, les meilleurs du jeu. Malheureusement, le coffre se trouve piégé, comme tous ceux à cet étage d'ailleurs. Le zombie Borghen s'en prend violemment à vous avec son atomnium XVI, mais il ne résistera pas bien longtemps à trois attaques armées plus un soin. N'oubliez pas que c'est un mort-vivant. Maintenant allons chercher l'autre trésor.

Continuez à avancer vers la droite, et vous allez découvrir une espèce de sculpture au milieu de la salle en haut à droite de la zone. Comme dans le château de Fynn, il existe un passage secret à côté de cette "statue". Fouillez dans le bas du mur à droite, et vous le traverserez. Vous arrivez alors dans une salle, et trouvez la Masamune, meilleure épée, et de loin, du jeu. Ressortez alors de la zone. Maintenant, place à la porte juste à côté. Une fois entré, suivez la route logique, sans chemins de traverse. Elle vous mène directement au coffre contenant un extraordinaire casque Genji, mais aussi un titanesque ennemi, Tiamat ! A votre niveau il ne devrait pas être difficile à battre. N'utilisant que de la magie, un blindage suffira à faire taire son ardeur. Enchaînez les attaques physiques à base d'excalibur, de masamune, et d'une sanguine, très utile, suivies d'un petit ultima de derrière les fagots. Maintenant ressortez. Il ne vous reste donc plus que deux portes. Sautez la troisième, pour aller directement à la dernière à droite. Pourquoi ? Vous allez vite comprendre.

Entrez donc par cette quatrième porte. Suivez simplement le couloir, et vous aboutirez à un coffre piégé, contenant tout de même une armure Genji. Vous faites face à Belzébuub, un monstre au design très spécial, mais agréable à l'oeil. Commencez comme d'habitude avec véhémence et carapace. Puis attaquez avec vos meilleures armes dont la sanguine qui va faire des ravages. Plus de 1600 HP retirés en un seul coup ! Si vous vous débrouillez bien, ce boss sera tué en deux tours sans vous avoir touché. Maintenant en route pour la dernière porte. Entrez donc par le biais de cette dernière, et suivez tout simplement le chemin passant sous les arches. Vous tombez devant un bien beau coffre

retenant un Ruban. Mais cette pièce rare n'est pas gardée par n'importe qui. Le démon Astaroth vous fait face. Très puissant, ce dernier retire sans sourciller 1500 points de vie à vos personnages les plus protégés. D'où l'utilité d'être allé chercher l'armure Genji avant. Vous me suivez ? Commencez comme d'habitude, en invoquant carapace et véhémence, suivi d'un petit booster. Déléguez un personnage à la résurrection et aux soins. Equipez vos meilleures armes, et surtout la sanguine, qui sera votre chance de salut la plus certaine. Bonne chance pour ce combat assez difficile. Une fois ce monstre défait, continuez votre chemin par la route à votre gauche. Vous parviendrez rapidement à un téléporteur vous emmenant à l'étage suivant. Suivez tout bêtement le couloir, qui vous conduira à un autre téléporteur.

Dès le début de l'étage suivant, passez devant les quatre arches, et tournez à droite juste après. Vous trouverez un coffre contenant une améthyste. Continuez votre chemin sur la gauche, montez les marches, et contentez-vous de suivre le couloir. Un autre téléporteur s'offre à vous. Prenez-le. Une fois à l'étage, commencez par aller tout à gauche, puis à emprunter les tout petits escaliers vous menant dans le coin nord-ouest de l'écran. Là, vous trouverez un Philtre Acide. Continuez votre chemin vers la droite. Vous allez passer devant un téléporteur. Ne le prenez pas, mais descendez tout en bas à droite du niveau, pour découvrir du Basalte. Maintenant remontez au niveau du téléporteur. Vous débouchez dans une grande salle illuminée de sculptures étranges. Là allez tout simplement tout en bas à gauche de manière à dénicher le passeport vers le boss final. Pensez donc à être bien préparé. Répartissez les pièces d'armure Genji, et surtout emmenez avec vous une sanguine, ou deux si vous en possédez une paire. Le combat sera bien moins horrible de cette manière.

En fait, ce dernier affrontement ne sera pas spécialement difficile si vous vous êtes suffisamment entraîné. Si tous vos personnages disposent d'au minimum 1650/1700 points de vie, vous devriez vous en sortir sans trop de soucis. Tout d'abord, lancez véhémence sur tous le groupe, accompagné d'un blindage, ainsi que de booster. Faites attaquer le personnage restant, qui, pour plus de facilité possédera la sanguine. Les tours suivant seront alors basés sur trois attaquant, disposant chacun d'une arme légendaire. Excalibur, Masamune, et la Sanguine, (voire l'éventreuse) seront donc vos amies. Le personnage restant oeuvrant alors pour secourir ses équipiers, en se servant de la magie soin au niveau 14 minimum, et d'un sort esuna à peu près du même acabit. En effet, l'Empereur (et oui le boss de fin est prévisible), ne cesse de vous lancer cécité XIV, et surtout atomnium XVI qui vous infligera 780/1000 points de dégât suivant votre défense. Continuez donc dans cette voie, pour finalement voire ce spectre du malheur et de la mort disparaître. Je vous laisse donc désormais tranquillement admirer la fin de ce RPG mythique, qui enchante encore de nos jours. Une petite précision, vous aurez le droit à un "rebondissement" bien sympathique incarné en la personne de Léon, qui tranche nettement avec l'aspect assez convenu du scénario. Une réaction psychologique très crédible, vous verrez. Tout finit donc bien, et vous avez désormais le droit de débiter une aventure alternative, inhérente à cette version GBA, et nommée Renaissance. Vous rêviez de savoir ce qu'a vécu Minnwu ? Connaître l'histoire de Gordon ? Et bien lancez-vous dans cette quête inédite dont je vous laisse la surprise. Une dernière page du livre se tourne.

Final Fantasy IV Advance

© Nintendo / Square Enix 2006

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

LES FORÊTS DE CHOCOBO

La map comporte plusieurs forêts dans lesquelles vous pouvez trouver des Chocobos pour vous en servir comme montures. De plus, certaines renferment parfois des Chocobos blancs capables de vous redonner tous vos MP. Par ailleurs, en utilisant un Gysahl Green dans la partie nord de ces forêts, vous ferez apparaître un Fat Chocobo qui pourra stocker les items qui vous embarrassent dans votre inventaire.

SOUND TEST

Terminez le jeu pour débloquer le Sound Test dans le menu Extra.

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Cette solution a été réalisée à partir de la version américaine de Final Fantasy IV Advance sur GBA. En dehors des donjons spécifiques à cette version portable, le cheminement indiqué est valable également pour les autres versions du jeu (l'originale sur SNES et la réédition PSOne).

Prologue

Un mystérieux héros venu du ciel descend de son Airship pour s'emparer de force d'un puissant cristal. Leader respecté des Red Wings, considérés comme les meilleurs soldats de la Royal Air Force, le Dark Knight Cecil n'a que faire des moyens mis en oeuvre pour parvenir à ses fins et assume l'entière responsabilité du raid qu'il a lancé sur Mysidia. Dévoué jusqu'à la mort au service de sa majesté, Cecil sait que les Mysidiens et leur connaissance des cristaux représentent une menace pour le royaume. Repoussant sans peine les assauts répétés de créatures hostiles, le Dark Knight conduit son navire jusqu'à la cité de Baron et présente le Water Crystal vilement obtenu à son roi. Mais les complots ourdis à son encontre par le serviteur Baigan retournent ce dernier contre Cecil et le roi destitue son plus fidèle capitaine pour trahison. E conduit hors du palais, Cecil se voit confier une dernière mission : terrasser le fantôme de Mist Valley et apporter un anneau (Bomb Ring) au village de Mist. C'est alors que le chevalier dragoon Kain fait irruption dans la salle du trône pour défendre la cause de Cecil, partageant ainsi son sort de renégat.

Castle Baron

Votre première quête en tant que Dark Knight consiste à mener à bien cette mission. Vérifiez que vous êtes en possession du Bomb Ring et empruntez l'escalier qui mène au premier étage. Approchez-vous de la cachette où se trouvent les coffres et activez le mécanisme incrusté dans le mur pour dévoiler une porte dérobée afin de récupérer 480

gils, 1 Ether et 1 Tent. En explorant la partie ouest, une femme nommée Rosa surgira pour prendre des nouvelles de Cecil avant de repartir aussi vite qu'elle est venue. En sortant du bâtiment, engouffrez-vous dans le passage nord pour apercevoir le dénommé Cid. Entrez dans la tour nord et montez jusqu'à ce que vous trouviez une couchette pour passer la nuit. Faites durer la scène romantique qui suit pour profiter de la musique et apprêtez-vous à quitter le château. Avant d'explorer la map, faites un détour dans la cité de Baron qui jouxte le palais.

Baron

Une première ville à visiter et quelques items cachés à dénicher. Commencez par fouiller les pots au nord et à l'est près de l'auberge pour trouver 2 Potions, puis suivez le chemin de droite pour entrer dans l'eau. Le ruisseau vous conduit tout droit à 1 Tent et 1 Hourglass. En longeant le mur de droite, vous pouvez trouver une cachette secrète dans les arbres au-dessus de la vieille dame. Suivez ce chemin camouflé jusqu'à la partie ouest pour dénicher 2 Phoenix Down et 1 Gold Needle. Dans l'auberge, un pot contient 1 Potion. A nouveau, un mécanisme camouflé dans le mur (cette fois au niveau des épées) permet de pénétrer dans une salle secrète renfermant 1 Dwarven Bread, 1 Tent et 1 Eye Drop. Le petit bâtiment situé au-dessus de la boutique d'items mène au Devil's Road, et un mécanisme caché donne accès à un téléporteur pour Mysidia, inaccessible pour le moment. L'escalier débouche sur une Training Room où un certain Namingway vous autorise à renommer votre personnage. Cid sommeille tranquillement dans la maison nord-ouest, et comme il n'y a rien de plus à faire ici, quittez la ville pour explorer la map en direction du sud-ouest pour localiser une forêt de Chocobos et fouillez le coin pour mettre la main sur 1 Gysahl Green. Vous pouvez même chevaucher une de ces sympathiques créatures pour atteindre la grotte de Mist Cave au nord-ouest.

Mist Cave

La route étant linéaire et vos persos étant surpuissants, vous n'aurez aucun mal à atteindre un premier coffre contenant 1 Potion. En chemin, une voix vous somme de partir mais n'y prêtez pas attention. Longez la corniche au nord-est pour trouver 1 Eye Drop. Faites ensuite un détour par le sud-ouest afin de récupérer 1 Tent dans un coffre. A droite, un autre coffre contient une dernière Potion. Enfin, bravez les mises en garde et continuez vers le nord pour affronter le maître des lieux.

BOSS : Mist Dragon

Le dragon ne possède pas de véritable point faible et est invulnérable sous sa forme éthérée. Vous devez donc le frapper uniquement lorsqu'il prend la forme d'un dragon, et vous contenter de vous soigner ou de ne rien faire le reste du temps. Maintenez vos HP au-dessus de 50 et vous n'aurez pas de difficulté à le vaincre.

Après cette victoire, quittez la grotte et parcourez la map en direction de l'est. Avant d'entrer dans le village de Mist, retirez toutes les pièces d'équipement de Kain...

Mist

A peine entrés en ces lieux, Kain et Cecil sont confrontés à un adversaire qu'ils ne peuvent vaincre. Il s'agit d'une entité surpuissante invoquée par une petite fille dont la mère a été assassinée.

Le roi a visiblement l'intention de supprimer tous les summoners du royaume, mais les deux chevaliers refusent de supprimer des innocents. Battez-vous jusqu'à la mort sans gâcher inutilement des items. A l'issue de cette courte bataille, la jeune fille est sauvée mais Kain a disparu. Dirigez-vous vers le nord-est pour localiser l'oasis de Kaipo au centre du désert.

Kaipo

Alors que Cecil se rend à l'auberge pour regagner des forces en compagnie de la jeune fille qu'il a sauvée, il est attaqué durant la nuit par un général qui en a après la vie de la petite summoner.

BOSS : Général

Le boss est accompagné par trois soldats que vous pourriez éliminer en premier, mais vous perdriez alors les bonus octroyés pour la mort du général. Pour éviter que ce dernier ne prenne la fuite, vous devez donc éliminer seulement deux soldats, puis vous concentrer sur le boss.

Mise en confiance par cette bataille, la jeune fille nommée Rydia accepte enfin le dialogue avec Cecil et décide de lui prêter main forte durant les combats. N'oubliez pas de passer par le sous-menu pour la positionner en seconde ligne étant donné son manque de HP en début de partie, et privilégiez la commande de défense plutôt que l'attaque dans un premier temps. En quittant l'auberge, allez dans le bâtiment isolé au nord-est pour retrouver Rosa alitée. La dulcinée de Cecil souffre de la fièvre du désert qui ne peut être levée qu'à l'aide du Sand Ruby situé au fin fond d'une caverne. Vous savez ce qu'il vous reste à faire. Interrogez les autochtones pour recueillir quelques informations supplémentaires, et partez en direction de cette grotte. Mais avant cela, explorez la ville en quête de nouveaux items. Tout près du bâtiment de Rosa, il y a notamment un pot qui contient 1 Ether. Faites des emplettes si le cœur vous en dit, et sachez que la boutique d'objets se trouve à l'intérieur de l'auberge. De retour sur la map, faites leveler Rydia un minimum pour qu'elle apprenne quelques sorts avant de vous rendre dans la grotte située au nord-est du désert.

Sauver Rosa

Underground Waterway

Underground Waterway South

Avant toute chose, allez chercher 1 Potion et 1 Maiden's Kiss au nord. Continuez vers l'ouest et prenez 1 Tent dans le coffre au sud. En traversant le pont au nord, vous faites la rencontre du sage Tellah qui choisit de vous accompagner. Il possède un certain nombre de sortilèges intéressants dont vous pouvez abuser étant donné qu'il dispose également du sort Osmose qui redonne des MP. N'oubliez pas non plus de le positionner en seconde ligne. Faites un détour par le pont est pour entrer dans l'eau et récupérer 1 Iron Ring un peu plus haut. A l'ouest, une salle secrète est camouflée sous la cascade. Vous y trouverez 1 Dry Ether, 1 X-Potion et 1 Phoenix Down. Sortez ensuite par le nord-ouest pour changer d'étage.

Underground Waterway - B2

Après être entré dans l'eau, faites un détour en direction du coffre pour obtenir 1 Potion. Plus loin, 1 Ether vous attend sur le monticule à gauche du pont. La porte à l'ouest donne accès à un point de sauvegarde. A nouveau, Tellah vous met en garde contre le monstre que vous n'allez pas tarder à affronter. Continuez bravement vers la salle suivante où vous trouverez 1 Ice Rod, avant de sortir par la porte qui mène à l'étage suivant.

Underground Waterway - B3

Empruntez le chemin formé par les ponts jusqu'à une intersection où vous prendrez à droite afin d'atteindre deux coffres contenant 580 gils et 1 Bomb Fragment. Reprenez la route principale vers l'ouest et passez la porte.

Underground Waterway - B2

De retour en B2, le chemin nord comporte un renforcement où se trouve 1 Potion. Juste avant de franchir la porte, sondez le mur de gauche pour découvrir un passage secret menant à 1 Feathered Cap.

Underground Waterway North

Pour commencer, faites un détour vers l'ouest pour récupérer 1 Ether et 1 Antarctic Wind. Dans cette nouvelle zone, méfiez-vous des Zombies qui ne craignent absolument pas les attaques physiques, et contentez-vous de les brûler avec Tellah. Vous pouvez également les frapper en leur lançant des items de soin, mais ce serait du gâchis. Sachez par ailleurs que si vous utilisez le sort Osmose sur eux, l'effet sera inversé et ce sont eux qui vous prendront vos MP ! N'hésitez pas à fuir si vous voulez éviter de gaspiller des MP. Avant de quitter les lieux, n'oubliez pas de piller le contenu des deux derniers coffres pour trouver 1 Hourglass et 1 Shadow Blade à équiper immédiatement sur Cecil. Sitôt dehors, utilisez une Tent et sauvegardez votre progression avant de continuer.

Waterfall

Montez sur la terre ferme et faites un détour par le sud pour vous emparer du contenu des deux coffres : 1 Hades Helm et 1 Hades Helm. Équipez-les sur Cecil avant de passer la porte au nord-ouest.

Sunken Lake - B1

Tout de suite sur la droite vous attendent 1 Hades Armor et 1 Hermes' Shoes. Un peu plus loin, le gardien des lieux vous provoque en duel.

BOSS : Octomammoth

Vous n'avez qu'une seule cible mais le boss lui-même ne pourra être touché qu'une fois ses tentacules détruits. Au fur et à mesure que vous lui infligerez des dégâts, vous les verrez disparaître jusqu'à ce qu'il ne reste plus que la tête et un tentacule. Sur toute la durée du combat, faites attaquer Cecil normalement et envoyez des sorts de foudre avec les deux autres tout en soignant en cas de nécessité.

À l'issue du combat, déséquipez Tellah qui s'apprête à quitter le groupe et sauvegardez une fois sur la map. Au nord, vous assistez à l'attaque du château de Damcyan.

Damcyan Castle

Foncez à l'intérieur du château et montez au deuxième étage. Ne vous ruez pas sur le coffre qui contient 1 Tent mais laissez-le, vous comprendrez pourquoi par la suite. Empruntez l'escalier sud pour assister à une nouvelle scène dramatique où Tellah découvre le corps inanimé de sa fille Anna. Fou de rage, il se rue sur le pauvre barde Edward qu'il n'a jamais considéré comme digne d'épouser sa fille. Fort heureusement, cette dernière respire encore et l'on découvre que ce sont les Red Wings de Baron envoyés par un certain Golbez qui ont donné l'assaut. Cecil ignore jusqu'à l'identité de cet homme mais il comprend que c'est le cristal qui est visé tandis que Anna rend son dernier soupir. Submergé par le désespoir, Tellah quitte les lieux en abandonnant le groupe. Révolté par l'attitude soumise du barde, Cecil le ramène à la raison en lui rappelant qu'il est le nouveau prince de Damcyan. Edward révèle alors l'emplacement du Sand Ruby tant convoité, seul artefact susceptible de sauver Rosa. Il est question d'une grotte appelée Antlion Cave à l'est de Damcyan. Le prince Edward accepte de vous y conduire et rejoint le groupe.

Avant de partir on ne sait où, faites atterrir l'Hovercraft dans lequel vous vous trouvez afin de revenir faire un tour dans le château. Allez chercher la Tent au deuxième étage. Plus haut, des pots magiques peuvent vous régénérer. De retour à l'entrée du château, longez le mur par la droite pour découvrir une porte vers les donjons. Parlez au soldat blessé pour pouvoir atteindre le mécanisme derrière lui. Une grille s'ouvre vers un passage secret qui débouche sur la troisième cellule. De là, traversez le mur de gauche pour récupérer 1 Crossbow, 1 Feathered Cap et 1 Ruby Ring. L'escalier de gauche conduit à une salle avec 1 Antidote, 1 Eye Drop, 1 Potion, 1 Ether, 1 Phoenix Down et 1 Gold Needle. Les pots renferment 20 Holy Arrows et 10 Iron Arrows. Vous pouvez maintenant quitter le château et remonter à bord de l'Hovercraft. Dirigez-vous vers l'île qui se trouve juste à droite en passant sur les petits rochers qui émergent de l'eau au nord-est, afin de localiser la grotte que vous cherchez.

Antlion Cave

Antlion Cave - B1

Le premier coffre à gauche contient 1 Spider's Silk. Descendez les marches pour récupérer 1 Potion juste à côté. Faites le tour par le sud-ouest pour trouver 1 Tent et 1 Potion. Une autre Potion vous attend au nord-est, ainsi qu'un coffre contenant 1 Gold Needle. Empruntez le passage sud pour changer de zone.

Antlion Cave - B2

Après le coffre qui renferme 1 Antarctic Wind, passez la petite porte incrustée dans la paroi pour atteindre une salle contenant 1 Lamia Harp à équiper sur Edward, puis ressortez. Plus loin, commencez par emprunter l'escalier pour rejoindre l'étage précédent.

Antlion Cave - B1

Le chemin mène à une salle de sauvegarde où se trouvent 1 Ether, 1 Emergency Exit et 1 Phoenix Down. Revenez à présent sur vos pas.

Antlion Cave - B2

La route à suivre passe par l'ouest, mais vous devriez faire un détour par le nord pour obtenir une nouvelle Potion. Plus à gauche, se trouve 1 Spider's Silk. Quittez cette zone par le couloir sud.

Antlion Nest

Le boss vous attend en bas des marches. Préparez-vous comme il se doit et réduisez-le à néant.

BOSS : Antlion

La difficulté majeure vient du fait que le monstre contre-attaque à chaque fois que vous le provoquez. Les seules techniques qui échappent à cet effet sont l'invocation de Chocobo de Rydia et le Dark de Cecil, mais ce dernier entame sérieusement ses HP. Vous devez donc procéder de cette façon en soignant régulièrement vos personnages avec des items de soin ou le Heal d'Edward, sachant que ce Heal utilise une potion à chaque utilisation.

Cette victoire vous rapporte le fameux Sand Ruby tant convoité. Pour éviter de refaire toute la grotte en sens inverse, vous pouvez utiliser l'item Emergency Exit. De retour sur la map, remontez à bord de l'Hovercraft, faites route vers le château de Damcyan, puis continuez vers l'ouest par la mer. Là encore, des rochers forment une passerelle vous permettant d'atteindre le désert au sud. Arrêtez-vous au niveau de l'oasis de Kaipo.

Kaipo

Rendez-vous au chevet de Rosa dans le bâtiment situé au nord-est du village, et utilisez le pouvoir du Sand Ruby. De nouveau sur pied, Rosa vous informe que Golbez n'est autre que le nouveau capitaine des Red Wings à la place de Cecil. Il semble clair que Golbez veut trouver les quatre cristaux pour son usage personnel et non pour le roi. Rosa rejoint finalement votre équipe en tant que White Mage. Durant la nuit, alors qu'il s'apprêtait à s'isoler pour jouer une mélodie en mémoire de sa belle, le prince Edward est attaqué par un monstre. Vous devez mener ce combat à bien pour que le fantôme d'Anna puisse partir en paix, ce qui ne devrait pas présenter de difficulté. Le lendemain, équipez Rosa comme il se doit et placez uniquement Cecil en première ligne. Votre prochaine destination est le royaume de Fabul qui se trouve sur le continent nord-est. Pour vous y rendre, vous devez passer par les montagnes de Hobs, au nord-est de Antlion Cave, via l'Hovercraft.

Le Cristal du Vent

Mt. Hobs

Mt. Hobs - West

Lorsque vous arrivez, Rosa enjoint Rydia à surmonter sa phobie du feu pour brûler la barrière qui bloque leur progression. Passez la porte au nord-ouest pour changer de zone et utilisez le point de sauvegarde situé plus loin. Les coffres contiennent 1 Tent, 1 Potion, 1 Gold Needle et 960 gils. Revenez dans la zone précédente et empruntez cette fois l'issue au nord-est pour continuer.

Mt. Hobs - Summit

Avancez vers le coffre qui renferme 10 Holy Arrows avant d'aller plus loin. Vous assistez alors à un combat entre un moine dénommé Yang et les sbires de Golbez. Cecil et ses compagnons prennent la décision de lui venir en aide.

BOSS : Mom Bomb

Vous pouvez employer la même technique que pour le boss précédent (Chocobo + Dark) dans la mesure où vous avez plusieurs personnages pour vous soigner. Faites quand même attention à maintenir vos HP à un certain niveau car les attaques du monstre sont assez puissantes. Le soutien de Yang est également non négligeable. Procédez ainsi jusqu'à ce que le monstre se transforme et finisse par exploser, vous causant un certain nombre de dégâts que vous devrez rapidement soigner car le combat n'est pas fini. Il faut encore se débarrasser des six ennemis nouvellement apparus contre lesquels vous avez l'habitude de lutter. Le High Monk Yang rejoint officiellement votre équipe à la fin de la bataille.

Mt. Hobs - East

Traversez le pont et suivez le chemin jusqu'à la sortie.

Fabul

La route est relativement longue jusqu'à Fabul, et nombreuses seront les rencontres aléatoires avant la prochaine ville. Progressez en direction de l'est à travers les forêts et bifurquez au sud-est entre les montagnes pour rejoindre le château. Au passage, sachez qu'il existe une forêt de Chocobos au nord-est de la ville. Elle renferme un Chocobo blanc capable de vous redonner tous vos MP. De plus, en utilisant un Gysahl Green dans la partie nord de la forêt, vous ferez apparaître un Fat Chocobo qui pourra stocker les items qui vous embarrassent dans votre inventaire. Lorsque vous pénétrez dans le château, veillez à dépouiller Rosa de son équipement car elle ne va pas tarder à quitter le groupe. L'auberge et les magasins se trouvent au premier étage si vous désirez vous approvisionner. Au deuxième étage, contournez le mur pour trouver une porte au sud. Franchissez-la et entrez dans la tour de gauche pour trouver 1 Bomb Fragment, 1 Antarctic Wind et 1 Potion, ainsi qu'un Rage of Zeus dans un pot. Au passage, notez que la femme de Yang réside au troisième étage de cette tour. Fouillez les pots au deuxième étage de la tour de droite pour récupérer 1 Bacchus's Cider, et montez à l'étage supérieur pour localiser 1 Tent. De retour dans la tour principale, rendez-vous dans la salle du trône afin de rencontrer le roi de Fabul, et acceptez de défendre ce royaume.

Vous allez devoir mener six combats d'affilée en utilisant uniquement trois personnages : Cecil, Yang et Edward. Ces batailles ne sont pas difficiles mais pensez à éliminer en priorité les capitaines pour éviter qu'ils ne prennent la fuite. Le groupe recule progressivement sous les assauts répétés de l'armée ennemie. Juste avant d'atteindre la salle du cristal, un soldat vous trahit et passe du côté adverse, révélant sa vraie forme. Éliminez cette gargouille et repoussez les derniers soldats. Il ne vous restera plus qu'à défendre le cristal de Fabul face à Kain, l'ancien allié de Cecil, mais ne gaspillez pas d'items durant cet affrontement car vous ne pourrez pas avoir le dessus. Golbez en personne fait son apparition et enlève Rosa, tandis que Kain s'empare du cristal.

Les événements ont pris une bien mauvaise tournure mais Rydia surgit au bon moment pour remettre sur pied ses compagnons. Profitez du fait que vous êtes réunis pour déséquiper tout le monde sauf Cecil, car vous allez bientôt vous retrouver seul. En descendant, fouillez le pot de gauche pour trouver 1 Hermes' Shoes, puis marchez sur l'interrupteur de droite pour dévoiler un passage qui conduit à 1 Spider's Silk, 1 Demon Shield et 1 Ether. Passez à l'auberge pour y passer la nuit avant de poursuivre. Le lendemain, le roi organise votre départ et fait don à Cecil d'une nouvelle arme, le Deathbringer. Vous devez maintenant vous rendre au port, à l'est, pour embarquer en direction de Baron. Le navire se rend automatiquement vers sa destination, mais l'équipage est attaqué par un Leviathan durant la traversée. Rydia passe par-dessus bord et Yang plonge pour la sauver. Cecil échoue sur une plage déserte et se retrouve seul.

Du Dark Knight au Paladin

Mysidia

Notre héros se retrouve donc seul à l'autre bout du monde, plus précisément à la pointe ouest du continent sud-ouest. Quelques pas vers l'est vous amèneront rapidement à Mysidia où se déroule la suite des événements. Les habitants n'ont pas franchement une bonne opinion de vous après ce que vous leur avez fait, mieux vaut donc ne pas leur adresser la parole sous peine de se retrouver avec des malus encombrants. Dirigez-vous directement vers le grand bâtiment nord, et discutez avec l'ancien. Il vous conseille d'apporter la Dark Sword au Mont Ordeals pour la purifier, et vous délègue Porom et Palom en guise de compagnons de route. Ces deux mages possèdent respectivement des sorts de magie blanche et noire, ce qui peut toujours servir. N'hésitez pas à faire un tour chez l'armurier pour les équiper convenablement. Le chemin est assez long jusqu'au Mont Ordeals, mais il est linéaire. Suivez toujours la direction de l'ouest pour vous retrouver au centre du continent. Sachez qu'il y a également une forêt de Chocobos plus au sud. Achetez également un maximum de Hi-Potions car on n'en trouve pas souvent dans les boutiques.

Mt. Ordeals

Mt. Ordeals - Entryway

Avancez jusqu'à la barrière de flammes pour voir Palom la détruire à l'aide d'un Blizzard, et observez ce qui se passe du côté de Golbez. Il semble que Scarmiglione, l'un des quatre Elemental Lords, vous attende un peu plus loin. Deux Potions sont disposées dans des coffres près des escaliers. Progressez ensuite vers le nord pour changer de zone.

Mt. Ordeals - Station Three

C'est ici que vous retrouvez le sage Tellah, dont l'arrivée est plutôt bienvenue. N'oubliez pas qu'il possède toutes sortes de magies utiles, dont l'Osmose. Dans sa grande sagesse, Tellah est toujours en quête du sortilège légendaire Meteor, et il accepte de faire route avec vous.

Mt. Ordeals - Station Seven

Allez tout d'abord à gauche pour ramasser 1 Ether avant de poursuivre vers le nord. Après le pont, faites un détour par en bas pour prendre un autre Ether. La sortie se trouve au nord-ouest.

Mt. Ordeals - Summit

Un point de sauvegarde vous attend sagement sur la droite avant votre affrontement contre le gardien des lieux.

BOSS : Scarmiglione

Ce sorcier est entouré de quatre sous-fifres que vous éliminerez facilement en les brûlant. Concernant le boss en lui-même, vous pouvez privilégier les attaques magiques et spéciales, comme le Dark de Cecil, ou bien l'attaquer physiquement. Dans tous les cas, soignez souvent si vous voulez survivre à ses sortilèges.

A l'issue du combat, revenez sauvegarder avant de continuer par le nord-ouest. Un second affrontement contre Scarmiglione vous attend juste après, et ce dernier vous prend par derrière. Pour éviter d'être désavantagé, inversez la position de vos personnages en plaçant les mages en avant et Cecil en arrière.

BOSS : Scarmiglione - True Form

Cette fois, le sorcier révèle sa véritable apparence et donne tout ce qu'il a pour vous terrasser. Heureusement, il est à présent très vulnérable face au feu. Utilisez donc vos mages à bon escient et agressez votre ennemi constamment avec Cecil. En vous soignant régulièrement, vous ne devriez pas avoir de problème, malgré sa technique Song of Curse qui peut vous maudire et vous empoisonner.

Anticipez la suite des événements en débarrassant Cecil de tout son équipement car il va plus ou moins quitter le groupe, du moins sous sa forme de Dark Knight. Approchez-vous ensuite de la stèle pour assister à la naissance d'un paladin. Cecil chasse en lui les ténèbres pour embrasser la lumière et devenir un chevalier saint, ce qui se traduit par un combat métaphorique où le Paladin Cecil affronte le Dark Knight qu'il était.

BOSS : Dark Knight

Si vous avez compris le sens de cet affrontement, vous savez qu'il est vain de lutter contre votre double. Contentez-vous de vous défendre en vous soignant pour voir le Dark Knight se détruire lui-même. Sachez qu'il est effectivement possible de le vaincre mais au prix d'une bataille acharnée et complètement inutile puisque vous échoueriez dans votre épreuve.

En devenant un Paladin, Cecil possède la capacité d'utiliser des sorts de magie blanche en plus de ses talents d'épéiste. Au passage, le sage Tellah hérite d'une panoplie complète de sorts, dont Meteor, même s'il ne peut pas utiliser ce dernier faute de MP suffisants. Il faut maintenant repartir en direction de Mysidia. En sortant de ce niveau, je vous conseille de passer par la forêt au sud pour regagner la ville à dos de Chocobo.

Mysidia

Commencez par acheter un équipement décent pour Cecil chez l'armurier, même s'il coûte très cher. Ensuite, allez voir l'ancien pour entendre de sa bouche la légende des Mysidiens. Vous devez à présent emprunter la Devil's Road en passant par le bâtiment situé derrière l'auberge au nord-est de la ville. Le téléporteur vous conduit directement au cœur

de Baron.

L'infiltration de Baron

Baron

Rendez-vous à l'auberge pour retrouver Yang attablé au bar. Mais ce dernier ne reconnaît pas Cecil sous sa nouvelle apparence et le provoque en duel.

BOSS : Yang

Vous devez d'abord vous débarrasser de quelques sous-fifres avant de l'affronter. Éliminez-les rapidement avec quelques sorts de moyen niveau. Ceci fait, vous pouvez en découdre directement avec Yang. Faites attention aux HP de vos mages et soignez-vous régulièrement tout en lançant quelques sorts puissants comme Bio. Méfiez-vous comme de la peste de son coup de pied qui touche la totalité de vos alliés, et arrangez-vous pour abréger ce combat.

Le moine Yang rejoint à nouveau votre équipe et vous pouvez passer tranquillement la nuit à l'auberge pour déclencher la suite des événements. Il va maintenant falloir infiltrer le château Baron pour rencontrer Cid. Vous obtenez d'ailleurs automatiquement la Baron Key. Mais avant cela, il peut être judicieux d'acheter un nouvel équipement pour Yang. Utilisez votre nouvelle clé pour déverrouiller l'accès à l'armurerie et investissez dans ce qui vous fait le plus besoin. Il existe un passage secret dans cette salle qui permet d'accéder aux coffres situés derrière le comptoir. Allez dans le coin en bas à droite derrière la table et traversez le mur de droite pour faire le tour de la pièce par l'extérieur jusqu'aux coffres. Vous trouverez ainsi 2000 gils et 1 Rage of Zeus. Au besoin, vous pouvez reprendre le téléporteur pour leveler sur le continent sud-est. Vous pouvez par exemple vous faire pas mal de gils avec les monstres Zu près de la forêt de Chocobos. Lorsque vous êtes prêt, pénétrez dans le bâtiment à l'ouest de la ville de Baron en utilisant la clé, et empruntez le passage souterrain pour arriver dans Old Waterway.

Old Waterway

Old Waterway - B4

Contentez-vous d'aller au sud à l'intersection pour ramasser 1 Hi-Potion, 1 Ether et 1 Rage of Zeus, avant de sortir par le nord-est en passant sur les ponts.

Old Waterway - B3

Traversez le mur qui vous bloque pour atteindre la cachette où se trouve 1 Hourglass, puis faites la même chose un peu plus loin. Allez chercher 1 Spider's Silk en haut de marches avant de traverser le mur qui se trouve juste à droite du coffre. Lorsque vous arrivez dans le renforcement un peu plus bas, traversez à nouveau le mur de droite pour pouvoir longer le côté est. Traversez la paroi de gauche au niveau des petits rochers pour pénétrer dans la zone centrale où se trouve 1 Hermes' Shoes. Revenez du côté est et passez la porte au nord.

Old Waterway - B2

En haut de l'escalier, traversez le mur de gauche pour atteindre le coffre dans le renforcement. Il renferme 1 Ether.

Old Waterway - B1

En premier lieu, je vous conseille d'entrer dans la petite salle de gauche pour utiliser une Tent au niveau du point de sauvegarde. Toujours dans cette salle, traversez le mur de droite juste au-dessus des rochers pour accéder à un coffre contenant 1 Ancient Sword. Dès que vous êtes prêt à repartir, revenez dans le couloir et franchissez l'issue en haut des marches.

Castle Baron

Avancez dans les douves du château par le côté ouest pour trouver une entrée qui mène à l'intérieur des murs. Dans la

cour, plusieurs directions s'offrent à vous. Vous pouvez commencer par grimper au sommet de la tour ouest pour vous reposer dans le lit avant de continuer. De retour dans la cour, passez la porte en bas à droite et suivez le chemin jusqu'au premier étage du château où vous serez rejoint par le capitaine Baigan. Mais les événements prennent subitement une mauvaise tournure et vous êtes contraint de livrer bataille.

BOSS : Baigan

Les deux bras de Baigan constituent chacun une cible, en plus du corps du monstre. Toutefois, il est inutile de s'acharner sur eux car ils repoussent immédiatement. Commencez par envoyer le plus puissant de vos sorts sur le corps de Baigan pour l'affaiblir. Ce dernier va alors utiliser la capacité Reflect pour vous empêcher d'utiliser des sortilèges sur lui. A partir de là, vous devez donc vous contenter de le frapper physiquement avec Cecil et Yang, tandis que les autres s'occupent des soins. Quand vous en avez l'occasion, lancez un Haste ou un Berserk sur vos guerriers pour les booster et pouvoir par la même occasion vous concentrer sur le maniement de vos mages.

Dans la mesure où un autre boss vous attend juste après, je vous suggère de revenir passer la nuit dans la tour ouest. Si vous n'êtes pas sûr de vous, il est également possible d'aller sauvegarder dans la salle du Old Waterway. De retour au croisement où vous avez affronté Baigan, dirigez-vous vers le nord où vous attend le boss suivant dans la salle du trône.

Déséquipez Palom et Porom car ils vont quitter le groupe juste après ce combat.

BOSS : Cagnazzo

Cet adversaire étant vulnérable face à la glace, il est conseillé d'utiliser un maximum de sorts Blizzard et d'équiper Yang avec la Ice Claw. Le seul moyen d'éviter le terrible Tsunami est de lancer un Thunder lorsque vous voyez qu'il prépare son raz-de-marée. Ce sort vous permet de détruire la barrière qui est autour de lui et d'annuler sa technique. Soignez et attaquez constamment pour en venir à bout. Vers la fin du combat, Cagnazzo devrait se mettre en position de défense à l'intérieur de sa carapace pour se régénérer, mais si vous continuez à lancer des Blizzard vous aurez le dessus.

Cid vous retrouve après votre victoire et vous congratule tandis que Palom et Porom se sacrifient pour vous éviter de finir broyé entre quatre murs. Vous disposez maintenant d'un Airship (l'Enterprise...) pour atteindre votre prochaine destination. Vous n'avez pas d'autre choix que d'aller chercher le Earth Crystal pour le donner à Kain, autrement Rosa périrait de sa main. Mais avant cela, vous devriez faire quelques quêtes annexes pour obtenir un équipement décent, comme indiqué dans le paragraphe suivant. A présent que Cid est dans votre équipe, arrangez-vous pour placer vos trois guerriers en première ligne et positionnez Tellah en retrait. Depuis la map, il vous suffit maintenant d'appeler l'Airship pour sillonner le ciel et ainsi vous déplacer beaucoup plus facilement.

Préparatifs

Mist

Depuis la cité de Baron, volez vers le nord pour atteindre le village de Mist. Il y a un passage secret dans la maison au nord. Avancez simplement dans la cheminée et traversez-la pour trouver un chemin sur la droite qui conduit à 1 Gold Airpin, 1 Clothes et 1 Ruby Ring. Le passage se prolonge par le sud du côté du mur de droite et permet d'acquérir 1 Rod of Change. En sortant de la demeure, allez vers le petit lac de droite et fouillez le buisson pour dénicher 1 Bomb Fragment. Près de l'armurerie, un autre passage secret dans la forêt vous mène à un buisson à fouiller pour trouver 2 Bomb Fragment supplémentaires.

Agart

Volez vers le sud à partir de Baron et posez-vous sur la première île que vous verrez. Vous n'aurez aucun mal à localiser la ville d'Agart. En entrant, contournez le bâtiment central par la gauche et fouillez les buissons pour mettre la main sur 1 Antarctic Wind. Il n'y a pas grand-chose à faire ici pour le moment mais vous aurez l'occasion d'y retourner plus tard.

Mythril

Cette ville se trouve sur une toute petite île, à l'est de la map (au nord du Mt. Ordeals et à l'est de Mist, à peu près à l'intersection de ces deux points). A l'intérieur, suivez le chemin de droite jusqu'au buisson et fouillez-le pour dénicher 1 Mythril Staff. Un Mythril Knife est caché dans le buisson au nord-est et 5000 gils sont posés dans l'herbe au nord-ouest, au-dessus de l'armurerie. Faites un tour dans les boutiques pour vous équiper au mieux avant de repartir, mais conservez le Wooden Hammer au chaud pour plus tard, vous verrez pourquoi.

Eblan Castle

Ce château se trouve sur le continent sud-ouest de la map. Allez vers le sud à partir de Baron pour rejoindre Agart, puis bifurquez vers l'ouest pour atteindre la pointe sud-est du continent. Pénétrez à l'intérieur du château.

Eblan Castle - 1st Floor

Vous pouvez traverser le mur où se trouve le coffre pour récupérer 1 Hi-Potion.

Eblan Castle - 2nd Floor

Passez votre chemin, vous n'aurez pas les coffres depuis là.

Eblan Castle - Throne Room

Depuis le trône, allez à gauche et traversez le mur pour découvrir un souterrain dérobé.

Eblan Castle - 2nd Floor

Les deux coffres contiennent 1 Unicorn Horn et 1 Alarm Clock. Remontez.

Eblan Castle - Throne Room

Depuis le trône, allez à droite et traversez le mur pour découvrir un autre souterrain dérobé.

Eblan Castle - 2nd Floor

Les trois coffres renferment 1 Gold Needle, 1 Maiden's Kiss et 1 Cottage. A présent, faites demi-tour et regagnez l'entrée du château. Commencez par explorer la tour est.

East Tower - 1st Floor

Passez derrière la colonne en haut à gauche et contournez le mur pour ouvrir le premier coffre. Il contient 1 Coeurl's Whisker. Laissez tomber le second coffre pour l'instant et montez l'escalier.

East Tower - 2nd Floor

Actionnez le mécanisme incrusté dans le mur pour ouvrir la porte. A gauche se trouvent 1 Emergency Exit et 1 Hi-Potion, à droite 1 Hi-Potion et un coffre inaccessible à cause d'une trappe. L'un des pots dissimule 1 Hermes' Shoes. Glissez-vous ensuite dans le mur de droite pour pouvoir ouvrir le dernier coffre par la droite et ainsi affronter des boss optionnels.

BOSS OPTIONNEL : Lamia et Coeurl

Ces monstres ne sont pas des tendres et ce combat risque fort de vous coûter la vie si vous n'êtes pas bien préparé. La marche à suivre est la suivante. Etant donné la constitution de votre équipe, vous êtes quasiment obligé de vous contenter d'effectuer des attaques physiques tandis que Tellah effectuera des sorts de soin. Vous pouvez également utiliser ce dernier pour lancer des sorts puissants, mais vous devrez alors recourir aux items de soin avec les autres personnages. Si vous gagnez, vous remporterez 1 Blood Lance que vous ne pourrez de toute façon pas équiper sur vos personnages actuels.

Vainqueur ou pas, vous pouvez continuer votre route en sautant dans la trappe près du coffre.

East Tower - 1st Floor

Vous pouvez enfin récupérer le contenu de ce coffre, à savoir 1 Silver Hourglass. En traversant le mur au sud de ce renforcement, vous atteindrez la zone suivante.

Underground Passage

Les deux coffres sur la gauche contiennent chacun 1 Ether. Le troisième débouche sur un nouveau combat.

BOSS OPTIONNEL : Mad Ogre

Cet affrontement est bien plus redoutable que le précédent, mais il se négocie différemment. Il est d'ailleurs fort possible que ces monstres mettent à terre l'un de vos personnages avant même que vous n'ayez pu agir. En fait le seul sort susceptible d'atteindre ces trois ennemis est le Tornado de Tellah, qui doit être suivi d'une attaque physique pour être efficace.

Par conséquent, vous devriez employer les trois autres personnages à utiliser des Hi-Potions pour régénérer constamment le groupe, et frapper uniquement lorsque vous en avez l'occasion. Cela dit, c'est un combat très difficile à remporter. En plus d'agir à une vitesse fulgurante, les trois ogres infligent parfois plus de 500 points de dégâts en un seul coup. Si vous en sortez victorieux, vous récupérez 1 Silver Apple au fond du coffre. Au pire, vous pourrez toujours revenir plus tard dans l'aventure. Le chemin vous fait ressortir sur la map, et vous êtes libre d'explorer ou non la tour ouest.

West Tower - 1st Floor

Il existe un passage secret en bas à droite de la salle qui permet d'atteindre le coffre de droite en traversant le mur. Il débouche sur un âpre combat.

BOSS OPTIONNEL : Steel Golem et Skuldier

Voilà encore un affrontement atroce mais qui reste quand même plus facile que le précédent. La première chose est de survivre tout en se débarrassant un à un des quatre Skuldier. Pour cela, enchaînez les Hi-Potions et contentez-vous d'utiliser le sort Firaga pour brûler en un coup vos ennemis avec Tellah. Une fois cette étape passée (vous aurez sans doute besoin d'un Ether au cours de cette opération), il est temps d'en découdre avec le golem. Ce dernier étant sensible à la glace, il est indispensable de recourir au plus puissant Blizzard de Tellah pour en finir rapidement. Il faut quand même savoir que le golem possède un sort de sommeil qui peut ruiner toute votre stratégie si vous n'y prenez pas garde. Votre victoire vous rapportera 1 Sleep Blade encore plus puissante que la Mythril Blade et qui possède le sommeil en guise d'effet secondaire.

L'autre coffre de cette salle étant inaccessible, empruntez directement l'escalier central.

West Tower - 2nd Floor

Fouillez les pots pour trouver 1 Bacchus's Cider, et glissez-vous entre les deux jarres du bas pour accéder aux deux coffres sur la droite. Ils renferment 1 Mute Arrow et 10 000 gils. Enfin, traversez le mur au niveau du renforcement de gauche pour atteindre un coffre à l'étage inférieur. Il contient 1 Bomb Core. Vous pouvez maintenant quitter cet endroit maudit sans regret.

Le Cristal de la Terre

Troia Castle

A bord de l'Airship, volez en direction de Troia au nord-ouest de Mist. Il y a justement un espace pour se poser à proximité du château et de la cité. Au premier étage du château, prenez le passage de droite afin de sortir par la porte est et atterrir sur la muraille. De là, entrez dans le bâtiment pour atteindre trois souterrains. L'escalier central peut vous conduire jusqu'à 1 Bacchus's Cider caché dans un pot, tandis que celui de droite mène à un interrupteur qui déverrouille les cellules au-dessus. Elles renferment toutes des coffres avec 2 Tent, 2 Hi-Potion, 2 Ether et 2 Ruby Ring. De retour au premier étage du château, prenez cette fois vers l'ouest et suivez le chemin pour retrouver le prince Edward. Le cristal que vous recherchez est entre les mains d'un Dark Elf, et le barde est trop faible pour vous accompagner. Vous héritez tout de même de sa Twin Harp. Dans la salle du trône, vous constatez la disparition du cristal et les clercs ne vous sont d'aucune utilité. Vous pouvez donc quitter ces lieux en direction de la cité.

Troia

Explorez les lieux en commençant par le passage secret camouflé sous les herbes à droite de l'auberge. Il vous permet de descendre dans l'eau et de remonter le ruisseau jusqu'à l'escalier au nord. De là, enfoncez-vous dans la forêt pour atteindre une zone herbeuse où sont cachés 1 Ether, 1 Dry Ether, 1 Decoy et 1000 gils. Les boutiques du coin sont intéressantes dans la mesure où elles vous permettent d'acheter des équipements non métalliques qui vous seront indispensables un peu plus loin. C'est la raison pour laquelle il fallait garder le Wooden Hammer de Cid pour vous éviter de le racheter ici. Malgré tout, vous devrez certainement revoir une bonne partie de votre équipement et mettre de côté tous les éléments faits de Mythril ou d'acier. Achetez donc un arc et des flèches pour Cecil. Si le cœur vous en dit, vous pouvez également déboursier 10 000 gils dans le pub en achetant une carte de membre pour voir un spectacle de danseuses avec le thème des Chocobos en fond sonore. En quittant la ville, longez la montagne vers le nord pour localiser une forêt de Chocobos.

Chocobo Village

On trouve ici toutes sortes de Chocobos, les jaunes (qui servent de montures), les blancs (qui redonnent des MP), mais aussi les noirs ! Visuellement, ils sont plutôt bleus mais peu importe. Allez leur parler pour qu'ils vous transportent où vous voulez sur la map par la voie des airs. Dirigez-vous vers l'île qui se trouve un peu plus à l'est et volez entre les deux flancs de montagnes pour atteindre l'entrée d'une grotte. Posez-vous dans la forêt et constatez que, pour une fois, votre Chocobo vous attend sagement à l'entrée.

Magnetic Cave

Magnetic Cave - B1

En pénétrant dans ces lieux, vous êtes averti que vous serez grandement pénalisé si vous ne déséquipez pas tous vos objets métalliques avant d'entamer un combat. Utilisez donc les armes et armures achetées à Troia et progressez en direction du pont sur la droite. A l'embranchement, prenez d'abord à droite pour récupérer 1 Hi-Potion, puis revenez explorer l'autre chemin. Un coffre contenant 1 Unicorn Horn vous attend juste devant l'escalier.

Magnetic Cave - B2

A l'intersection, allez en haut puis à gauche pour trouver 1 Ether. Passez le pont au nord et franchissez la porte qui débouche sur 1 Ether et 2000 gils. De retour au niveau du pont, progressez vers l'ouest jusqu'à l'escalier.

Magnetic Cave - B3

La première salle que vous apercevez contient un point de sauvegarde. Après le pont, une porte donne accès à 1 Hourglass, 1 Spider's Silk et 1 Hi-Potion. Un peu plus à gauche, une autre porte mène à 1 Fairy Claw pour Yang. La sortie se trouve au sud-ouest.

Magnetic Cave - B4

Empruntez le pont et passez entre les torches au nord, mais ne franchissez pas la porte avant d'avoir récupéré 1 Emergency Exit sur la gauche. De plus, vous pouvez faire un détour par le deuxième pont pour trouver une autre salle de sauvegarde. Vous pouvez ensuite franchir la porte précédente.

Crystal Room

Le Dark Elf vous attend patiemment sur son trône, sûr de sa victoire. L'instant d'après, il décime tout votre groupe en abattant sur eux une pluie de sortilèges. Toujours en convalescence à Troia, le prince Edward prend conscience du drame qui se joue et se met à jouer de la harpe pour anéantir le champ magnétique qui protège la caverne. Vous êtes maintenant libre d'équiper votre meilleur équipement pour affronter comme il se doit le sorcier.

BOSS : Dark Elf

Sachez que l'ennemi qui est en face de vous n'est pas votre véritable adversaire, ou qu'il n'a, du moins, pas encore dévoilé sa réelle apparence.

Vous seriez donc bien avisé de conserver les MP de Tellah pour le combat qui va suivre. Contentez-vous pour l'instant d'enchaîner les attaques physiques pour l'affaiblir suffisamment afin de l'obliger à se transformer. N'oubliez pas que vous avez le sort Esuna si jamais le Dark Elf vous change en cochon.

BOSS : Dark Dragon

Les choses se compliquent un peu avec cette transformation. C'est le moment de faire parler Tellah et d'envoyer un certain nombre de sorts. La meilleure solution consiste à utiliser la magie Tornado pour affaiblir considérablement l'ennemi avant de lui porter le coup de grâce à l'aide d'une série d'attaques physiques. Méfiez-vous tout de même du Dark Breath qui touche l'ensemble de votre équipe, et soignez-vous à l'aide des Hi-Potions que vous avez pris soin d'acheter à Mysidia.

Une fois le Dark Elf vaincu, emparez-vous du Earth Crystal et téléportez-vous hors du donjon. Sauvegardez sur la map et remontez sur votre fidèle Chocobo noir pour atterrir automatiquement au Chocobo Village. De là, allez vers le sud pour regagner le château.

Troia Castle

En revenant dans la salle du trône, les clercs vous félicitent mais Kain, qui surveille tout d'on ne sait où, vous somme de lui rapporter immédiatement le cristal. L'un des clercs vous donne cependant l'autorisation de récupérer le contenu des coffres qui se trouvent dans le souterrain de gauche au niveau des trois escaliers. Revenez donc au premier étage du château, prenez le passage de droite afin de sortir par la porte est et atterrir sur la muraille. De là, entrez dans le bâtiment pour atteindre le fameux souterrain. La jeune femme qui se trouve là vous ouvre une porte dérobée, et vous n'avez plus qu'à faire le tour pour rejoindre l'escalier qui mène aux coffres. Vous trouverez 2 Hi-Potion, 2 Remedy, 2 Ether, 2 Dry Ether, 1 Elixir, 2 Echo Herb, 1 Great Bow, plusieurs Fire Arrows, Ice Arrows et Thunder Arrows, et 1 Silver Apple. Faites quelques emplettes dans la cité avant d'embarquer à bord de l'Airship, car de nouveaux combats vont suivre dès que vous vous envolerez. Kain aborde votre vaisseau pour récupérer le cristal, et vous informe que Rosa est enfermée dans la Tour de Zot. Golbez en personne vous félicite ironiquement pour avoir servi ses desseins, et vous donne rendez-vous au sommet de sa tour pour procéder à l'échange.

Tower of Zot

Le vaisseau de Golbez est plus grand qu'il n'y paraît et il est accessoirement infesté de monstres. Il y a 1 Flame Mail posé dans le coin nord-ouest. La sortie est au nord-est.

Tower of Zot - 2nd Floor

Suivez le chemin vers la gauche, bifurquez vers le sud juste avant d'être bloqué par le mur de droite, et continuez à descendre dans cette direction. Prenez ensuite la voie de gauche et remontez au nord dès que vous le pouvez pour atteindre un coffre. Sachez qu'il est gardé par un Fiery Hound assez redoutable, mais vous devez le battre si vous voulez récupérer 1 Flame Sword. Revenez au dernier embranchement et quittez la zone par le nord-ouest.

Tower of Zot - 3rd Floor

Choisissez le chemin sud pour atteindre rapidement le côté est de la salle, puis faites le tour par en haut pour rejoindre la porte au nord-ouest.

Tower of Zot - 4th Floor

Allez en haut au premier embranchement, puis prenez à gauche dans un premier temps.

Tower of Zot - 5th Floor

Le coffre immédiatement accessible renferme 1 Hell Claw pour Yang. Un autre coffre contenant 1 Fire Shield vous attend un peu plus bas. Revenez dans la zone précédente pour prendre cette fois le chemin central qui débouche sur 1 Gaia Hammer pour Cid. Revenez à nouveau à l'intersection et prenez la voie de droite pour récupérer 1 Sage's Surplice pour Tellah.

Tower of Zot - 4th Floor

De retour à l'embranchement, revenez au sud et sortez par l'est pour accéder à l'étage suivant.

Tower of Zot - 5th Floor

La première porte n'est pas à négliger puisqu'elle débouche sur un point de sauvegarde. Pensez tout de même à garder une ancienne sauvegarde au cas où car à ce stade vous ne pouvez pas quitter le vaisseau pour revenir en arrière. Le boss vous attend un peu plus loin.

BOSS : Magus Sisters

Les soeurs Magus sont au nombre de trois et se prénomment Sandy, Cindy et Mindy. La seconde a largement plus de HP que les deux autres, mais il est déconseillé de la garder pour la fin car elle peut ressusciter ses deux soeurs. Vous devez donc l'éliminer en priorité. Toutefois, vous ne pourrez l'atteindre avec un sortilège que durant le premier tour, soit avant que Sandy ne lance un Reflect sur elle, et il est d'ailleurs fort possible que vous n'ayez pas le temps de le faire. Faites agir rapidement Tellah pour qu'il lui inflige un puissant Firaga, puis terminez-la avec des attaques physiques. A présent, les soeurs sont dans l'incapacité d'utiliser leur Delta Attack. Ceci fait, concentrez-vous plutôt sur Sandy pour éviter de subir diverses altérations d'état. Enfin, vaincre Mindy ne sera plus qu'une formalité. Ce combat reste heureusement loin d'être aussi difficile que les boss optionnels que vous avez pu affronter auparavant.

Je vous suggère de revenir dans la dernière salle pour sauvegarder et de déséquiper Tellah car il va malheureusement quitter le groupe. Sortez ensuite par le nord-ouest.

Tower of Zot - 6th Floor

Kain et Golbez vous accueillent froidement, et Cecil est contraint de leur donner le Earth Crystal. Tellah est impuissant face aux pouvoirs de Golbez et doit se résoudre à invoquer l'ultime sortilège Meteor. Il parvient à faire plier Golbez mais il succombe suite à cette terrible attaque et agonise sous vos yeux alors que Golbez prend la fuite. Cecil promet à Tellah de venger sa fille Anna, et vient en aide à Kain qui semble avoir repris le contrôle de lui-même. Celui-ci rejoint le groupe à l'instar de Rosa que vous retrouvez finalement dans la salle adjacente. Equipez Kain avec la Blood Lance que vous avez normalement dans votre inventaire, et Rosa avec un arc et des armures décentes. Lorsque vous êtes prêt, faites un pas vers le bas pour affronter un nouvel adversaire.

BOSS : Barbariccia

Tellah ayant disparu, vous devez vous en remettre à Rosa pour les sorts de soin ou recourir à des Hi-Potions avec les autres personnages. Agressez-la physiquement tant qu'elle est sous sa forme normale, puis passez le relais à Kain lorsqu'elle se change en tornade. Kain est en effet le seul à pouvoir l'atteindre grâce à son Jump. Sous cette forme, Barbariccia peut d'ailleurs affaiblir considérablement vos alliés à l'aide du sort Tornado. Continuez ainsi jusqu'à son anéantissement. A l'issue du combat, le vaisseau explose et Rosa téléporte tout le monde au château Baron.

Baron Castle

Alors que les choses semblent ne pas pouvoir être pires, Kain vous révèle que les cristaux dérobés par Golbez ne sont que les Light Crystals, mais qu'il existe également un certain nombre de Dark Crystals cachés sous la surface de la terre, dans l'Underworld. Il est dit que le chemin de la lune ne s'ouvrira qu'une fois réunis la totalité des cristaux, ce qui vous laisse encore un espoir de contrer Golbez. Vous obtenez automatiquement le Magma Rock qui est la clé vers l'Underworld. Après une nuit de repos, vous êtes libre d'explorer les environs. Il y a plusieurs choses à récupérer ici mais si jamais vous passez malencontreusement les portes principales du château, souvenez-vous que vous pouvez revenir en passant par le Underground Passage à l'ouest de la cité Baron. Au premier étage, prenez l'escalier de droite et suivez le chemin pour trouver un interrupteur qui révèle une porte dérobée vous permettant d'accéder à six coffres. A l'intérieur, récupérez 2 Ethers, 2 Unicorn Horns et 2 Phoenix Down. Passez la porte et grimpez en haut de la tour au nord-est pour dénicher d'autres coffres supplémentaires contenant 2 Hermes' Shoes et 2 Bacchus's Ciders. Il y a également 2 Hi-Potions à l'étage supérieur. Encore au-dessus, se trouvent 2 Tents et 1 Ether, ainsi qu'un autre Ether caché dans un des pots. Rendez-vous ensuite en B1 pour trouver 1 Elixir, puis en B2 pour déclencher une scène où vous verrez le fantôme du roi. Vous pouvez maintenant quitter le château et constater que le vaisseau de Cid est revenu grâce au pilotage automatique.

Les Dark Crystals

Agart

Utilisez l'Airship pour voler en direction d'Agart, au sud de Baron, et n'oubliez pas de faire le plein de Hi-Potions à Mysidia et d'entreposer le trop plein d'objets auprès d'un Fat Chocobo. A Agart, avancez tout droit jusqu'au puits sacré et utilisez le Magma Rock pour faire apparaître un passage dans les montagnes. Allez-y en utilisant l'Airship depuis la map.

Underworld

Vous êtes attaqué par les Red Wings et Cid est contraint de faire atterrir d'urgence son vaisseau. Prenez la précaution de déséquiper Cid en prévision de son départ imminent, placez Kain à sa place en première ligne et pénétrez dans le château à côté duquel vous avez atterri.

Dwarf Castle

Le roi Giott, gouverneur de l'Underworld, vous attend dans la salle du trône. Cid quitte le groupe et les autres accèdent à la salle du cristal par un passage secret caché derrière le trône. Des poupées maudites vous barrent la route.

BOSS : Calcobrenas

Vous devez affronter 3 Calco et 3 Brina dans ce combat. Les Brina ont moins de HP que les autres et peuvent donc constituer une cible prioritaire. Soignez-vous régulièrement car leurs attaques sont foudroyantes et préparez-vous à faire face à une transformation beaucoup plus difficile à battre. En fait le mieux est d'aller suffisamment vite pour éliminer toutes les poupées avant leur transformation, ce qui ne devrait pas être trop dur. Dans le cas contraire, vous devrez essayer diverses altérations d'état et soigner énormément vos personnages pour survivre.

BOSS : Golbez et Shadow Dragon

Le combat prend très vite une tournure dramatique lorsque Golbez invoque le Shadow Dragon qui réduit à néant votre équipe à l'aide de la technique Black Fangs. Mais Cecil le repousse automatiquement grâce au pouvoir du Mist Dragon et doit faire face à Golbez. Vous reprenez la main et devez en premier lieu ressusciter tout le monde pour avoir une chance de vaincre tandis que Rydia fait son apparition. La petite fille que vous avez connue au début du jeu n'est plus du tout la même, et elle dispose maintenant d'invocations redoutables comme Ramuh, Ifrit, Titan ou encore Dragon. Dans ces conditions, Golbez ne tiendra pas longtemps face à votre groupe, même si Rydia est la seule à agir.

A l'issue du combat, Golbez est vaincu mais sa main amputée parvient on ne sait comment à vous dérober le précieux cristal. Le roi vous donne comme mission de vous infiltrer dans la Tour de Babel pour y reprendre les sept cristaux. Mais c'est surtout le moment d'explorer le château ou de faire un détour rapide par la map pour sauvegarder. Depuis la salle du trône, descendez au premier étage et prenez les escaliers à droite.

Dwarf Castle - 2nd Floor

L'armurerie est installée à cet étage. Il y a quelques bons investissements à faire, notamment pour équiper Rydia. Si vous regardez bien vous verrez qu'il y a un passage entre les deux comptoirs. Il mène à une taverne.

Lali Ho Pub

Pas grand-chose d'intéressant ici mais cette pièce mène à une autre salle bien cachée. Pour la trouver, approchez-vous de la marque dans le sol en bas à droite, et traversez le mur.

Dev Team Office

Vous voilà dans la salle des programmeurs du jeu ! La plupart sont attelés à leurs travaux, d'autres errent dans les couloirs, à l'instar d'un certain Hironobu Sakaguchi qui a pris la forme d'un Chocobo rouge... Vous aurez même droit à des combats aléatoires avec certains d'entre eux. La petite porte donne sur la Music Room où sont installés messieurs Kenji Ito et Nobuo Uematsu, entre autres ! L'escalier du bas débouche sur la Break Room où se reposent deux développeurs dont un qui veut même rejoindre votre groupe... En fouillant la bibliothèque, vous trouverez un magazine

mystérieux dont vous aurez une vague idée du contenu en l'utilisant dans l'inventaire. A présent, revenez au niveau de l'armurerie et empruntez l'escalier au nord-ouest de la salle.

Dwarf Castle - B1

Ici, vous avez la possibilité d'utiliser 1 Gysahl Green pour faire apparaître un Fat Chocobo qui prendra soin de vos items superflus. Il y a d'ailleurs 3 Gysahl Greens dans les pots à droite. Au centre, un nain vous autorise à continuer par une porte dérobée en direction de l'étage inférieur.

Dwarf Castle - B2

Les coffres à l'est contiennent 3 Cottages et la sortie se trouve au sud-ouest.

Dwarf Castle - Base

Le pot situé tout à fait à gauche de la pièce vous rendra tous vos HP et MP. L'escalier vous ramène à l'extérieur du château. Pour le moment, revenez en B1 et passez la porte pour localiser l'infirmerie. Poursuivez vers la gauche dans le couloir pour trouver un escalier qui mène à l'auberge.

Dwarf Castle - 2nd Floor

Ne partez pas sans fouiller le pot si vous voulez récupérer facilement 5000 gils.

Vous pouvez passer la nuit dans l'auberge et faire des emplettes dans la boutique d'items. De là, vous avez accès à deux escaliers. Celui de gauche mène à la tour ouest, celui de droite renvoie à la salle du trône. Prenez d'abord l'escalier de droite pour rejoindre le Pub où vous emprunterez l'escalier au nord-est de la salle.

East Tower - 1st Floor

Passez derrière les colonnes si vous voulez récupérer 1 Dwarf Axe dans le coffre. L'escalier central mène à l'étage suivant. De là, empruntez l'escalier suivant pour continuer à monter.

East Tower - 3rd Floor

Avancez vers le coffre de gauche pour prendre 1 Power Armlet. Traversez les murs pour vous frayer un passage vers les autres coffres qui renferment 1 Ether, 1 Silver Hourglass et 1 Elixir. De retour au premier étage de la tour, passez la porte au sud pour atteindre les remparts d'où vous pourrez rejoindre la tour ouest.

West Tower - 1st Floor

Prenez l'escalier qui monte vers le deuxième étage.

West Tower - 2nd Floor

Glissez-vous sous la rangée de pots en bas de la salle pour trouver 1 Bacchus's Cider au fond d'une jarre. Prenez ensuite l'escalier suivant.

West Tower - 3rd Floor

Même configuration que dans la tour est. Frayez-vous un passage en marchant dans les faux murs pour trouver 1 Hi-Potion, 1 Black Belt, 1 Ether près de Namingway et 1 Elixir.

Vous devrez maintenant avoir fait le tour de toutes les salles du château. Revenez donc au dernier sous-sol (Base) et passez par l'escalier sud pour ressortir sur la map.

A l'extérieur, prenez la direction du nord-ouest pour atteindre la Tour de Babel après un assez long périple. C'est une zone toute indiquée pour faire leveler vos personnages.

Babel Tower

Babel Tower - 1st Floor

Prenez à gauche à l'embranchement pour trouver 20 Ice Arrows, 10 à l'ouest et 10 autres au sud-ouest. Du côté droit se trouve 1 Ether. Allez au nord pour continuer.

Babel Tower - 2nd Floor

Le premier coffre renferme 1 Green Beret. Plus loin, dans le petit bâtiment, un coffre est gardé par des monstres que vous devez battre pour récupérer 1 Ice Brand à équiper de suite sur Cecil. La porte de droite mène également à un coffre gardé par des monstres et renfermant 1 Ice Lance. La dernière porte permet de changer d'étage.

Babel Tower - 3rd Floor

Ramassez 1 Cat Claw sur la gauche, puis allez chercher 1 Hi-Potion du côté droit. Avant de passer la porte en bas, approchez-vous du coffre au sud pour obtenir 1 Phoenix Down. Franchissez la porte pour continuer.

Babel Tower - 4th Floor

Dans cette zone se trouvent 1 Killer Bow sur la gauche, et 1 Antarctic Wind sur la droite. Comme il n'y a pas d'issue, vous êtes obligé de revenir à l'étage précédent.

Babel Tower - 3rd Floor

Suivez le chemin qui mène au nord-ouest pour localiser une nouvelle entrée.

Babel Tower - 4th Floor

Bonne nouvelle, le premier local sur la gauche est une salle de sauvegarde. Passez ensuite le premier pont au nord et bifurquez tout de suite vers le sud. La première porte mène à un coffre gardé par des monstres qui contient 1 Ice Armor. La seconde porte ne débouche sur rien d'intéressant. Revenez au niveau du pont et passez la porte au nord-est. Le coffre est gardé mais il contient 1 Ice Shield. Quittez cette zone par le nord-ouest.

Babel Tower - 5th Floor

Faites le tour du promontoire pour récupérer 1 Arctic Wind. Avant de sortir au nord, explorez la partie droite afin de mettre la main sur 1 Hi-Potion. Prenez bien la sortie nord-est et non pas la sortie nord.

Babel Tower - 6th Floor

Suivez le chemin jusqu'au prochain étage.

Babel Tower - 7th Floor

La salle de sauvegarde se trouve dans le local au nord-est. Préparez-vous comme il se doit avant de sortir pour atteindre le huitième étage. N'oubliez pas le dernier coffre qui contient 1 Dry Ether.

Babel Tower - 8th Floor

Le docteur Lugae vous attend finalement au sommet de la tour avec sa création.

BOSS : Doctor et Barnabas

Le choix de la cible est évident dans la mesure où si vous éliminez le docteur en premier, la créature s'autodétruit, et vous perdrez tous ses points d'expérience, sans parler des dommages collatéraux. Par conséquent, ne visez pas le docteur tant que Barnabas n'est pas mort. A ce stade du jeu, Rydia devrait avoir appris le sort Bio, ce qui vous sera très utile ici. Réservez Rosa pour les soins et attaquez brutalement avec tous les autres. Vous n'aurez pas de mal à le vaincre, mais le docteur s'arrangera pour invoquer Barnabas-Z après lui. Employez la même technique que précédemment mais ne perdez pas de temps si vous voulez éviter de subir l'autodestruction.

BOSS : Dr. Lugae

Vous enchaînez directement avec un nouvel affrontement. Cette fois, il s'agit d'un vrai face-à-face avec le docteur. Votre adversaire est capable de vous infliger un certain nombre d'effets secondaires, comme le poison ou le sommeil. Vous pouvez vous battre de la même façon que précédemment en utilisant notamment le sort Bio, ou encore recourir au Jump de Kain. De cette manière, le combat ne durera pas très longtemps. Méfiez-vous quand même de son Laser qui a toutes les chances d'anéantir en un coup l'un de vos personnages. Par ailleurs, le docteur ne semble pas maîtriser parfaitement sa transformation puisque ses assauts répétés sont généralement suivis d'une technique Panacea qui régénèrent vos personnages. Votre victoire vous rapporte 1 Lugae's Key.

Malheureusement, le sort s'acharne sur Cecil et ses compagnons qui semblent arriver trop tard pour pouvoir récupérer les cristaux. Il faut maintenant tout mettre en oeuvre pour stopper le canon pointé sur le peuple des nains. Pour cela,

faites demi-tour jusqu'au point de sauvegarde et descendez jusqu'au cinquième étage. A partir de là, déséquipez Yang, je vous laisse deviner pourquoi. Il est temps d'emprunter le pont central que vous aviez laissé de côté tout à l'heure, et de passer la porte au nord grâce à la Lugae's Key. Quelques Goblins tentent de vous arrêter, mais ils ne font vraiment pas le poids. Bien entendu, avant de succomber, vos adversaires ont le temps de déclencher l'explosion, et Yang est obligé de se sacrifier pour une raison on ne peut plus obscure. Vous devez maintenant descendre les derniers étages pour quitter la tour. Golbez fait une tentative pour vous arrêter mais Cid arrive juste à temps pour vous récupérer à bord du vaisseau. Vous êtes alors pris en chasse par les Red Wings et Cid, à son tour, a l'idée saugrenue de se sacrifier. Vous reprenez enfin le contrôle de l'Airship dans le ciel d'Agart. Volez en direction de Baron au nord pour vous poser près du château.

Castle Baron

Pénétrez à l'intérieur du château en empruntant les tunnels à partir du bâtiment ouest de la cité Baron. Vous devez vous rendre au pied de la tour est et discuter avec les hommes de Cid qui se trouvent dans la cour. Vous les verrez alors fixer un 1 Airship Hook sur le vaisseau pour vous permettre de tracter l'Hovercraft. Grâce à ça, vous allez pouvoir accéder à la caverne d'Elban près de la tour de Babel.

Commencez par localiser l'Hovercraft en utilisant le sort Sight de Cecil pour afficher la map. L'Hovercraft devrait se trouver au Mt. Hobbs, tout à fait au nord. Volez jusqu'à cet endroit grâce à l'Airship, positionnez-vous juste au-dessus de l'Hovercraft et faites comme si vous vouliez vous poser pour le tracter. Dirigez-vous ensuite vers l'île située au sud-ouest de la map et repérez la grotte à l'ouest d'Elban. Déposez vos deux engins et montez dans l'Hovercraft afin de flotter jusqu'à la grotte en passant sur les petits rochers qui apparaissent dans l'eau.

Eblan Cave

Eblan Cave - B1

Avancez jusqu'au mur sud où vous devriez apercevoir une issue du côté gauche. Laissez-la de côté pour l'instant et faites un détour vers la droite pour récupérer 1 Vampire Fang au sud-est. Continuez vers le nord, entrez dans l'eau et montez jusqu'au coffre situé dans le renfoncement au nord de la salle. Il contient 1 Shuriken. Vous pouvez ensuite traverser le mur de droite pour accéder à un autre coffre qui renferme 1 Remedy. Il est temps de quitter cette pièce par le sud-ouest.

Eblan Cave - B2

Plusieurs bâtiments sont regroupés à cet étage : une auberge, une boutique d'items et une armurerie. Vous pouvez y faire des emplettes pour optimiser votre équipement si vous avez de l'argent. Je vous recommande le Killer Bow et les Poison Arrows pour Rosa et Rydia si elles n'en sont pas déjà équipées, sans oublier les armures proposées au comptoir d'à côté. Fouillez les pots du bâtiment le plus à gauche pour mettre la main sur 2 Potions, avant de sortir par le nord.

Path to Tower of Babel

Après avoir pris 1 Ether et 1 Tent dans les coffres mis en évidence, faufilez-vous dans l'interstice à côté du soldat allongé de manière à atteindre un coffre caché qui renferme 1 Hi-Potion. L'issue nord vous mène à une zone secondaire. Fouillez la partie nord-est pour dénicher 1 Bomb Core et apercevoir un autre coffre visiblement inaccessible. Descendez les marches et traversez le mur de droite au niveau des trois rochers pour accéder à 1 Shuriken. Faites demi-tour et sortez par le sud. Dès que vous arrivez dans cette salle, traversez la paroi de droite et frayez-vous un passage entre les deux coffres cachés dans le renfoncement. Une fois les 2 Elixirs en poche, revenez à l'entrée pour récupérer 1 Cottage et 2 Hi-Potions.

Suivez le chemin jusqu'à l'embranchement où vous prendrez d'abord à l'ouest afin de trouver 1 Spider's Silk isolé. Du côté droit de la pièce vous attendent sagement 2 Phoenix Down et 1 Silver Hourglass. La sortie est un peu plus au nord. Allez chercher 1 Gold Needle sur la gauche avant de visiter le bâtiment de droite qui renferme un point de sauvegarde. Il y a d'ailleurs un faux mur dans cette salle, juste au-dessus des rochers au nord-est. Il débouche sur un coffre gardé par des monstres, et qui contient 1 Blood Sword. De même que la Blood Lance, elle peut voler les HP de l'ennemi mais elle est moins puissante que la Ice Brand. Pour poursuivre, filez vers le nord et assistez à un règlement de compte entre le ninja Edge, prince d'Eblan, et le sorcier Rubicante, l'un des quatre Elemental Lords. Edge est terrassé par son

adversaire, mais ce dernier lui laisse la vie sauve et le ninja rejoint finalement votre équipe. Avant de partir, traversez le mur de gauche pour obtenir 1 Dry Ether dans le coffre qui était inaccessible auparavant. Edge maîtrise la magie des flammes et possède un bon potentiel d'attaque, alors positionnez-le en première ligne.

Babel Tower

Babel Tower - B1

Grâce à votre nouvel équipier, vous pouvez vous faufiler à travers le mur pour pénétrer dans la Tour de Babel. Allez chercher 1 Unicorn Horn en haut, puis suivez le chemin jusqu'au bout pour récupérer 1 Silver Hourglass. Revenez ensuite légèrement sur vos pas et entrez dans le bâtiment.

Babel Tower - B2

La route passe par un pont que vous pouvez décider de franchir si vous désirez vous emparer de 1 OGREKILLER AXE, au prix toutefois d'un combat obligatoire contre des monstres assez redoutables, insensibles à la magie. Faites tout le tour de la pièce pour localiser la sortie

Babel Tower - B3

Avant d'entrer dans le bâtiment, faites un détour par la droite afin de récupérer 1 Kiss of Lilith.

Babel Tower - B4

Faites route vers l'est en n'oubliant pas de prendre 1 Ahura au passage. C'est un katana puissant pour Edge. Continuez jusqu'à la porte suivante.

Babel Tower - B3

Passez devant l'orbe à droite et avancez jusqu'aux deux portes. La première mène à une salle de sauvegarde, et la seconde permet de continuer.

Babel Tower - B4

Faites quelques pas vers la gauche pour atteindre le prochain étage.

Babel Tower - B5

Empruntez le pont le plus à gauche, puis celui qui se trouve complètement à l'ouest pour trouver 82 000 gils ! Revenez légèrement sur vos pas et empruntez le pont central afin de livrer un nouveau combat.

BOSS : King & Queen of Eblan

Cet affrontement contre les parents de Edge, ou plutôt les monstres qui les possèdent, n'en est pas vraiment un puisque vous ne pouvez pas les battre directement. Contentez-vous de vous mettre en défense de manière à survivre suffisamment longtemps pour que les parents du ninja disparaissent.

Rubicante fait son entrée en scène et vous informe que Lugae est responsable de la mort du roi et de la reine. Le sorcier est là pour vous défier de façon loyale. Il restaure vos HP et MP, puis il déclenche les hostilités. Sous l'effet de la colère, Edge retrouve une partie de ses pouvoirs, à savoir les techniques Flood et Blitz.

BOSS : Rubicante

Comme vous avez pu le constater lors du face-à-face entre Edge et Rubicante, le sorcier est totalement insensible au feu. Par conséquent, il est vulnérable à la glace, et donc à toutes les armes qui y sont liées, comme la Ice Brand de Cecil et la Ice Lance de Kain. Edge, quant à lui, maîtrise à présent la technique Flood qui est très efficace contre Rubicante, tandis que Rydia peut recourir aux magies de blizzard. Conservez Rosa pour soigner vos blessures, et recourez aux Hi-Potions avec les autres en cas de besoin. Détail important, Rubicante n'est vulnérable que lorsqu'il n'est pas protégé par sa cape. Si vous le frappez quand il est protégé, vous risquez de le régénérer. Profitez donc de ce laps de temps pour utiliser des potions. Vous pouvez minimiser les dégâts reçus en optant pour des armures liées au feu. Son attaque la plus dangereuse est le Glare qui a toutes les chances de mettre à terre l'un de vos personnages en un coup. Vous devrez donc le ressusciter immédiatement avec un sort Life.

Après cette victoire, Kain informe Edge que même si Rubicante est vaincu, son maître Golbez est toujours en vie et recherche activement les cristaux. Son but est d'atteindre la lune mais pour des raisons que l'on ignore encore. Si vous êtes du genre prudent, vous pouvez décider de revenir sur vos pas pour sauvegarder avant de continuer. Autrement, franchissez la porte pour entrer dans la salle du cristal.

Crystal Room

Cecil a vraiment la poisse, mais vous commencez à en avoir l'habitude.

A deux pas du cristal, vous tombez dans un trou qui vous projette quasiment au sommet de la tour. L'issue se trouve au sud, mais ne partez pas sans prendre 1 Hi-Potion plus au nord.

Babel Tower - 7th Floor

Allez tout droit jusqu'à la prochaine zone.

Babel Tower - 6th Floor

Descendez au niveau de l'embranchement, et explorez d'abord la partie est afin de ramasser 1 Hi-Potion. La sortie est au sud-ouest.

Vous pénétrez alors dans un hangar où est entreposé un navire ennemi que vous allez réquisitionner pour vous enfuir. Edge le baptise le Falcon et prend les commandes de l'Airship. Vous vous retrouvez donc sur la map, libre comme l'air, mais dans l'Underworld. Volez jusqu'au Dwarf Castle au sud-est.

Dwarf Castle

Allez faire un tour à l'infirmerie pour trouver Cid alité, celui-là même que l'on croyait mort. Kain lui explique que le vaisseau n'est pas en état de survoler la lave, et Cid trouve le moyen d'y remédier. Vous laissez alors le mécanicien se rétablir et repartez à l'aventure. Avant de quitter le château, revenez voir le roi Giott dans la salle du trône pour recevoir 1 Luca's Necklace. C'est la clé pour ouvrir la Sealed Cavern, votre prochaine destination. Libre à vous, à présent, de continuer la quête principale ou de prendre le temps de mener à bien plusieurs quêtes annexes intéressantes. C'est le meilleur moment pour le faire, mais si ça ne vous dit rien, passez directement au chapitre suivant.

Quelques quêtes annexes

Kokkol's Smithy

Le forgeron réside dans une bâtisse au sud-est de la map. En entrant, fouillez les pots pour trouver 1 Remedy et montez à l'étage. Le maître des lieux se repose et a décidé de ne pas se réveiller tant qu'on ne lui aura pas fourni le minerai légendaire Adamantite. Vous ne pourrez mener cette quête à bien qu'un peu plus tard. En repartant, fouillez la bibliothèque pour trouver 1 Soma Drop.

Tomra

Volez en direction du sud-ouest à partir du Dwarf Castle pour localiser la ville de Tomra, à l'est de la Sealed Cavern. Vous pouvez y faire des achats en renforçant vos armures ou en faisant le plein de Hi-Potions. Vous devriez acheter un deuxième katana Ahura pour Edge, ainsi que des pièces d'équipement faites de diamant. Explorez ensuite le bâtiment au nord-ouest pour trouver 1 Dry Ether, 2000 gils, 1 Bomb Fragment et 1 Rage of Zeus. Les pots renferment également 1 Bestiary et 1 Antarctic Wind.

Les deux quêtes suivantes requièrent le sort Float de Rosa, accessible au niveau 35. Vous aurez donc peut-être besoin de faire du level-up avant de continuer.

Sylvan Cave (optionnel)

Posez-vous au nord-ouest de la map pour localiser cette grotte sur la pointe du continent. A chaque fois que vous changerez d'étage, vous devrez lancer un sort Float sur tous vos personnages pour léviter afin ne pas subir de dommages à cause du terrain. La traversée de cette grotte vous permettra de récupérer plusieurs armes dignes d'intérêt.

Sylvan Cave - B1

Commencez par explorer la partie est de la salle pour trouver 1 Bestiary et 10 Angel Arrows. Le troisième coffre est inaccessible pour le moment. Quittez la pièce par le sud.

Sylvan Cave - B2

Empruntez le chemin ouest et sortez par la porte nord.

Sylvan Cave - B3

Dès que vous arrivez, traversez la paroi de gauche et faufilez-vous jusqu'aux trois coffres qui contiennent 1 Maiden's Kiss, 1 Hi-Potion et 1 Fairy Rod. Il faudra passer à travers le mur de droite pour obtenir ce dernier coffre. De retour à l'entrée, traversez cette fois la paroi de droite pour atteindre un escalier caché qui mène à l'étage supérieur.

Sylvan Cave - B2

Suivez le chemin en direction du renforcement qui se trouve du côté est et qui comporte 1 Bomb Core, 3000 gils, 1 Remedy et 2000 gils. Les coffres situés un peu plus loin renferment 2 Maiden's Kiss, 1 Ether, 1 Bestiary et 1 Emergency Exit. Pour sortir, vous n'avez qu'à sauter dans le trou.

Sylvan Cave - B3

Avancez jusqu'à l'impasse au nord, puis traversez le mur vers l'ouest et marchez sur le socle pour être téléporté dans la Hidden Room. Les six coffres qui s'offrent à vous sont gardés par des monstres. Vous devez donc les battre pour pouvoir vous emparer de leur contenu. Ils renferment 1 Red Fang, 1 Blue Fang, 1 White Fang, 1 Avenger, 1 Full Moon et 10 Medusa Arrows. Je vous conseille de lancer deux invocations Shiva contre les Evil Dreamer pour en venir à bout, et 2 invocations Titan contre les Malboro et les Mammon pour les terrasser rapidement. Sachez que vous pouvez quitter la grotte simplement en marchant sur le socle de droite qui vous téléportera à l'extérieur. Ca peut être utile pour utiliser une Tent ou un Cottage si vous êtes à court de MP et que vous n'êtes pas sûr de vaincre la totalité des gardiens des coffres.

Sylvan Cave - B1

Reprenez le chemin vers l'étage suivant.

Sylvan Cave - B2

Cette fois, allez directement au sud pour continuer.

Sylvan Cave - B1

En allant vers la droite, vous distinguerez un socle marqué d'un triangle sur le sol. Il s'agit d'un point de sauvegarde que vous pouvez utiliser pour vous régénérer. Poursuivez ensuite vers le nord et passez à travers la paroi pour atteindre le coffre que vous aviez vu précédemment et qui renferme 1 Elven Bow. De retour au point de sauvegarde, allez vers la gauche et récupérez 1 Cottage et 1000 gils dans les coffres avant de sortir au sud.

Sylvan Cave - B2

Progressez vers le nord et bifurquez en direction de l'escalier à l'embranchement.

Sylvan Cave - B1

Le renforcement nord comporte 10 Thunder Arrow, 10 Ice Arrows, 10 Fire Arrows, 1 Ether et 1 Hi-Potion. Ressortez par où vous êtes venu.

Sylvan Cave - B2

La sortie se trouve un peu plus au nord.

Sylvan Cave - B3

Traversez le mur au niveau du coffre pour empocher 1 Elixir. Plus loin, vous découvrez la retraite de Yang où il repose inconscient, protégé par des sylphes. Les coffres contiennent 1 Cat Claw et 1 Hell Claw. Vous n'avez plus qu'à emprunter le petit escalier pour quitter la grotte et revenir sur la map.

Cave of Summons (optionnel)

Cette grotte se trouve dans la partie sud-ouest du continent : au sud de la Sylvan Cave et au nord-ouest de la Sealed Cavern. A nouveau, il est indispensable de recourir à la magie Float à chaque étage pour léviter afin d'éviter de subir des dommages à cause du terrain accidenté. L'objectif principal de ce niveau est de récupérer des armes et surtout deux invocations optionnelles très efficaces. Attendez quand même que Rosa ait atteint le lvl 36 pour vous faciliter la vie grâce au sortilège Reflect.

Cave of Summons - B1

Un premier coffre se trouve au nord-est par rapport à l'entrée. Il contient 1 Phoenix Down. De là, traversez le mur de gauche pour atteindre 1 Ether. Faites demi-tour et rendez-vous au sud-est de la salle pour prendre 1 Hi-Potion. Faites ensuite le tour par le sud-ouest pour quitter cet étage.

Cave of Summons - B2

Allez d'abord au sud-est à l'embranchement pour trouver 1 Hi-Potion. Au nord-ouest se trouve également 1 Cottage. La sortie est à l'est.

Cave of Summons - B3

Longez le mur de gauche et glissez-vous dans la paroi afin d'accéder à une cachette secrète qui renferme 1 Hi-Potion, 1 Poison Axe et 1 Kikuichimonji. Revenez sur vos pas et reprenez le chemin principal. Au passage, n'oubliez pas le coffre avec 1 Phoenix Down et celui avec 1 Bestiary. Traversez le mur de droite et glissez-vous dans le passage pour atteindre un coffre gardé par des monstres. Ils sont assez forts mais vous n'aurez pas de mal à vous en débarrasser à l'aide d'une invocation de Titan. Cette victoire vous permet d'obtenir 1 Defender, une arme précieuse pour Cecil. Faites demi-tour et empruntez cette fois le passage nord pour marcher sur le socle de téléportation.

Cave of Summons - B4

Voilà une zone paisible où vous pouvez obtenir facilement 1 Ether, 1 Bestiary, 5000 gils et 6000 gils. A partir de ce dernier coffre, faites quelques pas vers le nord et marchez sur la dalle différente des autres. Vous êtes téléporté dans une pièce où se trouvent 1 Elixir, 10 Yoichi Arrows, 1 Dry Ether et 1 Yoichi's Bow. Revenez dans la zone précédente à l'aide du socle de téléportation. La dalle qui se trouve juste en-dessous vous conduirait à l'extérieur du donjon. Marchez sur le téléporteur au nord de la salle pour atteindre le Land of Summons. Avant d'explorer le coin, reprenez le même téléporteur pour pouvoir accéder au dernier coffre de la zone précédente. Il renferme 1 Rat Tail.

Land of Summons (optionnel)

La traversée de la grotte vous a permis d'atteindre la contrée des invocations. Commencez par visiter le bâtiment au nord-ouest pour trouver 1 Bestiary et 1 Phoenix Down ainsi qu'un point de sauvegarde à ne pas négliger. Vous pouvez aller faire un tour à l'auberge pour acheter divers items auprès des marchands Chocobos. Il y a également de nouveaux équipements dans les armureries. Entrez dans la Library qui se trouve juste en-dessous du bâtiment avec le point de sauvegarde, et empruntez le passage, puis le téléporteur. Vous arrivez dans une petite salle où vous attendent les deux invocations que vous êtes venu chercher, mais il va falloir les battre pour les obtenir. Parlez à la reine en bleu pour engager le combat.

BOSS OPTIONNEL : Queen Asura

Si vous avez suivi mes conseils et que Rosa est au moins au niveau 36, vous disposez du sort Reflect qui est quasiment indispensable pour battre Asura. Elle dispose en effet d'une palanquée de magies blanches que vous devez absolument retourner à votre avantage en utilisant le Reflect sur elle. Cela dit, vous ne devrez alors plus envoyer de sorts d'attaque, autrement ils vous seraient immédiatement renvoyés. Vous devez donc vous concentrer uniquement sur

des frappes au corps-à-corps avec Cecil et Edge, et utiliser le Jump de Kain. Rydia étant dans l'incapacité de lancer des sorts noirs, elle peut servir à envoyer des Hi-Potions sur le groupe, car les soins de Rosa ne suffiront pas à endiguer les dommages causés par Asura qui contre-attaque régulièrement. Sachez que vous aurez sans doute besoin de refaire un Reflect au bout d'un moment étant donné la durée du combat.

Votre victoire vous permet d'apprendre l'invocation Asura, ce qui sera toujours un plus pour la suite. Avant de parler à Léviathan, prenez la peine de revenir vous soigner et sauvegardez.

BOSS OPTIONNEL : Leviathan

Après votre prouesse contre Asura, vous ne devriez pas avoir beaucoup de difficultés à vaincre Léviathan. Ses attaques liées à l'eau peuvent affecter l'ensemble du groupe en un coup, mais ses frappes ne sont pas exagérément puissantes. En soignant régulièrement, vous n'aurez qu'à enchaîner les attaques directes pour le vaincre, sans oublier la possibilité de recourir à des sorts de foudre avec Rydia lorsque vous en avez l'occasion.

Vous pouvez aussi accélérer les choses en utilisant un Haste sur vos guerriers, ou même invoquer Ramuh.

Une fois l'invocation Léviathan en poche, vous pouvez enfin quitter ces lieux et poursuivre la quête principale. Pour éviter de faire tout le chemin en sens inverse, vous pouvez utiliser un Emergency Exit ou lancer un sort Teleport.

L'ultime cristal

Pour contrer les agissements de Golbez et le prendre de vitesse, Cecil et son groupe décident de partir en direction de la grotte où se trouve le dernier cristal. Montez à bord de l'Airship et posez-vous au nord-ouest de Tomra, au beau milieu de la montagne. Vous n'aurez alors aucun mal à localiser l'entrée de la grotte.

Sealed Cavern

Déverrouillez la porte principale à l'aide du Luca's Necklace précédemment obtenu, et descendez au premier sous-sol du donjon.

Sealed Cavern - B1

Passez par la droite pour atteindre la première corde que vous franchirez pour accéder à une autre porte au sud. Il s'agit en fait d'une Trap Door, c'est-à-dire qu'elle va vous attaquer à l'instar d'un Mimic pour les coffres dans la plupart des RPG. Il faut savoir que ce donjon renferme un certain nombre de portes de ce genre, et que certaines d'entre elles protègent l'accès à des trésors. Pour les battre, la meilleure méthode consiste à lancer un Reflect avec Rosa sur le personnage qui est pris pour cible. De cette manière, l'attaque spéciale Ninth Dimension se retournera automatiquement contre la Trap Door, la tuant instantanément. Je vous recommande d'éliminer toutes les portes de ce genre que vous verrez ici, car chaque victoire vous rapporte 6000 points d'expérience. A l'intérieur, vous serez récompensé par 1 Kotetsu et 1 Ether. En ressortant, récupérez 1 Bestiary dans le coffre, et continuez vers l'ouest. A nouveau, une Trap Door vous bloque le passage. Battez-la pour atteindre une autre portion de cet étage où sont entreposés 1 Hi-Potion et 1 Ether. La sortie est au sud-est, mais vous pouvez éliminer deux autres Trap Doors auparavant.

Sealed Cavern - B2

Allez chercher 1 Bestiary en glissant le long de la première corde. Franchissez le pont à l'est pour trouver 1 Phoenix Down, puis éliminez les 6 Trap Doors qui vous attendent plus haut. Vous n'êtes pas obligé de le faire, mais sachez que la seconde mène à 1 Light Sword ; la troisième mène à 1 Fuma Shuriken, 1 Elixir et 1 Light Curtain ; la cinquième mène à un point de sauvegarde ; et enfin la sixième mène à 1 Kotetsu et 1 Black Cowl. Profitez du point de sauvegarde pour faire le plein de MP en utilisant des Tents ou un Cottage, car le Reflect consomme énormément de magie. Quand vous serez prêt à poursuivre, allez vers le sud et franchissez une nouvelle Trap Door. Suivez le chemin sans oublier 1 Ether au passage, puis récupérez 1 Phoenix Down et 1 Hi-Potion un peu plus au sud. A nouveau, éliminez la porte piégée située à côté, ou foncez directement à l'étage suivant en passant par l'ouverture légèrement visible au sud.

Sealed Cavern - B3

Une corde, une porte et un coffre. Ce dernier renferme 1 Bell of Silence, la porte est évidemment une Trap Door, et la

corde mène en contrebas. Vous y trouverez une autre Trap Door qui mène à 1 Dry Ether et 1 X-Potion. Revenez sur vos pas et empruntez le passage ouest pour accéder à un point de sauvegarde bienvenu.

Sealed Cavern - B4

Contournez la salle par le côté de votre choix, et sortez par l'escalier au centre de la pièce.

Sealed Cavern - B5

Une autre Trap Door à franchir pour continuer.

Crystal Room

Emparez-vous du Dark Crystal et faites demi-tour.

Sealed Cavern - B5

Au moment de franchir le pont, le mur derrière vous s'ébranle et vous attaque !

BOSS : Demon Wall

La difficulté de ce combat vient du fait qu'il vous faut battre votre adversaire en un minimum de temps, plus précisément avant qu'il ne soit suffisamment près de vous pour vous tuer. L'idéal est donc de lancer un Haste avec Rosa sur chacun de vos personnages. Les guerriers attaqueront normalement tandis que Rydia utilisera ses sorts les plus puissants, comme Blizzaga ou Bio si vous ne l'avez pas encore. Ne perdez pas de temps à vous soigner car les attaques du Demon Wall ne sont pas redoutables. Le monstre succombera rapidement si vous avez mené à bien les quêtes annexes précédentes.

A présent, faites demi-tour jusqu'à l'entrée de la grotte en remontant les étages les uns après les autres sans oublier de faire une étape dans une salle de sauvegarde. Il est en effet impossible de se téléporter à l'extérieur ou d'utiliser une Emergency Exit. Avant de regagner l'entrée, déséquipez Kain en prévision de son départ imminent. Possédé une fois de plus par les pouvoirs de Golbez, Kain vous subtilise le cristal et vous laisse en plan. Vous ne pensiez tout de même pas que Cecil allait réussir à conserver un cristal plus de trois secondes dans cette aventure ? Golbez détient désormais les 8 cristaux et votre échec est total...

Dwarf Castle

De retour sur la map, envolez-vous en direction du Dwarf Castle pour vous faire tirer les oreilles par le roi dans la salle du trône. Le dernier espoir réside dans une légende Mysidienne qui raconte l'existence du Lunar Whale, une baleine lunaire. Il vous faut à présent aller à Mysidia, mais vous ne pouvez toujours pas quitter l'Underworld. Visiblement rétabli, Cid refait son entrée en scène et trouve le moyen de fixer une foreuse sur le Falcon pour vous permettre de quitter ce monde en vous aventurant sous la surface. Mort de fatigue, Cid décide de prendre un peu de repos et ne rejoint donc pas votre groupe.

De retour sur la map, envolez-vous dans le coin nord-est et plongez dans le cratère pour regagner la surface. A nouveau, plusieurs quêtes annexes s'offrent à vous avant de continuer. Si vous ne voulez pas les faire, rendez-vous directement au chapitre suivant.

Nouvelles quêtes annexes

Le Knife et l'invocation Sylph (optionnel)

Pour mener à bien cette quête, vous devez avoir vu Yang inconscient dans la Sylvan Cave. Si ce n'est pas le cas, revenez voir de quoi il retourne un peu plus haut. Ceci fait, envolez-vous vers le royaume de Fabul au nord-est du monde et allez voir la femme de Yang à l'intérieur du château pour lui donner des nouvelles. Pour la trouver, passez la porte sud au deuxième étage, et montez au sommet de la tour ouest. Elle vous remet alors 1 Frying Pan, soit une poêle

à frire chargée d'amour, comme c'est précisé dans l'inventaire. Vous devez maintenant l'apporter à Yang, c'est-à-dire qu'il vous faut retourner dans l'Underworld via le cratère situé près d'Agart, et revenir au bout de la Sylvan Cave. Lorsque vous serez au chevet de Yang, utilisez la Frying Pan pour le réveiller. Les sylphes qui l'ont protégé jusque là décident de vous accorder leur pouvoir, et Rydia hérite de l'invocation Sylphe. Laissez Yang se reposer et quittez cet endroit. De retour à Fabul, allez voir la femme de Yang et rendez-lui sa Frying Pan. En échange, elle vous donne 1 Knife pour Edge. Cet objet qui n'a l'air de rien doit être lancé comme un shuriken et peut faire plus 9000 points de dégât. Gardez-le pour la fin car, une fois lancé, il est définitivement perdu.

Excalibur et l'Adamantite (optionnel)

La première chose est de récupérer l'Enterprise qui doit se trouver près du château d'Eblan, au sud-ouest du monde. Posez le Falcon et montez à bord de l'Enterprise, de manière à pouvoir tracter l'Hovercraft qui se trouve à l'entrée de la Cave of Eblan, encore plus à l'ouest. Vous devez également être en possession de la Rat Tail, obtenue précédemment dans la Cave of Summons. Une fois ces conditions réunies, posez-vous près de Mythril, entre le Mt. Ordeals et Fabul, puis empruntez l'Hovercraft pour accéder à la Adamant Grotto qui se trouve au sud-est d'ici, en passant par les petits rochers qui émergent de l'eau. A l'intérieur, donnez la Rat Tail au petit bonhomme pour recevoir l'Adamantite. Vous devez à présent ramener vos deux engins dans les environs d'Eblan afin de récupérer le Falcon pour revenir dans l'Underworld. Rendez-vous à Kokkol's Smithy, au sud-est de la map, pour que le vieillard accepte de forger l'épée Excalibur à partir de la Sword of Legend, en échange de l'Adamantite. Cela dit, il vous faudra patienter un certain temps avant que l'épée ne soit prête. Revenez voir le forgeron une fois que vous aurez fait apparaître le Lunar Whale.

L'invocation Odin (optionnel)

Vous ne pouvez accomplir cette quête que si vous avez obtenu précédemment les invocations d'Asura et de Leviathan. Rendez-vous dans la cité Baron et pénétrez dans le château en passant par le bâtiment à l'ouest de la ville via le Old Waterway. Revenez ensuite au sous-sol de la tour est pour parler au fantôme de l'ancien roi qui va vous soumettre à une rude épreuve.

BOSS OPTIONNEL : Odin

A l'instar du combat contre le Demon Wall, vous devez éliminer votre adversaire avant qu'il ne vous tue. Il n'est donc pas question de prendre le temps de soigner qui que ce soit, l'attaque est votre priorité. Inutile de vous préciser qu'il est conseillé d'utiliser les sorts les plus puissants de Rydia, l'idéal étant de disposer du Thundaga puisque Odin est sensible à la foudre. Attaquez constamment avec les autres, sauf avec Rosa qui lancera plutôt un Haste sur l'ensemble du groupe. Le combat sera extrêmement court, mais si vous n'êtes pas assez rapide, vous subirez les foudres d'Odin, à savoir le mortel Zantetsuken.

Rydia possède maintenant l'invocation Odin !

Vers l'astre lunaire

Sur les conseils du roi Giott, Cecil et ses compagnons font route vers Mysidia pour en savoir plus sur cette fameuse légende qui prétend qu'il existe un moyen d'atteindre la Lune.

Mysidia

Je vous rappelle que Mysidia se trouve au sud-est de Baron, juste à droite du cratère. Dès votre arrivée, l'ancien vous accueille et vous conduit dans la Tower of Worship. Les mages incantent les paroles de la légende et la baleine mythique jaillit de l'océan. Il s'agit en fait d'un navire appelé Lunar Whale capable de vous emmener sur la lune. De retour sur la map, vous verrez que le vaisseau se trouve juste à côté de la ville. A ce stade du jeu, vous devriez pouvoir obtenir l'épée Excalibur auprès du forgeron si vous avez fait la quête au chapitre précédent. Allez donc la chercher avant de continuer. Une fois à bord du Lunar Whale, vous constatez que ce vaisseau comporte une salle de repos qui

vous permet de passer la nuit gratuitement à l'intérieur de capsules, mais aussi un Fat Chocobo pour stocker vos items dans la salle en-dessous. Approchez-vous du cristal pour larguer les amarres. Vous serez transporté directement sur la lune. Manoeuvrez le navire en actionnant le gouvernail au-dessus du cristal dans la salle principale. A chaque fois que vous voudrez revenir sur Terre, vous n'aurez qu'à remonter à bord du vaisseau et actionner le cristal.

La lune

En survolant les lieux, vous devriez rapidement localiser le Crystal Palace. Servez-vous en comme point de repère pour trouver l'emplacement de Hummingway Home, une petite grotte dont l'entrée se trouve légèrement au sud.

Hummingway Home

Première chose, trouver le marchand au milieu de cette foule de personnages qui ne tiennent pas en place. Le réel intérêt de cet endroit est justement de pouvoir acheter un certain nombre d'objets inédits, comme les Ethers que vous ne trouverez nulle part ailleurs ! Je vous recommande donc d'en faire un stock dans votre inventaire, et d'acheter aussi un Gysahl Whistle pour pouvoir appeler un Fat Chocobo en cas de problème avec l'inventaire. Etant donné le prix excessif des Elixirs, mieux vaut se contenter de simples Ethers et de Hi-Potions.

Lunar Path

De part et d'autre du Crystal Palace, vous devriez apercevoir quatre ouvertures : deux au nord-ouest et deux au sud-est. Il s'agit en fait d'entrées pour le Lunar Path. Choisissez la première accessible sur la gauche. Posez-vous juste au-dessus de l'entrée, sur la surface grise, et empruntez le petit escalier pour rejoindre l'entrée. Une fois à l'intérieur, explorez le recoin de droite pour trouver un coffre gardé par des monstres. Il renferme 1 Golden Apple. Progressez ensuite vers le nord-ouest jusqu'à une sortie que vous franchirez seulement lorsque vous aurez récupéré 1 Lunar Curtain et 1 Stardust dans les coffres de droite.

L'issue débouche sur la map, au niveau de la seconde ouverture que vous aviez aperçue au nord-ouest. Faites route en direction du sud-est pour accéder à la première ouverture accessible à droite du Crystal Palace.

A l'intérieur du passage, suivez simplement le chemin vers la sortie. Vous vous retrouvez à nouveau sur la map, au niveau de la seconde ouverture côté est. De là, vous n'avez plus qu'à avancer vers l'ouest pour atteindre l'entrée du palais.

Crystal Palace

Un vieux sage nommé FuSoYa se présente à vous en tant que protecteur du sommeil des Lunarians. D'après ses dires, les Lunarians seraient des exilés originaires d'un astre situé entre Mars et Jupiter qui auraient trouvé asile sur la planète Terre. Dans le but de reposer en paix pour l'éternité, ils auraient choisi de rester sur la Lune, en marge du monde des hommes. Mais l'un d'entre eux aurait refusé le sort qui leur était destiné, et aurait déversé sa haine sur Terre en jurant la perte de l'humanité. Cet être appelé Zemus semble bel et bien être à l'origine des agissements de Golbez. Son but actuel serait d'utiliser l'énergie contenue dans les cristaux pour détruire le monde par le biais d'un ascenseur dimensionnel. Un lieu conçu par KluYa, le frère de FuSoYa, bien des années auparavant, pour servir de passage vers la Terre. C'est en explorant la planète bleue que KluYa rencontra celle qu'il épousa, et il se trouve que Cecil est justement l'un de leurs enfants. Vous êtes donc impliqué directement dans cette quête ayant pour but l'anéantissement de Zemus. Pour l'heure, les pouvoirs de FuSoYa vont vous permettre de franchir la barrière de la Tower of Babel pour empêcher un colosse, appelé Giant of Babel, d'atteindre la Terre. Concrètement, FuSoYa (lvl 50) rejoint votre groupe avec une panoplie complète de tous les sorts blancs et noirs possibles et imaginables ! Le mieux est de le positionner en seconde ligne, avec Rydia et Rosa.

Avant de ressortir, rendez-vous sur les socles latéraux pour vous rétablir complètement. Ca peut être un bon endroit pour leleveler si vous le souhaitez. Vous pouvez également visiter la salle des cristaux si vous le désirez, avant de faire

demi-tour en direction du Lunar Whale, via le Lunar Path. Une fois à bord du vaisseau, vous pouvez continuer directement vers le chapitre suivant, ou bien faire un détour par la Cave of Bahamut pour récupérer une nouvelle invocation.

Cave of Bahamut (optionnel)

Vous ne pouvez mener à bien cette quête que si vous avez obtenu Leviathan et les autres invocations précédemment. Cette grotte est située au centre d'un anneau de rochers, à l'est du Crystal Palace, et n'est donc accessible que par la voie des airs. Posez-vous au nord de l'entrée, à côté du petit escalier, sur la zone grise, puis avancez jusqu'à l'ouverture.

Cave of Bahamut - B1

Suivez le chemin qui va le plus au sud pour récupérer 1 Genji Gloves. Remontez à l'embranchement, et bifurquez vers l'est. Il existe un passage secret juste au-dessus, à travers la paroi, qui permet d'atteindre 1 Genji Shield. La sortie se trouve un peu plus au sud.

Cave of Bahamut - B2

Progressez vers le nord, emparez-vous d'1 Genji Armor, et allez vers la droite pour mettre la main sur 1 Genji Helm. Ensuite, engouffrez-vous dans le passage nord pour affronter un ennemi redoutable contre lequel vous ne pouvez pas vous enfuir.

BOSS OPTIONNEL : Behemoth

Heureusement qu'il existe une technique bien particulière pour vaincre ce boss, car il est cauchemardesque. La méthode consiste à leurrer le Behemoth en utilisant un sort Blink sur vos personnages pour les dédoubler. Tant que le Blink sera actif, votre adversaire se trompera de cible, ce qui vous laissera le champ libre pour l'attaquer. Seuls Rosa et FuSoYa possèdent ce sortilège, mais Edge dispose d'une technique similaire appelée "Image". En plus d'être très puissant, le Behemoth est quasiment insensible à toute forme de magie. Vous devrez donc vous contenter de l'attaquer avec Cecil et Edge, et réserver vos autres personnages pour vous soigner ou pour lancer un Blink à chaque fois que celui-ci disparaît.

Dans la mesure où vous allez affronter deux autres Behemoths juste après celui-là, à vous de voir si vous voulez les enchaîner ou bien vous téléporter à l'extérieur pour sauvegarder et vous régénérer au cas où.

Cave of Bahamut - B3

Le second Behemoth vous tend une embuscade dans le passage étroit au sud. Vous êtes obligé de le battre pour continuer. Utilisez la même technique que précédemment. Suivez la corniche jusqu'à affronter le troisième Behemoth. Une fois celui-ci vaincu, préparez-vous comme il se doit dans la mesure où vous allez enchaîner avec un combat contre Bahamut.

BOSS OPTIONNEL : Bahamut

Bahamut, le dieu des invocations, vous défie. Compte tenu de sa puissance, il daigne compter jusqu'à 5 pour vous laisser une chance avant de vous anéantir avec un Mega Flare. Vous avez donc une poignée de secondes pour mettre en place une stratégie de survie. La technique consiste en fait simplement à lancer un sort Reflect sur chacun de vos personnages, de manière à lui retourner son attaque. Seuls Rosa et FuSoYa possèdent cette magie, ce qui fait que vous n'aurez sans doute le temps que de lancer maximum quatre sorts Reflect sur les cibles de votre choix. A la fin du premier compte à rebours, vous aurez infligé 9999 points de dégât à Bahamut, sachant qu'il possède plus de 45000 HP. Vous devez donc tenir encore quelques tours, ce qui ne sera pas difficile étant donné que le Reflect reste sur vos personnages pendant toute la durée du combat. Pour accélérer les choses, vous pouvez utiliser vos magies noires les plus puissantes et le frapper avec vos armes blanches le reste du temps.

Rydia possède maintenant l'invocation Bahamut, qui est la dernière de la liste ! Téléportez-vous à l'extérieur du donjon. De retour à l'intérieur du vaisseau, activez le cristal pour regagner la Terre. Vous arrivez juste à temps pour assister à l'apparition du Giant of Babel. Les armées du roi Giott tentent une offensive pour le mettre à genoux, soutenues par les vaisseaux commandés par Cid et dans lesquels se trouvent le prince Edward et les mages Palom et Porom. Cecil et

son groupe décident de profiter de leur assaut pour s'infiltrer à l'intérieur du géant de métal afin de l'attaquer directement au coeur.

Giant of Babel

Giant of Babel : Mouth of the Giant

Après la séquence, vous vous retrouvez donc immédiatement à l'intérieur du monstre, plus précisément dans sa bouche. Marchez sur le socle au nord pour changer de zone.

Giant of Babel : Neck of the Giant

Pas grand-chose à faire dans cette petite salle qui représente le cou du géant. Marchez simplement sur le socle au centre de la pièce.

Giant of Babel : Chest of the Giant

Vous voilà dans la poitrine du géant. Suivez le chemin en récupérant 1 Shuriken au passage, puis 1 Hi-Potion un peu plus loin, et enfin 1 Ether. A l'embranchement, allez chercher les 10 Yoichi Arrows au nord-est avant de prendre 1 Siren côté ouest. Notez que les Sirens ne peuvent être obtenues qu'en les dérobant à certains ennemis, et qu'elles sont indispensables si vous voulez vous procurer l'Adamant Armor. Je vous renvoie vers l'astuce intitulée "obtenir l'Adamant Armor" pour plus d'indications. Le socle de sortie se trouve juste au nord.

Giant of Babel : Stomach of the Giant

Le passage nord dissimule 1 Silver Apple. Le chemin le plus à l'est conduit à 1 Soma Drop. Revenez sur vos pas et prenez le sentier parallèle pour atteindre le socle de sortie au nord-ouest.

Giant of Babel : Inner Path of the Giant

Le tracé est assez direct, mais le coffre que vous verrez près du pont est gardé par un Last Arm. Vous devez le battre pour obtenir 1 Elixir. Un peu plus haut, le chemin se sépare en deux : à gauche un point de sauvegarde, et au nord la sortie.

Giant of Babel : Stairwell of the Giant

Les quatre Elemental Lords, Scarmiglione, Rubicante, Cagnazzo et Barbariccia, vous tendent une embuscade alors que vous franchissez le pont.

BOSS : Elemental Lord

Vous avez déjà combattu ces boss, mais individuellement. A présent, il vous faut les battre successivement. Le premier combat vous oppose à Scarmiglione. Cet ennemi est toujours particulièrement sensible au feu, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Celui-ci laisse ensuite la place à Rubicante, contre lequel vous devez lancer des sorts de glace lorsque sa cape est ouverte. Surgit alors Cagnazzo, le maître du tsunami qui est très vulnérable contre la foudre. Enfin, l'affrontement se termine avec Barbariccia qui n'a pas de faiblesse particulière. Battez-la normalement sans vous soucier de son apparence puisque vous pouvez maintenant la toucher même sous sa forme de tornade.

Après ce combat, revenez au point de sauvegarde précédent, puis continuez au-delà du pont pour trouver un socle de téléportation.

Giant of Babel : CPU of the Giant

Avant d'aller plus avant pour affronter le boss qui suit, pensez à déséquiper FuSoYa si vous voulez conserver son équipement.

BOSS : CPU, Attack Node, Defense Node

Le boss se divise en trois morceaux à attaquer séparément. Dès le début du combat, vous constatez qu'un Reflect protège le CPU, ce qui vous empêche d'utiliser des sorts contre lui. Commencez par éliminer le Defense Node (celui qui se trouve en bas) pour éviter que ce dernier ne redonne des HP au CPU. Ensuite, n'attaquez pas directement le second Node, autrement le CPU contre-attaquerait automatiquement avec un coup mortel (Globe 199). Vous devez donc laisser l'Attack Node pour la fin, et vous concentrer sur le CPU. De même, si vous faites le ménage avec une invocation, vous

prenez le risque de subir cette attaque mortelle. Enfin, si vous êtes trop long, le CPU pourra reconstituer les Nodes.

Une fois la bataille terminée, le Giant of Babel est détruit de l'intérieur. FuSoYa utilise tout son pouvoir pour ramener Golbez à la raison, et celui-ci réalise alors tout le mal qu'il a fait. Golbez est lui aussi l'un des fils de KluYa, il est donc le frère de Cecil. Les germes du mal qui résidaient en lui ont convaincu Zemus de le manipuler plutôt que Cecil. Mais au lieu de rejoindre votre groupe, Golbez part seul affronter Zemus, rejoint tout de même par FuSoYa qui vous abandonne par la même occasion. Alors que le géant explose, Kain vous aide à sortir de là et vous vous retrouvez finalement à bord du Lunar Whale. Malgré les réticences de Edge, le groupe pardonne à Kain sa dernière trahison "involontaire", et ce dernier revient parmi l'équipe (mettez-le en première ligne avec Cecil et Edge). Au passage, vous remarquez qu'il est désormais possible de changer les membres du groupe en allant au Hall of Prayers de Mysidia. Avant de franchir la dernière étape de l'aventure, il y a une nouvelle quête annexe que vous pouvez essayer d'accomplir.

La grotte des épreuves (optionnel)

Retournez sur Terre et rendez-vous à Mysidia, dans le Hall of Prayers, derrière la Crystal Room. Là, vous avez la possibilité de remplacer l'un de vos personnages actifs par l'un de vos anciens compagnons : Palom, Porom, Cid, Yang et Edward. Notez qu'ils ont tous un niveau convenable, donc à vous de voir. Au moment de partir, on vous informe qu'un mystérieux voile de brume a recouvert le Mt.Ordeals. Il s'agit d'une quête annexe exclusive à la version GBA, qui permet de récupérer un excellent équipement inédit pour les personnages cités précédemment. Si vous voulez faire cette quête, vous devez donc tous les amener dans la Cave of Trials et les placer en tant que membres actifs du groupe. Il vous faudra donc faire deux trajets puisque vous n'avez que quatre places pour cinq compagnons (Cecil doit venir obligatoirement). Je vous conseille de prendre dans un premier temps Palom, Porom, Cid et Yang, puis de remplacer Yang par Edward lors du second voyage.

Cave of Trials

Lorsque vous pénétrez dans le Mt.Ordeals, à l'est de Mysidia, vous voyez une nouvelle porte apparaître en hauteur. C'est ici que vous attendent les épreuves.

Cave of Trials - B1

Allez chercher 1 Potion-X dans le coffre au nord, puis traversez le mur entre les deux petits rochers pour atteindre 1 Red Jacket. Revenez en arrière et montez les escaliers qui mènent à la sortie au nord-ouest.

Cave of Trials - B2

Il y a un coffre contenant 1 Remedy dans le recoin de gauche. Plus loin, vous avez le choix entre deux petits escaliers. Prenez celui de gauche pour repérer la sortie au sud, mais n'y allez pas tout de suite. Explorez d'abord le côté ouest pour dénicher 1 Phoenix Down, puis longez la paroi de gauche afin de trouver 1 Coronet en traversant le mur.

Cave of Trials - B3

Ne cherchez pas à atteindre le coffre tout de suite. En traversant le mur au sud-est, vous accédez à 1 Cat Hood. En suivant le chemin sud-ouest, vous aurez droit à 1 Remedy supplémentaire. A partir de là, faufilez-vous dans la paroi au nord-est pour atteindre 1 Funny Mask caché dans le coffre inaccessible tout à l'heure. Le sortie se trouve au sud-ouest de cet étage.

Cave of Trials - B4

Descendez le premier escalier à droite, puis suivez le chemin au sud-est. Juste avant le coffre renfermant 1 Cottage, vous pouvez traverser le mur de gauche pour trouver 1 Red Cap. Remontez ensuite au niveau de l'escalier, puis allez vers le sud-est pour faire le tour jusqu'au coffre contenant 1 Siren. Vous n'avez plus qu'à explorer la partie nord-est pour récupérer 1 Courageous Suit à travers le mur avant de sortir par l'ouverture au nord.

Cave of Trials - B5

Faites un détour par l'ouest pour trouver 1 Siren. Ensuite, revenez sur vos pas et montez les marches jusqu'au coffre contenant 1 Remedy. Deux escaliers plus loin, bifurquez à gauche vers le renforcement nord-ouest que vous traversez

pour mettre la main sur 1 Lord's Robe. Revenez au dernier escalier et traversez le mur juste à gauche pour accéder à 1 Sage's Robe. La sortie est au nord de la pièce.

Cave of Trials - B6

Le chemin est linéaire mais interminable. En route, pensez à observer les zones d'ombre suspectes. Il y en a une notamment dans le coin nord-ouest qui dissimule un passage secret dans la paroi. Il vous conduit tout droit à 1 Grand Helm, et à 1 Grand Armor si vous traversez à nouveau le mur de droite. De retour sur le chemin principal, visitez la partie sud pour trouver 1 Dry Ether avant de sortir par le nord.

Cave of Trials - B7

Empruntez les escaliers latéraux pour dénicher 2 Megalixirs, puis sortez par l'escalier central.

Cave of Trials - B8

Avant de vous ruer sur les objets, utilisez le point de sauvegarde qui se trouve au centre de la pièce. Le second vous permet de quitter le donjon si vous paniquez. Ensuite seulement, approchez-vous des objets éparpillés aux quatre coins de la pièce pour les examiner. Chacun d'entre eux correspond à l'un de vos compagnons, ce qui veut dire que vous devrez à chaque fois vaincre un gardien pour obtenir un item précieux pour l'un d'entre eux.

BOSS OPTIONNEL : Storm Dragon

La griffe en bas à droite de la pièce mène à l'épreuve de Yang. La stratégie dépend évidemment du groupe que vous avez constitué en entrant dans la caverne, les indications qui suivent seront donc assez générales. Sachez que ce boss est sensible à la glace, une faille que vous devez donc exploiter à bon escient. Les dommages causés par le dragon sont impressionnants, mais rien d'insurmontable si vous avez un bon mage blanc dans le groupe. La principale difficulté réside dans l'attaque Tornado qui risque de mettre à genoux la plupart de vos personnages en un coup.

Dans ce cas de figure, ressuscitez immédiatement les guerriers tombés pour reprendre le dessus. Votre victoire vous rapporte 1 Hand of the Gods pour Yang.

BOSS OPTIONNEL : Death Mech

Examinez la pioche au-dessus de la grille de Yang pour accéder à l'épreuve de Cid. Ce combat vous oppose à Death Mech, un ennemi qui aurait pu être une vraie menace pour vous s'il n'était pas aussi lent. Pour utiliser cette faiblesse à votre avantage, servez-vous de votre mage blanc pour accélérer tout le monde avec un Haste. De cette manière, le boss n'agira que très peu et n'aura sans doute même pas le temps de lancer ses plus puissantes attaques. Ensuite, frappez-le normalement et privilégiez autant que possible les sorts de haut niveau, comme Thundaga ou Firaga, qui lui feront perdre un maximum de dégâts. Votre victoire vous rapporte 1 Thor's Hammer pour Cid.

BOSS OPTIONNEL : Master Flan

Approchez-vous de l'épée, côté gauche, pour accéder à l'épreuve de Palom. Le Master Flan est accompagné par deux Black Flans et deux White Mouses. Ces ennemis ne sont vulnérables qu'à la magie, vous devez donc quasiment tout faire avec Palom, et vous contenter de soigner le groupe via des potions avec les autres. Commencez par lancer un Haste sur Palom et détruisez trois des ennemis secondaires avec un Firaga. Pendant ce temps, consolidez vos défenses car certains sorts adverses peuvent vous mettre à terre en un coup. Lorsqu'il ne restera plus que le Master Flan et un ennemi, ne tuez surtout pas ce dernier, autrement le boss ressusciterait tout le monde. C'est donc le moment de vous attaquer directement au Master Flan en utilisant uniquement des attaques physiques, car il est protégé par un Reflect. Lorsque vous l'aurez vaincu, un Firaga suffira à anéantir le dernier monstre encore en vie. Votre victoire vous rapporte 1 Triton's Dagger pour Palom.

BOSS OPTIONNEL : T-Rex

Examinez le bâton au nord pour amorcer l'épreuve de Porom. Le T-Rex qui se tient en face de vous est redoutable, mais vous pouvez éviter une partie de ses attaques en lançant un Float sur chacun de vos personnages. Le plus simple est de le faire carrément avant de lancer le combat. A présent que vous ne craignez plus les Earthquakes, vous allez pouvoir vous concentrer sur ses autres attaques, car elles sont tout aussi redoutables. Le monstre n'a pas de faiblesse particulière, mais vous disposez maintenant d'armes assez puissantes pour en venir à bout, sans oublier les meilleurs sorts de votre mage noir. N'hésitez pas non plus à lancer un Haste sur votre équipe pour le prendre de vitesse. Si vous soignez régulièrement, la victoire sera vôtre et vous hériterez d'1 Seraphim's Mace pour Porom.

BOSS OPTIONNEL : Gigas Worm

Cette épreuve est celle d'Edward, vous devrez peut-être quitter le donjon pour aller le chercher s'il ne faisait pas partie de votre groupe. Ce boss est relativement difficile à battre mais il n'existe pas de technique particulière à suivre. Contentez-vous de tirer le meilleur de chacun de vos personnages en recourant comme toujours aux sorts de soutien (Haste, Berserk) pour prendre l'avantage. Enfin, ne comptez pas trop sur Edward pour vous aider ici, car il est loin d'être aussi performant que les autres. Votre victoire vous rapportera tout de même 1 Appolo's Harp pour lui. Il est temps à présent de quitter ce donjon et de reprendre le chemin de la quête principale.

L'anéantissement de Zemus

Avant d'entamer la dernière ligne droite, faites l'acquisition d'un bon stock de Hi-Potions, de Tents, de Cottages et d'Ethers en prévision de ce qui vous attend. A partir de là, vous êtes libre de constituer l'équipe que vous voulez. Soit vous conservez Kain, Rydia, Rosa et Edge pour rester fidèle à la version originale, soit vous faites intervenir Palom, Porom, Yang, Cid ou Edward pour tirer parti des armes ultimes qu'ils ont obtenu précédemment.

Crystal Palace

Rendez-vous dans la salle des cristaux et marchez sur le socle au centre de la pièce pour être téléporté dans le repaire de Zemus.

Lunar Subterrane

Lunar Subterrane - B1

Dès que vous avez passé le premier petit pont, sondez le mur de droite pour trouver un faux mur qui vous permet de faire le tour de la pièce par un promontoire extérieur. Celui-ci débouche sur un coffre contenant 1 Black Gard, mais il est gardé par 2 Giant Warriors. De retour au niveau du pont, traversez cette fois la paroi de gauche pour atteindre un socle de téléportation qui débouche devant une porte que vous franchirez pour descendre d'un étage.

Lunar Subterrane - B2

Vous n'avez qu'à suivre le sentier jusqu'au coffre pour récupérer 1 Sage's Staff, moyennant un combat obligatoire contre 2 Dark Sages et 2 Selene Guardians. Plus loin, un autre socle vous téléporte ailleurs. Là, allez le plus possible vers le sud pour trouver une nouvelle porte. Au bout du chemin, une superbe épée vous tend les bras, ce qui ne peut augurer que d'un piège. Pour récupérer ce Murasame, vous devez obligatoirement vaincre un puissant dragon.

BOSS OPTIONNEL : White Dragon

Avant de toucher l'épée, lancez un Float sur tous vos personnages de manière à échapper à ses tremblements de terre. La technique pour le battre dépend évidemment des combattants présents dans votre groupe. Dans tous les cas, le mage blanc lancera des Haste et des Curaga, et les guerriers frapperont sans relâche tandis que Rydia lancera ses invocations. N'hésitez surtout pas à envoyer Bahamut si vous l'avez, de manière à abréger autant que possible cet affrontement. Son attaque la plus dangereuse est le Maelström, mais vous devriez avoir le temps de le battre avant de devoir vous relever de ce tourbillon.

Avec la Murasame en poche, je vous conseille de vous téléporter hors du donjon pour récupérer et sauvegarder avant de poursuivre. Revenez ensuite en B1, à l'entrée du niveau.

Lunar Subterrane - B1

Allez simplement vers le sud et passez la porte.

Lunar Subterrane - B2

Il existe un passage secret au niveau de l'impasse, vous n'avez qu'à traverser le mur au sud-est pour le trouver. Montez au niveau du coffre, et bifurquez vers la gauche pour l'atteindre, en le contournant par la gauche. Il renferme 1 Fire Whip. Revenez sur vos pas et traversez cette fois le mur jusqu'au nord de manière à rejoindre la cavité visible sur la

gauche. De là, vous devez traverser la paroi de gauche pour trouver un coffre avec 1 Dragon Shield. Sortez ensuite par la porte.

Lunar Subterrane - B3

Avancez le plus possible vers le sud, puis passez à travers le mur de droite pour rallier 1 Dragon Helm, 1 Dragon Mail et 1 Dragon Gloves en traversant le mur le plus à l'est. Vous pouvez ensuite revenir sur vos pas et franchir la porte au centre de la pièce.

Lunar Subterrane - B4

Le premier coffre se trouve complètement à l'est et dissimule 10 Artemis Arrows. Une fois passé le pont, allez jusqu'à la porte ouest et entrez à l'intérieur pour mettre la main sur 1 Elixir. Ressortez et continuez votre progression vers le sud-est en franchissant un autre grand escalier pour atteindre une dernière porte. Là, vous trouverez 1 White Fang au nord-est, et 1 X-Potion au sud-ouest. Repérez la petite cavité juste à droite de ce coffre, et passez à travers le mur à cet endroit pour localiser un coffre gardé par un Behemoth. Je vous rappelle que pour le battre, vous devez le leurrer en lançant un Blink sur chacun de vos personnages, puis l'attaquer physiquement puisqu'il ne craint pas la magie (certaines invocations fonctionnent également). Le coffre contient 1 Stardust Rod. Franchissez ensuite l'escalier au sud pour changer d'étage.

Lunar Subterrane - B5

Avant d'entrer dans la première porte accessible, continuez vers l'ouest pour localiser un coffre contenant 1 Crystal Shield, mais gardé par un Red Dragon et un Blue Dragon. Pour faire simple, gardez Rydia en vie et envoyez deux fois Bahamut pour les calmer. Passez ensuite la porte. Traversez le mur de droite pour trouver un autre coffre contenant 1 Protect Ring, puis continuez à progresser dans les parois jusqu'à ce que vous puissiez prendre la sortie sud. Le coffre qui se trouve là contient 1 Crystal Mail, mais il est gardé par un nouveau Behemoth. Vous savez comment faire. Repassez la porte par laquelle vous êtes venu, puis sortez par le nord. Faites le tour par la droite pour trouver 1 Crystal Gloves, mais le coffre est gardé par 2 Red Dragons. Utilisez des sorts Blizzaga pour les éliminer rapidement. Passez ensuite la porte plus à l'ouest. Là, faites un détour par la gauche pour récupérer facilement 1 White Robe. La sortie est au nord. A l'ouest, le coffre renfermant 1 Crystal Helm est gardé par un Dinozombie et un Dark Sage. Passez devant le premier escalier et engouffrez-vous dans la petite salle juste après. Vous pouvez récupérer 1 Red Fang dans le coffre sans avoir besoin de livrer de combat.

Notez que cette salle est la seule de tout le jeu où vous pouvez affronter des Flan Princess, et encore uniquement à la condition de les appeler en utilisant des items Sirens. Si vous avez suivi la soluce, vous avez peut-être pris la peine d'en voler un certain nombre dans le Giant of Babel. Libre à vous de combattre ou non ces ennemis, sachant qu'ils vous donneront peut-être un Pink Tail indispensable à la fabrication de l'Adamant Armor. Il faudra alors procéder à l'échange dans l'Adamant Grotto. Sachez tout de même que chaque Flan Princess possède 20 000 HP et vous rapporte 55 555 gils et 10 000 points d'expérience. Ils vous attaquent généralement par groupes de cinq, et peuvent abandonner des Elixirs, des Dry Ethers, des Fuma Shuriken, et bien sûr des Pink Tails si vous avez vraiment beaucoup de chance.

Quittez cette salle et descendez l'escalier sud.

Lunar Subterrane - B6

Les deux coffres sont facilement accessibles. Ils contiennent 1 Fuma Shuriken et 10 Artemis Arrows. Empruntez l'escalier de gauche pour qu'il vous conduise à 1 Cottage. Il est possible de marcher au-dessus du gouffre qui se trouve un tout petit peu plus au nord-ouest afin d'accéder à la partie ouest. Là, avancez le plus possible vers le nord-ouest, et traversez la paroi pour atterrir ailleurs. Le coffre qui se trouve là renferme 1 Golden Apple. Prenez-la avant d'utiliser la dalle de téléportation à l'est, puis allez le plus possible vers le nord en suivant le pont. Vous atteindrez un coffre qui contient 1 Protect Ring mais qui est gardé par un Behemoth. Le socle suivant vous téléporte enfin dans une salle de sauvegarde, profitez-en. En sortant par le sud, vous constaterez qu'une nouvelle épée vous tend les bras, mais le gardien veille.

BOSS OPTIONNEL : Dark Bahamut

Rappelez-vous le combat contre Bahamut. Le dragon vous avait octroyé une poignée de secondes avant de tenter de vous anéantir avec un Mega Flare, laps de temps que vous aviez utilisé pour lancer un Reflect sur le groupe afin de lui renvoyer sa terrible attaque. L'affrontement contre Dark Bahamut est assez similaire, mais beaucoup plus difficile, dans

la mesure où il n'attend pas avant de vous attaquer. A peine arrivé, vous allez être balayé par son Mega Flare. Vous devrez donc faire en sorte que les survivants remettent les autres sur pieds le plus vite possible pour vous ménager enfin la possibilité de lancer un Reflect sur tous vos alliés. Ceci fait, vous ne pourrez plus soigner personne à moins de passer par des Hi-Potions, mais vous pourrez lui retourner son Mega Flare. Par ailleurs, il est tout à fait possible de le frapper avec le Mega Flare de votre propre Bahamut. Les sorts Full-Life et Reflect sont vos meilleurs alliés dans ce combat. Votre victoire vous rapporte l'épée Ragnarok, beaucoup plus puissante qu'Excalibur !

Revenez sauvegarder votre partie, et retournez sur vos pas jusqu'à ce que vous trouviez l'endroit où sont situés les deux escaliers parallèles. Prenez cette fois l'escalier de droite et franchissez la porte. Un coffre, gardé par un Dark Sage et 3 Selene Guardians, renferme 1 Minerva's Plate. Sortez par la droite pour changer d'étage.

Lunar Subterrane - B7

Il y a trois portes consécutives au sud. Derrière la première se trouve un point de sauvegarde que je vous conseille d'utiliser. Lorsque vous êtes prêt à continuer, ressortez et passez la porte suivante pour affronter le gardien de la Holy Lance.

BOSS OPTIONNEL : Plague

Voilà sans doute le combat le plus rapide du jeu, mais il est loin d'être gagné d'avance. Ce boss ouvre les hostilités avec un sort Doom qui condamne vos personnages à mourir au bout de quelques secondes. Vous ne disposez donc que de très peu de temps pour le battre avant de succomber. Pour information, Plague ne possède "que" 33 333 HP, mais même avec vos armes ultimes et l'invocation Bahamut, il sera difficile de le battre à temps si vous ne faites pas attaquer Rosa. Equipez-la avec des arcs et des flèches puissantes, et agissez vite.

Vous noterez que le monstre fait exprès de vous envoyer des sorts Haste pour accélérer votre chute. Il existe donc une alternative au fait de devoir faire attaquer Rosa, ou vos mages blancs en général. La méthode consiste à envoyer des sorts Slow (sur l'ensemble du groupe plutôt qu'individuellement) sans discontinuer pour ralentir vos personnages afin qu'ils aient le temps d'en finir avec l'ennemi. Une fois le combat terminé, récupérez la Holy Lance et allez sauvegarder.

La troisième porte mène à une salle où se trouvent 2 Ribbons, mais les coffres sont protégés par de nouveaux gardiens.

BOSS OPTIONNEL : Lunasaur

Vos ennemis vont rapidement recourir à un Reflect qui vous empêchera de leur envoyer des sorts, à moins de recourir aux invocations. Encore une fois, Bahamut est donc très utile, d'autant que le feu est le point faible de ces monstres. Ils ont également la capacité de se régénérer de temps en temps. Pour le reste, vos armes devraient faire l'affaire si vous vous soignez régulièrement.

Après un détour par le point de sauvegarde, continuez en direction du nord-est et passez la porte en bas de l'escalier.

Lunar Subterrane - B8

Suivez le chemin de droite qui passe devant un coffre contenant 1 Fuma Shuriken, et bifurquez au sud à l'embranchement pour trouver l'épée maudite Masamune.

BOSS OPTIONNEL : Ogopogo

Ce combat se négocie comme la plupart des boss. Plutôt que de lancer des sortilèges, Rydia doit multiplier les invocations, offensives ou défensives en cas de coup dur. Car l'ennemi possède des attaques redoutables qu'il n'hésite pas enchaîner. Utilisez Rosa pour distribuer les soins de manière individuelle ou générale selon les cas, et frappez le monstre avec Ragnarok et toute autre arme ultime. Dès que vous en avez l'occasion lancez au moins un Haste sur Cecil pour accélérer les choses. Ses techniques les plus dangereuses sont la Tidal Wave et le Blaze qu'il utilise généralement juste après vos invocations. L'épée Masamune est finalement entre vos mains.

Revenez sauvegarder et empruntez l'escalier pour rejoindre la zone suivante.

Lunar Subterrane - B9

Récupérez 1 Elixir après le premier escalier, puis utilisez le second pour descendre un peu plus bas. Après le troisième escalier, prenez 1 Gysahl Whistle et marchez sur le socle de téléportation.

Lunar Subterrane - B10

Comptez deux escaliers pour trouver 2 Fuma Shurikens disposés de part et d'autre de la salle. Le socle de sortie se trouve au sud-est.

Lunar Subterrane - B11

Il n'y a rien à trouver ici, juste un chemin à suivre pour rallier le socle qui se trouve au sud.

Lunar Subterrane - B12

Ne vous faites pas avoir, car aussi surprenant que cela paraisse, il n'y a pas de point de sauvegarde juste avant le boss final. Dès que vous aurez monté les marches, une scène débouchant sur le combat ultime s'engagera. Préparez-vous donc comme il se doit avant de vous lancer.

FuSoYa et Golbez, qui ont pris de l'avance sur vous, se lancent tête baissée dans l'affrontement contre Zemus. Leur technique en duo à base de sorts offensifs puissants et de magies de soutien semble bien fonctionner, et Zemus s'écroule suite à un Double Meteor ! Malheureusement, sa haine se matérialise sous la forme d'une nouvelle entité nommée Zeromus, beaucoup plus puissante que l'originale. Le sort Meteor lui redonne même 9999 HP au lieu de le blesser, et le cristal est totalement inefficace entre les mains de Golbez qui a toujours choisi la voie des ténèbres. Golbez et FuSoYa sont mis hors jeu, mais vos alliés restés sur Terre comprennent que le moment décisif est arrivé. Leurs prières communes parviennent jusqu'à vous, et Cecil reçoit le cristal des mains de Golbez. Comme dans FF9, ce sont vos alliés inactifs qui transmettent leurs forces aux membres de votre équipe pour qu'ils se relèvent une dernière fois. Le vrai face-à-face peut commencer.

BOSS FINAL : Zeromus

Avant toute chose, sachez que le boss ne commencera à vous attaquer qu'à partir du moment où Cecil aura utilisé le cristal placé dans son inventaire. Vous devez donc en profiter pour consolider vos défenses, par exemple en lançant un Shell et un Protect sur tout le groupe. Prenez aussi la peine d'accélérer tout le monde à l'aide du sort Haste. Une fois le cristal activé, sachez que Zeromus pourra facilement retirer vos effets bénéfiques à l'aide du Black Hole, sans parler du nombre de fois où vous allez mourir. Vous n'aurez certainement pas le temps de réactiver ces magies bénéfiques dans la mesure où Rosa aura fort à faire avec les sorts de soin (Curaja global et Full-Life de préférence). Les techniques de Zeromus sont monstrueuses, à l'image du Meteor, du Big Bang ou du Flare.

Comme à l'accoutumée, gardez vos personnages en vie pour multiplier les invocations Bahamut (si tant est que Rydia reste debout suffisamment longtemps pour déclencher l'invocation) et essayez d'accélérer vos guerriers avec un Haste pour qu'ils prennent leur adversaire de vitesse. Le combat est toutefois très difficile étant donné que la plupart des attaques de Zeromus font perdre d'un coup plus de 2000 HP à l'ensemble du groupe, provoquant la mort subite des plus faibles. C'est le moment d'utiliser vos dernières Golden Apples s'il vous en reste, ou de booster vos niveaux si vraiment vous n'arrivez pas à survivre au Big Bang. Par exemple, si vous jouez sur GBA, vous pouvez vous en sortir en intégrant Porom à votre équipe (ce qui vous fera deux mages blancs avec Rosa) et en lui donnant vos dernières Golden Apples de manière à ce qu'elle tienne bon face au Big Bang. La défense sera alors beaucoup plus facile à assurer. Un groupe constitué de Cecil, Rosa, Porom, Cid et Rydia semble être une bonne configuration pour battre Zeromus, mais d'autres alternatives sont possibles. Par exemple, les armes de jet de Edge et le Meteor de Palom sont extrêmement efficaces contre Zeromus.

Contrairement à bien des RPG, le boss final est véritablement détruit au bout d'un seul combat, sans aucune autre transformation à terrasser. Vous pouvez donc savourer le générique de fin, mais n'oubliez pas de sauvegarder votre partie car le jeu n'est pas totalement fini. Vous avez à présent accès à un donjon optionnel réservé aux plus motivés : The Lunar Ruins.

The Lunar Ruins (optionnel)

Ce donjon optionnel devient donc accessible sur la surface de la lune à partir du moment où vous avez battu Zeromus. Il consiste en un certain nombre d'épreuves relatives à chacune des classes du jeu, et donc à chacun de vos héros. Toutefois, vous ne pouvez accéder qu'aux épreuves des personnages qui étaient présents dans votre groupe au moment où vous avez battu Zeromus. Ainsi, si vous désirez voir la totalité de ce donjon, vous devez obligatoirement battre à nouveau Zeromus en modifiant les membres de votre groupe. L'emplacement des ruines se situe au nord de la

carte. Placez-vous entre la caverne de Bahamut et le Crystal Palace puis volez vers le nord pour trouver l'entrée du passage.

Pour accéder aux portes qui mènent aux différentes épreuves, vous devez explorer un certain nombre d'étages successifs où sont disséminés une multitude de coffres qui ne seront pas répertoriés ici. On ne donnera pas non plus les directions à suivre, à ce stade du jeu, vous ne devriez pas avoir de problème pour vous y retrouver. Le plus embêtant réside dans le fait que les niveaux qui constituent ce donjon et que vous devez traverser pour aller d'une épreuve à l'autre, sont générés aléatoirement. Ce qui veut dire que vous ne savez pas sur quel type de zone vous aller tomber. Voici donc une description de ce qui vous attend, et quelques explications pour savoir comment surmonter certaines énigmes.

Le test d'observation

Un vieillard vous reçoit dans un environnement bucolique et vous propose un test d'observation. Regardez attentivement combien de créatures de chaque sorte sont entrées dans l'enclos, et répondez correctement.

La cascade

Une grotte labyrinthique à traverser en essayant les différents embranchements possibles.

La grotte du nain

Un nain marmonne une suite de chiffres : 1, 4, 3, 7, 2, 5, 9, 6... Il paraît logique de marcher sur les dalles au sol dans l'ordre indiqué, le plus dur étant de les localiser. La porte centrale sera ensuite déverrouillée.

La grenouille perdue

Un homme vous demande si vous pouvez chercher pour lui le Legendary Platinum Toad, soit une grenouille égarée dans la nature. Celle-ci est plus facile à trouver qu'à attraper, car elle se téléporte quand elle vous voit. Si vous arrivez à la toucher, un combat s'engagera contre celle-ci. Il vous faudra déjouer ses attaques à base de transformation en crapaud pour l'abattre avant qu'elle ne s'enfuit. Ensuite, revenez voir l'homme pour qu'il active le socle de sortie.

La grotte des mages

Des mages ralentissent votre progression en vous opposant à toutes sortes de monstres. Battez-les pour atteindre la zone suivante, sans oublier de recourir au sort Float pour passer les zones de lave qui mènent à des coffres.

Le labyrinthe du château

Passez d'une salle à l'autre en utilisant les téléporteurs pour essayer de trouver la sortie. Même si vous avez l'impression de tourner en rond, vous finirez fatalement par quitter cet endroit.

La bibliothèque

On vous demande de trouver un livre intitulé "Mysidian History" dans une bibliothèque. Interrogez les mages pour avoir des indices et fouillez les étagères pour trouver le livre.

Les bombes

Vous devez traverser une zone constituée d'une série de ponts sans toucher les bombes sous peine de devoir les affronter. Il existe une variante de cette zone avec des poupées.

Brachioraidos

Une espèce de dragon protège un étage que vous devez franchir. Essayez de l'éviter autant que possible en guettant ses déplacements. Sachez aussi que vous pouvez fuir si vous ne pensez pas remporter ce combat. En revanche, si vous battez ce monstre, vous pourrez obtenir le précieux Hero's Shield qui transforme toutes vos résistances magiques en absorption, ce qui veut dire que vous serez régénéré par les attaques magiques liées à un ou plusieurs types d'éléments. Le Hero's Shield est d'autant plus efficace qu'il peut être équipé sur n'importe quel personnage. Par conséquent, si vous êtes en mesure de battre le Brachioraidos, n'hésitez pas à le faire plusieurs fois pour récupérer un maximum de Hero's Shields. Ce boss est toutefois l'un des pires du jeu, avec ses attaques monstrueuses et ses 180 000 HP. Sachez quand même que vous pouvez lui renvoyer son Mega Flare avec un Reflect, que vous pouvez interrompre son compte à rebours en l'attaquant, et que vous pouvez échapper au Globe 199 si vous n'utilisez pas d'invocation.

Cette liste n'est pas exhaustive et il existe encore d'autres types d'étages, mais la plupart d'entre eux ne comportent pas de défi particulier.

L'épreuve du moine

La première porte conduit à l'épreuve de Yang. S'il n'est pas dans votre équipe, vous passerez directement à l'épreuve suivante. Avant de franchir cette porte, ne négligez pas le point de sauvegarde situé un peu plus bas, à côté du téléporteur vous permettant de quitter le donjon. A peine arrivé, le groupe de Cecil est confronté à deux salves de Soldier Monks, nombreux mais pas très coriaces. Un peu plus loin, ce sont deux hordes de Super Monks qui vous agressent. Ils sont un tout petit peu plus endurants mais vous n'aurez aucun mal à les vaincre. Notez qu'à partir du second groupe d'ennemis, tous les combats qui vont suivre vont s'enchaîner les uns à la suite des autres. On continue donc avec deux salves de Drillmasters, qui précèdent l'affrontement contre le véritable boss. Avant de les détruire, pensez donc à utiliser des Ethers et à rétablir tout le monde pour bien entamer l'ultime combat.

BOSS OPTIONNEL : Lunar Titan

A l'instar de certains boss que vous avez rencontré, celui-ci manie parfaitement les techniques liées à la terre et affectionne tout particulièrement les tremblements de terre. Pour éviter de subir ça, vous pouvez commencer par lancer un Float sur le groupe. Malheureusement, Lunar Titan possède bien d'autres techniques tout aussi redoutables, dont certaines sont même mortelles. Dans la mesure où il préfère généralement frapper une cible à la fois, et compte tenu des dégâts, je vous conseille de prodiguer plutôt des Curaga de manière individuelle. Tenez bon et frappez-le surtout avec vos guerriers. Equipés comme ils le sont, ils devraient en venir à bout assez rapidement, même si le boss possède tout de même 120 000 HP. Si vous avez Polom, le Flare fonctionne aussi parfaitement bien contre lui. Cette victoire vous permet d'acquérir le Grimoire LT ainsi que 1 Discipline Armlet. Au passage, sachez que la puissance de Yang sera maintenant triplée quand il utilisera la commande Power.

Poursuivez jusqu'au point de sauvegarde, et allez chercher le prince Edward s'il n'est pas dans votre groupe. Sinon, sautez directement au paragraphe qui concerne l'épreuve de votre second héros, sachant que l'ordre des portes est le suivant : Monk, Bard, Summoner, Paladin, White Mage, Ninja, Engineer, Dragoon et Twin Mages. La porte fermée est celle de l'épreuve que vous venez de passer, vous ne pouvez donc plus y entrer.

L'épreuve du barde

Après avoir obtenu la Requiem Harp pour Edward, équipez-la et observez bien la scène qui suit. Vous devez maintenant libérer les âmes tourmentées en les attaquant avec tous vos personnages, sauf avec Edward qui se contentera de jouer de la harpe, les libérant ainsi à l'aide de la Requiem Song. Explorez ensuite le château pour délivrer les 5 âmes perdues, puis revenez au premier étage de manière à trouver une dernière âme à libérer. Procédez de la même façon dans la zone suivante où se cachent 5 âmes supplémentaires. En prévision du combat à venir, retirez la Requiem Harp pour équiper Edward au mieux.

BOSS OPTIONNEL : Lunar Shiva

Cette nouvelle version de l'invocation Shiva est toujours sensible au feu, mais elle possède pas moins de 100 000 HP. Vous pouvez recourir à des attaques physiques, des Firaga, des Holy, des Meteor, des Flare ou diverses invocations. Consolidez vos défenses en lançant également quelques sorts de protections (Shell, Protect, Haste, Curaja), et vous en viendrez à bout sans trop de mal. Cette victoire vous rapporte 1 Grimoire LD, 1 Harmonious Ring, et Edward possèdera dorénavant la commande Chant lui permettant de lancer des sorts de protection sur le groupe.

L'épreuve du summoner

Au cours d'une scène, vous voyez Rydia rajeunir et perdre une partie de ses invocations. Vous devez donc les retrouver et les combattre pour les acquérir à nouveau. Elles sont répartis aux différents embranchements, vous n'aurez donc pas de mal à les localiser.

BOSS OPTIONNEL : Titan

Vous pouvez échapper facilement aux tremblements de terre en utilisant le sort Float sur vos personnages. Ensuite, procédez comme vous le souhaitez en fonction de la configuration de votre équipe. Les techniques habituelles fonctionnent parfaitement.

BOSS OPTIONNEL : Ifrit

Ifrit est toujours aussi vulnérable face à la glace, et donc face au Blizzaga. Autrement, rien de particulier à signaler.

BOSS OPTIONNEL : Shiva

Exact contraire d'Ifrit, Shiva est extrêmement sensible aux magies liées aux flammes. Abusez donc du Firaga et agressez-la physiquement pour en venir à bout, sans oublier de mettre à contribution Rosa pour effectuer des Curaja multiples sans interruption.

BOSS OPTIONNEL : Ramuh

Le point faible du maître de la foudre est le feu. Les sorts liés à cet élément seront donc vos principaux alliés durant ce combat, sans oublier l'invocation Bahamut.

A présent que Rydia a retrouvé la totalité de ses invocations, les choses sérieuses commencent.

BOSS OPTIONNEL : Lunar Dragon

Vous devez affronter ici une variante du dragon vu au tout début du jeu. Il a la faculté de vous empoisonner et de contre-attaquer, ce qui vous obligera à recourir au sort Esuna et à assurer des soins sans interruption. N'essayez pas de le toucher lorsqu'il se change en brume, mais profitez-en pour vous soigner ou pour vous mettre en garde. Il est aussi capable de se régénérer considérablement. Pour le prendre de vitesse, vous devez donc principalement recourir à l'invocation Bahamut et abuser de vos armes ultimes. Cette victoire vous rapporte 1 Grimoire LD et 1 Mist Ring qui décuplera la puissance des invocations de Rydia.

L'épreuve du paladin

Des tâches diverses vous sont demandées dans un ordre aléatoire afin de tester votre sagesse et votre bravoure en tant que Paladin. Voici ce sur quoi vous pouvez tomber.

- Fouillez une pièce pour trouver 1 Golden Apple. Elle brille sur le sol de manière évidente.
- Un Goblin vous tend une embuscade sur un pont, mais il prétend qu'il est humain. Vous devez le croire et le laisser en vie pour passer.
- Un enfant est en train de se noyer dans un étang. Entrez dans l'eau pour le sauver.
- Un vieillard dépose un Megalixir près d'une tombe à l'attention d'un défunt. Passez la porte sans voler cet objet.
- Un garde vous demande de bien vouloir le remplacer à son poste. Les règles sont simples : ne pas parler, ne pas bouger. Attendez le temps qu'il faudra sans bouger quoi qu'il arrive, même si un chocobo passe devant vous en faisant tomber un item, même si un enfant est en train de se faire dévorer par un monstre, ou que sais-je encore !
- Cecil casse un pot par mégarde. Lorsqu'on vous demande si vous êtes l'auteur de ce méfait, avouez.
- Un soldat vous demande de garder un coffre pour lui. Vous devez simplement attendre qu'il revienne en résistant à la tentation d'ouvrir le coffre. Il faudra patienter longtemps mais vous échouerez si vous quittez la pièce sans que l'homme ne soit revenu.
- Vous êtes témoin de l'agression d'un cochon. Discutez avec le gamin isolé, puis allez voir les quatre voyous.
- Vous prenez part à une bataille où des soldats affrontent des monstres. Eliminez tous les monstres pour passer.
- Vous surprenez un voleur en train de piller des coffres. Répondez "non" et affrontez-le.
- Vous êtes dans une maison auprès d'un vieillard qui s'endort en vous racontant une histoire. N'en profitez pas pour voler son trésor et quittez la pièce.
- Une fille vous demande de retrouver ses 5 chocobos. Rendez-lui ce service en allant les trouver.

Lorsque vous aurez surmonté suffisamment d'épreuves, vous arrivez devant un roi assis sur son trône, et celui-ci vous offrira un objet dont la nature dépend de votre performance. Le meilleur trésor que l'on peut obtenir est l'épée Lightbringer, dont la puissance surpasse même celle de Ragnarok ! Vous en aurez sans doute besoin pour affronter le

terrible Lunar Odin.

BOSS OPTIONNEL : Lunar Odin

Voilà sans doute le pire boss du jeu. Inutile de venir le défier si vous n'avez pas un excellent niveau (65+), ne serait-ce que pour survivre à ses attaques. Il possède le fameux Zantetsuken, et ce n'est pas la seule attaque susceptible de vous anéantir en un coup. Essayez de le ralentir avec un Slow, vous n'aurez peut-être pas le temps de lancer des Haste mais n'hésitez pas à recourir à des Full-Life pour tenir assez longtemps dans l'espoir d'en venir à bout. Il possède 95 000 points de vie et est vulnérable face à la foudre. Abusez donc du Thundaga et des attaques physiques autant que faire se peut.

L'épreuve du mage blanc

L'épreuve de Rosa consiste à utiliser sa magie blanche pour venir en aide aux blessés. Vous devez donc prodiguer des soins pour remédier à diverses altérations d'état, comme Pig, Toad, Mini ou Stone par exemple. Dépêchez-vous de localiser la totalité des blessés en évitant de parler à ceux qui sont susceptibles de se changer en monstres pour affronter finalement une nouvelle version d'Asura.

Parlez au premier soldat sur la gauche pour le soigner automatiquement. Ensuite, vous devez faire vite et localiser les 13 blessés en évitant de tomber sur les 4 types qui sont en fait des monstres. Pour info, sachez que le temps continue de passer quand les personnages vous parlent, ne croyez donc pas que le jeu sera mis en pause à ce moment-là ! Partez d'abord à gauche pour soigner l'homme changé en cochon. Puis allez vers le nord, ne vous occupez pas du premier cochon, et parlez plutôt au soldat à terre. Le suivant est une petite fille victime du sort Mini au nord-ouest. Allez ensuite le plus au nord possible pour sauver le mage pétrifié, avant de soigner le cochon un peu plus au sud-est. Côté est, vous trouverez d'abord un petit garçon victime du Mini, puis un cochon qui est en réalité un monstre. Plus loin, d'autres monstres vous attendent, alors rendez-vous directement auprès de la personne pétrifiée au sud-ouest. Ne parlez pas au Mini, et foncez vers le soldat blessé à l'est. Il y en a un autre au nord-est, ainsi qu'une victime du Toad au sud. Il reste enfin un cochon au sud, un Toad dans l'eau au sud-ouest et un dernier blessé au nord-ouest. Pour trouver ce dernier, entrez dans l'eau au niveau de l'armurerie, et remontez le ruisseau jusqu'au bout. Je vous conseille de recommencer si vous n'avez pas pu les avoir tous à temps. Il faut vraiment connaître le chemin par cœur pour y arriver.

BOSS OPTIONNEL : Lunar Asura

Compte tenu de la puissance dévastatrice des sortilèges d'Asura, vous n'avez pas d'autre solution que de lancer rapidement un Reflect sur votre groupe. De cette manière, ses magies offensives lui seront retournées, et vous pourrez toujours vous soigner via des items. Sachez qu'elle possède aussi la technique mortelle Globe 199 et qu'elle est capable de se régénérer. Enfin, l'invocation Bahamut fonctionne plutôt bien ici, mais vous pouvez aussi vous contenter de lui renvoyer ses sorts à l'aide du Reflect. Cette victoire vous permet d'acquérir 1 Grimoire LA ainsi qu'une récompense variable en fonction du nombre de blessés que vous avez pu soigner, la meilleure étant le White Ring. Enfin, la commande Pray de Rosa est remplacée par un Miracle qui s'avère beaucoup plus efficace.

L'épreuve du ninja

Vous devez évoluer dans un environnement gardé en vous infiltrant à l'aide de clés. Bien sûr, il faudra fouiller scrupuleusement le décor pour localiser des interrupteurs cachés, des faux murs et des passages secrets. Vous serez parfois obligé de combattre des gardes pour obtenir certaines clés. De plus, le sol s'effritera quelques fois sous vos pas, ce qui vous obligera à modérer vos déplacements. N'activez pas systématiquement tous les interrupteurs, suivez les instructions écrites sur les panneaux et avancez pas à pas pour éviter les nombreux pièges de cette épreuve. Enfin, certains pots peuvent vous redonner des HP et des MP. Au bout du compte, parlez au maître des lieux pour entamer le combat.

BOSS OPTIONNEL : Lunar Ifrit

Cette variante de l'invocation Ifrit possède 110 000 HP et les pires sorts liés au feu qui existent. De plus, il riposte systématiquement à chacune de vos attaques physiques, et même à vos sortilèges. N'hésitez pas à vous protéger en conséquence par le biais du Protect et du Shell, puis faites appel à Bahamut et lancez des Blizzaga. Les guerriers

habituels risquent d'être réduits à utiliser des Hi-Potions, mais c'est toujours mieux que de se prendre une contre-attaque. Vous pouvez aussi prendre le dessus en le ralentissant avec un Slow, tandis que vous utiliserez un Haste sur vous-même. A l'issue de cette bataille, vous obtenez 1 Grimoire LI et 1 Hanzo Gloves pour Edge, dont la commande Steal sera remplacée par un Plunder plus fiable.

L'épreuve du chevalier dragon

La particularité de cette épreuve est que Kain devra la mener à bien tout seul, ce qui ne sera pas une mince affaire. Vous vous trouvez dans la cité Baron et devez enquêter sur un mystérieux assassin. Discutez avec Cecil et Rosa, puis aux différents soldats avant de faire un tour à l'auberge. Le lendemain, récupérez la Blood-Soaked Lance à côté de vous et parlez à tout le monde pour déclencher la suite des événements. Allez visiter la salle d'entraînement et parlez aux résidents avant d'aller voir la mère de Rosa. A nouveau, passez la nuit à l'auberge. Parlez à tout le monde et revenez dans la maison de Rosa pour discuter plusieurs fois avec Cecil. Le lendemain, après vous être reposé une nouvelle fois à l'auberge, rendez-vous à nouveau auprès de Cecil pour faire avancer les choses et examinez l'endroit où vous avez vu Rosa. Un nouvel événement se produira lorsque vous retournerez à l'auberge. En discutant avec le garde de la porte, vous pourrez suivre l'homme mystérieux jusqu'à ce qu'il disparaisse. Approchez-vous de l'objet posé sur le lit de l'auberge pour déclencher une scène, et suivez Cecil. Faites attention à bien répondre "non" si vous ne voulez pas tout recommencer, et faites face à votre ennemi. Vous n'avez plus qu'à attendre que Lunar Bahamut entre en scène.

BOSS OPTIONNEL : Lunar Bahamut

Vaincre ce monstre uniquement avec Kain relève de la prouesse, et la victoire dépendra surtout de votre niveau et de votre équipement. L'Adamant Armor serait d'ailleurs un plus appréciable. Vous pouvez déjà utiliser un Light Curtain ou un Lunar Curtain pour mettre en place un Reflect qui vous protégera contre les sorts de votre adversaire.

De même, les Hermes' Shoes peuvent vous permettre de bénéficier d'un Haste. Privilégiez toujours les soins aux attaques pour rester en vie, et sachez que vos frappes entraîneront généralement une contre-attaque de Lunar Bahamut. Grâce au Reflect, vous pourrez lui retourner son propre Mega Flare, mais prenez garde à ne pas vous faire surprendre lorsque le Reflect disparaîtra. Vous pouvez également échapper au Mega Flare en effectuant un Jump lorsque le décompte est à 2. Si vous le battez, vous recevrez 1 Dragoon's Gloves et 1 Abel's Lance, sans oublier le Grimoire LB. Kain héritera également du Double Jump.

L'épreuve de l'ingénieur

Cette épreuve met à contribution les talents de Cid en tant que capitaine de vaisseau. Vous allez, en effet, devoir jouer les chauffeurs de taxi en véhiculant des clients aux quatre coins du monde. Ayez bien la map globale en tête ou un plan sous vos yeux avant de commencer, ça peut toujours aider. La première course consiste à amener quelqu'un jusqu'à Mysidia en moins d'1min30. Je vous rappelle que Mysidia est à l'ouest du Mt.Ordeals (qui est lui-même au sud de la position où vous commencez), à l'est du cratère et au sud-est de Baron. Posez le vaisseau et entrez dans la ville pour valider le défi. De là, vous devez ensuite vous rendre à Troia, donc à l'extrême nord-ouest de la carte. En chemin, vous survolerez Baron et Mist Cave. C'est largement faisable en moins d'une minute. La prochaine destination est Fabul, et elle n'est pas si lointaine que ça car n'oubliez pas que la Terre est ronde. Le plus court est donc de partir plein ouest depuis Troia pour atteindre l'extrémité nord-est du monde où se trouve Fabul. C'est aussi faisable dans l'autre sens mais vous n'avez que 45 secondes dans tous les cas. Vient ensuite Kaipo, l'oasis au centre du désert qui se trouve au nord-est de Mist. Volez simplement vers le sud-ouest à partir de Fabul, et vous la trouverez facilement. Par contre, étant donné que vous ne pouvez pas atterrir dans le désert, vous devez obligatoirement vous poser sur le premier coin de verdure que vous verrez un peu plus au nord, et faire le reste du chemin à pieds en moins de 35 secondes. Il ne reste plus qu'à rejoindre Agart en 30 secondes. Je vous rappelle qu'Agart est située à gauche du cratère, et qu'il vous suffit de voler plein sud depuis Kaipo, en bifurquant légèrement vers l'ouest au dernier moment. Une fois ce défi remporté, vous devrez affronter le gardien du ciel.

BOSS OPTIONNEL : Lunar Ramuh

Dans la mesure où ce boss a une prédilection toute particulière pour les contre-attaques, aussi bien physiques que magiques, la meilleure solution semble être de passer par les invocations avec Rydia. Les techniques spéciales de vos personnages ne sont également pas contrées, ce qui peut être également une bonne alternative. Ce que vous pouvez

faire aussi, dans le cas où vous n'avez pas Rydia, c'est faire des pauses en arrêtant d'attaquer lorsque vos HP sont au plus bas, de manière à laisser le temps à Rosa de faire des Curaja multiples avant de repasser à l'attaque (chaque attaque entraînant une contre-attaque). Une fois ce boss vaincu, vous recevrez 1 Grimoire LR et le Fiery Hammer de Cid, à condition toutefois d'avoir réussi complètement le défi de Cid. Cette arme peut parfois infliger le sort Flare sur l'ennemi.

L'épreuve des sorciers jumeaux

Vous devez avoir à la fois Palom et Porom dans votre groupe actif pour tenter cette épreuve. Ce défi vous amène à contrôler séparément Palom et Porom pour résoudre un certain nombre d'énigmes, sachant que vous pouvez switcher entre les deux à tout moment. Commencez par activer l'interrupteur de gauche avec Palom, puis passez à Porom. Actionnez le mécanisme de droite, passez la porte à gauche, marchez sur la dalle jaune pour recevoir l'effet Mini, marchez sur la dalle bleue à l'est de la salle pour recevoir l'effet Float, passez par-dessus le sol fissuré au sud, actionnez l'interrupteur et passez à Palom. Passez la porte à l'est, regardez vers l'ouest pour voir un crapaud se glisser dans un interstice, marchez sur la dalle verte à gauche pour recevoir l'effet Toad, glissez-vous dans le trou, activez le mécanisme près de la sortie nord, passez dans la salle nord et reprenez le contrôle de Porom. Repassez par-dessus le sol fissuré, franchissez la porte, glissez-vous dans l'interstice au nord, actionnez l'interrupteur au nord-est, marchez sur la dalle qui inflige l'effet Pig au nord-ouest, passez dans la salle nord, marchez sur l'interrupteur à l'ouest avant de vous laisser tomber dans l'interstice, arrêtez-vous près de la porte fermée et passez à Palom.

Marchez sur la dalle Pig, franchissez la porte au nord-est, marchez sur la dalle Mini à l'ouest, glissez-vous dans la fissure du mur est, actionnez le mécanisme avant de franchir la porte à l'ouest, marchez sur la dalle ouest, glissez-vous dans l'interstice au nord-est, marchez sur la dalle verte à l'ouest et repassez à Porom. Passez la porte au nord-ouest, marchez sur la dalle Pig pour recevoir cet effet, marchez sur la dalle Float à l'est dans la salle suivante, passez par-dessus le sol fissuré, franchissez la porte au sud puis la porte la plus à l'est, marchez sur la dalle Toad, glissez-vous dans deux interstices au nord, et actionnez l'interrupteur vert à l'est pour sortir de là. Préparez-vous comme il faut pour le combat à venir.

BOSS OPTIONNEL : Lunar Leviathan

Comme précédemment, la plus dangereuse attaque du Leviathan est la Tidal Wave qui touche violemment tous vos personnages, sans oublier le terrible Maelström. Enchaînez un maximum de Thundaga pour l'électrocuter, ce qui devrait lui infliger systématiquement 9999 points de dégâts. Le combat est rude car l'ennemi possède quand même 135 000 HP, et qu'un mauvais concours de circonstances dans l'enchaînement de ses attaques peut vous mettre KO facilement. Si vous gagnez, vous remporterez 1 Grimoire LL et 2 Twin Stars qui permettent aux jumeaux de lancer un Double Meteor via la commande Twin, mais de façon aléatoire.

L'ultime épreuve

L'ultime gardien accepte de vous affronter au tout dernier étage de ce donjon, peu importe le nombre de grimoires que vous avez collectés. Il y a également un point de sauvegarde juste avant que je vous conseille de ne pas louper.

BOSS OPTIONNEL : Zeromus EG

A l'instar de Zeromus, cette variante dotée de 200 000 HP dispose d'un certain nombre d'attaques spéciales cauchemardesques, comme le Big Bang qui sera utilisé dès le début du combat. Par ailleurs, il est indispensable de posséder des accessoires appropriés tels que les Ribbons pour résister aux altérations d'état. Le sort Float est également une bonne option pour échapper à toutes les attaques de type tremblement de terre. Vous pouvez tenter de recourir au Reflect si jamais il en fait un sur lui-même, sans oublier de lancer quelques puissantes invocations comme Bahamut. Sachez aussi qu'il est tout à fait possible d'utiliser les grimoires que vous avez obtenus pour battre Zeromus EG. Bien sûr, vous les perdrez, mais vous pourrez les gagner à nouveau si vous recommencez les épreuves. Dans la mesure où Zeromus EG est considéré comme l'ultime boss optionnel du jeu, vous ne gagnerez rien à le battre, sinon la gloire personnelle...

📌 SORTS DE ZONE

La plupart de vos sorts, aussi bien vos magies offensives que défensives, peuvent être envoyés sur une ou plusieurs cibles. Lorsque vous voulez soigner tout le monde d'un seul coup par exemple, il suffit d'appuyer vers la droite (à la place de Haut ou Bas) pour que le pointeur cible l'ensemble du groupe. C'est évidemment valable pour utiliser les magies offensives contre l'ensemble des ennemis présents à l'écran.

📌 ELIMINER FACILEMENT LES TRAP DOORS

Pour vaincre aisément les Trap Doors qui se trouvent dans la Sealed Cavern, la meilleure méthode consiste à lancer un Reflect avec Rosa sur le personnage qui est pris pour cible. De cette manière, l'attaque spéciale Ninth Dimension se retournera automatiquement contre la Trap Door, la tuant instantanément. Chaque Trap Door vaincue vous rapportera 6000 points d'expérience.

📌 OBTENIR L'ADAMANT ARMOR

Lorsque vous vous trouvez dans le Giant of Babel, arrangez-vous pour dérober des Sirens aux ennemis Last Arm ou Searcher avec la commande Steal de Edge. Récupérez-en le plus possible, doit près de 200 si vous voulez être sûr d'en avoir suffisamment pour la suite. Ceci peut s'avérer long mais relativement facile étant donné que ces ennemis ne font rien si vous ne les attaquez pas directement. Les Sirens ainsi obtenues vous serviront à déclencher des rencontres aléatoires dans la pièce où se trouvait l'item Red Fang, au sud-est du niveau B5 du Lunar Subterrane. C'est le seul moyen de faire venir des monstres appelés Flan Princess qui peuvent laisser derrière eux un item rarissime : le Pink Tail. Vous en aurez besoin pour obtenir la légendaire Adamant Armor dans la Adamant Grotto (la caverne près de Mythril où vous avez pu recevoir l'Adamantite en échange du Rat Tail pour la quête d'Excalibur).

📌 DONJON INÉDIT : CAVE OF TRIALS

Retournez sur Terre et rendez-vous à Mysidia, dans le Hall of Prayers. derrière la Crystal Room. Là, vous avez la possibilité de remplacer vos personnages actifs par vos anciens compagnons. Au moment de partir, on vous informe qu'un mystérieux voile de brume a recouvert le Mt.Ordeals. Il s'agit d'une quête annexe exclusive à la version GBA, qui permet de récupérer un excellent équipement inédit pour les personnages cités précédemment. Si vous voulez faire cette quête, vous devez donc tous les amener dans la Cave of Trials et donc les placer en tant que membres actifs du groupe. Il vous faudra donc faire deux trajets puisque vous n'avez que quatre places pour cinq compagnons (Cecil doit venir obligatoirement). Lorsque vous pénétrez dans le Mt.Ordeals, à l'est de Mysidia, vous voyez une nouvelle porte apparaître en hauteur. C'est ici que vous attendent les épreuves.

🇨🇦 LES INVOCATIONS CACHÉES

En plus des invocations optionnelles telles que Sylph, Leviathan, Asura ou Bahamut, il existe un certain nombre d'invocations supplémentaires que Rydia peut obtenir. Celles-ci ne sont pas très puissantes et sont difficiles à gagner car elles s'obtiennent de manière totalement aléatoire. Il vous faut en effet affronter certains ennemis et les battre pour recevoir des items rares qui renferment ces invocations. Bien sûr, ces items apparaissent de façon totalement aléatoire et très très rarement. Les ennemis qui sont susceptibles de vous les donner sont les suivants : Imp, Bomb, Cockatrice et Mage, et les invocations ont le même nom que leur détenteur.

🇨🇦 TROUVER LES "FLAN PRINCESS"

Rendez-vous dans le dernier donjon, Lunar Subterrane, au niveau B5. Trouvez la salle en bas à droite, près de la sortie vers "B6", c'est une petite pièce qui contient un coffre. Dès que vous arrivez dans cette salle, faites une sauvegarde automatique (menu). Ceci vous renvoie à l'écran titre. Eteignez votre console, puis rallumez-la. A l'écran titre, choisissez "Continuer", puis choisissez "Non". Vous revenez encore à l'écran titre. Cette fois, choisissez "Continuer" et "Oui", puis baladez-vous dans la salle. A ce moment, il y a deux possibilités. Soit vous rencontrez un groupe de 5 Flan Princess (que vous pouvez appeler avec les objets "sirènes"). Soit vous rencontrez des monstres divers, et vous devrez attendre le 5ème combat (la fuite est possible entre-temps) pour affronter un groupe de 5 Flan Princess. Chaque Flan Princess possède 20 000 HP et vous rapporte 55 555 gils et 10 000 points d'expérience. Ils vous attaquent généralement par groupes de cinq, et peuvent abandonner des Elixirs, des Dry Ethers, des Fuma Shuriken, et des Pink Tails si vous avez vraiment beaucoup de chance. Ce dernier objet, très rare, vous sera indispensable pour obtenir l'Adamant Armor. Pour trouver à nouveau des Flan Princess facilement, sortez de la pièce et refaites l'astuce.

Final Fantasy Tactics Advance

© Nintendo / Squaresoft 2003

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Voici les instructions pour trouver de nouveaux personnages. Veillez à avoir de la place dans votre équipe pour qu'ils se joignent à vous.

Babus

Après avoir terminé une première fois le jeu, reprenez votre ancienne sauvegarde et poursuivez. Terminez ensuite la mission « Un Oubli » puis entrez dans une ville. Terminez ensuite la mission « Avec babus ».

Cheney

Finissez n'importe quelle mission avec l'objet 'Bouclier Serpent'.

Cid

Terminez toutes les missions.

Eldena

Finissez n'importe quelle mission avec l'objet 'Coupe d'Elda'.

Ezel

Après avoir terminé une première fois le jeu, reprenez votre ancienne sauvegarde et poursuivez. Vous devrez ensuite finir la mission « Réconciliations ».

Lini

Finissez n'importe quelle mission avec l'objet 'Héroïque Goal'.

Minivilli

Finissez les missions défis de la ligue des clans pour débloquent la mission 'Ligue des clans' et débloquent Minivilli à la fin de celle-ci.

Pallanza

Finissez n'importe quelle mission avec l'objet 'Gemme d'hydre'.

Quin

Achevez la mission n°063.

Ritz

Après avoir terminé une première fois le jeu, reprenez votre ancienne sauvegarde et poursuivez. Terminez ensuite la mission « Neige Mortelle ».

Shara

Après avoir terminé une première fois le jeu, reprenez votre ancienne sauvegarde et poursuivez. Terminez ensuite la mission « La Victime » puis entrez dans une ville.

📌 MODE EXPERT

Terminez le jeu et attendez la fin des crédits. Sauvegardez votre partie en écrasant le fichier le plus récent. Reprenez la sauvegarde pour accéder au mode expert.

📌 CHANGER DE JOB

Voici les capacités nécessaires à chaque race pour accéder à de nouveaux jobs :

Humains :

Paladin : 2 capacités Soldat

Spadassin : 2 capacités Soldat

Ninja : 2 capacités Voleur

Mage Bleu : 1 capacité Mage Blanc, 1 autre Mage Noir

Chasseur : 2 capacités Archer

Illusioniste : 3 capacités Mage Blanc, 5 capacités Mage Noir

Mogs :

Mage Temps : 5 capacités Mage Noir

Noble Mogs : 1 capacité Animiste

Artilleur : 1 capacité Animiste

Cabotin : 2 capacités Voleur

Pandore : 2 capacités Voleur

Bangaas :

Lancier : 2 capacités Guerrier

Sentinelle : 2 capacités Guerrier

Gladiateur : 2 capacités Guerrier

Eveque : 2 capacités Moine Blanc

Templier : 2 capacités Moine Blanc

Viéras :

Invokeur : 2 capacités Mage Blanc, 2 Elementaliste

Mage Rouge : 1 capacité Bretteur

Elementaliste : 1 capacité Bretteur, 1 autre Mage Blanc

Assassin : 1 capacité Fantassin, 2 autre Elementaliste

Fantassin : 2 capacité Archer

Nu Mous :

Sage : 2 capacités dresseur, 3 Mage Blanc

Mage Temps : 5 capacités Mage Noir

Illusionniste : 5 capacités Mage Noir, 3 Mage Blanc

Alchimiste : 5 capacités Mage Noir, 3 Mage Blanc

Morpheur : 5 capacités Dresseur

➤ APPRENDRE DES COMBOS

Pour apprendre des combos à vos personnages il suffit de trouver des armes dont le nom comprend le mot **Mythril**.

➤ CONNAÎTRE VOS CHANCES DE RÉUSSITE

Lorsque vous désirez faire une mission, pour savoir si vous allez la réussir, il suffit de regarder votre personnage au moment de la sélection : s'il saute, il réussira obligatoirement, s'il marche c'est mitigé et s'il tombe au sol, c'est la défaite assurée !

➤ VAINCRE LES ZOMBIES ET LES VAMPIRES

Apprenez l'invocation phénix à un invokeur et utilisez-la sur un zombie ou un vampire. Cette invocation a 100% de chance de réussite et touche tous les PV.

➤ EXPÉRIENCE FACILE

Pour gagner beaucoup d'expérience aisément, mettez en jeu votre personnage le plus faible et un personnage de haut niveau. Frappez le plus fort avec le plus faible afin que ce dernier remporte un maximum d'expérience.

➤ AVOIR DES UNITÉS TRÈS PUISSANTES

Pour avoir des personnages très puissants il suffit d'avoir March et Montblanc au niveau 36 environ. Envoyez l'unité que vous voulez garder (en plus des 2 autres) en mission. Sauvegardez avant de renvoyer toutes vos unités. Allez dans un bar et normalement il y a une requête de Montblanc qui veut enrôler une unité (il y a une mission pour embaucher chaque race) .VOUS AUREZ DONC UN VANGAA, UNE VIERA, UN HUMAIN, UN MOG ET UN NU MOU NIVEAU 36 OU 37. Puis en faisant des missions ou des combats vous pourrez engager des unités de même niveau.

➤ OBTENIR LES MISSIONS 32 À 36

Après avoir gagné l'objet "Héroïque Gaol", allez dans l'option clan puis sélectionnez "objets reçus", prenez l'objet "Héroïque Gaol" et appuyez sur Select. Et voilà, vous avez maintenant les missions. Certaines arriveront plus tard dans le jeu.

➦ AFFRONTER PLUSIEURS FOIS LE BOSS DE FIN

Pour affronter le dernier boss une fois le jeu terminé, il faut avoir fini la mission "avec Babus" pour obtenir l'ours de Mweet. Il faut alors renvoyer de votre clan tous les persos spéciaux (Cid, Babus, Shara, Ritz et Ezel). Une nouvelle mission appelée "Souvenir" fera son apparition et vous permettra de refaire le combat contre le boss final et de revoir la cinématique de fin.

➦ EVOLUTION DES PERSONNAGES

Voici les évolutions des personnages à chaque niveau par job.

Atq = attaque arme

Déf = défense arme

PvrMag = pouvoir magique

ResMag = résistance magique

Vit = vitesse

HP = points de vie

MP = points de magie

Humains

	Atq	Déf	PvrMag	ResMag	Vit	HP	MP
Soldat	+9	+8	+6	+7	+1	+9	+1
Mage Noir	+7	+7	+9	+9	+1	+5	+4
Voleur	+7	+7	+7	+6	+1	+6	+1
Mage Blanc	+6	+7	+8	+8	+1	+6	+4
Archer	+7	+7	+6	+8	+1	+7	+1
Ninja	+8	+7	+8	+7	+2	+6	+2
Chasseur	+9	+7	+6	+10	+2	+6	+3
Spadassin	+9	+8	+3	+7	+1	+7	+1
Paladin	+8	+9	+7	+8	+0	+7	+2
Illusionniste	+6	+6	+9	+8	+0	+5	+7
Mage Bleu	+8	+8	+8	+9	+1	+6	+3

Mogs

	Atq	Déf	PvrMag	ResMag	Vit	HP	MP
Voleur	+7	+8	+6	+7	+1	+5	+2
Mage Blan	+5	+7	+8	+9	+1	+5	+4
Animiste	+7	+8	+7	+8	+1	+7	+2
Artilleur	+7	+9	+6	+8	+2	+7	+1
Mage Temp	+5	+7	+9	+9	+1	+5	+3
Noble Mog	+7	+6	+8	+9	+1	+8	+1
Cabotin	+8	+9	+6	+6	+1	+6	+1
Pandore	+8	+9	+8	+10	+0	+7	+2

N'Mou

	Atq	Déf	PvrMag	ResMag	Vit	HP	MP
Alchimiste	+6	+7	+10	+10	+1	+6	+8
Dresseur	+9	+9	+7	+4	+1	+8	+2
Illusioniste	+6	+6	+9	+8	+0	+5	+7
Mage Temps	+5	+7	+9	+9	+1	+5	+3
Mage Noir	+5	+7	+8	+9	+1	+5	+4

Mage Blanc	+6	+7	+8	+8	+1	+6	+4
Morpheur	+7	+8	+8	+9	+2	+7	+3
Sage	+8	+8	+9	+8	+1	+8	+9

Vangaa

	Atq	Déf	PvrMag	ResMag	Vit	HP	MP
Evêque	+7	+7	+9	+8	+1	+6	+4
Gladiateur	+10	+9	+6	+7	+1	+8	+3
Guerrier	+9	+8	+6	+6	+1	+9	+2
Lancier	+9	+8	+6	+7	+1	+8	+2
Moine Blanc	+8	+7	+8	+7	+1	+7	+1
Sentinelle	+8	+9	+6	+7	+1	+8	+1
Templier	+8	+10	+9	+8	+1	+7	+4

Viéra

	Atq	Déf	PvrMag	ResMag	Vit	HP	MP
Archer	+7	+7	+6	+8	+1	+7	+1
Assassin	+8	+7	+9	+7	+2	+5	+6
Bretteur	+9	+8	+8	+7	+2	+8	+1
Elementaliste	+8	+7	+8	+7	+1	+7	+4
Fantassin	+10	+7	+8	+8	+2	+7	+2
Invokeur	+7	+6	+11	+8	+1	+5	+6
Mage Blanc	+6	+7	+8	+8	+1	+6	+4
Mage Rouge	+8	+8	+8	+7	+2	+6	+2

📌 LES ARMES

Certaines armes s'obtiennent en ayant des niveaux d'aptitude du clan correspondant. En voici quelques-unes :

Excalibur

Combat 20 (symbole de l'épée)

Magie 20 (symbole de la foudre)

Nosada

Forge 20 (symbole du marteau)

Vajra

Forge 30 (symbole du marteau)

📌 DUPLIQUER UN OBJET

Si vous connaissez un ami avec lequel vous linker, choisissez l'objet que vous voulez dédoubler. Equipez-le à un personnage, puis sauvegardez dans la première case de sauvegarde. Donnez-le à votre ami par le mode link, puis sauvegardez dans la deuxième case de sauvegarde. Ensuite, chargez votre première sauvegarde, relinkiez-vous et demandez à votre ami de vous donner cet objet. Ainsi, vous pouvez avoir un nombre illimité de bagues d'ange, d'Excalibur, etc.

📌 LES HUIT MISSIONS BONUS

Finissez les 300 missions du jeu pour avoir accès aux 8 missions bonus des juges corrompus.

📌 OBJETS JETABLES

L'inventaire étant limité, vous serez obligé à un moment ou un autre de revendre des objets. Pour éviter de jeter des objets uniques, voici la liste de ceux qui réapparaissent plusieurs fois.

- . Adamantite
- . Trophée Combat
- . Oeuf Chocobo
- . Pain Chocobo
- . Gratin Chocobo
- . Derme Chocobot
- . Glace Cyril
- . Danbukwood
- . Viande Sechée
- . Insigne
- . Moonwood
- . Chocolégume
- . Clé Helje
- . Leeïte
- . Coton Magic
- . Vellum Magic
- . Tissu Magic
- . trophée Magic
- . Materite
- . Mythril
- . Peau de Panthere
- . Queue de Lapin
- . Ceffyl Corps
- . Ceffyl Esprit
- . Sigil de Terre
- . Sigil de Feu
- . Sigil d'Eau
- . Sigil de Vent
- . La Pierre d'Esprit
- . La Fleur Telaq
- . Mineraï Zodiac

Final Fantasy V Advance

© Square Enix 2007

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

DONJON OPTIONNEL

Après avoir récupéré tous les armes légendaires et terminé le jeu, chargez votre dernière partie sauvegardée et rendez-vous au Phantom Village. Au sud de cet emplacement, prenez le sous-marin pour plonger à l'endroit où des bulles remontent en surface, afin de pénétrer dans le donjon optionnel.

PAS DE COMBAT DANS LA TOUR PHOENIX

Passez par les portes suivantes : Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite et Haut.

GAGNEZ DES AP FACILEMENT

Dans la tour de Phoenix, tous les deux ou trois étages, vous atteindrez une pièce avec deux pots. L'un contient de l'argent, l'autre abrite un monstre. Le monstre ne vous attaquera pas mais vous demandera de lui donner un elixir. Si vous lui obéissez, il vous récompensera en vous donnant 100 AP et un objet.

SOUND TEST

Terminez le jeu une fois pour que le Sound Test apparaisse dans le menu Extra.

CONTENU EXCLUSIF SUR GBA

Sealed Temple

Terminer le jeu.

Job de Nécromancien

Battre Enuo dans le Sealed Temple.

Cloister of the Dead

Disponible après avoir obtenu le job de Nécromancien.

Grotte Secrète

Réunir les 12 armes légendaires du château de Kuza.

Jobs de Cannonier, Gladiateur et Oracle

Entrer dans la Grotte Secrète.

⬇ LES INVOCATIONS

Chocobo (niveau 1)

Achetez-le dans la boutique de Wolse.

Sylphide (niveau 1)

Achetez-le dans la boutique de Wolse.

Rémora (niveau 1)

Achetez-le dans la boutique de Wolse.

Shiva (niveau 2)

Allez sur le toit du château de Wolse et marchez dans l'eau. Passez sous la chute d'eau au nord, puis montez les escaliers jusqu'à trouver l'autel de Shiva.

Ifrit (niveau 2)

Rendez-vous dans la Bibliothèque des Anciens et progressez jusqu'à trouver un personnage qui vous barre la route. Il ne vous laissera passer que si vous avez l'invocation Ifrit. Retournez légèrement sur vos pas et examinez l'étagère en haut des marches pour déceler un passage secret qui conduit à Ifrit.

Ramuh (niveau 2)

Volez en direction du nord-ouest sur la première carte pour trouver une forêt située juste à côté de la ville d'Istory. Arpentez-la jusqu'à ce qu'un combat aléatoire se déclenche contre Ramuh. Vous devrez toutefois l'utiliser dans l'inventaire avant de pouvoir l'invoquer.

Titan (niveau 3)

Lorsque Cid vous demande de revenir sur les sites de chaque Aérolithe, rendez-vous à celui de Karnak pour affronter Titan.

Golem (niveau 3)

Après avoir visité Quelb, la ville des loups-garous, rendez-vous à Drakenvale, la montagne située plus au nord, et attendez de tomber sur un combat avec des dragons et un golem. Éliminez les dragons avant qu'ils ne tuent Golem pour que celui-ci vous rejoigne en tant qu'invocation.

Catoblepas (niveau 3)

Dans le monde 2, vous trouverez un tunnel sous l'eau, grâce au sous-marin. Ce tunnel est dans la partie sud du continent le plus au nord-ouest. Traversez le tunnel et combattez Catoblepas.

Carbuncle (niveau 4)

Dans le château d'Exdeath, avant d'affronter Gilgamesh pour la quatrième fois, lévitez pour franchir le sol de lave et examinez l'orbe pour déclencher le combat contre Carbuncle.

Syldra (niveau 4)

Dans le monde 3, utilisez l'Airship pour retourner à la base des pirates au milieu des montagnes. Quand vous entrerez, Faris apparaîtra et se mettra à courir vers la droite en apercevant l'illusion de Syldra.

Odin (niveau 4)

Rendez-vous dans la caverne de Jachol et escaladez le mur pour vous retrouver au sous-sol du château de Bal où vous attend Odin. Vous devez absolument le vaincre en moins d'une minute.

Leviathan (niveau 5)

Plongez sous la cascade d'Istory, quittez le sous-marin et entrez sous la chute d'eau pour rencontrer Leviathan.

Pheonix (niveau 5)

Montez au sommet de la tour Phoenix et répondez correctement à la question posée après le flashback. Le dragon Hiryû deviendra alors l'invocation Phoenix.

Bahamut (niveau 5)

Sur la carte du troisième monde, au nord-est, au sommet de la montagne avec les plantes empoisonnées.

LES SHURIKENS

Les shurikens sont des armes de jet redoutables, capables d'infliger des dégâts colossaux à tous les types d'ennemis. Seuls les personnages de classe Ninja peuvent les lancer, mais vous pouvez en acheter à volonté dans le magasin du village natal de Bartz (Lix) pour "seulement" 2500 gils. Ils vous permettront de venir à bout très facilement de n'importe quel boss du jeu.

Final Fantasy VI Advance

© Square Enix 2007

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

📁 MENU POUR ÉCOUTER LA MUSIQUE

Pour avoir droit à l'option permettant d'écouter toutes les musiques du jeu, il vous faut d'abord terminer l'aventure.

📁 L'ANTRE DES DRAGONS (DRAGON'S DEN)

Ce donjon optionnel est inédit et exclusif à la version GBA de Final Fantasy VI. Avant de pouvoir y accéder, vous devez déjà trouver et éliminer les 8 dragons suivants dans le World of Ruin : Ice Dragon (Narshe), Storm Dragon (Mt Zozo), Earth Dragon (Opéra), Blue Dragon (Ancient Castle), Red Dragon (Phoenix Cave), Skull Dragon (Tour de Kefka), Holy Dragon (Fanatic's Tower) et Gold Dragon (Tour de Kefka). Volez ensuite jusqu'à la petite île isolée au nord du Dragon's Neck Coliseum, repérable par le fait qu'elle ne comporte qu'un seul arbre. Toutes les entrées mènent à l'antre des dragons. Après avoir vaincu à nouveau les dragons, le message qui doit être reconstitué pour ouvrir la porte doit former "The King of Dragons" (le roi des dragons). Vous pourrez ensuite affronter le Kaiser Dragon. Si vous le battez, vous accéderez ensuite au Soul Shrine (sanctuaire des âmes) qui conduit à Omega Weapon.

📁 LE SANCTUAIRE DES ÂMES (SOUL SHRINE)

Ce donjon optionnel est inédit et exclusif à la version GBA de Final Fantasy VI. A la toute fin du jeu, après avoir terminé l'antre des dragons, envolez-vous vers Moblitz et atterrissez juste à l'ouest de la ville. Vous repérerez alors facilement l'entrée du donjon. Le défi consiste à remporter 128 combats à la suite sans pouvoir sauvegarder.

📁 RISTOURNE À FIGARO

Lorsque vous faites des emplettes dans le château de Figaro, vous pouvez acheter les objets deux fois moins cher à condition d'être accompagné d'Edgar et de le placer en tête du groupe.

📁 SORTS MULTIPLES

Pour envoyer des sorts sur tous les membres de l'équipe durant un combat ou sur tous vos adversaires à la fois, appuyez sur R ou L après avoir sélectionné le sort. Le fait d'appuyer sur Gauche ou Droite ne marche que dans les menus.

📌 DÉSÉQUIPPER UNE CHIMÈRE

Pour déséquiper une chimère, allez dans le menu des compétences et sélectionnez un emplacement vide. Ceci vous dépannera si vous voulez changer de chimère alors qu'elles sont déjà toutes assignées à des personnages.

📌 INVOQUER UNE CHIMÈRE

Pour invoquer une chimère, après l'avoir assignée à un personnage dans le menu des compétences, ouvrez l'écran des magies durant un combat et appuyez sur Haut pour afficher la liste des chimères disponibles.

📌 GUIDE DES CHIMÈRES

Chimères originales

Ramuh

Obtenu automatiquement en atteignant le sommet de la tour de Zozo, après avoir battu Dadaluma.

Kirin

Obtenu automatiquement en atteignant le sommet de la tour de Zozo, après avoir battu Dadaluma.

Sirène

Obtenu automatiquement en atteignant le sommet de la tour de Zozo, après avoir battu Dadaluma.

Cait Sith

Obtenu automatiquement en atteignant le sommet de la tour de Zozo, après avoir battu Dadaluma.

Ifrit

Battez-le en même temps que Shiva dans l'usine Magitech à Vector.

Shiva

Battez-la en même temps qu'Ifrit dans l'usine Magitech à Vector.

Licorne

Après avoir battu le boss Numéro 024, vous atteignez une grande salle contenant 6 Magilithes, dont celui-là.

Marthym

Après avoir battu le boss Numéro 024, vous atteignez une grande salle contenant 6 Magilithes, dont celui-là.

Catoblépas

Après avoir battu le boss Numéro 024, vous atteignez une grande salle contenant 6 Magilithes, dont celui-là.

Phantasma

Après avoir battu le boss Numéro 024, vous atteignez une grande salle contenant 6 Magilithes, dont celui-là.

Carbuncle

Après avoir battu le boss Numéro 024, vous atteignez une grande salle contenant 6 Magilithes, dont celui-là.

Bismarck

Après avoir battu le boss Numéro 024, vous atteignez une grande salle contenant 6 Magilithes, dont celui-là.

Golem

Après avoir récupéré le Blackjack (le vaisseau de Setzer) pour la première fois, rendez-vous à la salle de vente aux enchères à Jidor. Vous pourrez acheter Golem pour 20 000 Gils.

Zona Seeker

Après avoir récupéré le Blackjack (le vaisseau de Setzer) pour la première fois, rendez-vous à la salle de vente aux enchères à Jidor. Vous pourrez acheter Zona Seeker pour 10 000 Gils.

Séraphin

Rendez-vous à Tzen et parlez avec l'homme caché dans les arbres au nord-est de la ville pour lui acheter cette chimère pour 3 000 Gils. Vous pouvez attendre d'y revenir dans le World of Ruin pour que le prix passe à seulement 10 Gils, mais il est préférable de l'acquérir avant.

Fenrir

Dans le World of Ruin, après avoir battu Humbaba avec Sabin et Celes, quittez la pièce où se trouve Terra pour qu'un enfant vous apporte le Magilithe Fenrir.

Quetzalli

Dans le World of Ruin, après avoir récupéré le Faucon (second vaisseau), revenez sur l'île déserte et ramassez le Magilithe Quetzalli sur la plage.

Valigarmanda

Dans le World of Ruin, battez Valigarmanda au sommet de la montagne enneigée à Narshe.

Jörmungand

Dans le World of Ruin, après avoir battu Valigarmanda, empruntez le passage du haut et traversez le donjon. Examinez ce qui ressemble à un os dans l'antre du yéti pour obtenir le Magilithe Jörmungand. Vous devrez affronter le yéti Umaro mais pourrez l'enrôler si vous avez Mog dans l'équipe.

Lakshmi

Dans le World of Ruin, après avoir battu Chadarnouk, écoutez les explications de Owser et allez chercher le Magilithe

dans la bibliothèque, sur le côté droit de l'écran.

Alexandre

Dans le World of Ruin, au château de Doma, après avoir exploré le rêve de Cyan et battu Wrexssoul, revenez dans la salle du trône et récupérez le Magilithe sur le trône du roi.

Phénix

Dans le World of Ruin, retrouvez Locke dans la grotte du Phénix au nord de Tzen.

Ragnarok

Dans le World of Ruin, après avoir retrouvé Locke, choisissez-le comme leader du groupe et revenez à Narshe. Examinez la porte fermée dans la boutique d'armes pour la déverrouiller, puis entrez et parlez à l'homme qui se trouve dans la pièce. Il vous proposera soit l'épée Ragnarok, soit le Magilithe Ragnarok. Prenez le Magilithe !

Odin

Dans le World of Ruin, rendez-vous au château Figaro et demandez au vieil homme de la salle des machines de vous conduire à Figaro. Lorsqu'il vous signale quelque chose d'étrange, dites-lui de stopper les machines et allez explorer la cellule de droite dans la prison. Traversez la grotte jusqu'à atteindre les Ruines Anciennes et entrez dans le château pour trouver la statue Odin et son Magilithe.

Raiden

Dans le World of Ruin, après avoir obtenu le Magilithe Odin, descendez l'échelle à droite du trône et examinez le point brillant dans la bibliothèque pour trouver une lettre. Revenez à la salle du trône, faites 5 pas vers le bas à partir du trône de droite et appuyez sur l'interrupteur caché. Revenez dans la salle de la reine pour trouver un nouveau passage secret. Il vous mènera à une statue de la reine qui vous permettra de transformer le Magilithe Odin en Raiden.

Bahamut

Dans le World of Ruin, sillonnez le ciel à bord du vaisseau jusqu'à tomber sur le boss Mortalis. Battez-le pour qu'il crache le Magilithe Bahamut. Si vous n'êtes pas assez rapide, il prendra la fuite et vous serez obligé de le trouver à nouveau pour continuer le combat. Sa position est fixe mais elle change à chaque fois. Vous pouvez donc essayer de survoler chaque "case" du monde pour le trouver.

Calamités

Dans le World of Ruin, éliminez les 8 dragons pour recevoir le Magilithe Calamités. Les deux derniers dragons se trouvent dans la tour de Kefka.

Chimères exclusives à la version GBA

Léviathan

Prenez le bateau à Nikéa ou Figaro Sud pour affronter automatiquement Léviathan durant la traversée. Vous devez impérativement équiper vos personnages avec des éléments annulant ou absorbant l'eau. Certains d'entre eux peuvent être obtenus sur les pampas du désert de Maranda.

Pampa

Rendez-vous dans le désert de Maranda et éliminez 10 Pampas. Pour cela, équipez l'épée Zantetsuken et choisissez

les accessoires Lunettes de visée et Galon de maître. Les techniques spéciales d'Edgar tueront également ces ennemis en un coup. Ceci fait, marchez dans la partie sud-ouest du désert pour finir par tomber sur le Senior Pampa. La magie Ultima fonctionne parfaitement, mais pensez à lancer un Auréole sur tous vos personnages pour survivre à sa dernière série de 1000 épines.

Gilgamesh

A Jidor, parlez à l'homme qui attend tout près de la salle des ventes aux enchères. A l'intérieur, achetez l'épée Excalipur pour 500 000 gils. Rendez-vous au colisée sur le continent nord-ouest et pariez l'Excalipur pour affronter un chevalier oignon. Une fois celui-ci vaincu, vous devrez livrer bataille contre Gilgamesh.

Diablos

vous le trouverez dans le donjon optionnel Dragon's Den.

Final Fight One

© Ubisoft / Capcom 2001

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

📌 DÉBLOQUER LES SECRETS

Débloquer les secrets

Tout au long du jeu, vous gagnerez des points de combats. Ces points servent à débloquer les secrets du jeu. Pour vous donner une idée, il faut environ 2000 points pour tout débloquer. A chaque niveau terminé, vous gagnerez entre 50 et 100 points. Voici l'ordre dans lesquels les secrets apparaissent :

- Vies supplémentaires (jusqu'à 9 vies)
- Choix du niveau (de 1 à 6)
- Changer la couleur des personnages. Fait aussi apparaître Alpha Cody et Alpha Guy.
- Coup de poing rapide (en laissant appuyer le bouton d'attaque, vous donnerez plusieurs coups de poings).

📌 PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Terminez le jeu une fois pour obtenir Alpha Guy puis une seconde fois pour obtenir Alpha Cody.

Fire Emblem

© Nintendo / Intelligent Systems 2004

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

📌 BONUS DE FIN DE JEU

Si vous terminez le jeu vous aurez accès à deux nouveaux modes de jeu : difficile et hector, mais aussi à quelques bonus comme un sound test, une galerie de vidéos...

📌 QUÊTES ANNEXES

Voici les choses que vous devez faire pour débloquent toutes les quêtes annexes. Le déroulement des chapitres dépend des actions que vous avez faites avant.

Chapitre 7x : Terminez le chapitre 7 en moins de 15 tours.

Chapitre 13x : Visitez le village au nord-ouest dans le chapitre 13.

Chapitre 16x : Gardez un soldat vert en vie dans le chapitre 16.

Chapitre 18x : Terminez le chapitre 18 en moins de 16 tours.

Chapitre 22x : Recrutez Hawkeye dans le chapitre 22 et faites-lui gagner 700 points d'XP.

Chapitre 23a : Il faut que la somme des niveaux des Seigneurs soit inférieure ou égale à 49.

Chapitre 23b : Il faut que les niveaux des Seigneurs soit supérieure ou égale à 50. Vous pourrez recruter un nouveau personnage dans ce chapitre.

Chapitre 26x : Recrutez Jaffar dans le chapitre 26 et maintenez-le en vie.

Chapitre 32x : Terminez la mission 32 en moins de 20 tours dans le scénario d'Hector.

📌 CHANGEMENTS DE CLASSES

Lorsqu'ils passent au niveau 10, vous pouvez changer la classe des personnages comme suit :

Archer -> Sniper : Orion/Sceau Terre

Chevalier -> Général : Ecusson du Chevalier/Sceau Terre

Cavalier -> Paladin : Ecusson du Chevalier/Sceau Terre

Combattant -> Guerrier : Sceau du Héros/Sceau Terre

Eliwood -> Seigneur Chevalier : Voir Athos

Hector -> Grand Seigneur : Sceau du Ciel

Lyn -> Seigneur du sabre : Sceau du Ciel

Mage -> Sage : Anneau de Guilde/Sceau Terre

Mercenaire -> Héro : Sceau du Héros/Sceau Terre

Moine ou Cler -> Evêque : Anneau de Guilde/Sceau Terre

Myrmidon -> Maître épéiste : Sceau du Héros/Sceau Terre

Nomade -> Soldat Nomade : Orion/Sceau Terre

Peg. Chevalier -> Falco Chevalier : Fouet d'Elysée/Sceau Terre

Pirate -> Berserker : Emblème de conquête

Shaman -> Druide : Anneau de Guilde/Sceau Terre

Troubadour -> Valkyrie : Anneau de Guilde/Sceau Terre

Voleur -> Assassin : Contrat de Fell

📌 BOUTIQUES SECRÈTES

Pour pouvoir accéder aux boutiques secrètes, vous devez voler la carte de membre dans le chapitre qui se termine par Darin en tant que boss. Dirigez Matthew et le reste de vos unités vers la droite pour voir un voleur à travers une fissure du mur près de l'escalier. C'est à lui que vous devez voler la carte.

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Précisions

Nous allons débiter par une précision sur cette soluce. Tout d'abord, il s'agira plutôt d'un guide de jeu, un ensemble de conseils de stratégie qui pourront vous aider à acquérir la victoire. D'autre part, j'ai choisi de commencer par le quatrième chapitre, étant donné que le prologue et les trois suivants ne sont rien de plus que des tutoriaux, sans aucune difficulté.

Histoire de Lyn

Ch.4 : Guet-apens :

Il est donc temps de commencer après l'arrivée de Lyndis dans une bâtisse abandonnée pour passer la nuit. Soudain, vous êtes encerclé par des bandits. Le but de la mission est alors de protéger Nathalie, le NPC à l'intérieur, en soutenant les assauts adverses durant 7 tours. Envoyez Lyn à la porte Est, et formez une barricade des troupes restantes à l'entrée Sud, afin de faire bloc et d'empêcher que les opposants ne rentrent. Placez Sain et Kent à l'embrasure de la porte, puis éloignez Florina des murs afin de ne pas l'exposer aux archers. Placez-la dans un endroit sûr. Enfin placez Wil derrière l'un des deux chevaliers, dans le but d'achever les ennemis déjà blessés par ces derniers. Au deuxième tour, suivez les instructions, et parlez à Dorcas. Celui-ci devient alors votre allié. Faites-le immédiatement rejoindre le groupe gardant la porte principale, en le plaçant juste à l'entrée de l'endroit où se trouve sa femme. Pourquoi ? Parce qu'au quatrième tour, des adversaires vont briser le mur en haut à gauche, et pénétrer dans votre bastion. Chargez Dorcas de vous couvrir de ce côté, et poursuivez la résistance au Sud. Au bout d'un moment, il faudra rameuter Wil et Florina pour aider Dorcas, en faisant bien attention à l'archer ennemi. Avec une telle couverture vous ne risquez rien. Veillez bien à ne pas laisser d'espaces libres où pourraient se faufiler vos adversaires. Prenez également garde à Lyn. Veillez à ce qu'elle ait assez de potions, et n'hésitez pas à vous cacher dans un bosquet si vous avez peur de vous prendre trop de coups.

Ch.5 : Au-delà des frontières :

Dès le début du combat, deux BPC font leur apparition. Approchez-vous de la jeune fille, et parlez-lui. Il s'agit de deux magiciens Serra, et Erk. La première dispose de magie blanche, et le second de sorts obscurs. Après quelques morts, ils vous rejoignent. Soignez le mage avec Serra, puis jetez-vous dans la bataille. Une fois que les explications sont terminées, déplacez les cavaliers dans les bois, en compagnie de Dorcas, et laissez Wil et Florina en arrière pour achever vos opposants. Prenez Lyn et placez-la dans les montagnes, au creux d'un bosquet. Si vous désirez des informations importantes, visitez les maisons sur le terrain de jeu. La première est accessible à Sain. Protégez avant tout Erk et Serra, en les plaçant près de Lyn. Conduisez dans la partie la plus haute de l'écran de combat, coupé en deux par les montagnes, vos cavaliers, Dorcas, et Florina (attention à l'archer). Le chemin central par les collines est

réservé plutôt à Lyn, aux magiciens, et à Wil en couverture. Pour le boss, veillez tout d'abord à l'encercler de tous vos hommes capables de toucher une cible à distance, afin de l'affaiblir, puis terminez-le avec une unité qui a besoin de points d'expérience. Notez la boutique (en forme de fort) où vous pouvez acheter un javelot.

Ch.6 : Le sang de la vanité :

A peine arrivé à Araphen, près de votre but, vous vous apercevez que les hommes de Lundgren ont décidé de mettre le château du marquis vous accueillant en proie aux flammes. Des assassins tentent de vous exterminer, mais un mystérieux cavalier très charismatiques vous sauve de leurs mains. Son nom est Rath. Votre objectif, est de désactiver les trois systèmes de verrouillage bloquant l'entrée du passage secret menant à l'intérieur du château. Mais d'abord il vous faut trouver des clés afin d'ouvrir les portes menant à ses dispositifs. Pour commencer, visitez la maison juste au-dessus de Lyn. Vous découvrez Matthew, un voleur qui possède la capacité de déverrouiller les serrures. Vous voyez donc son utilité immédiate. Conduisez-le à la première entrée, et ouvrez-la. Suivez ensuite les conseils du jeu. Une fois Rath sur l'interrupteur, un pan de mur tombe et dévoile une pièce. Plus que 2 ! Ensuite, éliminez le soldat tout en bas de la carte, et visitez les maisons alentour. Celle avec un toit rouge abrite un homme qui vous confiera la clé de l'une des portes. Conduisez ensuite Matthew sur le coffre, et ouvrez-le. Vous récoltez une robe sainte. Ensuite envoyez 3 guerriers avec le voleur pour le couvrir, et pausez par le bas avec le personnage détenant la clé accompagné de la troupe restante. Tuez le garde, et entrez. Le second gardien sur la route du haut, où vous avez placé Matthew conserve une clé. Éliminez-le avec Rath et prenez-la. Une fois dans la pièce du bas, pressez le switch au sol, et dans celle du haut, ouvrez le coffre avec le voleur. Une troisième salle apparaît alors, avec un dispositif gardé par un archer et un chevalier. Envoyez-y vos troupes en protégeant vos personnages faibles. Privilégiez l'affrontement à distance, et finissez-le d'une attaque bien placée au corps-à-corps. Puis grimpez sur la dalle bleutée.

Ch.7 : Enfants en détresse :

Après avoir appris que le marquis n'était qu'un scélérat, Lyn, récemment rejointe par Rath, continue son chemin avec une volonté de fer. Vous arrivez alors à Khathelet. Vous pouvez maintenant avoir accès au menu de préparation du combat, afin de choisir vos unités avant la bataille. Veillez bien à échanger les armes intéressantes avec les membres ne participant pas au pugilat, et à avoir suffisamment de guerriers, du moins pour cet affrontement-ci. Une fois la bataille débutée, vous rencontrez Lucius, un moine d'Elimine. Il vous servira notamment à contrer la magie noire des shamans (différente de la magie élémentaire d'Erk). Attaquez donc ce dernier pour vous faire une idée de ses pouvoirs. Une fois cela fait, Nils, le jeune garçon vous ayant demandé assistance, se propose de vous aider. C'est en fait un barde qui peut vous permettre de vous déplacer deux fois par tour. Redonnez donc une possibilité d'attaquer à Lucius, et tuez le shaman. Ensuite, n'oubliez pas de visiter chaque maison, et surtout le magasin, pour vous ravitailler en potions. Positionnez-vous de préférence dans les forêts et forteresses afin de profiter de bonus de défense. Occupez-vous de l'archer, puis laissez venir le barbare. Une fois dans le défilé entre les collines, utilisez la place forte, afin de positionner un guerrier repoussant ceux qui tenteraient de passer. Puis allez visiter la ville à l'est. Vous obtenez de l'eau pure, vous permettant d'être moins sensible à la magie que d'habitude. Avant de passer le pont, assurez-vous bien d'avoir à votre disposition un guerrier rapide pour tuer dans les plus brefs délais le magicien ennemi. Foncez-lui, puis utilisez Erk en combinaison avec Nils pour le soldat. Visitez ensuite la maison en bas de la carte, où vous verrez Hector. Puis faites avancer vos unités en vous méfiant des trois shamans. Tentez d'en attirer deux à vous et de les prendre au piège entre les flèches de vos archers et cavaliers tirant à longue portée, et la magie blanche de Lucius. Puis pour le boss, approchez-vous avec prudence, et utilisez Nils et Lucius ensemble après avoir entamé l'affrontement avec un ou deux guerriers. Puis vous rencontrez Eliwood, qui vous ramène la soeur de Nils.

Ch.7x : Un combat obscur :

Cette mission secondaire que vous n'êtes pas obligé de faire, mais que j'ai choisi d'accomplir, vous mène droit dans l'un des Q.G du Black Fang afin de récupérer la bague de Ninian. Je vous conseille de vous armer de courage et d'une bonne armée de guerriers. Privilégiez les hommes en arme, et laissez de côté Dorcas et Lucius. La stratégie ici, est d'attirer les soldats du Black Fang dans des lieux étroits, afin de pouvoir les encercler, ou tout simplement de se jeter sur eux à plusieurs. Placez Sain et Kent au pied des escaliers de gauche, accompagné de Rath en soutien, et placez tous les autres dans la pièce de droite en protégeant les personnages faibles. Puis attendez que les ennemis proches surviennent. Ne vous approchez par contre pas trop du magicien enfermé dans sa petite pièce. Ensuite, opérez une

remontée par les deux couloirs de la droite une fois que le chef de la division ennemie lui a demandé de foncer sur vous. Mettez toujours un guerrier en avant, et un personnage aimant la longue distance derrière. Le couple cavalier magicien est un plus non négligeable. Prenez tout de même un autre soldat accompagné d'un archer afin de faire une brèche dans le mur tout à gauche, et laissez venir le shaman jusqu'à vous. L'ennemi est désormais encerclé. Tuez le dernier guerrier dans la salle en haut à droite, et attaquez-vous au boss. Adoptez la même technique que pour les chefs de fin de niveau habituels, bien que celui-ci soit moins dangereux.

Ch.8 : Vortex stratégique :

Vous débutez par vous rendre compte que l'ennemi utilise carrément des armes de siège contre vous. Le but est alors d'accéder à cet outil terrifiant afin de le retourner contre vos agresseurs. Dès le début, longez les collines en haut de la carte, et envoyez deux cavaliers s'occuper du shaman, tandis que Lyn et un autre guerrier s'occuperont du mage, tout cela au second tour. Puis entrez dans la ville, et un vieillard vous remettra l'épée Brise-Lance, permettant d'inverser le triangle des armes concernant le rapport lance-épée. Puis, envoyez Lyn, Wil et Dorcas, dans le passage derrière les montagnes à droite de la carte. Vous pouvez passer à travers les reliefs de couleur bleutée. Pendant ce temps, bloquez les renforts ennemis avec le reste de votre troupe au col à gauche de la carte, en faisant attention à vos magiciens, et en tirant parti de Nils. Une fois près de la baliste, et après avoir éliminé les gardes environnants, l'archer aux commandes de l'engin va sortir vous attaquer.

Veillez alors à ce que vos personnages aient suffisamment de vie pour ne pas se faire tuer. Puis placez Wil à l'arrière de la machine. Ensuite amenez vos cavaliers sur le pont pour attirer deux ennemis. Une fois ces deux anéantis, restez en place et tirez sur celui restant avec Wil. Puis terminez-le avec vos guerriers quand il vient vers vous. Le boss, Yogi, craint énormément la magie de feu. Vous savez donc ce qu'il vous reste à faire.

Ch.9 : Réunion brumeuse :

Vous revenez à Khathelet pour demander de l'aide à Eliwood. Mais les nobles du comté ne vous apprécie pas vraiment, se fiant aux dires de Lundgren, qui cherche à vous déprécier dans l'esprit du peuple. Un conseil, prenez Matthew dans votre équipe qui sera un très bon éclaireur. Puis un homme vous rejoint, Lord Wallace, ancien ami de Sain et Kent. Après la transformation de votre nouvelle recrue, allez dans le village derrière vous, pour récupérer une torche, vous permettant de voir dans la brume. Placez une partie de vos hommes dans le passage en haut de la carte, et l'autre au niveau du pont en bas. Équilibrez bien les deux forces, car dès le deuxième tour, des malandrins vont surgir des forteresses du terrain. Protégez vos personnages faibles en priorité. La stratégie est en fait de donner la torche au voleur, étant celui qui se déplace le plus rapidement. Partez en vous abritant derrière un guerrier et allumez l'une des torches dès que la brume vous empêche de voir convenablement le terrain, en passant par le chemin du haut, plus simple. En bas, vous serez attaqué par une véritable horde de barbares. Avancez le plus vite possible afin de les noyer dans la brume en arrière pour ne plus les retrouver sur votre chemin. Assurez-vous cependant que tout vos compagnons soient en sûreté. Puis, une fois les deux voies dégagées, avancez toujours en utilisant une torche à chaque tour, afin de ne pas vous faire surprendre. Tuez les gardes devant le château et occupez-vous du boss avec Erk (attention à la riposte car le chef de ce niveau peut attaquer à distance ou au corps-à-corps), et un guerrier assez résistant. Puis prenez le château pour valider votre victoire.

Ch.10 : Loin des plaines :

Vous voici paré pour le combat final. Dès le début, placez Wallace près du pont, et organisez votre troupe pour que les soldats soient sur les côtés, entourant les mages et les personnages plus faibles. Puis attendez que les ennemis viennent à vous au second tour. Lors du troisième tour, la pluie se déchaîne. Un conseil, laissez les chevaux tranquilles, ces derniers étant plus faibles durant les ondées, et n'avançant que de peu de cases. Essayez de ne pas provoquer de blocage en les ayant laissé sur le pont par exemple. Occupez-vous des magiciens et des archers avec vos guerriers et mages à pieds. Puis allez visiter la maison, tandis que vous disposez vos unités en barrage autour du pont de droite. Le quatrième tour voit le retour du soleil. Éliminez l'archer en priorité, et faites passer Wallace devant pour rejoindre le village. Placez-vous autour de cette bourgade, et attendez la cavalerie. Neutralisez cette dernière, et occupez-vous du shaman avec Lucius. Une fois vos ennemis défaits, envoyez Matthew passer par la droite du village, afin d'aller visiter ce dernier. Vous trouvez une bague Vita. Puis conservez un groupe qui restera à gauche du hameau afin de couvrir celui que vous enverrez briser le vieil arbre près de la rivière, en bas à droite de l'écran. Une fois celui-ci abattu, vous pourrez passer par-dessus le cours d'eau afin de rejoindre plusieurs habitations très utiles. N'oubliez pas de gérer

intelligemment les alternances pluie/beau temps durant vos affrontements. Une fois parvenu aux maisons "cachées", pénétrez dans les deux boutiques afin de vous munir d'armes spéciales, et de magies permettant de blesser Lundgren. Envoyez un homme dans la maison restante, et faites tomber l'arbre sur la gauche. Une fois les troupes adverses éliminées, trouvez un point de ralliement (près de l'arbre abattu par exemple), afin de partager vos achats, en offrant les armes aux personnages les plus résistants, pour ce combat ultime. Laissez faire Wallace au cors-à-cors, tandis que vous arrosez Lundgren de magies de foudre. Attention cependant à ses contre-attaques qui peuvent être lancées à bout portant ou à distance. Veillez à ne jamais tomber en dessous de la moitié de vos points de vie. N'hésitez pas à reculer pour vous ressourcer, et à ensuite revenir grâce à Nils. Une fois ce combat terminé, vous aurez le droit à un épilogue en bonne et due forme, où vous apprendrez le destin de chaque personnage. Je vous en laisse la surprise. Quant à vous, jeune stratège vous quittez Lyn qui s'était éprise de vous (mais pourquoi partir alors ?!), en vue de parachever votre formation.

Mais vous la reverrez un jour, elle vous le promet.

Histoire d'Eliwood

Ch.11 : Départ :

Après vous être engagé aux côtés du marquis Eliwood, vous débutez une bataille contre des bandits sans foi ni lois. Commencez par tuer le barbare juste au-dessus de votre armée, grâce à Lowen et Rebecca. Puis le tour suivant deux brutes se joignent à vous, à savoir Bartre, et surtout Dorcas ! Et oui vous retrouvez ce fier guerrier. Servez-vous de ces deux nouvelles recrues pour éliminer le soldat armé d'une hache ennemi, puis anéantissez l'archer avec Lowen et Marcus. Puis allez dans le village au Nord-Est, afin de récupérer le Pyrobouclier. Puis fabriquez-vous un mur de quatre guerriers en plaçant Eliwood le plus au Nord, au niveau du passage entre la mer et le montagnes. Derrière cette barrière humaine, placez Rebecca et Bartre qui peut lancer sa hache. Puis descendez toujours en formation serrée jusqu'à l'anéantissement de toute révolte ennemie N'oubliez pas de vous arrêter au magasin pour acheter des potions. Une fois devant le boss, affaiblissez-le avec des attaques à distance, et terminez le travail avec Eliwood. Une bataille simple, mais on sent déjà que le niveau de difficulté augmente. Prenez ensuite la maison.

Ch.12 : L'ami retrouvé :

Dès le début de la bataille, envoyez Marcus dans la ville en arrière. Vous obtenez le tome secret, un livre spécial. N'oubliez pas non plus d'aller faire vos emplettes au magasin, et de visiter les maisonnettes environnant. Faites bloc dans les places fortes près de la colline touchant presque le bas de l'écran, et attendez les renforts d'Hector. Puis attaquez l'archer avec ce dernier et Oswin. Puis placez vos hommes dans le chemin entre les montagnes, en essayant de les faire stationner dans les forêts ou les châteaux. Dans les tours suivants, amenez Hector et Oswin à la rencontre de votre groupe, en bataillant toujours contre troupes ennemies en tenant votre position. Une fois ensemble, laissez venir le boss, et anéantissez-le violemment, avec le reste de ses troupes.

Ch.13 : En quête de la vérité :

Après avoir retrouvé nombre d'anciennes connaissances qui, seront heureuses de travailler avec vous comme Matthew et Serra, vous vous dirigez vers un nouveau conflit. Dès le début, séparez votre groupe en deux. L'un passera en haut à gauche en abattant l'arbre, et l'autre longera le village en passant à côté des montagnes. Équilibrez bien vos deux factions en incluant obligatoirement Matthew à la troupe qui descendra (vous verrez pourquoi). Visitez le village à gauche, une fois la rivière passée, et vous obtenez une torche. Puis passez l'autre cours d'eau en détruisant le second arbre. Vous arrivez alors derrière le château. Continuez à faire progresser l'autre groupe parallèlement, en vous méfiant de la recrudescence d'ennemis et surtout de leur relative force par rapport à ceux de l'autre route. N'oubliez pas non plus de visiter le village à droite de la carte pour découvrir une mine. Profitez en pour faire des achats avec le groupe du haut, tout en restant toujours derrière le château, afin de ne pas trop vous exposer à danger. La meilleure solution consiste à laisser arriver les troupes ennemis. Votre groupe en bas devra atteindre le pont pour accéder lui aussi au château. Servez-vous des endroits favorisant votre défense. A un moment, il ne restera que Guy (un soldat ennemi à l'apparence spéciale, près de la forteresse après le pont). Ne vous approchez pas trop de lui afin de ne pas le tuer, et chargez Matthew de lui parler. Guy décide alors de vous rejoindre. Puis il est temps de s'occuper du boss. Affaiblissez-le un petit peu avec Bartre, puis annihilez cet ennemi narquois avec Hector. Ensuite, prenez le château.

Ch.13x : Un drôle de marchand :

Cette quête est optionnelle. A vous de décider si vous avez le désir de la commencer. Mais vous risqueriez de passer à côté de choses intéressantes. Il vous faut protéger Merlinus, un marchand attaqué par les pillards. Le problème est qu'il fait nuit. Donc commencez à vous débarrasser des plus proches ennemis de Merlinus, puis chargez le personnage disposant d'une torche de l'allumer. Attention car vos adversaires vont abattre tous les arbres autour de vous, pour vous encercler en tentant de traverser les rivières. Essayez de protéger surtout le NPC, et chargez vos plus fidèles guerriers de former un cercle protégeant les plus faibles, bouchant les entrées des ennemis. Une fois le danger venant du bas circonscrit, montez tout droit, et allumez une autre torche. Vous voyez alors que deux "îles" apparaissent à gauche et à droite. Le boss se trouve sur celle de gauche accompagné d'hommes de main. Mais pour l'instant attendez que ces derniers vous attaquent en plaçant des hommes forts devant les troncs d'arbre servant de pont.

Formez alors un autre groupe qui ira abattre le tronc de droite afin de traverser le cours d'eau et d'éliminer les brigands de ce même côté. Ensuite regroupez-vous au centre de l'île centrale puis attendez l'arrivée des ennemis que vous n'aviez pas vu et du boss qui se déplace une fois ses troupes réduites. Si ces derniers ne viennent pas à vous, allez les dénicher près de la forteresse de l'île de gauche. Protégez-vous avec Oswin, et tout devrait bien aller. Vous embauchez alors Merlinus qui vous permet de conserver un stock d'objets plus important. En route pour Lahus maintenant

Ch.14 : Faux amis :

Après vous être fait berner par un ancien "ami", Erik, vous vous trouvez encerclé par un nombre impressionnant de soldats d'élite de Lahus. Prêt à vous battre jusqu'à la mort, vous apercevez une vieille femme qui vient à votre rencontre. Elle se nomme Hannah. Elle vous permet de connaître la bonne aventure via le menu fortune dans l'écran de préparation des combats. Commencez par réduire à néant les deux chevaliers à votre gauche, puis envoyez quelqu'un dans les deux maisons du haut. De même attention à la tente de Merlinus si vous avez choisi de la déployer. Ensuite déployez deux équipes sur les deux ponts du terrain afin de prendre l'ennemi en tenailles. Mettez en avant vos porteurs de hache, puissants contre les chevaliers, accompagné d'autres guerriers en soutien. Une fois que Erk est apparu, mettez-vous autour de lui afin de le protéger, puis envoyez Serra lui parler. Après que celui-ci vous ait rejoint, dépêchez un groupe à la protection du petit village au Sud de la carte, afin que personne ne le détruise. Envoyez Hector plus d'autres personnages rapides. Pendant ce temps, visitez le village du haut avec le groupe d'Eliwood. Vous y gagnez une lame fer. Continuez à résister aux assauts des cavaliers en mettant en avant des guerriers à la forte défense suivis de personnes munies de haches. Au bout d'un moment la pluie s'en mêle. Prenez en compte le fait que les cavaliers se déplacent du coup moins vite. Tuez le gardien du village du Sud, puis attendez la fin de la pluie. Les cavaliers face au groupe du Nord vont alors venir l'attaquer. Défendez-vous comme auparavant, et enchaînez haches et magie. Faites bloc, et méfiez-vous d'Erik qui va vous attaquer. Visitez le village du Sud que vous protégez, et vous découvrirez une nouvelle alliée, en la personne de Priscilla, une mage disposant de sorts de soin, et qui plus est à cheval. Faites tout de même attention aux pirates qui tentent de vous prendre à revers et de détruire la tente de Merlinus, du moins pour l'un d'entre eux. Anéantissez-les avec vos cavaliers et épéistes, puis mettez un terme à la garde d'élite de Lahus. Après des révélations sur son père, Eliwood décide de poser des questions au lâche marquis de Lahus qui s'est défilé, et surtout au Black Fang.

Ch.15 : Lady de Caelin :

Après avoir appris que Caelin, et donc Lyndis était en danger, Eliwood et Hector décident de porter secours à cette contrée dans l'urgence. Les troupes de Caelin sont en effet en mauvaise posture lorsqu'ils arrivent. Après vos retrouvailles avec Erk, vous débutez le combat. Dès le début, avec la troupe de Lyndis, faites quelques achats dans les magasins environnants, et visitez les maisons. Puis formez un groupe compact avec Eliwood afin de boucher le chemin entre le village et les collines. Au deuxième tour, allez visiter ce dernier. Vous gagnez un rubis. Allez affronter les gardes maintenant. Privilégiez la hache contre les chevaliers et ne vous précipitez pas. Faites attention aux magiciens. Répondez aux attaques avec la troupe de Lyndis en restant groupé. Puis découpez vos hommes en deux groupes. L'un fera la jonction avec Lyn en passant sous le village, et l'autre maîtrisera les ennemis au-dessus de ce même village. Mais une fois que les ennemis se seront amassés contre le groupe du haut, rameutez celui du bas et formez une barrière infranchissable. Une fois sûr de vos positions, allez visiter le village en bas avec les troupes de Lyndis. Vous gagnez un épéon lourd. C'est le moment de prendre l'ennemi en tenailles autour du village. Dépêchez tout de même un groupe qui vous soutiendra à l'arrière afin d'éviter les attaques surprise. Placez-y des hommes forts, car l'ennemi n'aura de cesse de vous tourmenter. Une fois la tenaille inutile, commencez à monter à l'assaut du fort en faisant attention aux

nombreuses troupes le gardant. Protégez vos arrières, et utilisez Erk en soutien. Puis dirigez-vous rapidement vers le boss, tout en laissant un groupe en protection devant la tente de Merlinus, qui se verra attaqué par des troupes de cavaliers. Ne l'attaquez (boss) avec personne d'autre qu'Oswin avec l'épieu lourd ou Bartre en sauvant celui-ci à chaque tour.

Vous vous feriez massacrer sinon. Postez des troupes sur les forts devant le château pour résister aux nuées de cavaliers vous assaillant. Ils n'arrêteront pas de revenir tant que vous n'aurez pas tué leur chef et que vous ne vous serez pas emparé de la forteresse. Puis prenez le château.

Ch.16 : Terrain inconnu

Les complots se précisent et c'est après des retrouvailles émouvantes avec vos anciens amis, dont la valeureuse Lyndis que vous vous rendez à la rencontre du vénérable marquis de Caelin. Dès le début du combat placez Dorcas ou Bartre en haut au centre des escaliers, et accompagnez-le d'Eliwood et de Marcus qui s'occuperont des archers. Puis dispersez vos hommes en deux groupes, chacun s'occupant d'un des deux piliers bordant les marches. Attention surtout aux tireurs à l'arc (concernant Mathew). Puis envoyez un détachement à gauche, vers la salle au trésor, tandis que le gros de vos troupes reste en place dans le couloir central. N'oubliez pas que vous ne pouvez ouvrir le coffre qu'avec le voleur. Une fois que vous avez déverrouillée la porte et tué l'archer, rameutez les renforts alloués à Matthew. Faites bloc dans le long couloir vers la gauche, en plaçant vos porteurs de hache en avant. Puis une fois les chevaliers détruits, occupez-vous des archers avec des personnages rapides. Continuez votre avancée, et au bout d'un moment, les soldats enfermés vont sortir et vous prêter main forte. A ce moment là faites revenir Matthew au plus vite vers vous, sans oublier d'envoyer un rapide guerrier protéger Merlinus. Puis prenez les escalier tout en rasant le mur de gauche, car des mages noirs se trouvent dans la pièce centrale. Ne restez pas à leur portée. Envoyez un cavalier chercher Lucius dans sa cellule. Vous pouvez également obtenir un nouveau personnage dans cette mission, avec l'aide de Priscilla. Prenez-la dans l'équipe qui part dès le début du combat à l'affrontement, et parlez à Lord Raven, le renégat qui s'est échappé de la prison où étaient enfermés les soldats de Caelin, avant que celui-ci ne soit tué par ces derniers. Il vous permettra en plus de récupérer Lucius. Continuez à avancer, saisissez-vous des coffres au trésor dans la pièce du haut tout en continuant à éviter tout contact avec les shamans. La dernière pièce se trouve habitée de trois guerriers armés de lances en plus du boss. Attaquez-vous à ces derniers en priorité. Une fois vaincus, le boss ne sera qu'une formalité si vous suivez cette technique. Prenez Eliwood et parlez à Hector (soutien). Sa force en sera décuplée. De ce fait, amenez-le devant le chef du niveau, et placez derrière lui Serra. A ses côtés, mettez Oswin et Eliwood. Vous tuerez alors Bernard en deux coups. Pensez à vous soigner bien sûr. Ensuite allez tuer les shamans. Commencez par ouvrir la porte avec Matthew, puis lancez un javelot sur l'ennemi le plus à droite dans la pièce avec Oswin. Ensuite conduisez vos guerriers jusque dans l'ancre des shamans et exterminatez-le. Puis prenez le trône avec Eliwood.

Ch.17 :

Vous vous embarquez maintenant pour l'île du dragon à la nouvelle que le père d'Eliwood s'y trouve. En chemin et après avoir retrouvé Ninian qui dérivait sur un bateau échoué, vous vous faites attaquer par des pirates du Black Fang, qui veulent vous tuer pour récupérer Ninian. Un conseil n'amenez pas de cavaliers au combat, car ces derniers ne résisteront pas aux assauts des magiciens. Privilégiez également les mages élémentaux, puis les chevaliers pégases, résistants à la magie. Si vous avez une cuiracide, n'omettez pas de la prendre. La meilleure façon de procéder est de créer deux fronts de combat. D'un côté, réservez les personnages résistants à la magie (gauche), et de l'autre forts contre les attaques armées (droite). Tenez cette position coûte que coûte. Postez Oswin en bas de l'escalier droit, et Florina sur l'autre. Tuez les gardes avec Oswin, et faites un bloc avec Oswin, Florina, et Erk au milieu derrière le pilier entre les escaliers. La méthode pour gagner ce combat très difficile est alors la suivante. Il vous suffit de poster Hector et Oswin juste devant les deux ponts sur la droite servant aux pirates pour arriver jusqu'à vous, afin de protéger le reste du groupe. Vous contiendrez alors ceux-ci facilement, et cela vous laissera le champ libre pour vous rendre à gauche du navire avec le reste de la troupe afin d'en finir avec les Shamans. Attention cependant à ne pas trop exposer les personnages sensibles à la magie noire. Prévoyez un guérisseur et des objets de soin. N'attaquez surtout pas le boss avec un cavalier, il peut vous le tuer immédiatement. Privilégiez les combats de mage et d'unités résistantes à la magie. Sinon attendez la fin du combat après 11 tours.

Ch.18 : L'île maudite

Après la scène poignante de la mort de Leila et du chagrin de Matthew, vous pénétrez dans la forêt des ténèbres. Dès le début du combat, séparez votre clan en deux groupes et investissez les forts juste devant vous vers le Sud. Laissez-y vos meilleurs archers, cavaliers et chevaliers, car c'est ce front qui va être le plus violent. L'autre partie de votre troupe (je vous conseille Oswin, Erk, un épéiste, et le pirate qui se bat à vos côtés) va devoir passer par l'Est, en utilisant le pont. Faites tout de même attention, car les ennemis présents ici sont tout de même coriaces et méritent votre concentration. Continuez sur cette bande de terre longeant la rivière et opérez la jonction avec le premier groupe résistant bec et ongles à l'envahisseur. Ne lâchez surtout pas les forts, qui sont réellement une chance de victoire non négligeable. Méfiez-vous surtout des archers à cheval qui ont tendance à souvent attaquer deux fois, et qui se déplacent très rapidement. Cachez bien vos mages et surtout vos cavaliers pégases. En parlant de cela, au bout de deux ou trois tours, la soeur de Florina, Floria va venir venger ses amis morts au combat en s'attaquant aux archers près des forts que vous détenez. Pensez donc à avoir votre cavalière ailée non loin. En effet après avoir discuté avec cette folle furieuse qui brave la mort, vous pourrez la convaincre de rejoindre vos rangs et de combattre aux côtés de sa douce soeurette. Dépêchez-vous tout de même, car les archers ne feront pas de quartiers. Une fois cette dernière dans vos rangs, éloignez-la le plus possible des snipers équipés d'arcs divers et variés. Je ne peux maintenant que vous conseiller de résister jusqu'à la jonction des groupes. Gardez votre position dans les forts, et laissez deux personnes de côté qui vous défendront des pirates arrivant sans cesse par la mer. Ensuite, et une fois tout ce petit monde éteint, avancez vers le bas de la carte, au Sud-Est, là où se trouve Uhai, à savoir le boss. Laissez toujours deux ou trois acolytes en retrait pour les pirates. Attention, car Uhai peut vous toucher sur trois cases alentour (archer). La meilleure chose à faire est de l'affaiblir avec Erk (pensez à le faire changer de classe) pendant deux tours, puis de l'achever au corps à corps avec un guerrier.

Ch.18x : Sceau magique

Cette mission vous confronte à une troupe de magiciens assez tenaces et combatifs. Dès le début assurez-vous d'avoir de quoi mener à bien cette étape aléatoire. Munissez-vous en priorité d'un archer, d'un mage, d'Oswin, d'Hector, de Barthe ou/et Dorcas. A votre arrivée sur le champ de bataille, laissez passer le premier tour sans agir. Ensuite, éliminez les premières menaces en utilisant votre archer pour les cavaliers pégases (que vous laisserez donc en couverture arrière), Erk pour les gros chevaliers, accompagné d'Hector ou d'un autre porteur de hache, et Oswin pour former une défense solide. Puis lorsque viendra le troisième tour, les ennemis seront soumis à un sceau magique, couvrant une zone s'étendant sur la moitié de la carte. Ce dernier empêche les magiciens de faire appel à leur pouvoir magique. De ce fait avancez prudemment vers la zone en question, car certains mages n'y sont pas inclus et d'impressionnants chevaliers demeurent à ses abords. Une fois près de cette dernière, envoyez un détachement dans le village en bas à droite de la carte de façon à obtenir un objet très intéressant. Puis prenez place dans les deux forteresses juste à côté des montagnes, et forcez les mages impuissants à venir s'empaler sur vos défenses. Vous êtes en zone protégée. Mais attention, car vos propres mages ne pourront pas non plus se servir de leur pouvoir. Avancez prudemment en vous méfiant du fait que les magiciens ennemis peuvent sortir de la zone rouge pour vous traumatiser. Éliminez-les préventivement. Une des manières d'éviter de se faire prendre au piège et de ne jamais rester à moins de deux cases du bord de la zone du sceau. De ce fait, vous resterez à l'abri des assauts magiques. Une fois la garde du boss gardant le grand château éliminée, il est temps de vous attaquer à ce dernier. Ne pouvant utiliser la magie, vous n'aurez aucune difficulté à le neutraliser. Une fois hors de combat, il ne vous reste plus qu'à vous occuper du second chef de niveau entouré de sa garde personnelle. Ces hommes sont des "morphes", aux capacités exceptionnelles. Cela signifie simplement qu'un archer seul peut tuer Oswin en deux ou trois coups. Effectivement, ça fait peur. La manière d'agir est la suivante. Tout d'abord, collez deux de vos meilleurs guerriers contre les archers afin de les éliminer en priorité. Ils sont surpuissants comme dit précédemment. Si vous les empêchez de bouger et que vous restez très proche d'eux, de manière à ce qu'il ne vous atteignent pas, vous ne risquez rien.

Veillez bien par contre à vous protéger également des deux chevaliers. Une fois les archers défaits, ou pendant qu'ils combattent envoyez des hommes équipés de haches contre les opposants en armure. Mais veillez surtout à ne pas être dans le champ de mire des comiques avec les arcs. Une fois un archer à terre, approchez un soldat, et frappez le boss près du petit fort. Émoustillé, il s'en ira le tour suivant et son sceau avec lui. Rameutez alors Erk et finissez les militaires en armure d'un ou deux sorts. Puis prenez le château principal. Le calvaire est terminé.

Ch.19 : Porte du Dragon

Vous voici enfin face à votre destin et surtout tout près de votre père. Dès le début du combat, il va falloir adopter une stratégie très précise. Scindez votre groupe en deux, et envoyez une troupe sur la droite en ouvrant la porte face à

vous. Incluez-y un homme avec une hache (Dorcas ou autre), un cavalier, un épéiste, un guérisseur et une autre unité. Il faudra vous occuper des cavaliers et des archers qui peuplent ce coin droit de la carte. Quand vous serez à l'intérieur du bâtiment dont vous avez ouvert la porte, tachez de rester hors de portée des flèches. Éliminez méthodiquement, et un à un vos opposants, de manière à ne jamais être submergé. Restez toujours sur vos gardes car des renforts arrivent sans cesse. Jusqu'à la jonction avec l'autre groupe, résistez aux assauts, qui ne sont heureusement pas trop violents. En parlant de ça, occupons-nous maintenant du bataillon principal. Dans l'espoir où vous possédez un mage de seconde classe (après lui avoir donné un artefact spécial) et un guerrier soumis à ce même régime, servez-vous en comme piliers de votre assaut. Dans le cas contraire placez les soldats les plus puissants en avant. En premier lieu, tuez l'archer de haut niveau dans le bâtiment sur la gauche avec votre magicien puissant ou un épéiste disposant d'attaques critiques revenant à un rythme régulier. Ensuite glissez-vous dans le couloir étroit entre deux constructions afin de partir affronter la cavalerie placée un peu plus haut que vous. Privilégiez Oswin en tête de "peloton" afin de progresser à couvert, puis une fois disposant de plus d'espace, déployez vos hommes et privilégiez les attaques à l'épée. Méfiez-vous car le premier boss vient à votre rencontre. Étant un cavalier lourd, vous aurez intérêt à conjuguer vos attaques avec une guérisseuse (Priscilla), de façon à ne pas perdre d'hommes. Si vous disposez d'un Marcus sous le bras il est une très bonne alternative à cette stratégie. Une fois débarrassé de cette première garde, n'oubliez pas de régler son compte au magicien sur la gauche qui vous poserait des problèmes si vous deviez vous replier. Un archer et un mage y remédieront sans problèmes. Une fois devant les marches vous aurez deux shamans à éliminer. Privilégiez pour cela Eliwood, ou encore une des deux cavalières pégase. Attendez qu'ils viennent à vous pour ne pas subir deux sorts sur un même combattant. Séparer pour mieux régner. Placé devant le vrai boss du niveau, vous allez devoir faire face à une nouvelle menace, les factions entourent ce dernier. Le principe est simple. Déployez deux groupes de chaque côté de l'escalier en restant loin du chef de niveau, car celui-ci peut vous lancer un pilum. Toutefois n'oubliez pas que des renforts arrivent par l'arrière. Des chevaliers pégase, et des archers pour la plupart. Laissez donc quelques hommes en bas des marches pour éviter une attaque arrière. Laissez tomber Merlinus, vous risqueriez de perdre des unités pour rien. A noter qu'un voleur, Legault, peut se rallier à vous si vous lui parlez. Puis une fois devant le boss envoyez un groupe de chaque côté pour vous débarrasser des supports le soutenant à droite et à gauche. Ne vous occupez pour l'instant pas de Lord Darin, et essayez de ne pas être à moins de deux cases de lui, car il peut vous toucher à distance. Une fois la place vidée, attaquez le chef de niveau une première fois avec Erk et soignez-le immédiatement. Sauvez-le alors avec une personne qui ne soit pas dans la ligne de mire du boss. Puis Utilisez Oswin pour effectuer quelques dégâts supplémentaires. Enfin, et pour finir le travail, prenez Hector, Eliwood équipé du Cuiracide, et Lyn. Vous devriez, avec prudence, venir à bout de cet homme fourbe. Ce qui ne suffira pas à sauver Elbert. Eliwood, désespéré s'en revient à Badon le cœur lourd.

Ch.20 : Nouvelle résolution

Le combat se déroule dans Badon, alors qu'Eliwood est au plus mal et que Ninian se sent responsable de tout. Néanmoins, ces deux personnes vont collaborer pour le bien de leurs amis et pour celui du Monde. Cet affrontement se passe de nuit, et vous allez devoir au moins choisir un voleur et vous équiper de torches. Dès le début allumez-en une, ce qui fera apparaître des mages blancs.

Rappelez-vous qu'ils craignent la magie élémentaire. Demeurez durant les premiers tours sur vos positions, en envoyant simplement des soldats visiter les habitations afin de récupérer des objets et des conseils intéressants. Il conviendra d'abord de tuer les ennemis gênant le passage. Puis, mettez en place un front dans la rue principale au second carrefour. Placez-y deux hommes forts épaulés d'Erk. N'oubliez pas que vous disposez de Ninian qui permet à un de vos guerriers de jouer deux fois. Faites revenir les troupes dispatchées, et réalisez une nouvelle stratégie. Au centre de la ville, dans la grande rue, avancez un tout petit peu, derrière Oswin, Lyn, soutenus par Erk. Ninian est là également pour éviter les mauvais choix. Envoyez ensuite un détachement dans la ruelle en bas de l'écran. Lowe et Rebecca (ou Will) suffisent. Tout ça pour s'emparer de la baliste, et ainsi faire un massacre chez les chevaliers wyverns, qui n'auront pas manqué de s'attaquer à vous. Protégez Ninian et vos guérisseurs, et surtout tenez compte que certains ennemis peuvent vous empoisonner. Continuez à avancer prudemment dans une formation en forme de flèche avec un homme fort à l'avant. Au bout d'un moment vous serez en vue d'un colysée. A ce moment là utilisez une torche, et vous verrez que l'ennemi aussi a une baliste. Protégez votre groupe en avançant vers elle en formation serrée, en laissant bien vos guérisseurs à l'arrière pour leur éviter des problèmes. Acharnez sur les wyverns avec Erk et Rebecca. Mais au lieu de passer tout de suite au-dessus du colysée, anéantissez les barbares et les deux magiciens grâce aux talents conjugués de toute votre équipe, et surtout de Erk, le tueur de mage blanc reconnu. Une fois cela fait, il vous restera sûrement un ou deux guerriers pour monter à la baliste avant que celle-ci n'ait fait feu. Méfiez-vous du wyvern surgissant, et prenez position à l'entrée de la ville. N'oubliez pas que si vous avez assez d'écus, vous pouvez faire des

paris dans l'arène et ainsi entraîner vos comiques de compagnons. Maintenant sortez complètement de la ville afin d'exécuter les ennemis restants. Mais attention car le boss est ici mouvant. Il va courir vers vous du bas de l'écran et commencer à combattre. C'est un archer doublé d'un expert au maniement de la hache. Il pourra vous toucher de loin durant le premier tour et s'acharner sur vous dès le second. Il va donc falloir ruser. Placez Oswin au corps à corps dès le premier tour, puis un épéiste très bon (Lyn par exemple) accompagné de Hector ou d'Eliwood et son cuiracide.. Laissez tous vos autres hommes très loin dans la mesure du possible, puis préparez-vous à la contre-attaque meurtrière. Guérissez avant cette dernière l'un de vos guerriers indispensables blessé dans l'attaque précédente avec Priscilla puis redonnez-lui un tour avec Ninian. Ensuite sauvez cette dernière avec la cavalière guérisseuse, et sauvez-vous vite. Un fois son méfait expérimenté, Oleg prend sa hache. A ce moment enchaînez une magie de Erk, puis un tir de Rebecca, ou d'une baliste, si celle de l'ennemi n'était pas encore brisée. Enfin faites revenir à l'attaque Oswin avec une arme de jet, et finissez-en avec ce boss coriace au corps à corps si c'est possible. Sinon recommencez comme précédemment et vous vaincrez. Maintenant vous partez vers un sombre destin, en allant demander de l'aide au frère d'Hector.

Ch.21 : Les liens du sang

Vous devez défendre Nils, récemment à terre après un évanouissement. Votre souffrance s'étalera sur 11 tours. Commencez par disposer tout votre groupe devant les marches. Puis un détachement arrive pour vous aider. Il est composé de Rath, que vous connaissez bien et auquel il faudra parler avec Lyn pour le rallier à votre cause. Une fois le prochain tour venu n'avancer que peu, et surtout pas à l'encontre du magicien ennemi sur la droite. Restez sur vos position et il s'attaquera aux gardes d'Ositia. Puis allez parler à Rath. Une fois ce der nier dans vos rangs allait le mettre à l'abri pour l'instant, et tenez le rang en plaçant des grands costauds à l'avant. Au bout d'un moment un chevalier dragon du nom de Heath va venir vous défier. Arrangez-vous pour qu'il vienne en contact avec les lanciers "verts" de gauche. Ne postez donc aucun homme devant eux. Une fois ce tour passé, parlez au monteur de wyvern avec Eliwood. Vous gagnez alors un nouvel allié très charismatique. Mettez-le également à couvert afin de le soigner, et maintenez le groupe soudé tout en progressant d'un rang. Progressez toujours prudemment et détachez une faction avec un paladin, un porteur de hache et Matthew, pour ouvrir la porte de la salle la plus à gauche. Cela pour arrêter d'une part le voleur qui s'escrime à prendre vos trésors et d'autre part saisir la baliste.

Avancez doucement en faisant attention au cavalier pégase et au magicien (éliminé par le paladin), pour enfin atteindre la baliste en parallèle des combats du groupe principal. Veillez à toujours bien tenir vos cavaliers volants à l'arrière, ainsi que vos mages faibles, à cause des balistes et des archers. Dès que les mages blancs arriveront, exterminatez-les avec Erk et Eliwood, et ls aidant de deux hommes forts pour les autres ennemis ne manquant pas d'essayer de vous encercler. Méfiez car des renforts surviennent environ tous les deux tours. Une fois la cour avant du château libérée et avant que ces derniers n'arrivent, détruisez une des deux balistes pour éviter que l'ennemi ne s'en empare. Vous pourrez toujours prendre l'autre si la vôtre se brise. Il vaut mieux équilibrer les choix. Je vous conseille maintenant d'agir sur les fronts droits et gauches. Vous avez déjà trois guerriers à gauche, renforcez-les avec un de plus. Le reste de votre troupe va s'occuper des petits comiques de droite, surtout composés de guerriers avec des haches et de magiciens. Les épéistes et les mages sont donc recommandés. N'oubliez pas vos archers qui sauront s'occuper des wyverns, et vos cavaliers en soutien, mais un tantinet en retrait à cause des mages. Ne restez pas trop dans une logique de groupe compact, et couvrez les escaliers en haut de la pièce de droite puis ceux du bas, en ne tentant pas de percée en vue de posséder la baliste. N'allez surtout pas tuer le boss et contentez-vous d'éliminer les renforts durant les deux ou trois tours qui restent afin d'accumuler de l'expérience. Puis si vous désirez éliminer l'ennemi principal, servez-vous d'Oswin ou de guerriers très puissants sans vous mettre en danger inutilement. Une fois les onze tours passés, vous êtes victorieux.

Ch.22 : La légende vivante

Dès le début du combat, envoyez vos guerriers les plus puissants, de préférence Oswin, Hector, Erk et Rath en soutien, afin d'éliminer les troupes présentes juste au-dessus de vous. Puis rameutez tous vos autres compagnons vers le haut de la carte, dans le but d'éviter une confrontation avec les mages plus bas. Le tour suivant va être une véritable bénédiction. En effet, Lord Pent, qu'il vous faut "protéger" va éliminer tranquillement la moitié des opposants en un seul tour ! Grand magicien, il possède des sorts dévastateurs, qui tuent n'importe qui en un ou deux coups maximum. Puis un homme arrive équipé d'une hache sur le terrain. Descendez alors tous vos hommes vers lui, en prenant garde de ne pas frôler Jasmine qui pourrait bien vous prendre à parti. Éliminez les ennemis et faites attention aux attaques magiques à l'encontre de vos cavaliers. Puis envoyer Eliwood parler au nouvel arrivant. Vous parviendrez à le convaincre de

rejoindre votre quête. Cet homme charismatique se nomme Hawkeye. Maintenant votre objectif est de protéger Pent à tout prix. Attention cependant à Jasmine, qui, mine de rien peut se déplacer et surtout viser à distance. Repoussez les ennemis venant du bas à l'aide de deux ou trois hommes, puis lancez-vous à l'assaut de Jasmine. Mais avant de sortir mes armes, laissez finir Pent jusqu'à ce qu'il ne reste que votre cible. N'utilisez que Oswin ou Hector, sous peine de vous faire massacrer de nombreux personnages. En corrélation avec Pent vous devriez y parvenir sans problèmes. N'oubliez pas cependant d'aller visiter la maison en bas du champ de bataille, pour y apprendre un secret très intéressant. Maintenant, un choix se pose à vous. Soit vous décidez de passer directement au chapitre 23, ce qui est fort simple, soit vous essayez de suivre la voie du chapitre 22x. Pour ce faire, il faudra que vous recrutiez Hawkeye, et que vous accumuliez plus de 700 points d'expérience. Je vous conseille donc d'emmener Ninian avant de procéder à une avancée plus violente, dans le but de subtiliser des proies à Pent, qui massacre à tout va. Prenez garde également si vous avez des personnages avec des niveaux trop hauts. Vous ramasserez moins d'XP, et donc perdrez la possibilité d'aller à ce chapitre bonus.

Ch.22x : Genèse

Une fois les conditions requises, vos personnages sont aspirés par un sable mouvant gigantesque, et se retrouvent perdus dans une sorte de donjon. Dès votre arrivée, vous vous apercevez que les ennemis sont venus en nombre, mais surtout que la configuration est similaire à la bataille 18x. En effet, Kishuna étend à nouveau son sceau, empêchant aux magiciens de se servir de leurs pouvoirs. De ce fait, vous êtes relativement libre de composer une stratégie gagnante. Dès le début de l'affrontement, votre troupe se trouve séparée en deux groupes. Il va falloir alors bien s'assurer que chacun d'eux possède au moins un chevalier aérien, et deux ou trois unités puissantes (Oswin, Hector, Hawkeye, etc. ..). De même pensez à inclure un voleur dans une équipe et de distribuer clés et clés de coffre à l'autre. Dernière chose, la séparation est composée de six personnes d'un côté, et de 5 de l'autre. Commencez alors par déplacer votre groupe le plus à gauche, à gauche justement. Avancer prudemment en essayant d'éviter les murs et les coins, propices à des attaques adverses, jusqu'au mage que vous exterminerez avec l'un de vos chevaliers pégases, avec l'aide d'un archer au cas où. Puis avec le second groupe, descendez et tuez le deuxième magicien deux salles sous vous. Une fois vos deux factions placées, continuez à avancer de la même manière (éloigné des murs) tout en réduisant à néant les opposants se dressant sur votre route. Faites attention, car les ennemis en ce lieu sont sincèrement costauds. Les généraux en particulier, qui devront être occis via Hector, ou Hawkeye. Poursuivez en vous rapprochant du centre, sans oublier de vous servir d'archers pour harceler vos adversaires, tandis que vous goûtez une bienheureuse sécurité. Une fois proche des quatre petits comiques gardant le sceau au centre de l'"arène", une nouvelle stratégie va devoir être mise en place. Premièrement, débarrassez-vous des magiciens environnant avec vos chevaliers pégases. Puis utilisez des homme maniant la hache avec soin pour Éliminer le général et son alter-ego présents. Finissez ensuite votre travail par l'élimination de l'archer qui pourrait nuire grandement aux monteurs d'animaux ailés. Assurez-vous bien d'avoir neutralisé tous les autres opposants avant de commencer l'attaque du centre et de Kishuna. Si vous éprouvez de réels problèmes pour venir à bout des gardiens, il vous est possible d'utiliser Oswin équipé d'une lance de jet couvrant deux ou trois cases. Une fois les alentours relativement dégagés, avancez-vous vers le centre de la pièce. Sous votre terrifiante oppression, Kishuna décide de fuir, et de vous laisser face à quatre gaillards, bien moins puissants que les précédents, mais disposant tout de même de dangereuses armes en argent. Prenez garde, surtout aux contre-attaques qui peuvent se révéler destructrices. Utilisez le triangle des armes pour bien gérer votre assaut, et vous gagnerez la bataille, en plus des outils offensifs de vos adversaires.

Ch.23 : Les quatre Fang

Le combat se déroule dans la brume et vous oppose aux fleurons de l'armée du Black Fang. Prenez en premier lieu un voleur avec vous ce qui vous permettra d'écarter plus rapidement les zones d'ombres. Puis faites avancer vos troupes vers le Nord. Vous rencontrerez quelques ennemis, qui ne seront pas bien difficile à vaincre, si tant est que vous n'exposiez pas trop vos chevaliers pégases ou archer. Servez-vous des châteaux forts pour abriter les unités faibles. Parallèlement à vous, un NPC, Wallace progresse également vers le Nord, en massacrant littéralement tout ce qui se présente à lui. Votre but est bien entendu de le rejoindre pour le rallier à vous en lui parlant avec un personnage ayant accompli l'histoire de Lyn. Juste après avoir dépassé les premières villas que vous serez allé visiter bien entendu, vous arrivez au pied de la montagne où vous attend un chevalier-wyvern. Tuez-le et prenez la baliste. Attendez-vous à un surgissement de plusieurs troupes issues du brouillard. En effet, des épéistes se jettent sur vous. Si vous avez veillé à mettre vos guerriers faibles à l'abri, vos ennemis se heurteront à un mur, et n'y réchapperont pas. Attention cependant aux deux gerriers-dragons, et aux deux mages sortant du brouillard derrière vous. Une baliste rôde également dans le

brouillard. Tentez de la détruire au plus vite. Vous opérez également la jonction avec Wallace, votre ami des premiers chapitres. Une fois à vos côtés, progressez vers le château général. Mais méfiez-vous, car des troupes vont venir en renfort afin de défendre le palais. Deux ou trois épéistes, deux mages, ainsi que deux chevaliers Wyverns. Protégez vos alliés faibles et adaptez votre stratégie à vos opposants. Rath pour les wyverns, accompagné de possesseur de haches, et le reste pour les spécialistes du sabre. Servez-vous des châteaux puis livrez une dernière bataille contre un barbare avant d'affronter Loup Blanc (Lloyd). Extrêmement charismatique, ce dernier esquive diablement bien vos coups. Privilégiez d'abord le combat à distance afin d'affaiblir le guerrier, puis envoyez Wallace et Oswin pour finir le travail. Les autres membres de votre équipe se feraient massacrer le cas échéant (du vécu).

Ch.24 : Coeur insatisfait

Dès le début du combat, votre troupe est séparée en trois groupes distincts, au centre, au sud et au sud-est de la carte. Il vous faut à tout prix parvenir au repaire des Black Fangs pour empêcher le pire d'arriver. Veuillez tout d'abord à posséder au minimum deux archers, et un voleur pour s'emparer d'un objet précieux retenu par un cavalier adverse. Une fois sur le champ de bataille, vous rencontrez deux personnages qui vont agrandir votre équipe sûrement déjà imposante, Louise, une sniper, et Pent, un sage. Votre objectif est de survivre durant onze tours. Le verbe survivre est d'ailleurs bien choisi, face aux divers assauts que vous allez subir. Vous allez recevoir des mains de Pent un objet permettant à l'un de vos héros d'être promu. Choisissez donc entre Hector et Lyn, Eliwood ne pouvant pas accéder à un statut supérieur. Commencez alors par emmener le groupe au nord vers les diverses boutiques à l'est tout en massacrant les mécréants sur votre chemin. Vous pouvez placer Pent en leader mais couvrez-le avec Louise. Une fois sur place, achetez les armes surpuissantes à votre disposition et n'oubliez pas les sorts disponibles chez le vendeur. N'oubliez pas non plus de visiter les habitations, surtout une petite maison au sud pour dénicher un bâton de qualité et par là même voler l'objet au cavalier-wyvern dont je vous parlais. Dès le départ, je vous déconseille fortement d'aller taquiner Vaida. D'une part parce qu'elle se déplace dès que vous l'approchez, et d'autre part qu'elle se révèle d'une puissance terrifiante. Essayez autant que faire se peut de maintenir des positions au niveaux des forteresses entre les collines du Sud pour commencer et éliminer une bonne partie des troupes ennemies. Une fois tous les petits fourbes éliminés envoyez un détachement vers le coin en haut à droite de la carte pour vous occuper des divers opposants présents. Prenez Erk avec vous qui sera idéal contre le shaman, et veillez à bien respecter le triangle des armes. Créez un bloc entre les deux flancs de collines et maîtrisez la résistance. Surtout restez à distance du boss. Regroupez ensuite tous vos hommes au Nord-Est, pour contrer les renforcements incessants de guerriers-wyverns qui reviendront huit fois par vagues. Servez-vous des forêts et des points en hauteur pour vous forger des points de résistance. Le combat va être âpre. N'oubliez pas non plus de laisser deux puissants guerriers pour protéger Merlinus. Mettez tout sur vos archers et vos magiciens qui seront bien entendu couverts par vos gros costauds. Patientez en organisant des tours de soins grâce à Priscilla. Ne tuez surtout pas Vaida et une fois les onze tours passés, elle bat en retraite. Pourquoi ne pas l'exécuter ? Vous le saurez plus tard.

Ch.25 : Fleur des ténèbres (Jerme)

Ce combat est très particulier, car il dépend du niveau total de vos magiciens. En fait, si leur "levels" cumulés dépassent ceux des guerriers, vous affronterez Keneth. Dans le cas opposé vous devrez vous contenter de Jerme. Vous allez connaître le sens de l'expression "tomber de Charybde en Scylla". Autant vous le dire tout de suite, vous allez souffrir. Deux personnages peuvent être gagnés durant ce combat, Karel ou Harken. Si vous désirez le premier, vous allez vous rouler par terre. En effet, il va falloir que vous ouvriez quatre portes avant le neuvième tour. Heureusement la neige s'arrête de tomber à partir du troisième. Néanmoins, il ne s'agit pas de chômer. Tout d'abord ouvrez la première porte devant vous et éliminez les ennemis les deux brigands et le guerrier avec un épéiste. Maintenant séparez votre troupe en deux en équilibrant les forces. Envoyez un groupe au nord et l'autre à l'est. Assurez-vous de posséder soit un voleur soit des clés pour ne pas rester bêtement bloqué. Le bâtiment au nord grouille d'archers. Servez-vous donc de vos guerriers puissants pour les déloger. N'ouvrez qu'une des deux portes, l'autre ne comptant pas. Puis jetez-vous vers le bâtiment à l'est. Privilégiez les attaquants de longue distance pour vous frayer un chemin sans crainte. Il se remettra bientôt à neiger. Donc dépêchez-vous de maîtriser les ennemis bloquant l'accès aux portes sans penser à la mission. Protégez-vous évidemment, mais foncez littéralement. Une fois au neuvième tour, vous verrez donc votre nouvelle recrue en bas à droite de l'écran, et devrez lui parler avec une de vos héros. Concernant Harken, il apparaît en tant qu'ennemi à convertir (avec vos héros encore une fois, sauf Lyn) au sud du bâtiment au nord-est, si vous avez gardé vos positions au début, anéantissant les chevaliers-wyverns et autres brigands arrivant de l'ouest, jusqu'au tour 9. A partir de maintenant laissez deux guerriers protéger Merlinus, dont un archer, et regroupez-vous pour subir les assauts

des wyverns venant du nord-est. Maintenant, il est plus que temps de rendre visite au boss, qui vous attend de pied ferme, non sans avoir préventivement envoyé des unités volantes et deux guerriers à l'est pour arrêter les renforts de wyverns.

Ouvrez l'ultime porte et postez-vous devant Jerme. Attention à ne pas trop vous approcher, car il peut attaquer à distance comme au corps-à-corps. Notez qu'il peut aussi effectuer (rarement) un coup lui permettant de tuer instantanément un personnage. Terrifiant. Envoyez un binôme Oswin et Fiora qui pourront le blesser à distance avec leurs lances en subissant des dégâts mineurs. Une fois ce dernier proche de la mort, terminez par un coup ultime près de lui. Vous empochez son arme à la fin de l'affrontement. A vous la Fire Emblem.

Ch.26 : Attaque furtive

Ce combat vous met aux prises avec un grand nombre de représentants du Black Fang. Certains belliqueux, comme Maxime et Ursula, qui font office de boss et d'autres comme Nino ou encore le charismatique Jaffar qui se joignent à vous dans le but d'arrêter le massacre. Pour convaincre Nino, de vous rejoindre, vous allez devoir vous adresser à elle avec Eliwood. Pour ce faire, scindez votre troupe en deux parties, qui se rendront à l'est et à l'ouest. Envoyez le marquis avec la partie est de votre clan. Éliminez les ennemis se trouvant sur votre route, sans oublier votre objectif principal qui est de protéger Zephiel durant quinze tours. Il ne faut vraiment pas traîner car la menace se rapproche très rapidement de lui. Pour ce faire, il vaut mieux posséder des guerriers rapides et attaquants à distances, comme des archers, lanciers, shamans, ou encore magiciens. Mais n'oubliez pas non plus quelques combattants massifs pour le soutien. Équipez-vous également de clés qui vous serviront plus d'une fois. N'oubliez pas également d'adresser la parole à Jaffar avec Nino, ce qui le poussera plus tard à vous rejoindre. Néanmoins concentrons-nous sur la mission. Envoyez immédiatement un ou deux personnages rapides vers Zephiel afin de commencer sa protection, en attendant les renforts. Frayez-vous un passage dans les troupes ennemis, en vérifiant bien que chacun de vos groupes possède bien un chevalier-volant, et un archer, ainsi que des passe-partout. Une fois une douzaine de tours passés, des renforts arriveront des escaliers dans le coin au sud-est de la carte. Ils se composent de deux mages et d'un sage. Ce dernier possède un objet très intéressant qu'il serait intéressant de voler. De plus assurez-vous d'avoir tué le boss (Ursula) avant d'aller voir Jaffar, vous auriez de mauvaises surprises dans le cas contraire. Elle possède un sort électrique très puissant qui tuerait ce dernier en deux coups. Utilisez Fiora ou Florina pour l'attaquer à distance, ces dernières ne craignant que peu la magie. Ou alors utilisez Erk en renforcement. Il vous reste encore quelques tours à tenir. Concentrez vos forces en des points simples à garder, et utilisez le soin à outrance.

Ch.26x : Nuit d'adieu

Ce combat est une véritable ode à la perversité. En effet, vous vous battez dans un univers aquatique gérant le montée et descente des eaux. Ce qui implique que certains ponts apparaissent et disparaissent au gré du temps passé. Et si par malheur des unités se trouvent dessus, elles se voient immobilisées jusqu'à ce que ces derniers sortent des flots. A vous de vous en servir à votre avantage. Je ne peux vous conseiller que d'emporter avec vous deux ou trois cavaliers volants, qui serviront à transporter vos troupes sans passer par les ponts, afin de gagner du temps, et surtout des vies utiles. Si vous avez des pirates, il serait intéressant également de vous en servir, pouvant se déplacer sans encombre en milieu aquatique. Dès le départ, envoyez un chevalier-pégase s'occuper des mages directement au sud de votre position. Occupez-vous des différentes unités ennemies ensuite, en vous déplaçant le plus vite et intelligemment possible et en vous servant des unités volantes. Ces dernières serviront d'ailleurs à chaque occurrence d'un magicien. De même, séparez vos voleurs pour récupérer les coffres des deux côtés. Attention pour finir au boss qui se révèle être une vraie plaie, possédant les magies les plus puissantes du soft. Le moyen pour le tuer sans trop souffrir est de le pousser à utiliser ses sorts. Disposez un chevalier pégase promu prêt de lui, et laissez-le s'énervier sur votre unité. Soignez-la de temps en temps, et pendant ce temps, avancez vers votre destin. Une fois prêt de ce combat final, n'utilisez que des unités se battant à distance et résistantes à la magie, de préférence promues. Restez à deux cases de distance pour éviter de subir des assauts, et également pour vous faire soigner en sécurité. Je vous conseille un cavalier pégase au contact, accompagné de Pent, ou de l'encercler avec plusieurs guerriers résistants avant de fondre sur ce boss coriace. Puis prenez le trône avec Eliwood. Notez que vous gagnez un Jaffar.

Ch.27 : Destin et fatalité

Cet affrontement contre plus de quarante ennemis risque de vous poser quelques vilaines difficultés. Tout d'abord,

sachez que si vous n'avez pas tué Vaida précédemment, vous la retrouvez toute fringuante dans ce niveau horrible. Tout d'abord, je vous conseille, devant le flot d'opposants incessant, de toujours rester groupé, protégé par vos meilleurs et plus résistants guerriers et ne jamais laisser deux ou trois individus seuls. Commencez par former un groupe compact de forts défenseurs. Envoyez-le bloquer les troupes ennemies au niveau du passage entre les deux montagnes centrales. Si vous disposez d'un Oswin promu de niveau 3 ou plus, vous ne devriez pas avoir de problèmes pour éliminer vos ennemis. Puis concevez un second groupe, qui se rendra à l'ouest pour affronter les épéistes et les archers. Utilisez donc des cavaliers et des magiciens qui feront des ravages. Le reste des troupes et Eliwood devra alors se rendre vers les forts entourant la pyramide, et prendre position. Emmenez un archer et des porteurs de haches. Une fois les alentours nettoyés par vos amis, réunissez tout ce beau monde autour de la pyramide. En attendant qu'ils arrivent, vous subirez l'assaut d'un vol de wyverns décidé à en découdre avec vous. Dans ce groupe, réside Vaida. Parlez-lui avec Eliwood et elle rejoint votre camp. Une fois en votre possession, laissez-la s'occuper des wyverns avec l'aide d'un archer de manière à ne faire durer cet affrontement que quelques menus tours. Je ne vous cacherais pas que la progression auparavant aura dû être prudente pour ne pas perdre bêtement une unité. Maintenant que tout le monde est là, encerclez le boss. Commencez par l'affaiblir à distance avec des lanciers et des archers, pour enfin l'achever au corps-à-corps sans utiliser d'armes spéciales. Oswin fera très bien l'affaire.

Ch.28 : Roland le vaillant

Ce combat est également relativement fourbe, car il limite le nombre de participants à 5. Ces derniers sont disposés dans trois couloirs parallèles de la manière suivante. Deux unités à gauche, deux à droite, et Eliwood au centre. Votre but est en fait de vous positionner sur la grande dalle rouge au sud. De plus, les ennemis sont répartis de la manière suivante : Les magiciens à gauche, les ennemis au corps-à-corps au centre, et les archers à droite. Lors du choix de vos alliés privilégiez Guy et un soigneur sur la gauche, et Lucius et Canas sur la droite. Le principe est simple, reste à le mettre en pratique. Des cases oranges apparaissent sur le sol. Ces dernières déclenchent une coulée de lave si une unité se trouve dessus, lui faisant perdre des points de vie régulièrement ensuite. Une sorte d'empoisonnement. Avancez donc avec Eliwood juste devant l'une de ces cases, et attendez qu'un ennemi se jette sur vous. Bête comme il est, il restera sur cette dernière et sera brûlé. Il ne reste plus qu'à le blesser pour qu'il succombe le tour suivant. Effectuez cette manœuvre autant de fois qu'il le faudra pour vous offrir un peu de répit. Lancez alors Guy à l'assaut et occupez-vous des mages, tout en vous faisant soigner. Du côté droit par contre, utilisez la même technique qu'avec Eliwood, mais cette fois-ci en laissant une case entière entre votre personnage et le piège. Vos opposants étant des archers, ils n'ont pas besoin de venir au corps-à-corps. Servez-vous également de vos mages pour vous en prendre aux ennemis derrière des murs en tout tranquillité, par exemple pour décharger un peu Eliwood de sa tâche. Veillez à conserver un emplacement vide pour ce dernier afin qu'il récupère l'arme d'un Myrmidon. Une fois prêt du boss, il se déplace vers vous, et il vous est possible de l'éviter pour vous rendre directement sur la dalle. Mais prenez tout de même le temps d'affronter le boss au corps-à-corps, pour engranger sa hache. Il rate souvent ses coups, et utilisez une épée puissante réduira rapidement ses espoirs.

Ch.29 : Sable des temps

Votre principal objectif est de protéger le trône des attaques des mécréants à vos trousses durant onze tours. Le principal problème est que votre équipe est séparée en deux groupes. L'un composé de quatorze guerriers, et l'autre de... quatre. Et bien sûr, c'est ce dernier qui va devoir affronter le plus d'ennemis dans la logique Fire Emblem. Au départ contenus dans une petite salle, les quatre comiques pourraient aisément défendre leur position. Je vous conseille d'ailleurs d'essayer plusieurs fois de configuration de combat pour essayer de posséder des guerriers très puissants dans ce groupe. Mais au bout d'un moment, l'ennemi va ouvrir la porte du bas et essayer de vous encercler. Le principe est donc de sauver ces quatre malheureux avec l'aide de la troupe principale, plus haut. Passez par la gauche des escaliers et occupez-vous dès le début des vils archers avec vos épéistes. Continuez à avancer sans vous soucier des unités ennemies du couloir de gauche, et éliminez l'archer entre les deux mages grâce à un magicien, tandis que des soldats volants déchireront les défenses des sorciers ennemis. Puis opérez par la voie centrale, de manière à faire le jonction avec le second groupe. Une fois tous ensemble opérez une retraite stratégique vers le trône, en postant vos meilleurs défenseurs face aux opposants, de manière à protéger les faibles. Une fois dans la salle du trône il vous suffit de barricader l'entrée par une ligne de costauds, secondés par des mages et des archers. Une fois le tour 10 survenu, lancez-vous à l'assaut du boss et réduisez-le à néant si vous désirez empocher de l'expérience. Pourquoi pas avant ? Pour la même raison. Les flots d'ennemis font augmenter votre niveau tout simplement. Encerclez-le, affaiblissez-le à distance, et neutralisez-le.

Ch.29x : Préparatifs de guerre

Alors là, on peut dire que Fire Emblem réserve des surprises de taille. Voici ni plus ni moins le combat le plus atypique de l'histoire du RPG Tactique. La seule bataille sans ennemis ! Et oui, vous avez bien lu. Cette étape est d'ailleurs l'occasion rêvée de faire des emplettes conséquentes, avant les deux combats de fin qui s'annoncent dantesques. Votre mission est de... faire les boutiques durant 5 tours. En fait, vous empochez au début de chaque tour 30 000 crédits à dépenser dans les magasins présents. Le mieux est donc d'utiliser des personnages rapides et surtout aux inventaires vides pour profiter au mieux de cette offrande. De même essayez d'inclure un ou deux personnages puissants, afin d'encadrer des personnages faibles si vous désirez vous amuser un peu dans l'arène afin de faire monter les niveaux de vos persos les moins puissants. Une étape qui fait vraiment du bien au moral !

Ch.30 : Victoire ou déboire

Dès l'entrée en matière de ce combat nous rapprochant de la fin du jeu, je vous conseille de séparer votre groupe en trois factions que vous enverrez au centre, à gauche et à droite, afin de mener votre combat sur plusieurs fronts. Soyez vraiment sûr que chacun d'entre eux dispose d'un magicien car l'affrontement va être rude. En effet, vous êtes confronté seulement à 25 ennemis au départ, mais des renforts viendront sans cesse gonfler les rangs des dizaines de fois. La meilleure chose à faire est de laisser le boss en vie durant 32 tours si vous désirez amasser suffisamment d'expérience pour appréhender sereinement le combat final. Mais vous risquez également de mourir dans d'atroces souffrances, à bout de force. Je vous conseille plutôt d'attendre une vingtaine de tours et de foncer vers le boss. La tactique est la suivante : Commencez par faire avancer votre troupe au centre afin d'exercer un blocage entre les deux collines au niveau des maisons. En parallèle faites avancer vos deux colonnes à gauche et à droite en utilisant les unités les mieux appropriées (archers et épéistes à droite, et guerriers et magiciens à gauche). Ces unités vous serviront à contenir les vagues de renforts. Attendez alors le bon moment pour conduire un de vos hommes, de préférence puissant, à la baliste afin de fournir une couverture au groupe du centre. Continuez à tenir vos positions, et anéantissez les magiciens qui se présentent en vitesse, avec Nils et des chevaliers volants. Ensuite, opérez une jonction au sommet de la route centrale, près du temple. N'oubliez pas d'ailleurs d'envoyer un chevalier-pégase dans les ruines du nord-ouest afin de dénicher un nouvel allié magicien, nommé Renault. Puis montez en direction du boss, et accessoirement de la porte du Dragon. Attention cependant à la valeureuse Limstella qui possède un sort, Fimbulvetr (je ne me suis pas endormi sur le clavier) à la puissance destructrice. De fait, prenez place dans les bois autour d'elle et ne restez pas à moins de deux cases de cette dernière. Le meilleur moyen de la tuer est de lui envoyer votre meilleur guerrier au corps-à-corps soutenu par un magicien qui le guérira à chaque tour, et même deux fois si vous le mettez en binôme avec Nils. Une stratégie très efficace, qui vous enlèvera nombre de soucis.

Ch.31 : Lumière

Je ne dévoilerai pas vraiment à qui vous oppose vraiment ce combat, pour ne pas faire de spoiler involontaire. Tout ce que je peux vous dire, c'est qu'il vous faudra dès le départ donner vos armes légendaires offertes par la Légende Vivante à Lyn, Hector, et Eliwood. Le principe de ce niveau ressemble un peu à celui d'une arène, vous mettant à chaque tour en face de l'un ou de plusieurs des huit boss présents devant la porte du Dragon. Un combat titanesque donc, contre des ennemis aux pouvoirs démentiels, auxquels il faudra vous adapter au gré de votre esprit tactique. Vous aurez pour cela l'aide d'Athos, un mage qu'il ne faut surtout pas négliger. Une fois ces divers opposants puissants défaits, vous vous retrouverez face au premier boss final qui utilisera contre vous un sort "berserk" qui rendra vos personnages complètement plongés dans un état de démence. Soignez-les aussi rapidement que possible. Enfin l'ultime menace, que je ne citerais pas, nécessitera toute votre attention et devra impérativement être tué avec les armes sacrées, sous peine de grands problèmes. Utilisez aussi souvent que possible le sort éclipse, qui ressemble au sort demi de FF, du fait qu'il retire la moitié des points de vie de votre ennemi. Un combat détonnant qui clôt de fort belle manière un très grand jeu à la difficulté dantesque. Un bien belle histoire dont je vous laisse savourer la fin. Notez qu'il vous est maintenant possible de refaire l'histoire dans la peau d'Hector, ce qui n'est pas négligeable. Une ère s'amorce quand une autre se termine.

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Guy

Allez lui parler avec Matthew, c'est un myrmidon.

Erk

Il utilise la magie des éléments, pour l'acquérir, allez lui parler avec Serra (ou parlez à cette dernière).

Priscilla

Visiter le village dans le même niveau que Erk.

Raven

Allez lui parler avec Priscilla, qui est sa soeur.

Lucius

Une fois que vous le possédez, allez parler à Lucius avec Raven.

Fiora

C'est la soeur de Florina, allez lui parler avec cette dernière. C'est elle aussi une cavalière pégase.

Rath

Allez lui parler avec Lyn, c'est le chef de la garde. C'est un cavalier qui manie les arcs.

Wallace

Allez lui parler avec n'importe lequel des personnages.

Canas

Ce personnage, une fois amélioré, peut devenir très puissant, c'est un mage noir. Pour l'obtenir, il suffit de se rendre dans une des maisons dans la mission ou vous devez vaincre les pirates pour que ceux-ci vous emmènent sur l'île.

Dart

C'est un des pirates que vous devez vaincre, à savoir qu'il ne faut pas le tuer dans la mission ou vous pouvez obtenir Canas, pour cela il existe une autre solution : empruntez le petit chemin au nord et ainsi contournez les pirates. Une fois que vous vous serez approché, ceux-ci vont vous remarquer, mais il suffit d'aller parler au chef pour arrêter là la bataille. Dart vous rejoindra un peu plus tard.

Legalt (ou Legault)

C'est un voleur, tout comme Matthew, dans le chapitre 19 il fera son apparition, vous pouvez vous octroyer ses services en allant lui parler avec Lyn ou Eliwood.

Heath

Cavalier Wyvern, il ne veut pas combattre contre des femmes et des enfants au chapitre 21 (quand vous devez protéger Nils), vous pouvez lui faire rejoindre votre équipe en allant lui parler avec Lyn ou Eliwood.

Pent et Louise

Pent est celui que vous devez défendre dans le chapitre 22 (dans le désert de Nabata). Ils vous rejoindront peu de temps après que vous les ayez rencontrés, mais nul besoin de leur parler. Pent possédera un objet pour upgrader l'un de vos Lord. A noter qu'augmenter Lyn est très intéressant car elle pourra désormais utiliser un arc ce qui peut s'avérer plus qu'utile ! Louise est la femme de Pent, c'est une snipeuse (qui peut être très pratique !) tandis que son mari est un sage.

Hawkeye

Dans le chapitre 22, après une tempête de sable, il apparaîtra dans le coin droit en bas, aller lui parler avec Eliwood pour qu'il devienne l'un des vôtres.

Nino

Quand vous allez protéger le prince Zephiel, allez lui parler avec l'un des lords pour qu'il devienne l'un des vôtres.

Jaffar

Une fois "en possession" de Nino, vous pouvez convaincre Jaffar de vous rejoindre en allant lui parler avec Nino.

Karla

Dans le chapitre 29, prenez Barte dans votre équipe, lorsqu'une femme apparaît sur le champ de bataille, allez lui parler avec ce dernier. Il vont se battre, s'il ne s'entretient pas, elle vous rejoindra (le niveau 5 de Barte devrait être le bon !). C'est la soeur de Karel.

Karel

Au chapitre 25 la neige s'arrête après que Nils vous l'ait dit. Là il va vous dire qu'elle va recommencer à tomber. Quand cela se produit, Karel apparaîtra dans le coin gauche en haut là où le druide se trouvait, allez lui parler avec Eliwood et il viendra avec vous.

Harken

Vous ne devez pas tuer le sage, Bishop et le druide dans le chapitre avec Kenneth comme boss, il apparaîtra ensuite (environ 9 tours plus tard). Emmenez Eliwood jusqu'à lui et lui parler pour qu'il vous suive.

Vaida

C'est une cavalière Wyvern qui vous rejoindra si elle survit au premier chapitre où vous la rencontrez, il suffira juste d'aller lui parler par la suite avec l'un des personnages principaux.

GALERIE D'IMAGES

Allez dans le menu Sound Test dès que vous l'aurez débloqué en terminant une première fois le jeu, puis appuyez sur R. A présent, à chaque fois que vous appuierez sur A, l'image changera.

LES DIFFÉRENTES FINS

Fin 1 : La fin par défaut. Terminez au moins l'un des chapitres suivants : 19xx, 22x et 32x.

Fin 2 : Terminez au moins deux des chapitres suivants : 19xx, 22x et 32x.

Fin 3 : Terminez les trois chapitres suivants : 19xx, 22x et 32x.

LES ARÈNES DE COMBAT

A partir de la mission 16x, mais aussi dans les chapitres 20, 23 et 29x, vous avez la possibilité d'entrer dans une arène directement sur le terrain. Vous ne pouvez y envoyer qu'un personnage par tour, et le duel se déroule automatiquement. Si vous voyez que celui-ci se déroule mal pour vous, appuyez sur B pour annuler l'affrontement, ou bien votre personnage mourra définitivement. En cas de victoire, vous gagnez une belle somme d'argent. C'est également un bon moyen de remporter de l'expérience.

OBJETS DE PROMOTION

Contrat de Fell

Battez Sonja ou volez-le lui au chapitre 26x

Anneau de Guilde

Volez-le à Jasmine au chapitre 22.

Anneau de Guilde

Volez-le à un sniper du côté ouest du temple dans le chapitre 27.

Sceau du Héros

Volez-le à Oleg dans le chapitre 20.

Sceau du Héros

Inspectez le gisement d'os au nord-ouest au chapitre 22.

Ecusson du Chevalier

Volez-le à un cavalier au sud au chapitre 24.

Sceau de l'Océan

Faites venir un voleur dans le coin inférieur droit au chapitre 22.

SCÈNES BONUS

Pour Eliwood

Obtenez le rang A en Soutien avec Florina, ou Farina ou Lyn avant la fin du jeu.

Pour Hector

Obtenez le rang A en Soutien avec Ninian, ou Fiora ou Lyn avant la fin du jeu.

PROLONGER LES EFFETS D'ANNEAU

Si vous voulez prolonger les effets des anneaux de Nils et Ninian au-delà d'un tour, utilisez la commande Sauver sur le personnage qui a reçu l'effet d'anneau. De cette manière, vous bénéficierez toujours du bonus au tour suivant.

ATTAQUE COMBINÉE AVEC HECTOR

Dans la quête d'Hector, vous pouvez effectuer une attaque spéciale faisant intervenir Farina, Florina et Fiora. Faites en sorte que deux d'entre eux attendent tout près d'un ennemi, et attaquez-le avec le troisième. Vous aurez droit à une superbe séquence qui se terminera par un coup critique.

Fire Emblem : The Sacred Stones

© Nintendo / Intelligent Systems 2005

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

PERSONNAGES OPTIONNELS

Histoire d'Ephraim

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 Ephraim.

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.

Fire Pro Wrestling

© Bam! / Spike 2002

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

CATCHEURS SUPPLÉMENTAIRES

Allez dans le menu "Edit Wrestler" puis choisissez l'option "Name Entry". Notez :

- ALL pour le surnom
- STYLE pour le prénom
- CLEAR pour le nom

Mettez "exchange" sur "off" et "middle" sur l'icône carrée.

Appuyez sur Start. Puis pressez B pour revenir au menu principal.

Maintenant en faisant une exhibition ou autre, vous pourrez sélectionner de nouveaux catcheurs dans les différentes fédérations (SUPER NOVA, GREAT ...).

Fire Prowrestling 2

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

TOUS LES CATCHEURS

Sélectionnez "Edit Wrestler", puis "Name Entry". Entrez ALL pour le surnom, CLEAR pour le prénom et WRESTLER pour le nom.

Mettez ensuite les options "Exchange" à "Off" et "Middle" à "Space" (l'icône carré). Appuyez sur Start puis sur B jusqu'à retourner à l'écran principal. Vous avez à présent accès à tous les persos.

ENTRAÎNEMENT

Terminez toutes les épreuves du mode training pour avoir accès à la salle d'entraînement.

Fire Prowrestling A

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

TOUS LES CATCHEURS CACHÉS

Créez un catcheur et donnez-lui le surnom **ALL**, le prénom **STYLE** et le nom **CLEAR**. Réglez "Exchange" sur off, "Middle" sur "Space" (avec le carré) et appuyez sur Start. Revenez ensuite au menu principal. Tous les catcheurs seront alors disponibles.

Voici tous les catcheurs supplémentaires auxquels vous aurez accès :

- "The Runner" KLEEBO est HBK Shawn Michaels
- "Slim Jim" Mr. Mann est Macho Man Randy Savage
- "The Lastman" OMEGA est Mick Foley
- "Godfather" MADMAN MUSKI est Vince McMahon
- "Dragon Soldier" YASU OHHASHI est Kaz Hayashi
- "Shining Dragon" AZTECA DRAGON est Ultimo Dragon
- "Darkman" KILLA KALANI est The Nature Boy Ric Flair

Fourmiz Extreme Racing

© Empire Interactive 2002

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

CODES DES NIVEAUX

2. CVWVC/4ZN
3. 9SZVCW7*X
4. CV*VT*6*N
5. 9SMSCL5*X
6. CSPS9Q6ZN
7. 9WRVWL5ZX
8. CSTSCR4*N
9. 8VWVTL7*X
10. 9TZVTQ5*N
11. 9V*SCQ7*N
12. 1TTSWV5ZX
13. 9STVCV5ZX

Freeekstyle

© SG Diffusion 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHEAT MODE

BACK	???
CACTUS	Motox Triple et Mad Mike
CODE	Master Code (tous les pilotes, les courses et les coupes)
DICE	???
EIGHT	???
FINALE	???
MOMO	Niveau 3
MOTOK	???
SATURN	???
SPOKES	???

Frogger Advance : The Great Quest

© Konami 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

16YWLT	Fairy Town
7F3J-	Castle Starkenstein

Frogger's Adventures 2 : The Lost Wand

© Konami 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

NIVEAU MAGICIAN'S REALM

A l'écran principal faites Haut (2), Bas (2), Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A.

Game And Watch Gallery 4

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

EFFACER TOUTES LES SAUVEGARDES

Haut (2), Bas (2), Gauche (2) et Droite (2) à l'écran titre.

MUSÉE GALLERY CORNER

Ramassez 60 étoiles.

Garfield : A la Recherche de Pooky

© SG Diffusion / The Game Factory 2004

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

CODES DE NIVEAUX

Allez dans le menu des passwords et entrez l'un des codes suivants pour accéder au niveau désiré :

9W9KNN?DF	Niveau 02
**40J2ZJ6	Niveau 03
**Z0G7Z7L	Niveau 04
1G21GRW5R	Niveau 05
?1FJB113H	Niveau 06
NZ70N5KX0	Niveau 07
PX5NPH*3*	Niveau 08
TWQV9XJ7?	Niveau 09
GXTP1*G90	Niveau 10
MW5PK1H8?	Niveau 11
J*GV92WTF	Niveau 12

Gekido Advance

© Zoo Digital / NAPS Team 2002

+ D'INFOS

FORUM

+ INVINCIBILITÉ

Entrez CRAZY en guise de mot de passe.

+ VITESSE ILLIMITÉE

Entrez le code **STARS**.

+ CODES DE NIVEAUX

MIMMO	ou	SACCO	Niveau 2
HURRY	ou	TAPPO	Niveau 3
SMART	ou	TEMPO	Niveau 4
YNUTS	ou	BECCO	Niveau 5
NOTTE			Niveau 6

Georges le Petit Curieux

© Namco Bandai / Torus Games 2006

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

CODES DE NIVEAUX

Note : Les mots de passe vous sont donnés uniquement lorsque vous quittez une partie en cours.

TNTDBHNQ	Niveau 2
TNTDBHBQ	Niveau 3
GPSDGHQP	Niveau 5
GQSDBHSP	Niveau 6
BGSDBHGP	Niveau 7
GCMJBHFP	Niveau 8
BMPDHHQC	Niveau 10

Glory Days

© SG Diffusion / ODenis Studio 2005

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

Tous les niveaux : 212846

Golden Sun

© Nintendo / Camelot Software 2002

+ D'INFOS

FORUM

➤ MARCHER SUR L'EAU

Dans le temple Mercury Lighthouse, une fois parvenu dans la salle de la déesse, utilisez le sort Ply de Mia juste devant la statue, et vous pourrez alors marcher sur l'eau. Retournez alors dans la salle du dessus, prenez la porte et marchez sur le bloc pour continuer votre chemin en passant par la droite.

➤ REGAGNER DES POINTS DE PSYNERGY

Les points de Psynergy remontent avec le temps lorsque vous marchez, donc profitez des endroits où vous n'êtes pas attaqués dans les donjons pour vous régénérer et regagner vos points de Psynergy.

➤ RENOMMER LES PERSONNAGES

Lorsqu'on vous demande de saisir un nouveau nom pour Robin, appuyez 3 fois sur Select. Entrez un nouveau nom pour Robin, et l'on vous demandera alors un nouveau nom également pour Gerald, Ivan, et Mary. Faites alors : Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Select afin d'entrer des nouveaux noms pour tous les personnages restant.

➤ ARRÊTER LES TORNADES

Dans le dernier désert, pour pouvoir passer de l'autre côté des tornades, il faut embarquer dans la tornade et avec Mia faire la magie Drift. Vous tomberez et vous devrez combattre un monstre.

➤ TOUS LES DJINNS

Voici comment trouver tous les Djins du jeu. Ils sont classés par élémentaires.

Djinns de Terre :

Flint : Vous le trouverez sur la map, dès que vous sortirez de Vale au début du jeu.

Granite : Celui-ci se trouve dans l'enclos de Kolima. Passez derrière l'arbre pour pénétrer à l'intérieur, et plus loin montez à l'échelle pour entrer dans l'enclos.

Quartz : Allez dans la forêt Moguall, et utilisez la Psynergy Move pour pousser le rocher qui se trouve derrière le tronc

d'arbre. Le Djinn se trouve juste derrière.

Vine : Sur la map du jeu, lorsque vous quittez la zone du désert, dirigez-vous vers l'île au nord pour faire apparaître le Djinn.

Sap : Faites sonner la cloche dans le village Vault et utilisez la psynergy Reveal près du chien. Entrez dans la cave et complétez le niveau pour trouver le Djinn.

Ground : Traversez la mer afin d'atteindre le Kalay Dock.

Bane : Allez dans le second désert du jeu, et laissez-vous emporter par la tornade pour trouver une île secrète. Le Djinn se trouve dans la sixième salle de la grotte. Vous devrez utiliser la psynergy Halt pour l'arrêter et pouvoir le combattre.

Djinns de Feu :

Forge : Vous le trouverez en parcourant la Goma Cave.

Fever : Allez dans le village de Imil, utilisez la psynergy Move pour déplacer le bonhomme de neige afin de pouvoir passer sous la cascade gelée.

Corona : Il se trouve sur une petite île au nord de Xian.

Scorch : Entrez dans le tunnel de Kalay en déplaçant la statue, et utilisez la Psynergy Move pour positionner la statue sous la cascade. Vous pourrez alors accéder au Djinn.

Ember : Intervertissez un Djinn Terre de Isaac avec un Djinn avec un Djinn Feu de Garet afin d'obtenir le pouvoir de faire pousser la plante qui se trouve à Tolbi. Grimpez-y et gelez la flaque d'eau avec la Psynergy Frost pour pouvoir atteindre le sommet.

Flash : Il se trouve dans le deuxième désert. Vous devez détruire la tornade et utiliser la Psynergy Reveal pour apercevoir les traces du Djinn.

Torch : Allez à Lalivero et montez sur le toit de l'armurerie pour pouvoir atteindre le Djinn en sautant sur le mur.

Djinns de Vent :

Gust : Vous devez vous rendre à Bibilin. Passez sur le mur et utilisez la Psynergy Whirlwind pour faire disparaître les feuilles et ainsi arriver à gauche d'une statue. Vous n'avez plus qu'à passer dessous pour trouver le Djinn.

Breeze : Il se trouve sur une branche du Tret Tree en hauteur.

Zephyr : Vous le trouverez quelque part dans le Fushin Temple.

Smog : Il se trouve dans un cercle de pierre au nord du premier désert. Vous le trouverez en utilisant la Psynergy Reveal.

Kite : Il est situé dans une grotte à Vale. Allez à l'endroit près de l'homme allongé et soulevez la pierre avec la Psynergy Carry pour débloquent l'entrée de la grotte.

Squall : Ce Djinn est caché dans l'Atmiller cave.

Luff : Déplacez les colonnes devant la Babi Lighthouse et empruntez le passage puis déplacez les blocs pour passer. Montez chercher le Djinn en grimpant le long de la plante.

Djinns d'Eau :

Fizz : C'est le Djinn que l'on obtient en rencontrant Mia.

Sleet : Il est dans le temple du Mercury Lighthouse, sous une cascade.

Mist : Rendez-vous à Xian, allez près de l'homme qui regarde l'eau et gelez la flaque d'eau à l'aide de la Psynergy Frost pour pouvoir accéder au Djinn.

Spritz : Il se trouve à Altin, vous devez explorer la dernière mine pour le trouver.

Hail : Vous le trouverez sur la map, sur une île qui se trouve au Sud-Ouest de l'Atmiller Cave.

Tonic : Après avoir délivré le roi Hammet dans la forteresse de Lunpa, parlez au vieil homme allongé pour qu'il vous ouvre le passage vers le Djinn.

Dew : Rendez-vous à Suhalla Gate et laissez-vous tomber pour arriver précisément à l'endroit où se trouve le Djinn.

➦ TROUVER LES POINTS FAIBLES DE L'ENNEMI

Lors d'une attaque de psynergie, faites attention aux symboles qui suivent les points de dégâts. S'il s'agit d'un point, alors l'ennemi n'est pas sensible à cette attaque. Un point d'exclamation indique que l'ennemi subira une attaque normale. Trois points d'exclamation indiquent que l'ennemi est très sensible à cette attaque et qu'il perdra beaucoup de points de dégâts. Si vous tuez un ennemi avec un Djinn et que le monstre pousse un cri et change de couleurs plusieurs fois, alors vous saurez que l'élément auquel est associé le Djinn est très efficace contre ce type d'ennemi. Vous obtiendrez de plus davantage de points d'expérience et de pièces d'or. La probabilité qu'il lache un objet sera également supérieur à la normale.

➦ ILE AUX PIRATES

Avant d'affronter le dernier boss du dernier désert, montez à l'échelle et utilisez le pouvoir de vision. Suivez le chemin pour trouver un Djinn de feu puis traversez la grotte et laissez-vous emporter par la tornade. Vous arriverez alors sur l'île des pirates.

➦ SOLUTION COMPLÈTE

AVANT PROPOS

- Lorsque vous manquez de points psynergies, marchez à un endroit dépourvu d'ennemis afin de les récupérer tranquillement.
- Notez que la classe de votre perso (brute, apprenti, ninja...) dépend entièrement des Djinns que vous lui attribuez (nombre, spécialité et mélange).
- Utilisez la puissance de vos Djinns durant les combats aussi souvent que possible. Vos points d'affinités avec les quatre éléments n'en seront qu'accrus.
- Ne vous privez pas de fouiller jarres, caisses et autres objets interactifs. Aller au-delà de cette soluce et explorer plus en profondeur le jeu vous permettra de récupérer quelques items fort utiles.

LA CATASTROPHE

Au commencement, vous voilà réveillé précipitamment par votre mère Dora. Celle-ci vous demande de vous rendre sur la grande place du village car la menace d'un effondrement rocheux pèse sur le village. Répondez "oui" lorsqu'elle vous demande si vous connaissait le chemin puis au lieu de suivre les conseils de votre chère maman prenez le sens opposé de la grande place, c'est à dire par le Nord. Très vite vous rencontrez un jeune homme tirant une lourde malle, parlez-lui et demandez-lui qu'il abandonne ses affaires. Le jeune homme se joindra alors à vous. Continuez votre ascension vers le mont et traversez le pont afin de gagner le côté Ouest du village. Lorsque vous apercevrez un homme blessé, gisant sur le sol, rétorquez "non" à sa question pour que celui-ci se remette sur pieds et s'en retourne. Redescendez ensuite en privilégiant un passage par l'ouest où vous surprendrez quelques monstres et serez sujet à vos premiers combats. Mais pas de panique, les seuls ennemis que vous défierez ne constitueront pour le moment qu'une tripoté de faibles parasites. Très vite, vous tomberez rapidement sur un groupe de gens, où un jeune garçon se trouve en grande difficulté. Parlez aux femmes du groupe et l'une d'entre elles vous demandera de l'aider, acceptez. Cette fois-ci, c'est bel est bien la direction de la grande place qu'il vous faut prendre. En partant direction plein Sud vous déboucherez sur la grande place où il vous faudra retrouver Lina. Parlez au vieil homme près de l'îlot aux pierres psynergies et un individu bien balèze se proposera de vous aider pour le sauvetage de Pavel, le petit garçon prisonnier des eaux. Une fois accompagné, retournez là où vous avez aperçu le garçon. Malheureusement, le sauvetage échoue, un énorme rocher

écrase lourdement l'endroit où se trouvaient les quelques personnes, emportant plusieurs villageois dans le cour d'eau avec lui. N'ayant plus rien à apporter à la situation, partez retrouver la grande place au sud. En chemin vous rencontrez deux drôles de personnages, que vous répondez "oui" ou "non" à leur question ne changera absolument rien, un affrontement découlera de cette courte conversation. La défaite est ici inévitable, leurs puissances prennent sans peine le dessus face à l'inexpérience de vos personnages.

LE TEMPLE DE SOL

Trois années se sont écoulées depuis l'incident de l'éboulement. Vlad et Garet commencent à maîtriser partiellement la puissance de la psynergie et les villageois ont plus ou moins tirés un trait sur la catastrophe. Après une longue scène mettant en scène Vlad, sa mère, Garet et Lina, vous avez enfin les commandes. Dirigez nos trois jeunes compères vers le nord-ouest et vous rencontrerez les deux personnages qui vous avez flaqué une raclée 3 ans plus tôt. Répondez comme bon vous semble à leur question puis entrez dans la demeure de Thélos, en grimpant les escaliers pour atteindre la petite butte. Thélos le sage vous renseigne sur les deux personnages que vous venez de rencontrer. Les deux affreux se nomment respectivement Salamandar et Phoenixia et ont comme qui dirait certaines ambitions malsaines au sujet du pouvoir qui émane du village. Après avoir décidé d'une expédition au temple Sol, sortez de la maison et fouillez la jarre adossée au mur gauche de la maison afin d'y trouver un élixir, partez ensuite par le sud, direction le mont Alpha. Lorsque vous atteindrez une sorte de temple, il vous faudra poursuivre à gauche tout en veillant à ne pas vous faire repérer par l'homme qui vous tient à l'oeil. Vous arrivez au temple de Sol. Les quelques gardiens du temple font peine à voir, ce sont en effet de simples chauves-souris, amanites, apparitions ou bien vermines que vous rencontrerez. A l'intérieur, avancez vers le nord, vous vous retrouverez alors dans une salle avec une quantité de petites plates-formes. Passez par celles situées le plus à droite pour pouvoir continuer votre chemin. La salle qui suit est du même type que la précédente. En empruntant le chemin du milieu, vous débouchez dans un couloir pourvu d'un coffre contenant un joyau. Revenez ensuite sur vos pas et préférez cette fois-ci le passage menant en haut à droite. Encastrez le joyau dans la tête de taureau afin d'ouvrir un passage vers la pièce suivante. Dans cette nouvelle salle, pleine de statues, poussez celle qui se trouve le plus à droite pour libérer un passage (Vous remarquerez que les statues que l'on peut déplacer sont cernées par des pointillés blancs marqués au sol). Suivez les couloirs pour trouver un coffre renfermant un second joyau. Partez ensuite par la gauche et trouvez la deuxième salle garnie de statues. Celles-ci sont cette fois hors de portée et il vous faudra, pour les déplacer, usez la psynergie. Placez-vous devant la statue pourvue d'une plate-forme devant elle et située plus à gauche. Utilisez vos pouvoirs pour la bouger sur le côté et comme précédemment, encastrez le joyau dans la tête de taureau. Libérez ensuite un second passage derrière une des statues de droite et engouffrez vous-y. Ramassez l'herbe contenue dans un coffre au bout d'un couloir puis empruntez le chemin menant vers le haut. Vous voilà dans deux étranges salles décorées de gravures à même le sol. Ces dessins n'étant pas d'ordre esthétique il vous faudra trouver la clé de votre première énigme du jeu. Descendez par les escaliers menant dans les salles inférieures. Gagnez celle la plus à gauche et placez les deux statues dans leurs dalles blanches respectives. Mettez-vous ensuite sur la plate forme centrale au milieu du bassin et, à l'aide de la psynergie, attirez vers vous la statue brandissant une sorte de socle afin qu'elle s'encastre dans le trou. Allez dans la pièce de droite où vous devez placer chacune des quatre statues dans leur emplacement. Remontez et partez dans la salle de gauche. Observez l'endroit où se refléchit le point de lumière sur le mur et un passage apparaîtra. Empruntez-le, bien entendu... Vous débouchez en fait à l'endroit où sont gardées les étoiles élémentaires. Thélos vous confirmera alors un sac et vous demandera de les lui ramener. Elles se trouvent sur les quatre statues disposées aux quatre coins du lieu. A chaque étoile empochée, des pilonnes se dresseront, vous permettant ainsi l'accès aux étoiles suivantes. Lorsque vous serez en possession de trois étoiles élémentaires, Salamandar et Phoenixia feront leur apparition accompagnés par Travel qui vraisemblablement a survécu. Acceptez de leur donner les étoiles puis partez récupérer la quatrième et dernière. C'est à ce moment précis que l'inexorable, un grand rocher chargé de garder les lieux, décidera d'apparaître. Impuissant, vous assistez à l'enlèvement de Lina et de Thélos, quittez à présent les lieux qui menacent de s'effondrer. Plus tard, on vous demande de retrouver les étoiles élémentaires, la stabilité du monde en dépendant. Equipez un de vos héros de la perle larcin afin qu'il acquière la capacité "attraper" et, après un bref adieu des villageois, gagnez la carte du monde.

LE DEBUT D'UNE LONGUE AVENTURE

Vous voilà livré à vous même, sans grande expérience il va bien falloir pourtant vous débrouiller. Vous apercevrez rapidement un djinn désirant se joindre à vous. Acceptez puis associez-le à un de vos deux personnages. Grâce à lui, vos héros gagneront de nouveaux pouvoirs. Continuez par le sud, histoire de gagner le bas de la carte du monde où vous l'aurez compris, les monstres peuvent vous attaquer à tous moments. Au bout de quelques secondes de marche

vous apercevez un village, approchez vous et vous verrez plusieurs caravanes quitter les lieux. Vous allez à présent faire la connaissance d'un nouveau protagoniste du jeu : Ivan. Vous le trouverez dans la maison la plus en haut à gauche du village. Après avoir lu à maintes reprises dans vos pensées, il se joindra à vous afin que vous puissiez l'aider à retrouver le bâton de son maître qui a été volé. Allez ensuite faire un tour à l'auberge du village. Une feuille de menthe se trouve dans une des caisses au rez-de-chaussée, saisissez-vous-en puis montez à l'étage. Approchez-vous des deux individus près des lits pour que ceux-ci se mettent à vous fuir. Vous devrez alors réussir à les encercler afin que Ivan puisse lire dans ses pensées. Vous démasquerez alors les voleurs. Sortez puis trouvez la maison qui a un trou dans la paille du toit. Empruntez l'échelle afin de vous engouffrer dans l'ouverture menant au grenier de la maison. A l'intérieur, déplacez la caisse grâce à votre psynergie puis empruntez la porte de droite. Vous êtes tombés en plein dans la cachette des voleurs, tous leurs trésors volés se trouvent dans cette pièce. Malheureusement, les voilà qui débarquent (ce serait trop facile sinon). Un combat débutera alors, sollicitez vos djinns ainsi que vos pouvoirs spéciaux et tout devrait bien se passer. Allez ensuite voir le maire qui vous remettra une eau de jouvence pour vous remercier d'avoir retrouvé tous les objets volés.

LA MALEDICTION DE KOLIMA

Après avoir fait vos adieux, partez pour le nord, à la recherche du village de Kolima. Vous trouverez alors sur votre chemin une des nombreuses cavernes du jeu, celle-ci n'est autre que l'entrée de Goma. Utilisez votre psynergie "déplacer" pour boucher les trous avec les souches d'arbres puis grimpez par les échelles afin de progresser sur les buttes. Vous arrivez devant une souche recouverte de mauvaise herbe, essayez votre psynergie dessus. L'opération s'avère inutile, la souche ne bouge pas d'une branche. C'est alors qu'Ivan fait son apparition, et rejoint votre équipe pour de bon. Grâce à sa spécialité "tourbillon", il libère la souche des lianes, vous pouvez après ça la déplacer sans problèmes. Effectuez de nouveau la technique "tourbillon" mais sur les lianes qui barrent l'entrée de la grotte cette fois ci. A l'intérieur, trouvez l'homme occupé à chasser le Djinn et déplacez la souche dans le même écran dans le but de créer un passage menant à la bestiole. Accédez ensuite à l'étage supérieur pour pouvoir récupérer le Djinn après un combat contre lui. Une fois de l'autre coté de la chaîne de montagnes, dirigez-vous par l'est pour trouver le village de Bilibin.

Arrivé là-bas passez par les escaliers à droite de l'armurerie et partez par le sud. Marchez sur les clôtures en bois pour ainsi faire le tour du village. Vous trouverez de nouveau un passage obstrué par des feuilles, un petit coup de tourbillon devrait en venir rapidement à bout. Empruntez le passage, poursuivez votre chemin puis déplacez la statue sur la droite afin de pouvoir continuer. Au bout du couloir se trouve Souffle, un Djinn de Jupiter. Il se joint à vous sans produire aucune résistance. Ressortez puis gagnez le haut du village. Vous verrez alors deux gardes, parlez leur et ils vous laisseront entrer à l'intérieur du château. Montez vers le haut pour accéder à la salle de Lord Mc Coy. Ce dernier refuse de vous donner une clé nécessaire à la poursuite de votre aventure et, après s'être quelque peu moqué de vous, vous pouvez repartir. Mais avant il vous faudra parler au garde, qui vous révélera alors que la traversée du chemin de Kolima ne nécessite pas forcément de clé. Quittez le village et dirigez-vous vers l'est vous tomberez sur une grande barricade où pour passer il vous faudra déplacer à l'aide de votre psynergie la grosse caisse de gauche. Continuez ensuite par l'est et vous trouverez le village de Kolima où la malédiction tentera sans succès d'agir sur vous. Une fois sur pieds, allez à droite du village et rentrez par derrière la maison possédant un enclos dans lequel se tient un Djinn. Vous récupérerez alors Granit, un Djinn de Vénus. Montez au deuxième étage de l'auberge et fouillez la jarre à gauche pour obtenir un porte-bonheur.

Prenez à présent la direction de la Forêt de Kolima, située plus au nord. Allez en haut puis à droite, vous apercevrez alors un tronc d'arbre au sol. Cette zone en est rempli, l'astuce consiste à prendre ces troncs sur le côté afin de les faire rouler soit vers la gauche, soit vers la droite. Ces actions ont pour but de libérer divers passages indispensables à votre progression. Pour le premier tronc, il vous faut le pousser vers la gauche, puis le contourner par le haut. Poursuivez ensuite par la gauche et délaïssez le deuxième tronc pour progresser toujours vers la gauche. Vous verrez alors deux nouveaux troncs ; poussez celui plus en bas en direction du bas pour pouvoir passer. Vous trouverez un arbre sur lequel vous pourrez attraper un fruit grâce à la psynergie "attraper". Très vite, vous vous retrouvez de nouveau obligé de remuer le tronc d'arbre. Lorsque vous en trouvez 3 d'un coup, poussez le tronc en position verticale sur la gauche, déplacez le tronc d'arbre plus en haut vers le bas, puis de nouveau, le tronc d'arbre vertical vers la droite cette fois-ci et pour finir, le tronc horizontal vers le bas. C'est clair ? Il ne vous reste plus qu'à faire en sorte qu'un des troncs finisse dans l'eau pour vous permettre le passage sur l'autre rive. Allez donc à gauche et montez les escaliers, partez ensuite sur la droite. Vous débouchez sur un bassin où flottent plusieurs troncs (je sais, encore !), vous trouverez plus bas un levier qu'il vous faudra actionner pour vider le bassin de toute sa flotte et ainsi pouvoir se livrer de nouveau au chamboulement de troncs. Descendez les escaliers pour vous retrouver dans le bassin.

Positionnez les troncs de manière à gagner la rive du haut s'avère relativement facile, quant à les placer de façon à pouvoir récupérer le coffre plus à droite, c'est une autre affaire ! Voilà donc comment procéder pour le placement permettant l'accès au coffre, pour le reste débrouillez-vous c'est très simple : poussez vers le haut les deux troncs horizontaux, le tronc vertical en haut à gauche vers la droite, le tronc horizontal le plus à gauche vers le bas, le tronc vertical en bas à gauche vers la droite, le tronc horizontale en haut à droite vers le bas puis enfin (ouf !) le tronc vertical en bas à droite vers la gauche. Retournez jouer du levier puis sautez de tronc en tronc pour récupérer le manteau, doté d'une grosse défense bien pratique. Réorganisez ensuite les troncs de manière à pouvoir poursuivre par le haut. Vous trouverez alors les deux arbres magiques de la forêt. Parlez-leur à tour de rôle puis grimpez sur les lianes, vous arriverez alors à l'intérieur de l'arbre. Sautez sur les feuilles jaunes pour atteindre certains endroits, et sautez volontairement sur les feuilles mortes pour chuter d'un étage. Si vous voulez acquérir le contenu de tous les coffres il vous faudra effectuer pas mal d'aller-retour. Quand vous serez sur les branches de l'arbre situées sur la droite, montez le plus possible et vous trouverez un nouveau Djinn de Jupiter, nommé Brise. Lorsque vous serez à l'étage le plus haut du tronc, changez la feuille située en plein milieu de la toile en feuille morte puis ressautez dessus. Vous chuterez alors de tous les étages en même temps et atterrirez au sous-sol où vous attend Tret, le mauvais esprit de la forêt. Après un combat acharné contre lui, Tret perd sa méchanceté, mais étant malade, il ne dispose pas de suffisamment de puissance pour inverser le sortilège infligé aux habitants de Kolima. Il vous faut donc trouver le moyen de sauver Tret afin qu'il recouvre ses pouvoirs d'autrefois.

DES SOINS POUR TRET !

Regagnez la carte du monde, et dirigez-vous vers le sud-ouest. Traversez de nouveau la barricade de Bilbin puis allez au nord jusqu'à la caverne de Bilbin, située tout près d'un pont. Après la traversée tranquille de la grotte, vous atteignez Imil, un autre village. Allez vers le haut du village et déplacez sur la glace le bonhomme de neige à l'aide de votre psynergie. Contournez ensuite par le pont jusqu'à avoir accès à la glace. Votre but ici, est d'atteindre une caverne, renfermant Fièvre, un Djinn de Mars. Sur la glace, vos déplacements se limitent aux conditions horizontales et diagonales, vous devrez donc en vous élançant sur ce terrain glissant calculer grâce aux petites buttes l'endroit où vous allez parvenir. En entrant sur la glace il vous faut en fait suivre un chemin suivant ces directions : haut, gauche, haut, gauche, haut, droite, haut, gauche, haut, droite et haut. Entrez ensuite dans la toute première maison du village et ouvrez le coffre qui s'y trouve afin de récupérer une bouteille vide. Faites ensuite quelques emplettes puis allez de maison en maison afin de trouver Sofia (vous la trouverez dans la première maison après avoir parlé aux autres villageois). Celle-ci s'enfuit alors du village en direction du phare, faites de même et rejoignez-la rapidement. Une fois au phare, avancez jusqu'à trouver Sofia. Parlez avec elle puis déplacez la statue un peu plus loin à coups de psynergie. Empruntez ensuite le passage et tuez le monstre qui vous barre la route. Continuez votre route et vous tomberez de nouveau sur la jeune fille. Faites tomber la statue dans l'espace vide et discutez avec Sofia qui rejoint alors l'équipe. Poursuivez par la droite puis par le haut, traversez la salle aux cascades puis vous arriverez à la première salle des tuyaux. Cherchez le tuyau qui peut être déplacé puis poussez-le vers la droite. Partez par le bas et laissez-vous propulser par le jet d'eau qui vous jette sur la droite. Prenez les escaliers qui suivent pour aller à droite, puis allez vers le bas à la rencontre d'un deuxième jet, qui vous pousse cette fois-ci vers le bas. Prenez les escaliers à présent accessibles pour gagner l'est de la salle, partez vers le haut puis de nouveau, empruntez des escaliers pour passer à gauche. Poussez le tuyau à gauche, partez vers le bas puis revenez à droite. Prenez les escaliers sur lesquels vous tombez puis récupérez le cristal psy dans le coffre. Revenez sur vos pas puis prenez le dernier escalier que vous avez pris. Avancez par le bas et poursuivez sur la gauche, empruntez une fois encore l'escalier puis trouvez la sortie. Continuez par le bas et vous apercevrez une statue qu'il vous faudra déplacer, suivant les marques blanches, jusqu'à l'interrupteur au sol. Ceci fait, une porte s'ouvrira. Allez-y et à un moment, vous tomberez sur une vaste zone entourée de pointillés au sol. Utilisez alors la descente creuse du mur puis passez par le tunnel pour pouvoir emprunter l'échelle au bout. Sautez dans l'ouverture au centre de la pièce pour gagner l'étage inférieur, vous vous retrouverez alors au centre d'un bassin avec une statue de déesse adossée contre le mur du fond. Sautez sur la divinité puis utilisez la psynergie "prière mineure" de Sofia. Vous pourrez alors marcher sur l'eau trois fois de suite lorsque vous toucherez les dalles lumineuses des bassins. Gagnez la terre ferme puis partez par le haut pour trouver un second bassin. Récupérez le coffre qui est en fait un ennemi puis entrez dans la chute d'eau de droite pour atteindre une salle secrète. Prenez le coffre contenant une armure psy puis ressortez. Entrez maintenant dans la chute d'eau de gauche sautez de blocs en blocs et prenez l'issue en haut à gauche de la salle. Sautez sur le premier bloc en face de vous puis prenez 3 fois à droite, une fois en bas, 3 fois à droite de nouveau, 6 fois par le haut, puis continuez toujours par la gauche jusqu'à la terre ferme. Vous atteindrez alors un coffre contenant un somnifère. Sautez sur la dalle de droite et partez par le bas jusqu'à la dalle lumineuse. Puis prenez les directions suivantes : 3 x haut, bas, 3 x droite, 7 x haut, gauche, droite, 6 x

haut, gauche, droite, 3 x haut, gauche, 4 x gauche, bas, 2 x gauche. Avancez puis gagnez une nouvelle dalle lumineuse grâce à laquelle vous pourrez atteindre la porte du bas. Très vite vous vous retrouvez dans une salle de cascades, traversez celle du centre et continuez par le haut jusqu'à la seconde pièce pleine de tuyaux. Poussez le tuyau horizontal situé en haut vers le haut, celui du bas vers le bas puis le tuyau vertical sur la gauche.

Traversez la salle suivante puis gagnez l'étage supérieur. Vous déboucherez alors sur une troisième salle garnie de tuyaux où vous devrez à l'aide des jets, déplacer la statue jusqu'au trou. Il faut en fait déplacer le tuyau vertical sur la gauche, puis sur la droite et de nouveau sur la gauche et déplacez le tuyau horizontal vers le bas. Enfin, remplacez le tuyau vertical sur la droite. Ressortez de la salle et poussez la statue sur l'interrupteur au sol pour pouvoir ouvrir un passage. Entrez-y, déplacez deux statues pour libérer deux issues. Dans la première vous récupérerez une noisette. Prenez la seconde pour continuer. Poussez le tuyau vers le haut et progressez vers le haut. Vous débouchez dans une nouvelle salle à cascades. Passez à travers de l'une d'entre elles afin de trouver Marée, un djinn de Mercure. Combattez avec lui pour le récupérer puis ressortez par la chute d'eau pour emprunter la porte en bas à gauche. Continuez à progresser dans le phare jusqu'à trouver une statue de Déesse. Utilisez la psynergie "prière mineure" de Sofia sur elle et vous accéderez au toit du phare où il vous faudra mener un combat contre Salamandar lui-même. Pour le vaincre, n'hésitez pas à vous servir de vos Djinns et pouvoirs magiques. Après une lutte acharnée, Prenez l'ascenseur afin de regagner l'entrée du phare et remplissez votre bouteille vide de l'eau qui coule à présent de la fontaine. Lorsque votre gourde sera remplie de ce liquide précieux, regagnez la forêt de Kolima et soignez Tret grâce à l'eau miraculeuse. Les habitants auparavant changés en arbres retrouveront alors leurs formes humaines. Partez au village de Bilibin récupérer votre récompense. Pour cela vous devriez parler au roi qui vous fera accompagner par un de ses gardes jusqu'à la salle des trésors. On vous proposera alors de choisir entre quatre coffres, celui qui contient la chose la plus intéressante est le troisième en partant de gauche, il renferme en effet un cristal psy.

LA SAGESSE DU TEMPLE FUSHIN

Mettez à présent le cap sur l'est. En suivant le chemin qui par à droite du village de Kolima, vous atteindrez un pont. Traversez-le et poursuivez votre route jusqu'au temple de Fushin. Dans la grande maison, vous trouverez une personne en pleine méditation. Il vous faudra alors utiliser la psynergie "télépathie" pour pouvoir lui parler. Mais la chose n'est pas aussi simple qu'elle n'y paraît. En effet certains petits malins passeront la chose sans problèmes mais pour les distraits, sachez qu'il vous faut associer la psynergie "télépathie" avec un des deux raccourcis possibles (R ou L) sinon, votre personnage tentera de dialoguer avec le sage lorsque que vous essaieriez de rentrer dans le menu des psynergies. Une fois avoir extirpé l'homme de sa méditation, vous aurez accès à la grotte dissimulée sous la cascade. Allez voir le moine se tenant sur les piliers au-dessus de l'eau et parlez-lui afin de pouvoir passer à l'intérieur de la caverne. La caverne de Fushin, car tel est son nom, est caractérisée par ses troncs d'arbres flottants. Certains sont placés diagonalement, d'autres horizontalement, et tous deux vous serviront à traverser les étendues d'eau en les faisant rouler sous vos pieds. Traversez la première salle et, dans la deuxième, partez sur la plate-forme de gauche afin d'emprunter les escaliers menant vers le haut. En continuant vous arriverez dans une salle dépourvue de lumière, ouvrez bien les yeux et vous décelerez un passage sur la gauche, utilisez ce chemin pour continuer. Dans cette pièce, le tronc d'arbre vertical vous servira à récupérer un coffre contenant une chouette armure en haut à gauche, tandis que le tronc horizontal vous amènera vers la sortie. Vous pénétrez dans une des premières salles équipée de pics au sol, prenez garde à ne pas trop marcher dessus. Après quelques pièces supplémentaires de traversées, n'oubliez pas de faire connaissance avec Zéphir, un Djinn de Jupiter qu'il vous faudra combattre pour le compter dans votre équipe. Lorsque que vous aurez la pierre rouge en votre possession, vous devrez la placer dans la statue du dragon afin d'illuminer la pièce. Revenez après ça au départ de la grotte puis utilisez les troncs pour gagner la porte du haut. Continuez en empruntant l'issue de gauche et arrivé à la salle au dragon, approchez-vous du bord et marchez dans le vide en suivant le chemin de terre dépourvu de pics. Vous rejoindrez alors l'autre rive en marchant dans le vide à la manière d'Indiana Jones. Allez dans le passage en haut à droite puis utilisez la crevasse pour glisser d'un niveau pour rejoindre la salle suivante. Fouillez le coffre et vous récupérerez une orbe de force. Quittez la grotte et allez parler au sage qui vous avait confié cette mission. L'orbe de force est en fait une capacité nécessitant la psynergie. Lorsque équipé, elle vous permet de frapper très fort et à distance quelque chose ou quelqu'un. Vous en aurez impérativement besoin pour traverser la forêt de Mogall, un peu plus au sud du temple. A l'aide de la psynergie force, frappez les troncs creux. Si un petit lézard vert sort alors de l'arbre mort, empruntez la direction où il s'enfuit ; tel est le seul et unique moyen de ne pas tourner en rond dans ces maudits bois. A un moment, vous aurez possibilité de récupérer un nouveau Djinn, Quartz de Vénus. Lorsque vous l'apercevrez dans votre écran, voici la démarche qu'il vous faudra adopter pour l'atteindre. A l'aide de la psynergie "déplacer", faites bouger le rocher vers le bas puis le tronc également en direction du bas. Vous aurez ensuite deux autres troncs, vertical et horizontal. Poussez dans l'ordre, le tronc horizontal vers le bas, le tronc vertical sur la

gauche, le tronc horizontal vers le haut puis le tronc vertical de nouveau sur la gauche. Attrapez le Djinn puis continuez votre progression par la gauche en suivant les clairières. Arrivé devant la dernière souche, un orang-outan monstrueux vous attaquera, sortant lui-même de l'arbre mort. Renvoyez -le chez Tarzan puis sortez de la forêt par le bas. Vous arrivez très vite au village de Xian où vous pourrez faire de nouvelles emplettes. Brume, un djinn de Mercure est à récupérer. Pour cela, parlez à la femme qui transporte de l'eau au moment où elle se rapproche du bord de la butte, à droite. Elle renversera alors de l'eau sur le sol et vous devrez utiliser "frimas" dessus pour en faire un pilier de glace. Montez les escaliers, utilisez le pilier pour gagner le côté droit de la butte puis continuez par le bas pour trouver Brume. Allez dans le temple et parlez à tout le monde, s'en suit quelques épreuves de forces plus que faciles. Sortez et partez vers le Nord. Vous apercevrez alors une petite île, accédez-y par le pont et attendez d'être attaqué. Vous aurez alors la possibilité de récupérer Cendre, un djinn de Mars. Regagnez ensuite le nord de Xian et trouvez le passage Alpin. Poursuivez par le Nord et gagnez le village d'Altin.

LES MONSTRES CRACHEURS D'EAU

Dans le village, trouvez le premier monstre cracheur d'eau à gauche et faites le fuir en l'approchant. Suivez-le jusque dans la grotte et combattez la créature. Descendez ensuite par l'échelle tout près et utilisez la psynergie frimas pour glacer la flaque. Remontez ensuite pour franchir le précipice à l'aide du pilier formé précédemment. Vous devez ensuite continuer votre chemin, le but étant de chasser toutes les créatures afin que le niveau d'eau du village ne cesse de baisser. Progressez dans la grotte et vous vous trouverez rapidement en présence d'interrupteurs contrôlant divers chariots. Vous devrez alors actionner les manivelles en fonction du chemin que vous voulez emprunter sur les rails. Très vite vous trouvez un second monstre reposant sur une petite île. Éliminez celui-ci comme le précédent. En poursuivant votre quête, après plusieurs piliers de glace formés puis déplacés et quelques leviers actionnés, vous rencontrerez un troisième ennemi, tapi dans les profondeurs de la grotte, occupé à remplir une galerie de sa bave répugnante. Tuez-le lui aussi. Ressortez de la grotte puis descendez plus bas dans le village, vous aurez alors accès à une nouvelle caverne qu'il vous faudra investir. Partez par la droite et récupérez le porte-bonheur dans le coffre. Continuez jusqu'à apercevoir Corail, un djinn de Mercure. Allez en bas et transformez la flaque en pilier grâce à votre psynergie. Retournez en haut et utilisez l'échelle pour atteindre la butte puis, activez le levier à droite. Poursuivez par la gauche à l'aide du pilier puis sautez dans le chariot. A la fin du court trajet re-grimpez de suite à l'intérieur et vous pourrez alors combattre le djinn. Allez à gauche et glacez les flaques pour pouvoir une fois avoir emprunté l'échelle plus à droite poursuivre votre chemin. Traversez la longue salle puis trouvez le tronc d'arbre au bout. Faites le tomber avec la psynergie "force" puis partez par la gauche pour descendre par l'échelle et utilisez ensuite la crevasse afin d'atteindre un niveau encore plus inférieur. Continuez votre progression jusqu'au boss... Après l'avoir vaincu, vous récupérez le joyau kinétique qui une fois équipé vous permettra d'utiliser la psynergie "soulever". Retournez ensuite au village et gagnez l'entrée minière en haut à droite. A l'intérieur, soulever le rocher à l'aide de votre nouveau pouvoir puis ressortez pour ainsi déboucher sur la carte du monde. Progressez par l'ouest pour trouver le temple Lama. Une fois là-bas, rendez-vous dans la grande maison et vous apprendrez une nouvelle psynergie : "vision". Faites ensuite demi-tour pour vous rendre de nouveau au pic Alpin. Approchez-vous du mur du fond et utilisez votre psynergie "vision" afin d'ouvrir un passage. Empruntez ce dernier et soulevez le rocher grâce à votre psynergie "soulever". Vous vous retrouvez alors au temple Lama. Après la courte discussion, partez à gauche pour gagner le passage Alpin. Glacez la flaque et servez-vous de la psynergie "bourgeon" sur la graine près de la butte pour vous permettre de créer une échelle naturelle. Glissez ensuite par la crevasse un peu plus à gauche afin de descendre d'un niveau puis sautez sur le pilier de glace. Avancez et vous trouverez un coffre avec un pain à l'intérieur. Partez ensuite direction sud-ouest pour trouver le désert de Lamakan. Une fois arrivé là-bas, vous remarquerez une barre à gauche de l'écran. Celle-ci symbolise en fait la température de vos personnages. Au fil de votre progression elle ne cessera de se remplir. Si la barre rouge atteint le haut, vous perdez la vie. Il vous faudra alors trouver le plus souvent possible des oasis afin de vous rafraîchir et de faire tomber la température du même coup. Ces oasis sont à faire apparaître à l'aide de votre psynergie "vision", très pratique décidément. Ils se trouvent dans certains des cercles de pierres que vous rencontrerez tout au long de votre route. Commencez donc à marcher dans le terrible désert et faites apparaître un oasis lorsque vous rencontrerez le premier cercle de pierre. Lors de la bifurcation, continuez par le haut puis prenez à gauche dès que possible. Vous tomberez alors sur un deuxième cercle de pierres renfermant un deuxième oasis. Poursuivez à gauche et continuez par le haut où vous trouverez un cercle de pierres dissimulant un coffre contenant une armure. Revenez sur vous pas et prenez à droite à la bifurcation. Lorsque vous passerez devant un cercle de pierre continuez votre chemin sans y prêter attention car celui-ci cache un monstre. Continuez par le haut et profitez de l'oasis que vous trouverez dans le cercle suivant pour vous désaltérer. Continuez votre progression par le haut et vous trouverez un nouvel oasis dans le cercle de pierres. Partez par la gauche et vous

tomberez sur deux cercles de pierres côte à côte. Dans celui de gauche se trouve Smog, un djinn de Jupiter. Remettez-vous en route et après quelques minutes de route vous arriverez devant une chute de sable. Pour la traverser, il vous faudra longer le mur du haut au plus près possible et ne pas vous arrêter. Traversez la seconde chute de sable de la même manière que la première puis, arrivé à la troisième utilisez la psynergie "vision" pour faire apparaître une ouverture qu'il vous faudra emprunter. Dans cette grotte, préparez-vous à combattre un boss relativement coriace. Pour le vaincre approchez-le avec vos aptitudes au maximum et n'hésitez pas à utiliser vos attaques les plus puissantes d'entrée de jeu.

L'ENFER DES CAVERNES

Après le combat, vous débouchez sur la carte du monde en sortant de la grotte. Partez par le Nord et repérez une petite île où en marchant sur celle-ci jusqu'à attendre un combat vous aurez la possibilité de récupérer un nouveau djinn, Lierre de Vénus. Allez ensuite vers le sud et trouvez la ville de Kalay. Dirigez-vous vers la grande maison plus haut et montez au deuxième étage. Déplacez les statues pour faire apparaître des passages et pour bloquer les chutes d'eau. Vous trouverez alors Brûlure, un djinn de Mars. Allez ensuite dans le palais de Lord Hammet pour engendrer une phase de dialogue. Sortez de la salle et partez par la gauche à l'embranchement. Plus bas, en continuant à progresser par l'ouest, vous trouverez un coffre renfermant une aqua-veste. Retournez au village et allez parler à l'homme sur l'estrade dans l'auberge. Partez ensuite pour la carte du monde. Orientez-vous vers le nord et rentrez dans le village de Vault. Allez en haut à gauche du village et utilisez les escaliers. Partez ensuite par le chemin du bas puis traversez le pont pour monter ensuite vers le haut. Arrivé devant la tour, empruntez l'échelle pour aller sonner la cloche. En retournant sur vos pas, trouvez le cercle de pierres et faites apparaître un passage à l'aide de la psynergie vision. Celui-ci vous mènera directement à la caverne de Vault. A l'intérieur, lorsque vous rencontrerez le pilier mobile, placez-le sur la dalle pour pouvoir poursuivre votre route. Au moment où vous apercevrez des feuilles sur un mur, chassez-les avec la psynergie "tourbillon". Plus tard, lorsque vous aurez actionné un interrupteur, revenez à l'étage inférieur vous devrez alors déplacer un pilier enflammé sur une dalle en évitant les gouttes tombant du plafond. Dans les salles qui suivent, en empruntant une échelle vous trouverez Racine, un djinn de Vénus. Sortez de la grotte, puis du village et partez au nord. Entrez dans le village de Val et soulevez le rocher situé en haut à gauche du village pour ainsi pouvoir pénétrer dans la caverne de Val. A l'intérieur vous trouverez des plates-formes flottantes au milieu de l'eau. Lorsque vous ne pourrez plus avancer, utilisez la psynergie "vision" et de nouveaux blocs apparaîtront alors. Pour déplacer les caisses et les faire sombrer dans les eaux, utilisez tout simplement la psynergie "déplacer". Plus tard, il vous sera possible de récupérer la gemme stase qui une fois équipée vous permettra de posséder la psynergie "Stase". Au moment où vous apercevrez Mistral, le djinn de Jupiter, celui-ci s'enfuira. Suivez-le alors et lorsque vous verrez 3 petits rochers alignés horizontalement, utilisez la psynergie récemment récupérée pour l'immobiliser. Il se joindra alors à vous. Retournez sur la carte du monde et partez pour la ville de Kalay, située plus au nord du village de Vault. Faites-y quelques emplettes puis partez un peu plus au nord-ouest pour trouver les quais de Kalay. Achetez un billet d'embarcation puis allez parler au marin sur les quais à gauche pour pouvoir monter sur son bateau. Fouillez le navire pour trouver quelques objets fort sympathiques puis montez tout en haut du mât afin de trouver l'ancre enchantée du capitaine. Ramenez celle-ci au capitaine puis direz-vous dans la pièce en haut du bateau. Vous voilà enfin parti. Durant la croisière, vous subirez plusieurs attaques de monstres. Après la troisième attaque, vous serez confronté à un boss. Il est fortement conseillé d'avoir tous ses djinns en attente et de ne pas lésiner sur les attaques les plus puissantes de vos personnages lors de la bataille car le monstre que vous retrouverez en face de vous risque fort de vous donner du fil à retordre. Une fois vaincu et votre stock de rameurs épuisé, vous dériverez alors sur l'île des pirates. Discutez avec les personnes sur le pont puis partez explorer l'île. Vous tomberez sur plusieurs pousses de plantes. Utilisez la psynergie "bourgeon" pour créer des échelles naturelles et pour ainsi progresser plus haut sur les collines. Un peu plus tard, vous trouverez une issue donnant sur la caverne des pirates, qu'il vous faudra dégager de ses feuilles grâce à la psynergie "tourbillon". A l'intérieur, vous devrez affronter deux boss et quelques épreuves de logique assez simples dans l'ensemble. Au moment où vous arriverez dans la salle aux clefs, votre but sera de les ramasser avec la psynergie "déplacer" pour ouvrir des portes renfermant divers objets intéressants. La clef rouge servant à ouvrir la porte de sortie de la caverne. Lorsque vous en aurez fini avec l'île, revenez sur le bateau et dites aux matelots que vous en avez fini avec l'exploration de l'île.

LE NOUVEAU CONTINENT

Une fois sur la terre ferme, traversez les quais de Tolbi pour gagner la carte du monde. Partez pour la ville de Tolbi un peu plus au nord-ouest. En arrivant dans la ville, vous aurez la possibilité de récupérer un nouveau djinn. Pour cela, partez à droite et montez sur la butte grâce à l'échelle naturelle que vous devrez créer à l'aide de la psynergie. Vous

atteindrez alors facilement Braise, un djinn de Mars. Dans cette ville, vous aurez la possibilité de vous détendre en jouant à divers jeu. La maison avec pour enseigne vous permettra de disputer quelques parties de dés. Allez parler à l'homme près de la fontaine puis observez cette dernière et vous pourrez alors jouer à un jeu de cible. Enfin, en parlant à une femme à l'auberge vous aurez droit à jouer au jackpot. Allez dans le palais de Tolbi, en haut à gauche du village. Vous en découvrirez ainsi un peu plus sur les occupations des gens du village. Sortez pour déboucher sur la carte du monde. Avancez jusqu'à la caverne d'Atmiller où votre progression s'effectuera dans un parcours de plus en plus sombre. Vous trouverez sur votre route un homme invisible mal en point qui vous demandera de lui trouver pour lui un certain breuvage. Continuez à marcher dans les profondeurs de la caverne et récupérez Bise, un djinn de Jupiter. A un moment donné, vous arriverez dans une salle avec cinq rochers. Suivant les couleurs auxquelles ceux-ci sont associés, vous devrez les actionner. Pour éviter de trop peiner, ayez recours à la psynergie "vision". Vous aurez alors en votre possession la potion Lémuria qu'il vous faudra donner à l'homme invisible. Vous vous apercevez alors que cet homme n'est autre que Babi, l'individu que les gardes recherchent. Ressortez ensuite de la caverne pour vous rendre au Colisée, en haut de la ville. S'en suivra une série d'épreuves

composés de courses qu'il vous faudra remporter pour gagner divers objets. Lorsque vous vous réveillez, montez d'un étage pour retrouver Babi et Lodem qui vous remettra d'ailleurs le chapeau-leurre, objet qui une fois équipé attirera les ennemis sur vous. Après la discussion partez dans la chambre de Babi et parlez-lui de sa boule une fois l'avoir inspecté. Il acceptera alors de vous la prêter. Cet objet une fois équipé vous permettra d'utiliser la psynergie "camouflage". Sortez de la ville et dirigez-vous au Sud. Une fois l'avoir trouvé, entrez dans la caverne de Gondowan. Après l'avoir rapidement parcourue, vous débouchez près de la ville de Vault. Partez par le nord afin d'atteindre la ville de Lunpa, observez le fait que les portes soient fermées puis allez dans la caverne de Lupa tout près d'ici pour ainsi accéder au village à partir de celle-ci (il vous faut en fait utiliser la psynergie "frimas" sur la flaque pour ouvrir les portes). En haut du village, utilisez la psynergie "vision" sur le petit rocher entre les trois gros rondins de bois afin de la changer en flaque. Gelez celle-ci puis empruntez l'échelle à gauche pour sauter de pilier en pilier et ainsi gagner la rive droite. Faites le tour du village et au moment où il ne vous sera plus possible d'avancer, utilisez la psynergie "vision" afin de libérer un passage. Vous aurez alors accès à pas moins de six coffres ! Ouvrez-les tous afin de récolter les objets qu'ils contiennent puis partez par la grande porte du village à l'extrême Nord. Assignez la psynergie camouflage à un de vos personnages et combinez-le avec un raccourci. Vous allez devoir tenter d'infiltrer la forteresse de Lunpa sans que les gardes remarquent votre présence. Dans le cas contraire, vous serez immédiatement jeté hors des lieux et tout sera à refaire. Progressez en vous camouflant dans les ombres grâce à la psynergie adéquate et gardez ces deux mots bien en tête : patience et persévérance. Une fois après avoir franchi ce passage plus que délicat vous serez de nouveau confronté à l'exploration d'une caverne, ceci après un court combat contre une poignée de gardes. Durant le parcours qui suit il sera toujours préférable de se cacher de temps à autre malgré les quelques combats inévitables contre les gardiens des lieux. Lorsque vous apercevrez les patrouilles, attendez qu'ils libèrent le passage pour continuer. Au moment où vous déboucherez près d'une grille retenant une clef, utilisez la psynergie "attraper" pour vous en saisir. Servez-vous ensuite de la clef pour ouvrir la porte juste en-dessous puis combattez le garde. Gagnez ensuite l'étage inférieur en partant par la droite après l'affrontement.

Lorsque vous déboucherez dans un couloir avec une porte fermée et un tas de feuilles adossé sur le mur, débarrassez-vous des végétaux avec la psynergie "tourbillon" puis utilisez de suite la psynergie "vision" pour faire apparaître l'interrupteur contrôlant l'ouverture de la porte. A partir de cet endroit, vous cacher ne sera plus nécessaire mais il vous faudra par contre prendre garde aux nombreuses créatures qui peuplent les lieux. Dès lors que vous aurez trouvé une sorte de grande grille préparez-vous à affronter un boss. Lancez vos attaques les plus puissantes d'entrée de jeu et tentez de l'achever au plus vite possible car il récupérera grâce à un sort 80 points de vie par tour. Une fois avoir triomphé, partez pour la caverne de Lunpa, au nord-ouest du village. A l'intérieur vous trouverez un ami d'Hammet. Répondez à ses questions par les affirmations suivantes : "oui, non, oui, oui". Retournez ensuite dans la forteresse. Progressez en vous cachant dans l'ombre et affrontez les gardes qui tenteraient de vous arrêter. Au bout du chemin se trouve Seltz, un djinn de Mercure. Partez pour Kalay et pénétrez dans son palais. Vous y trouverez de nouveau Hammet, parlez lui puis dirigez-vous vers le tunnel de Kalay. Par ce tunnel vous pourrez atterrir sur la carte du monde. Suivez le Sud en contournant les montagnes par l'est et vous déboucherez sur le village de Suhalla.

LE DESERT ET L'ILE AUX PIRATES

De là, vous aurez accès au terrible désert de Suhalla. L'endroit est malfamé et encombré de monstres puissants qui n'hésiteront pas à se dresser contre vous. Utilisez les plumes pour pouvoir progresser sans que trop d'ennemis vous embêtent. Utilisez la psynergie "inondation" lorsque vous vous ferez prendre dans les tourbillons. Ceux-ci seront garnis de monstres qu'il vous sera impossible d'éviter. Vous devrez alors les combattre afin de poursuivre l'aventure. Lorsque

vous arriverez à un précipice trop grand pour être franchi d'un simple saut, utilisez "vision" de votre palette de psynergie. Un pilier sera visible à l'écran et la traversée vous sera alors possible. Plus à gauche, en entrant à l'intérieur d'une grotte dépourvue de monstres vous pourrez récupérer Flash, un djinn de Mars. Ressortez et faites en sorte de trouver un tourbillon plus gros que les précédents. Laissez-vous porter et n'utilisez pas la psynergie "inondation". Vous serez alors expédié sur l'île des pirates.

En passant au milieu des montagnes vous arriverez devant une falaise. Faites fleurir la plante à l'aide de la psynergie "bourgeon" puis grimpez le long de la plante. Arrivé en haut, laissez vous glisser par les crevasses et rentrez dans la caverne. Les lieux vous rappelleront sûrement quelque chose pour cause que vous les aurez déjà visités. Explorez la caverne en progressant de plus en plus bas dans ses étages pour arriver au passage inédit de la grotte. Les lieux regorgeront de minis boss assez coriaces et attaquant en bande alors prenez garde à ce que toujours vos personnages se retrouvent en assez bonne forme. Certaines statues vous refuseront l'entrée à certaines salles en vous obstruant le passage. Pour vous en débarrasser utilisez la psynergie "stase" sur elles. D'autres, seront à passer en utilisant la psynergie "camouflage" et en empruntant les passages assombris. Lorsque vous arriverez au lac asséché il vous faudra placer les troncs suivant cette méthode avant d'actionner le levier entraînant l'arrivée d'eau pour récupérer une armure puissante : poussez le deuxième tronc d'arbre horizontal vers le bas, le tronc vertical vers la gauche, le tronc horizontal du haut vers le bas puis le tronc vertical par la droite et enfin le tronc horizontal sur la droite vers le haut. Pour atteindre le deuxième coffre renfermant un porte-bonheur il vous faudra placer les souches de la manière suivante : les deux troncs verticaux vers la gauche, le tronc horizontal en bas à droite vers le haut, le tronc horizontal de gauche vers le bas, le tronc vertical du bas vers la droite, le tronc horizontal près de la flotte vers le haut puis le tronc vertical plus en haut vers la droite. Enfin, afin de pouvoir poursuivre votre route il vous sera nécessaire de pousser le tronc vertical en haut à gauche vers le bas. Au moment où vous verrez Basalte, un djinn de Vénus, il vous faudra utiliser la psynergie "stase" pour le geler. Il rejoindra ainsi votre équipe. Arrivé à la dernière salle vous ne pourrez continuer la quête du repère des pirates car il vous manque encore une psynergie pour résoudre l'énigme. Ressortez des lieux grâce à la psynergie fuir afin de vous éviter tout le trajet inverse puis plongez dans le gros tourbillon sur la carte. Vous revoilà dans le sinistre désert de Suhalla, suivez le chemin précédemment emprunté jusqu'à vous faire attaquer par un autre gros tourbillon. En utilisant la psynergie "inondation" à l'intérieur vous tomberez sur un boss puissant capable d'attaquer deux fois consécutives par tour. Après avoir remporté ce combat, les survivants gagneront la sortie du désert par le bas. Partez pour les portes de Suhalla en marchant vers l'est. Arrivé là-bas vous trouvez deux gardes sans connaissance. Poursuivez par le haut et ouvrez la porte pour trouver un prêtre qui vous aidera à soigner votre équipe si elle se trouve être endommagée à ce stade. Vous devrez livrer ensuite une légère ascension dans les montagnes. Notez que Rosée, un djinn de Mercure est à récupérer en se laissant glisser dans une crevasse au moment où plusieurs d'entre-elles se trouveront rapprochées. Lorsque vous aurez retrouvé la carte du monde, partez par l'est en direction du phare de Vénus. Une fois à l'intérieur, ayez recours à la psynergie "vision" sur la fresque afin de dévoiler une issue. Arrivé devant la statue représentant le buste d'une femme, observez-la deux fois de suite pour changer les couleurs au sol. Quittez le phare et partez pour la ville de Lalivero en poursuivant toujours par l'est. Partez dans l'armurerie et empruntez l'échelle au fond de la boutique puis sautez sur la droite.

Sautez ensuite de toits en toits jusqu'à arriver au lierre sur le mur. Servez-vous en comme d'une échelle et prenez Torche, un djinn de Mars dans votre groupe. Ressortez du village et rendez-vous au phare de Babi situé plus au nord. Récupérez Sirocco, un des djinns de Jupiter puis trouvez la statue représentant le buste d'une femme comme dans le phare précédent. Dans la salle qui suit, prenez l'escalier en bas à gauche et utilisez la psynergie "déplacer" pour pousser le premier pilier vers un coup vers le bas, puis deux coups vers la droite. Déplacez ensuite le second pilier un coup par le bas puis un coup à droite. Reprenez ensuite les escaliers puis gagnez la sortie du bas grâce à la disposition nouvelle des piliers. Lorsque vous trouverez le pilier rempli d'eau, déplacez-le le plus à droite possible pour faire apparaître une plate-forme. Remplissez ensuite le pilier du bas en eau grâce à la psynergie "inondation". Déplacez-le après cela à l'extrême gauche et sautez sur la plate forme qui apparaît pour rejoindre la sortie du bas. Plus tard, lorsque vous déboucherez dans la salle aux cinq statues, utilisez la psynergie "télépathie" pour savoir où les placer. Le sol électrifié dans une des salles suivantes sera à stopper en déplaçant le pilonne sur l'interrupteur. Il vous faudra ensuite de nouveau avoir recours à la psynergie vision dans le but cette fois-ci de faire apparaître un escalier secret en bas à droite du couloir. Examinez ensuite la statue pareille aux deux autres rencontrées plus tôt puis sortez du phare de Vénus. Regagnez alors le désert pour retourner dans l'île au pirate à l'aide du tourbillon. De retour au repaire des pirates descendez jusqu'à l'endroit où il vous était impossible de franchir jadis. Résolvez facilement l'énigme grâce à la psynergie "porter". Placez le bloc de manière à pouvoir atteindre les rives voulues. Pour cela utilisez les psynergies "déplacer" et "porter". Après quelques passages nécessitant un déplacement de blocs préparez-vous à rencontrer 3 ennemis relativement coriaces. Juste après, prenez garde à bien repérer la flaque dissimulée sous une passerelle qu'il vous fera glacer afin de progresser. Vous rencontrerez sous peu deux cerbères qui vous attaqueront. Une fois le

combat achevé, poursuivez jusqu'aux douves. Après leur traversée, vous serez confronté au big boss du domaine. Vous le trouverez sur le bateau pirate. Un niveau avoisinant la trentaine pour vos personnages est fortement recommandé à ce stade. Ce boss, même s'il n'en demeure pas moins un adversaire puissant, n'est rien à côté du boss de fin qui vous attend sous peu. Après l'avoir vaincu (si vous n'y parvenait pas, le meilleur moyen reste celui de chercher l'affrontement sur la carte du monde dans le but de progresser en expérience) vous aurez accès à un coffre plus haut sur le pont. Retournez ensuite à la ville de Suhalla.

VERS LE CHEMIN FINAL

Partez au Nord une fois votre équipe en pleine forme. Trouvez le désert de Suhalla et traversez-le afin d'arriver devant les portes de Suhalla. Retrouvez la ville de Lalivero et pénétrez dans le phare de Babi. La première partie de la progression à l'intérieur du phare se trouve être un condensé aisé des énigmes résolues tout au court du jeu. Déplacez des piliers pour vous permettre de passer d'une rive à l'autre, actionner des interrupteurs, porter ou déplacer divers blocs pour entraîner toutes sortes d'actions, libérer certains passages à l'aide des pouvoirs "tourbillon" ou bien "bourrasque" ; bref des actions communes. Au moment où vous arriverez dans une salle contenant une statue, quatre trous et trois blocs, il vous faudra pour enclencher l'ouverture donnant sur la salle suivante, pousser le bloc du bas à droite un coup par le bas, puis une fois par la droite ; pousser le bloc du bas à gauche trois coups sur la droite, puis une fois vers le haut enfin, poussez le troisième et dernier bloc trois coups par le bas puis trois fois vers la gauche. Arrivé dans une vaste salle avec une statue, quatre cubes et huit trous, poussez le deuxième cube du haut en partant de gauche une fois vers le bas puis un coup sur la gauche. Poussez ensuite le cube situé à l'extrême droite trois fois vers le bas puis quatre fois sur la gauche. Poussez ensuite le second cube restant (celui de droite) une fois à droite, cinq fois par le bas puis une fois à gauche. Pour finir, poussez le dernier cube restant deux coups à droite, huit fois consécutives vers le bas puis trois fois vers la droite. Après ces quelques épreuves vous parvenez sans trop de difficultés à l'affrontement final. Au sommet du phare vous attendent Salamandar et Phoenixia. L'heure est venue de prendre une revanche sur les deux individus que vous devrez combattre dans un premier temps. Partez équipé de cristal psy et d'objets aux pouvoirs curatifs telles que les eaux de jouvence et utilisez vos attaques les plus dévastatrices histoire d'en finir au plus vite. Après la bataille vous vous retrouvez enfin confronté au boss de fin. Une fois encore, un fort niveau d'expérience est préférable. Cela facilitera grandement le combat que vous vous apprêtez à livrer alors n'hésitez pas à vous préparer encore d'avantage si vous sentez que le moment fatidique n'est pas encore arrivé. Enfin, ne découragez pas et pensez à la santé de vos personnages durant la bataille.

Fin

📦 LES CAISSES ET LES JARRES

Pour vous éviter de fouiller chaque caisse et chaque jarre, utilisez la Psynergie Vision de Ivan pour savoir s'il y a un objet à récupérer. Une marque lumineuse apparaîtra si c'est le cas.

🏆 REMPORTEZ LES CHAMPIONNATS

Lorsque vous devrez passer les épreuves dans la ville de l'autre côté de l'océan, suivez ces conseils. Vous devez acquérir un maximum de compétences diverse que vous répartirez entre vos amis. Faites une sauvegarde par sécurité. Placez ensuite vos compagnons dans les tribunes après avoir pris connaissance des épreuves. vos adversaires étant plus puissants que vous, les endormir avec un fumigène peut-être une très bonne solution. vous les trouverez dans un des coffres situés dans l'arène. Contentez vous de cela et évitez les autres coffres, vous perdriez du temps. Vos adversaires n'en feront pas de même, attendez qu'ils s'arrêtent pour les attaquer.

📌 TÉLÉPORTATION

A l'écran de sauvegarde, appuyez sur START + L avant de sélectionner votre partie. Vous serez alors téléporté dans le temple de la dernière ville visitée.

📌 LES DJINNS

- Lors des combats contre les boss, placez les Djinn Vénus Quartz et Mercure Rose sur vos perso les plus résistants. Si les deux autres venaient à être mis KO, vous auriez alors une chance de les remettre sur pieds grâce aux pouvoirs des Djinn.

- Contre un boss particulièrement puissant en magie, placez le Djinn Mars Flash sur un personnage pas vraiment porté sur l'attaque. Il pourra ainsi s'occuper de protéger ses équipiers.

- Vous devez savoir que certains Djinn peuvent changer le statut des ennemis. Les effets que vous devrez privilégier sont la paralysie, l'endormissement et l'empoisonnement.

Voici les effets que vous pouvez éventuellement obtenir :

- Basalte : empoisonnement
- Brume : endormissement
- Fièvre : duperie
- Brûlure : paralysie
- Smog : duperie
- Bise : paralysie
- Sirocco : bloque la synergie des ennemis

Certains Djinn peuvent aussi baisser les capacités des ennemis, voire augmenter les vôtres.

Voici les effets que vous pouvez éventuellement infliger :

- Lierre : baisse l'agilité
- Humus : paralyser l'ennemi pendant un tour
- Torche : baisse l'attaque

Voici les effets que vous pouvez éventuellement obtenir sur votre groupe :

- Granit : protection
- Cendre : protection
- Flash : protection
- Brise : résistance + 40
- Zéphyr : augmenter l'agilité
- Mistral : double attaque pour un perso
- Racine : voler les PV des ennemis
- Peps : rendre des PV à un perso
- Corail : rendre des PV à tous les persos
- Seltz : enlever les effets affectant le statut (sauf malédiction)
- Braise : rendre des PP à tous les persos

📌 LES PLUMES SACRÉES

Si vous voulez gagner rapidement de la Psynergie, achetez une ou plusieurs plumes sacrées dans un magasin puis sortez de la ville où vous êtes. Courez autour de la ville jusqu'à ce que la plume ne fasse plus effet puis retournez en chercher d'autres. Votre niveau de Psynergie montera alors assez vite.

📌 SCÈNE CACHÉE

Rendez-vous à la porte de Suhalla avec Iodem. Au troisième tableau, derrière la rampe, approchez du bateau pour que Iodem vous révèle un secret.

📌 ARMES RARES

Kikuichimonji

Drôle de nom pour une épée n'est-ce pas? Elle tire surement son origine des traditions japonaises. Le monstre qui la laisse tomber est un Fenris, vous le trouverez au sommet du phare de venus (avant de prendre l'ascenseur jus'qu'au combat final).

Code Gameshark / Action Replay : 7A35C2D63634EA26

Bonus d'attaque : +128

Utilisable par : Vlad-Garet-Ivan

Attaque speciale : Ashura. Cette attaque va très vite dans le jeu, tellement vite qu'il n'y a pas moyen de voir Ashura.

Hache du Geant

Le monstre qui la laisse tomber est un Kobold, vous le trouverez juste avant d'arriver à l'entrée du phare de Venus, à la porte de Suhalla.

Code Gameshark / Action Replay : 1E9ED376A419A91A

Bonus d'attaque : +114

Utilisable par : Vlad-Garet

Attaque speciale : Fournaise peut baisser la defense adverse

Bâton Zodiaç

Le monstre qui la laisse tomber est un Golem geant, vous le trouverez dans le phare de venus (avant de prendre l'ascenseur jusqu'au combat final).

Code Gameshark / Action Replay : 24EECF7A6121E5DD

Bonus d'attaque : +102

Utilisable par : Sofia-Ivan

Attaque speciale : Flash Astral peut rendre confus

Armes inachevées

Dans Golden Sun, en plus des armes rares ils existe 3 armes inachevées, ces armes (des épées uniquement) ont été commencées puis abandonnées, mais elles sont toujours dans le code source du jeu et peuvent être débloquentées par code gameshark ou action replay. Voici donc les armes les plus rares du jeu, et parmi celle-ci la plus puissante de toutes La Lame de Sol !

Masamune

Code Gameshark / Action Replay : FC57D7605DC03ED8

Bonus d'attaque : +115

Utilisable par : Vlad-Garet

Attaque speciale : aucune

Kusanagi

Il semble que cette épée soit a "soeur" de la lame Gaia, en effet elle a le même bonus d'attaque, mais sans interviewer un programmeur du jeu, il est difficile de savoir à quoi elle était vraiment destinée.

Code Gameshark / Action Replay : A9A6D1B6CEA8DAF0

Bonus d'attaque : +135

Utilisable par : Vlad-Garet

Attaque speciale : aucune

Lame de Sol

Peut-être était-elle sensé être cachée dans le temple de sol mais en tous cas c'est la plus puissante du jeu au niveau bonus d'attaque (comme elle n'a pas d'attaque speciale elle n'est toutefois pas si interessante que cela).

Code Gameshark / Action Replay : 0AB04A7AFF22630A

Bonus d'attaque : +138

Utilisable par : Vlad-Garet

Attaque speciale : aucune

Golden Sun : L'Age Perdu

© Nintendo / Camelot Software 2003

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ SOUND TEST

Rendez-vous dans l'arène via l'écran de sélection des modes de jeu. Maintenez L et R et parlez à la femme en bas à gauche.

+ RENOMMER LES PERSONNAGES

Quand on vous demande d'entrer un nouveau nom pour Felix, faites trois fois Select. Une fois le nouveau nom de Felix entré, vous aurez la possibilité de renommer Jenna, Sheba, et Picard. Pour renommer Garet, Ivan, et Mia dans une partie solo, faites haut, bas, haut, bas, gauche, droite, gauche, droite, haut, droite, bas, gauche, haut et Select. Un son confirmera la bonne saisie du code.

+ REVISITER LE DERNIER SANCTUM

Maintenez L + R + Start en chargeant une partie.

+ NOUVELLE SÉQUENCE D'OUVERTURE

Maintenez L + R et allumez le jeu. Vous verrez un nouvel écran titre.

+ OPTIONS DATA LINK

Quand vous voyez apparaître le logo noir, maintenez L + R + gauche et faites B. Vous verrez une nouvelle option vous permettant de transférer des parties.

📌 ENTENDRE LA MUSIQUE DU PREMIER ÉPISODE PENDANT LES COMBATS

Avant un combat, placez Vlad, Garet, Ivan et Sofia en première ligne.

📌 TRANSFÉRER SES DONNÉES SUR GOLDEN SUN 2

Lorsque le titre du jeu apparaît à l'écran, maintenez les touches L + R + Gauche et appuyez sur B. Vous verrez alors apparaître une option Send. En la choisissant, vous pourrez soit obtenir un code, soit transférer des données en Link à votre cartouche de Golden Sun . Attention, assurez-vous d'avoir un espace mémoire libre sur la cartouche de Golden Sun 2 pour recevoir les données.

📌 DIALOGUES PLUS RAPIDES

Maintenez les touches L + R enfoncées pour accélérer la vitesse de défilement des dialogues.

📌 MODE VEILLE

Appuyez rapidement sur L + R pour activer la veille de l'écran.

📌 GAIN D'EXPÉRIENCE FACILE

Si vous avez des problèmes pour monter en niveau, il existe une solution à vos ennuis. En effet, si vous entraînez vos héros dans la grotte insulaire où vous emmène la tortue, vous tomberez sur des groupes d'ennemis composés d'un monstre et d'un oiseau de feu. La stratégie est de tuer l'accompagnateur, et de laisser l'oiseau le ramener à la vie. Mais attention, tout au plus deux fois, sinon ce dernier se retire, vous laissant sans l'ensemble des points d'expérience gagnés. Vous obtiendrez 10000 points d'exp. en ne combattant qu'un seul oiseau et 25000 en exécutant deux. Petit conseil pour finir, il vaut mieux se présenter contre eux avec un niveau 30.

📌 DJINN DE VÉNUS

- 1) **Echo** : il vous attend à la sortie de Daïla.
- 2) **Fer** : dans une forêt, aux alentours de Madra. Battez le Djinn.
- 3) **Acier** : dans la Statue de Gabomba, lorsque la roue lumineuse a interverti le sens des rouages, revenez à la salle où il y a les deux roues roses ; prenez celle de gauche et contournez la roue verte. Battez le Djinn.
- 4) **Boue** : revenu à Madra, entrez dans la maison du Maire, il vous offrira l'Eclat Cyclonique. Equipez-le et retournez dans la Statue de Gabomba. Allez dans la Caverne de Gabomba, descendez la première échelle et longez le mur de la restanque d'où vous venez. Arrivé au bout, utilisez Cyclone sur les feuilles : l'entonnoir vous fera aller à côté de Boue. Battez le Djinn.

5) Fleur : une fois passé à Yallam (ouest d'Océnia) continuez la route jusqu'aux Marais de Taopo. Lorsque vous aurez franchi le marais (en utilisant les bulles pour remonter à la surface) utilisez Tourbillon sur les feuillus et entrez dans la salle où il y a des geysers. Ne tombez pas et poussez les troncs d'arbres devant les trous pour les boucher. Le geyser en face de Fleur va gagner en puissance et le pousser dans la salle du dessous. Utilisez le toboggan pour tomber près du Djinn : sautez sur la restanque où il se trouve. Battez ensuite le Djinn.

6) Fusion : île du Temps (Donnez la Petite Tortue à celle qui attend près du rivage à droite de l'île), La Tortue vous emmène dans sa cachette : la Caverne Insulaire. Traversez la première salle puis, dans la seconde, utilisez le rondin de bois flottant de droite. Entrez dans la troisième salle et prenez le rondin. Allez en bas de la salle et prenez le rondin de bois qui vous emmènera droit sur Fusion. Battez le Djinn.

7) Pétra : sur le continent d'Hespérie, vous voyez la sorte de désert et au sud de lui un fleuve, longez-le jusqu'à ce qu'il forme une courbe. Le bout de terre mène à une impasse : vous êtes bloqué par une montagne. Alors, marchez dans la petite forêt. Battez enfin le Djinn.

8) Sel : à Contigo, il y a un tapis d'herbe. Creusez au milieu et récupérez le Djinn.

9) Géode : dans l'îlot d'Attéka, utilisez Soulever, que vous récupérerez après l'allumage du Phare de Jupiter. Faites Cyclone (grâce à l'Eclat Cyclonique, voir plus haut) et alliez vous avec Géode.

10) Fonte : à Prox, allez sur la rivière de glace, allez dans la deuxième partie du village et HOP ! vous poussez le Djinn. Poursuivez votre route tout droit et faites Creuser sur le tas de neige.

11) Cristal : dans la Caverne Yampi, après avoir remonté la première cascade de sable avec la psynergie du même nom et utilisé Téléportation (grâce au Kinélapsis, récupéré au Phare de Mars). Alors, vous pourrez visiter l'antre de Valukar, gardien du Feu et de l'Invocation Dédale. Dans une des nombreuses salles, une chose bougera dans le sol. Faites Creuser et vous récupérerez Cristal.

📌 INVOQUER IRIS

Une fois tous les djinns des 2 Golden Sun en votre possession, (il y en a 72, il faut donc transférer les données de GS 1), allez à Contigo et utilisez téléporter sur le socle au centre de la ville pour atteindre le sanctuaire d'Anémos. Une fois fini (il est très dur), vous obtiendrez l'invocation Iris. Celle-ci fait de gros dommages et rend tous les PV, restaure le statut et ressuscite si nécessaire les 8 membres du groupe.

📌 LES ÉPÉES LES PLUS PUISSANTES DU JEU

- La lame solitaire (qui se trouve dans le phare de Mars)
- L'épée sombre (il faut donner une Matière obscure au forgeron de Yallam)
- Excalibur (il faut donner un Horialcon au forgeron)

📌 BATTRE LES BOSS

Cette astuce vous rendra énormément service pendant une bonne partie du jeu. La première chose à faire est de récupérer la Larme de Pierre dans les montagnes de Kibombo. Apportez-la ensuite au forgeron de Yallam pour qu'il vous fabrique l'Anneau Mystique. En équipant cet anneau, vous pourrez l'utiliser n'importe quand en combat pour redonner 160 points de vie à tous vos alliés. De cette manière, vous tiendrez sans problème contre les boss ou pour tout combat qui s'éternise en utilisant l'anneau à chaque tour. Le seul problème est que l'anneau finira par se briser après des utilisations répétées.

📍 EMBLACEMENT DES DJINNS

1. Echo (Vénus) : Obtenu automatiquement en sortant du village de Daïla.
2. Voile (Mercure) : Dans le temple de Kandor, utiliser la psynergie Relier pour l'atteindre.
3. Soupir (Jupiter) : Pourchassez-le dans le mausolée près de Daïla. Dans la dernière salle, poussez la torche pour le coincer.
4. Canon (Mars) : Suivez-le sur le plateau du Dehkan. Trouvez le trou qui permet de tomber sur sa tête, récupérez le Presse cubique qui donne la psynergie Enfoncer et utilisez-la sur le pic rocheux pour coincer le djinn.
5. Fer (Vénus) : En sortant du plateau du Dehkan et avant d'aller à Madra, traversez les deux ponts du sud et approchez-vous de la forêt située à l'ouest de Madra pour faire apparaître le djinn.
6. Acide (Mercure) : Cherchez-le sur la carte, dans la petite forêt située au nord-est de Mikasalla.
7. Ether (Jupiter) : Au village de Garon. Donné par Maître Maha, le vieux loup-garou.
8. Blitz (Jupiter) : Désert Yampi. Dans le troisième écran, enfoncez le piquet au nord pour révéler une échelle et empruntez-la pour longer une corniche qui mène au djinn.
9. Lueur (Mars) : Village de Mikasalla. Creusez un trou dans le sol meuble de l'enclos de la poule au sud-ouest pour trouver une caverne qui débouche au nord du village. Montez pour récupérer le djinn Lueur sans combattre.
10. Flamme (Mars) : Falaises de Gondowan. Poussez le tronc dans l'eau puis sautez sur les pierres et faites le tour par le nord pour affronter le djinn.
11. Glace (Mercure) : Au sud-ouest des Falaises de Gondowan. Cherchez dans la forêt au sud-est, après le deuxième pont.
12. Source (Mercure) : Obtenu directement quand Piers rejoint le groupe.
13. Ombre (Mercure) : Obtenu directement quand Piers rejoint le groupe.
14. Acier (Vénus) : Dans la statue de Gobomba, au village Kibombo. Libérez le rouage clignotant au 2ème étage en enfonçant les deux pieux. Passez ensuite sur la proue rose la plus à gauche au 4ème étage pour tomber dans le vide et atterrir à l'étage en dessous. Faufilez-vous entre les deux rouages pour affronter le djinn.
15. Bouffée (Jupiter) : Revenez aux Monts de Kibombo une fois que vous avez récupéré Piers et gelez la flaque d'eau pour atteindre la corniche. Pour rejoindre le djinn, vous devrez lier un djinn Vénus et un djinn Mars sur un personnage afin de pouvoir utiliser la psynergie Bourgeon sur la plante située en dessous du djinn.
16. Mine (Mars) : Récupérez le champignon Fongus Curatif dans les Falaises de Gondowan (il vous faut Frimas pour geler la flaque d'eau) et donnez-le au vieil homme de Madra dans la maison située juste en dessous de la vendeuse d'items. Pour cela, parlez au vieil homme et faites Utiliser le Fongus Curatif. Il vous le prendra en échange du djinn.
17. Boue (Vénus) : Catacombes de Gabomba, à l'intérieur de la statue du village de Kibombo. Descendez les deux premières échelles et placez-vous entre les trois petits rochers de manière à faire disparaître les herbes à l'aide de la psynergie Cyclone. Vous tomberez juste à côté du djinn.
18. Fleur (Vénus) : Dans la grotte des marais de Taopo, déplacez le rondin vers la droite de manière à boucher l'arrivée d'air du dernier trou à droite du djinn. Cela aura pour effet de faire tomber le djinn à l'étage inférieur. Rejoignez-le en vous laissant glisser sur la rampe de la plus proche soufflerie.
19. Buée (Mercure) : Asséchez la statue verte près du djinn, à l'intérieur de Rocheau, à l'est du monde.
20. Reflux (Mars) : Dans la Tour de Toundra, prenez l'escalier central au deuxième étage et laissez-vous glisser dans le trou pour tomber à côté du djinn.
21. Virus (Jupiter) : Sur la carte du monde, au sud-ouest de la Tour de Toundra. Cherchez entre la montagne (au nord), la lac (à l'est) et la surface gelée (à l'ouest).
22. Houille (Mars) : Dans le village d'Izumo. Madame Uzume vous le donnera quand vous aurez battu le dragon du Mont Gaïa en échange de l'idole dansante.
23. Trouble (Jupiter) : Dans le village d'Apojii, passez sous le sable au sud et laissez-vous tomber dans la cascade pour atteindre l'entrée d'une grotte au milieu de la chute d'eau sur une corniche. Au bout, vous récupérerez le djinn sans combattre.
24. Fusion (Vénus) : Sur l'île du temps. Passez entre les arbres pour trouver une tortue et utilisez Télépathie pour lui parler. Vous devez lui donner la petite tortue pour qu'elle vous emmène dans la grotte où se trouve le djinn. Pour avoir la petite tortue, respectez les échanges suivants : réunissez les deux pingouins sur l'îlot de la Toundra pour avoir la belle pierre, utilisez Télépathie sur l'oiseau du Mont Gaïa pour échanger la belle pierre contre l'étoffe rouge, utilisez Télépathie sur la vache de l'îlot nord d'Océania pour échanger l'étoffe rouge contre le lait et utilisez Télépathie sur le chien de l'îlot ouest d'Indra pour échanger le lait contre la petite tortue.
25. Givre (Mercure) : Pulvérissez le rocher dans la zone qui mène à Lémuria pour pénétrer dans Lémuria antique. Utilisez Cyclone sur l'herbe au sud-ouest pour faire apparaître le djinn qui ira se réfugier sous la statue. Utilisez

Secousse pour le faire sortir et attrapez-le sans avoir à combattre.

26. Amadou (Mars) : En entrant dans la Colonie d'Hespéria, grimpez sur le lierre et utilisez Bourgeon pour atteindre une caisse que vous déplacerez à l'étage inférieur en la faisant tomber par le trou de gauche. Poussez-la ensuite à droite pour atteindre le djinn.

27. Arôme (Jupiter) : Dans le village de Shaman, passez par la maison de droite pour pouvoir déplacer un tronc sur la corniche à l'est, puis faites le tour en passant par le sous-sol de la maison de Moapa pour atteindre le djinn au bout de la corniche. Vous n'aurez pas à le combattre.

28. Pétra (Vénus) : Carte du monde, sur le continent d'Hespéria au nord-ouest. Remontez le fleuve avec le bateau à partir de l'embouchure à l'est, puis accostez juste après la première montagne et cherchez le djinn dans la forêt.

29. Noyau (Mars) : Accostez sur la plage nord-est du continent d'Atteka, longez la rivière vers le sud-est et fouillez la forêt à l'est pour trouver le djinn.

30. Sel (Vénus) : Au sud-est de Contigo, creusez au centre du cercle d'herbes pour trouver le djinn sans combattre.

31. Spire (Jupiter) : Dans la Tour Bleue du Phare de Jupiter. Poussez les blocs pour compléter les flux de psynergie et atteindre le djinn avec Flotter dans la première grande salle.

32. Silex (Vénus) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter.

33. Granit (Vénus) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter.

34. Quartz (Vénus) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter.

35. Lierre (Vénus) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter.

36. Racine (Vénus) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter.

37. Humus (Vénus) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter.

38. Basalte (Vénus) : Uniquement via le transfert de données du premier Golden Sun.

39. Forge (Mars) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter.

40. Fièvre (Mars) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter, ou à l'intérieur du Mont Magma.

41. Cendre (Mars) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter.

42. Brûlure (Mars) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter.

43. Braise (Mars) : Uniquement via le transfert de données du premier Golden Sun.

44. Flash (Mars) : Uniquement via le transfert de données du premier Golden Sun.

45. Torche (Mars) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter.

46. Souffle (Jupiter) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter.

47. Brise (Jupiter) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter, ou sur l'îlot sud-ouest d'Atteka (soulevez le rocher et sautez sur les rondins).

48. Zéphir (Jupiter) : Uniquement via le transfert de données du premier Golden Sun.

49. Smog (Jupiter) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter.

50. Mistral (Jupiter) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter.

51. Bise (Jupiter) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter.

52. Sirocco (Jupiter) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter.

53. Peps (Mercure) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter.

54. Marée (Mercure) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter.

55. Brume (Mercure) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter.

56. Corail (Mercure) : Uniquement via le transfert de données du premier Golden Sun.

57. Ecume (Mercure) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter.

58. Seltz (Mercure) : Uniquement via le transfert de données du premier Golden Sun.

59. Rosée (Mercure) : Obtenu en retrouvant le groupe de Vlad au phare de Jupiter.

60. Géode (Vénus) : Îlot d'Atteka, après le phare de Jupiter. Soulevez la pierre au sud-ouest avec la psynergie du groupe de Vlad puis lancez un Cyclone pour faire sortir le djinn.

61. Vortex (Mercure) : Quand vous aurez la psynergie Soulever du groupe de Vlad, revenez dans la caverne de Shaman et allez au nord. Soulevez les rochers (sauf le deuxième), gelez la plaque et détruisez le lierre avec un tourbillon pour l'atteindre.

62. Stertor (Jupiter) : Revenez au sommet de la Route du Courage dans le village Shaman, puis utilisez Flotter sur le globe à gauche. De l'autre côté de la grotte, vous verrez le djinn près du lac. Utilisez Vision pour le faire sortir du lac et combattez-le.

63. Furie (Mars) : Sur une corniche au sud-ouest du deuxième étage du Mont Magma.

64. Répit (Jupiter) : Dans le village de Loho, au sud-ouest du continent d'Angara. Placez la boule Magma dans le canon pour détruire le mur, grimpez sur le lierre et sautez sur le toit pour atteindre le djinn.

65. Gel (Mercure) : Sur l'îlot de glace. Frayez-vous un passage sur la rivière gelée pour atteindre la corniche où se

trouve le djinn.

66. Fonte (Vénus) : Au village de Prox, dans les Mers du Nord. Soulevez le rocher au sud-est et remontez ma surface gelée jusqu'à l'écran supérieur, sous le pont, où se trouve le djinn. Utilisez Creuser pour le déterrer.

67. Baume (Mercure) : Phare de Mars. Trouvez-le au premier sous-sol, dans la salle avec le sol glacé, juste après le dragon qui crache des boules de feu.

68. Fugue (Mars) : Phare de Mars. Après avoir retrouvé Karstine et Agatio et obtenu l'étoile de Mars, revenez dans le hall du temple et embrassez le dragon de gauche pour exploser le bloc de glace qui bloque l'entrée à droite. Au bout du couloir se trouve le djinn.

69. Cristal (Vénus) : Caverne Yampi, dans le désert Yampi. Utilisez la psynergie Creuser lorsque vous verrez apparaître le djinn dans le sable pour le faire sortir.

70. Sérac (Mercure) : Dans la grotte insulaire de l'île du temps. Utilisez la psynergie Téléporter sur le socle et remontez le couloir nord jusqu'à la statue qui bouge. Utilisez Secousse au niveau de la tête de la statue pour faire sortir le djinn.

71. Rafale (Jupiter) : Sur l'île au trésor, au nord-est d'Angara. Dans la salle du djinn, soulevez le rocher du milieu puis montez l'échelle et partez vers la gauche pour atteindre le djinn sur la corniche.

72. Eclat (Mars) : Dans le village de Contigo (accostez au sud par l'îlot d'Atteka et marchez vers le nord). Utilisez la psynergie Force du groupe de Vlad sur le troc au dessus de l'auberge pour faire sortir le djinn.

TOUTES LES INVOCATIONS

1. Zagan (1 Vénus + 1 Mars) : Dans la grotte d'Indra, à l'est du bateau en sortant du Plateau du Dehkan.

2. Calypso (2 Mercure) : Automatiquement.

3. Ramsès (2 Vénus) : Automatiquement.

4. Flore (2 Jupiter + 1 Vénus) : Sous-sol des grottes de Rochair. Lire la stèle à droite du rondin qu'il faut propulser au sud à l'aide d'une statue.

5. Atalanta (2 Jupiter) : Automatiquement.

6. Procné (3 Jupiter) : Automatiquement.

7. Mégère (1 Mars + 1 Jupiter) : Dans la Caverne d'Océnia, au nord-est du village de Mikasalla. Creusez à l'emplacement de la croix pour trouver un passage vers la stèle.

8. Kirin (2 Mars) : Automatiquement.

9. Tiamat (3 Mars) : Automatiquement.

10. Neptune (3 Mercure) : Automatiquement.

11. Boréas (4 Mercure) : Automatiquement.

12. Cybèle (3 Vénus) : Automatiquement.

13. Thor (4 Jupiter) : Automatiquement.

14. Météore (4 Mars) : Automatiquement.

15. Moloch (2 Mercure + 1 Jupiter) : Dans les catacombes de Madra, utilisez Vision sur le panneau pour trouver l'interrupteur qui ouvre la porte des ruines. Gelez la flaque d'eau, poussez le tronc recouvert de lierre et le tronc suivant pour monter sur les remparts et atteindre une corde. Tendez-la pour sauter sur le pic de glace. Faites Secousse dans l'ouverture pour qu'un coffre tombe de la bibliothèque et récupérez son contenu à l'étage inférieur. Il renferme la Clé des Ruines qui vous permet d'ouvrir la porte dans l'escalier inférieur de la salle de droite. La stèle vous permet d'invoquer Moloch.

16. Apocalypse (4 Vénus) : Automatiquement.

17. Ulysse (2 Mercure + 2 Mars) : Dans le village d'Izumo, déplacez le tronc et utilisez Vision au centre du cercle pour dévoiler un passage vers les ruines. Au bout se trouve la stèle de l'invocation Ulysse.

18. Eclipse (3 Jupiter + 2 Mercure) : A Lémuria. Vous pouvez l'obtenir en jetant un porte-bonheur dans la fontaine.

19. Coatlicue (3 Mercure + 3 Jupiter) : Grotte d'Atteka qui se trouve tout au sud du continent d'Atteka. Accostez sur la plage à l'est et survolez le terrain en contournant les forêts pour atteindre la grotte. Asséchez le lac et lisez la stèle.

20. Haurès (3 Vénus + 2 Mars) : Grotte d'Angara. Utilisez les psynergies Porter et Déplacer pour empiler les deux blocs au centre du trou, contre le mur nord, pour atteindre la stèle.

21. Dédale (4 Mars + 3 Vénus) : Affrontez Valukar, tout au bout de la Caverne Yampi. Il est redoutable car il est capable de vous voler vos invocations pour les retourner contre vous.

22. Catastrophe (5 Jupiter + 3 Mars) : Dans la grotte insulaire, sur l'île du temps. Utilisez la psynergie Téléporter sur le

socle et allez au bout du couloir au nord pour affronter Sentinelle.

23. Azul (4 Mercure + 3 Vénus) : Sur l'île aux trésors. Affrontez le Magicien au bout de la grotte pour obtenir l'invocation.

24. Charon (8 Vénus + 2 Jupiter) : Utilisez le téléporteur au centre de Contigo pour entrer dans l'intérieur d'Anémos. Si vous avez les 72 djinns, marchez sur les quatre socles élémentaires pour déverrouiller la porte a nord.

25. Iris (9 Mars + 4 Mercure) : Même démarche que pour Charon, puis traversez le dédale suivant. Pour placer le troisième tronc sur le socle, pensez à soulever la pierre, puis à descendre pour déplacer ledernier tronc vers la droite afin de passer à droite du tronc du haut et de le pousser sur le socle de gauche quand le rocher est encore soulevé. Passez la porte de gauche, traversez les salles suivantes, reconstituez le puzzle et utilisez Flotter dessus pour affronter Dullahan, le gardien de l'invocation Iris. Pour le battre, liez tous vos djinns avant le combat et utilisez vos plus puissantes invocations dès le début avec vos deux groupes (Charon, Eclipse, Météore, etc.). L'invocations Iris a le pouvoir d'attaquer et de régénérer en même temps !

📌 CONSEIL POUR LES BOSS

Liez tous vos djinns, y compris ceux de votre second groupe lorsque Vlad vous aura rejoint, de manière à envoyer vos plus puissantes invocations dès le premier tour. Tenez ensuite chaque round en utilisant trois personnages pour attaquer (frappe directe, psynergie ou djinn) et un quatrième pour régénérer l'ensemble du groupe (djinn, soins multiples ou pièces d'équipement qui soignent tous les personnages un certain nombre de fois avant de se briser). Le second groupe prendra le relais lorsque les quatre premiers personnages seront KO.

📌 LE FORGERON

Lorsque vous récupérez une matière marquée "forgeable", rendez-vous à Yallam pour la donner au forgeron Solario dans la maison la plus à l'ouest. Quittez le village le temps qu'il tavaille puis revenez immédiatement le voir pour que sa femme vous donne la pièce d'équipement obtenue. Sauvegardez avant de manière à pouvoir recommencer si jamais l'objet obtenu ne vous convient pas. Les objets fabriqués à partir de matière obscure seront systématiquement maudits, donc très puissants mais avec des effets négatifs. Vous pouvez vous les faire retirer auprès d'un prêtre.

📌 OBJETS FORGEABLES

Pour avoir Excalibur facilement (ça peut durer TRES longtemps), allez à Yallam voir le forgeron et sauvegardez avant de lui donner l'objet forgeable. Sortez du village et allez reprendre l'objet que vous a forgé le forgeron. Si celui-ci ne vous plait pas, rechargez votre partie et recommencez.

📌 TOUS LES DJINNS ET NIVEAU 99

Entrez ce code :

XF7Uc KhR4j U6W&? m

ENTENDRE LA TROISIÈME MUSIQUE PENDANT LES COMBATS

Pour entendre la musique du tout début de Golden Sun 2, c'est-à-dire celle des combats où Lina est seule, placez Lina à l'avant, et Vlad et Pavel à l'arrière. L'ordre des personnages n'a pas d'importance.

Gradius Advance

© Konami 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause, puis faites l'une des manipulations suivantes :

Tous les power-ups

Haut, Haut, Bas Bas, L, R, L, R, B, A, Start.

Auto-destruction

Haut, Haut, Bas Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, Start.

Grand Theft Auto

© Take 2 Interactive / Rockstar 2004

+ D'INFOS

FORUM

📌 AFFICHER LES COORDONNÉES

Appuyez sur Start + A + B pendant le jeu.

📌 CHEAT MODE

Appuyez sur A + B + Start pendant le jeu, les coordonnées s'affichent. Faites ensuite l'une des manipulations suivantes :

15 000 dollars

Gauche, Droite, Haut, Bas, L, L

Toutes les armes

Gauche, Droite, Haut, Bas, A, A

Armure

Gauche, Droite, Haut, Bas, A, L

Santé

Gauche, Droite, Haut, Bas, B, B

Baisser le niveau de recherche

Gauche, Droite, Haut, Bas, A, R

Augmenter le niveau de recherche

Gauche, Droite, Haut, Bas, R, A

Désactiver l'hostilité des gangs

Gauche, Droite, Haut, Bas, B, R

Niveau de recherche maximum

Gauche, Droite, Haut, Bas, R, R

📌 ASTUCES DIVERSES

Débloquer la Formule 1

Gagnez les 18 courses. La Formule 1 vous attendra au point de rendez-vous de la dernière course.

Gagner 20 points de vie

Il faut monter dans une ambulance.

Obtenir le lance-flammes

Effectuez les missions Pompiers jusqu'à atteindre le niveau 20. Vous pouvez ensuite aller récupérer le lance-flammes dans votre planque.

Gremlins : Stripe vs Gizmo

© LSP / Magic Pockets 2002

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 CODES DU MODE AVENTURE

Avec Gizmo

- 2. GIZMO
- 3. BILLY
- 4. FUNNY
- 5. TORCH
- 6. GIFTS

Avec Stripe

- 2. CLAWS
- 3. CREAM
- 4. STORY
- 5. SMART
- 6. NIGHT

GT Advance 2 Rally Racing

© THQ / M2TO 2002

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ DIVERS CODES

Toutes les voitures

Maintenez L + B et faites Gauche à l'écran titre.

Tous les circuits

Maintenez L + B et faites Droite à l'écran titre.

Toutes les options

Maintenez L + B et faites Haut à l'écran titre.

Extra mode

Maintenez L + B et faites Bas à l'écran titre.

+ CHAMPIONNAT PLUS DIFFICILE

Terminez le mode championnat avec un classement Gold sur toutes les pistes en difficulté normale.

+ MODE CO-DRIVER

Terminez toutes les courses en première place en mode rally.

+ PISTE CACHÉE

Terminez en première place en mode co-driver.

GT Advance Championship Racing

© THQ / MTO 2001

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

CODES

/6Kb /xMi irLM +/22	50% des voitures débloquées
2QjD +D1Q 9Fy2 5B0C	Mode grande vitesse débloqué
\$<dR ZNz7 J@0C +<nV	Modes BEGINNER, MIDDLE et HIGH SPEED terminés et 1er partout
VC3Z Ln7H b?tD -CCV	Tous les circuits
S/PD W1/H L8Q8 >VbB	Toutes les voitures et tous les modes débloqués

CHEAT MODE

Allez à l'écran avec l'image d'une voiture et START écrit. Maintenez L + R puis faites les manipulations suivantes

Extra mode 1

Appuyez sur Droite + B jusqu'à entendre la cloche. Vous pouvez aussi remportez le mode championnat dans les classes débutant, intermédiaire et rapide. L'option Extra 1 permet de rouler avec des voitures miniatures.

Extra mode 2:

Appuyez sur Gauche + B jusqu'à entendre la cloche. Vous pouvez aussi remportez le mode championnat dans les 4 classes et en finissant 1er à chaque fois. L'option Extra 2 permet de rouler avec des formules 1.

Toutes les pistes

Appuyez sur diagonale Haut/Droite + B jusqu'à entendre la cloche.

Toutes les voitures

Appuyez sur diagonale Haut/Gauche + B jusqu'à entendre la cloche.

Toutes les musiques

Appuyez sur diagonale Bas/Droite + B jusqu'à entendre la cloche.

Voir les crédits

Appuyez sur Haut + B jusqu'à entendre la cloche.

BON DÉPART

Accélérez dès l'allumage du deuxième feu pour faire un bon départ.

TOUTES LES VOITURES ET TOUTES LES PIÈCES DE TUNING

Entrez ce mot de passe pour débloquer toutes les voitures et toutes les pièces de tuning : 2tgD +D1Q @TdH wGCC

MASTER CODE

A l'écran start, maintenez L + R et faites haut/gauche + B, haut/droite +B, bas/droite + B, gauche +B. Relâchez L et R et appuyez sur start pour jouer avec les toutes les options, pistes et voitures débloquées.

MODES EXTRA

Sur l'écran principal, appuyez et maintenez les touches L, R, Droite, B pour avoir le mode Extra 1 et L, R, Gauche, B pour le mode Extra 2.

CODES DE NIVEAUX

Voici des codes pour débloquer trois niveaux débutants :

Stage Débutant 2

P5gJ FYwK rPw3 5-cB

Stage Débutant 3

RYx2 ps4T f%kM g50C

Stage Débutant 4

VcMJ qDQB FhQM 8@48

Guilty Gear X : Advance Edition

© Sammy / Arc System Works 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

COSTUMES ALTERNATIFS

Appuyez sur Start ou Select lors du choix du personnage.

SE BATTRE AVEC DIZZY OU TESTAMENT

Faites Bas, Droite, Droite, Haut, Start à l'écran "Press Start".

Gundam Seed : Battle Assault

© Bandai

+ D'INFOS

FORUM

 TOUT DÉBLOQUER

Pour débloquer tous les Mobile Suits, tous les scénarios et le mode Very Hard, entrez le code : WLJK7SD0S.

Gunstar Future Heroes

© THQ / Treasure 2005

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

SUPER CHARGE

Voici une méthode pour remplir rapidement votre jauge de Super Charge. Contrez une attaque ennemie avec B, puis récupérez l'item vert que votre adversaire abandonne en pressant B + Bas. Continuez jusqu'à ce que votre jauge se remplisse au maximum pour faire une Super Attaque en appuyant deux fois sur R.

Hamtaro : Ham-Ham Games

© Nintendo / Alpha Dream 2004

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

SUPER SERVICE

A la première semaine des jeux Ham Ham (au tennis) maintenez le bouton haut enfoncé pendant votre service. Votre adversaire aura du mal à arrêter la balle !

Hamtaro : Ham-Ham Heartbreak

© Nintendo 2003

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

PLUS DE JOYAUX

Apprenez le Ham Ham Rub Rub Chat et délivrez quelques hamsters. Aimez de façon à gagner plus de joyaux.

CHAMBR D'ARNIE

Allez à Sunny Peak. Donnez à Arnie le pot qu'il recherchait (celui que Seamore vous a donné). Arnie vous conduira dans sa maison. Faites le Sesam-E avec Bijou devant la porte et entrez. Une fois dans la salle avec le signe, allez à gauche, en bas, à gauche et en haut deux fois pour arriver dans la chambre.

Hamtaro : Rainbow Rescue

© Nintendo 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

TROUVER HAMIRAL

Au début du jeu, vous devez partir à la recherche d'Hamiral. Pour le trouver, il vous suffit de grimper sur l'arbre d'où sortent les petits hamsters, au mont soleil.

EXTRAIRE LES CAROTTES

Pour récupérer les carottes, placez-vous à côté et maintenez la touche A de manière à ce que Hamtaro fasse deux tractions. Appuyez ensuite sur A pour faire sortir la carotte.

Harry Potter : Coupe du Monde de Quidditch

© Electronic Arts 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CARTE DU VIF D'OR

Trouvez toutes les autres cartes de Quidditch pour obtenir celle-ci.

Harry Potter à l'Ecole des Sorciers

© Electronic Arts / Griptonite 2001

+ D'INFOS

FORUM

✚ SORTILÈGES

Alohamora

C'est Hermione qui vous l'apprend dans la salle commune juste après l'entraînement de Quiddich. Ce sort permet d'ouvrir les portes fermées à clé (celles avec des étoiles).

Flipendo

Ce sort vous est enseigné par le professeur Quirrell lors de votre premier cours. Il permet de lancer une boule d'énergie pour terrasser les ennemis, pousser des objets ou casser des boîtes.

Wingardium Leviosia

Permet de bouger les statues et les objets lourds.

Lumos

Permet d'éclairer les lieux un court instants.

✚ NOUVELLE SÉQUENCE DE FIN

En récupérant toutes les Magicartes (sans oublier celle que vous remet Ron à la fin) et en obtenant plus de 600 points pour GRiffondor, vous pourrez voir une autre séquence de fin.

✚ BATTRE LE TROLL

Approchez-vous de lui. Lorsque qu'il lève son gourdin, reculez et lancez-lui un flipendo. Le but est de le pousser dans le trou tout à gauche.

⬇ BATTRE VOLDEMORT

Faites-le détruire les quatre piliers de la salle. Pour cela, tenez vous derrière chacun d'eux à tour de rôle et esquiviez les tirs de Voldemort. Vous tomberez ensuite dans une nouvelle salle avec un miroir au centre. Utilisez justement le miroir comme un bouclier pour renvoyer d'abord les tirs de Voldemort puis les rochers qu'il vous enverra. Lorsque Voldemort se posera, lancez un Flipendo sur le miroir pour le tourner et l'utiliser encore en tant que bouclier. Voldemort ne tardera alors pas à mourir.

⬇ TARTE À LA CITROUILLE

En récupérant trois tartes à la citrouille, vous augmenterez votre jauge d'énergie. Voici où en trouver :

- Lorsque vous apprenez le sort Alohamora avec Hermione, gagnez l défi, elle vous donnera une tarte.
- Juste avant d'atteindre la cabane d'Hagrid, allez au sud. Vous trouverez un petit chemin de terre à gauche. Suivez ce passage et passez à travers les arbres pour trouver un coffre qui contient une tarte.
- Dans les donjons, montez vers les étagères de livres. Vers la droite, vous trouverez une tarte.

⬇ FLIPENDO SUR LES PROFS

Ne jetez pas de flipendo sur les profs car ils enleveront des points à la maison Griffondor.

⬇ FOLIO MAGIC

Norbert Dragonneau

fouillez un buisson dans le jardin de Hagrid lorsque vous devez trouver du dictane.

Bowman Wright

Lorsque Malefoy vous donnera rendez-vous dans la salle des trophées, allez ouvrir le coffre qui se trouve au Nord Ouest du 5ème étage.

⬇ LA CARTE DE DERWENT SHIMPLING

Une fois que vous serez en possession du dernier sort, rendez-vous dans la pièce où ont lieu les cours de potions. Un passage est caché derrière les meubles en haut de la salle. Vous arriverez dans une salle dans laquelle vous utiliserez le sort d'Avator afin de vous libérer un passage vers le gouffre. Utilisez une fois encore de ce sort sur l'interrupteur. Passez le précipice. Faites léviter la statue pour la mettre sur le côté. Empruntez le pont qui est apparu et amenez la statue sur l'interrupteur. Vous trouverez dans la pièce révélée une chocogrenouille qui contient la carte de Derwent Shimpling.

TARTES À LA CITROUILLE 4 ET 5

Voici où trouver les 4ème et 5ème tartes à la citrouille.

-Peu avant le duel contre Malefoy, lorsque vous sortez de la salle commune de Gryffondor, avancez jusqu'à une porte close. Poursuivez votre chemin. Lancez un Flipendo sur l'interrupteur. revenez à la porte pour trouver la tarte à l'intérieur de la pièce.

-Dans le parc, allez vers la serre N°1, cherchez un passage dans les arbres, sur la droite. Eliminez les monstres pour faire apparaître la tarte.

Harry Potter et la Chambre des Secrets

© Electronic Arts / Eurocom 2002

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ LES CINQ GEMMES DE LA BANQUE GRINGOTTS

Voici l'emplacement des cinq gemmes de la banque Gringotts :

- la 1ère est dans un coffre à côté des slugs
- la seconde peut être obtenue en détruisant les trois tortues de feu
- la troisième se trouve dans le coffre à côté de l'interrupteur qui active les grosses pierres
- la quatrième est dans un chariot près du tout dernier chariot
- et la cinquième est cachée dans un rocher. Il faut placer le rocher sous les grosses pierres afin de l'écraser et activer l'interrupteur pour pouvoir la récupérer.

+ PORTE SECRÈTE

Dans la chambre de Fred et George se trouvent deux statues. lancez un Avitor sur elles et une porte s'ouvrira.

+ SALLE DE PORTRAITS

Allez tout au fond de la salle des portraits, près de la grille qui cache un bonus. Appuyez sur le bouton d'action devant le mur sombre et un levier apparaîtra. Baisez le levier pour déplacer le bureau puis emparez-vous de la chaise. Bougez-la pour la mettre sur le socle et la grille pourra alors s'ouvrir. Récupérez la carte cachée dans le coffre.

+ CHEAT MODE

Dans le placard à balais, si vous gagnez une carte, appuyez sur R et un écran va apparaître. Dès lors, vous pouvez presser B pour débloquent l'écran de triche.

Harry Potter et la Coupe de Feu

© Electronic Arts / Magic Pockets 2005

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES ACTION REPLAY

Master code (M) : ed1f936cfe156ce0 8bf5b0f93f36d700

Santé illimitée : badf5772 1b426ca6

Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban

© Electronic Arts / Griptonite 2004

+ D'INFOS

FORUM

COFFRES SECRETS

Les cinq coffres secrets se débloquent une fois toutes les cartes sorciers réunies. Ils contiennent un mini-jeu, des tenues, un vif d'or, un sort pour Hermione et un bonus de niveaux.

LA CARTE D'HARRY POTTER

Vous obtiendrez cette carte en terminant le jeu. En l'utilisant pendant un combat, les membres de votre groupe apprendront directement tous leurs sorts.

SOLUTION COMPLÈTE

Conseils

- A l'inverse de la plupart des RPG, Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban ne sanctionne pas le Game Over. Dès que tous les personnages n'ont plus de points de vie, ils réapparaissent dans la zone où ils ont échoué sans perte d'expérience, ce qui permet de monter de niveau sans problème.
- Les points d'expérience attribués à chaque victoire sont déjà plutôt généreux, mais il est possible de les augmenter encore plus avec le mouvement spécial "joli travail" d'Hermione. Pensez à l'utiliser notamment contre les boss.
- Lorsque vous affrontez un boss, il est essentiel de s'arranger pour monter de niveau juste avant le début du combat de manière à récupérer tous vos jauges de vie et de magie.
- Pour débloquent les mini-jeux, il suffit de les trouver en progressant dans l'aventure de manière à ce qu'ils soient ensuite accessibles directement depuis le menu principal.
- Les cartes disparaissent dès que vous les utilisez, mais vous pouvez en racheter dans la boutique de Fred et Georges et trouver plusieurs exemplaires d'une même carte dans les niveaux.
- Utilisez systématiquement le sort Informus la première fois que vous rencontrez un monstre afin de découvrir ses points faibles et le faire apparaître avec sa vraie forme.
- Lorsque vous ne savez plus quoi faire, appuyez sur Start pour afficher le sous-menu et voir la quête en cours.

Le Chaudron Baveur

Vous débutez au Chaudron Baveur, peu après que Harry ait fugué de la maison de son oncle et de sa tante et emprunté le Magicobus. Discutez avec Cornelius Fudge, le ministre de la magie, et suivez-le jusqu'à votre chambre. Il en profite pour vous donner vos premières cartes de collection : la **carte Dunbar Oglethorpe**, la **carte Devlin Corneblanche** et la **carte Cyprien Youdle**. Celles-ci vous permettront de débloquent des secrets et des objets dans le club des collectionneurs de cartes, dans la salle 5B. Dès que vous le pourrez, regardez votre Folio Universitas pour savoir quelles combinaisons vous pouvez utiliser avec ces cartes. Une fois dans sa chambre, Harry trouve une carte et un paquet provenant d'Hagrid qui contient le **Monstrueux Livre des Monstres**. S'ensuit une première rencontre magique, ou un combat si vous préférez. Vous disposez pour l'instant des sorts Flipendo, Verdimillious et Incendio, chacun

consommant plus ou moins de MP. Envoyez à votre ennemi un Incendio et un Flipendo pour en venir à bout rapidement. Comme dans tout RPG, la victoire vous rapportera des points d'expérience qui vous feront monter de niveau. Dès que vous le pourrez, passez dans le menu Etat/Equipement pour revêtir la Robe d'Ecole que le monstre a laissée.

Le lendemain, ouvrez le coffre en haut de la pièce pour récupérer la **carte Albus Dumbledore**. Sortez de la chambre et allez au bout du couloir à gauche pour trouver la **carte Reine Maëva**. Descendez l'escalier, avancez et parlez à la famille Weasley. Vous devez maintenant aller chercher du Ratconfortant pour l'animal de Ron. Commencez par ouvrir le coffre à proximité pour obtenir la **carte Helga Poufsouffle**, et regardez votre Folio Universitas pour constater que vous pouvez déjà former deux combos de cartes : **Vif d'or** et **Maximum PR**. En interrogeant Tom, l'aubergiste, vous apprendrez qu'il y a une bouteille de Ratconfortant à la cave. Sortez de la salle par le couloir nord et descendez l'escalier qui mène à la cave. Avancez sur la droite et lancez un sort Lumos près du trou pour faire apparaître une marche qui vous permet de traverser. Ceci a pour effet de vous faire gagner de l'expérience et de passer au niveau 2, mais aussi de regagner vos points de vie et de magie. Plus loin sur la droite, vous devez utiliser le sort Flipendo pour briser les deux tonneaux qui obstruent le passage. Avancez dans la lumière bleue pour engager un combat contre un Chaporouge. A vous de voir quel sort vous voulez utiliser selon le nombre de MP que voulez dépenser et de PR que vous acceptez de perdre. Progressez jusqu'au coffre situé dans le renforcement au nord pour trouver une **Potion Wiggeweld extra**. Efforcez-vous de combattre tous les ennemis pour gagner de l'expérience et des objets à équiper, comme des **moufles** et des **chaussures de sport**, et continuez dans le couloir. Si vous utilisez le sort Informus en combat, vous rajouterez le monstre dans votre Folio Bruti et cette catégorie de monstres deviendra visible lors de vos déplacements. Descendez l'escalier et approchez-vous de la caisse pour la repousser vers la gauche à l'aide d'un Flipendo. Ceci vous permettra de continuer vers l'ouest. Un peu plus haut, vous trouvez la **carte Jocelyn Wadcock** dans un coffre. Utilisez Lumos en haut de l'escalier pour avancer et trouver la prochaine porte. Prenez l'**antidote** dans le coffre plus loin, puis avancez vers le côté droit de la pièce pour affronter un boss.

BOSS : Rat géant

Votre premier ennemi redoutable n'est autre qu'un simple rat ayant bu un peu trop de Ratconfortant. Le mieux avant d'engager le combat est de battre tous les ennemis alentour pour atteindre le niveau 4 et ainsi faire le plein de vie et de magie. Trois sorts Incendio suffiront pour le vaincre, et vous pouvez également utiliser la combinaison de cartes Vif d'or pour lui faire perdre un tour et le perturber. Au pire, piochez dans vos potions pour terminer le combat. Une fois vaincu, il abandonnera une **Ceinture ordinaire** à équiper et le fameux **ratconfortant**.

Repoussez la caisse avec un Flipendo et montez l'escalier pour sortir de la cave. Harry surprend alors une conversation entre les parents Weasley sur Sirius Black. Apportez maintenant le Ratconfortant à Ron. Hermione fait alors son apparition avec son nouveau chat, Pattenrond. S'ensuit une poursuite entre les deux animaux, et vous devez choisir qui de Ron ou d'Hermione vous accompagnera. Pensez tout de même à les équiper.

Partie avec Hermione

Vous devez descendre à la cave et trouver Pattenrond. En passant les escaliers, vous apercevez les deux animaux sur la droite. Suivez-les en utilisant Lumos pour traverser le trou et passez la première porte. Descendez la nouvelle volée de marches après les avoir réparées à l'aide du sort Réparo d'Hermione.

Pour changer de personnage, faites défiler les sorts avec les boutons L et R, et sélectionnez celui du personnage que vous souhaitez contrôler. Plus loin, vous allez être confronté à de nombreux ennemis. A vous de voir si vous voulez les affronter ou non pour vous faire de l'expérience. Vos deux personnages devraient à présent être au niveau 5 en atteignant le coffre sur la droite. Il contient la **carte Cordellia Misericordia**. En haut des escaliers, utilisez Lumos pour traverser le trou sur la gauche. Vous apercevez Ron en contrebas qui déplace une caisse pour vous permettre de continuer. Longez le mur jusqu'au coffre qui contient la **carte Malodora Grymm**. Pattenrond se trouve juste au-dessus, et vous gagnerez 20 points d'expérience en le récupérant. Utilisez le sort Réparo d'Hermione sur l'escalier pour le réparer, et parlez à Ron qui a retrouvé Croûlard.

Partie avec Ron

Vous devez descendre à la cave et trouver Croûlard. En passant les escaliers, vous apercevez les deux animaux sur la droite. Suivez-les en utilisant Lumos pour traverser le trou et passez la première porte. Déverrouillez la porte scellée en

utilisant le sort Alohomora de Ron. Pour changer de personnage, faites défiler les sorts avec les boutons L et R, et sélectionnez celui du personnage que vous souhaitez contrôler. Récupérez la **carte Magyar à pointes** dans le renforcement à gauche, et utilisez le sort Lumos pour vous frayer un chemin jusqu'à la caisse. Poussez-la à l'aide du sort Flipendo utilisé deux fois de suite, ce qui permettra à Hermione d'avancer de son côté. Poursuivez vers la gauche, montez et récupérez Croûlard à côté du coffre contenant la **carte Noir des Hébrides**. Utilisez Alohomora pour franchir la porte, retrouvez Hermione et quittez la cave.

Vous retournez ensuite directement à l'étage avec vos trois personnages. Les parents Weasley vous indiquent alors qu'il est temps de partir à la gare.

Le Poudlard Express

Votre première tâche consiste à vous trouver un siège. Vous parlez d'une quête... La première cabine est occupée par les frères de Ron, la seconde par Drago Malefoy, Crabbe et Goyle. Entrez dans la troisième pour rencontrer le professeur Lupin, nouveau professeur de défense contre les forces du mal. Le train s'arrête brutalement et Neville vous supplie de l'aider à retrouver Trevor, son crapaud. Partez à droite dans le wagon suivant pour assister à un phénomène étrange qui signale la venue des Détraqueurs. En entrant dans le wagon de droite, vous retrouvez Trevor mais la présence du Détraqueur fait perdre connaissance à Harry. Il est heureusement repoussé par Lupin qui prend la situation en main et confie à Ron et Hermione deux tâches différentes. Vous avez donc à nouveau le choix du personnage.

Partie avec Hermione

Hermione doit trouver le machiniste du train. Visitez la pièce de droite afin de trouver la **carte Norvégien à crête**, et la suivante, le wagon restaurant pour repérer un autre coffre contenant une **potion pimentine**. Revenez ensuite sur la gauche et débarrassez-vous des chauves-souris dans le couloir pour finalement trouver le conducteur du train au bout des compartiments. Une petite discussion et l'affaire est réglée. Une fois votre mission accomplie, revenez sur vos pas pour retrouver le professeur Lupin. En chemin, vous risquez de tomber sur une araignée géante très facile à battre mais susceptible de vous laisser 100 mornilles et la **carte Lady Carmilla Sanguina**. Lupin a juste le temps de vous remercier que le train arrive déjà à sa destination.

Partie avec Ron

Ron doit trouver du chocolat pour ranimer Harry. Récupérez la **carte du Norvégien à crête** dans la pièce de droite, et affrontez le serpent de cette salle pour obtenir 104 mornilles, la **carte Phénix** et la **carte Lady Carmilla Sanguina**. Continuez à droite dans le wagon restaurant et ouvrez le coffre qui contient une **potion Pimentine**. La dame du comptoir accepte de vous échanger une **tablette de chocolat** contre une mornille. Vous n'avez plus qu'à retourner voir Lupin pour que le train arrive à destination.

Entrée à Poudlard

Première chose : trouver la salle commune de Griffondor. A peine avez-vous fait quelques pas que Drago Malefoy et sa bande vous interpellent. Au premier pallier, le frère de Ron vous indique que leur boutique se trouve au 7ème étage. Dans la salle de gauche, vous pouvez mettre la main sur un coffre contenant une **carte Godric Griffondor**. Une jeune fille vous indique que la salle commune de Griffondor se situe également au 7ème étage. Commencez par prendre le grand escalier qui se trouve sur la droite, et montez les marches jusqu'en haut. Vous arrivez à l'entrée du 7ème étage et dans un couloir où se trouve un coffre renfermant la **carte Béatrice Bloxam**. La boutique de Fred et Georges est juste à côté, ainsi que la **carte Montague Knightley**. Vous pouvez échanger vos mornilles contre divers objets, revendre vos équipements et même acheter des cartes. En poursuivant vers la gauche, vous attendrez le tableau de la grosse dame qui vous laissera entrer dans la salle commune de Griffondor. Vous y trouvez le professeur McGonagall qui vous informe que Lupin et Hagrid officieront comme nouveaux profs avant de s'entretenir en privée avec miss Granger.

Cours de métamorphose

Avant d'aller au cours de métamorphose, ouvrez le coffre et prenez la **carte Gwenog Jones**. Sortez par la droite, passez de l'autre côté du tableau de la grosse dame et bifurquez vers le nord pour récupérer la **potion d'anti-paralysie**

dans le coffre. Le tableau rouge, comme beaucoup d'autres, mène à un passage secret qui débouche dans la salle des portraits. De là, vous pouvez aller et venir d'un étage à l'autre comme bon vous semble. De retour dans le grand escalier, un élève vous indique que le cours de métamorphose a lieu au premier étage. Vous devez donc repasser par le hall d'entrée et aller à gauche pour atteindre la salle du professeur McGonagall. Le cours concerne les Animagi, des sorciers capables de se transformer en animaux. Elle vous en fait d'ailleurs une brillante démonstration. Elle lance alors un défi à Harry et Hermione.

L'épreuve consiste à retrouver McGonagall dans un labyrinthe. C'est l'occasion d'affronter de nouveaux monstres et de les inclure dans le Folio Bruti. Autant vous dire que le sort Incendio n'est guère efficace contre les crabes de feu. Utilisez le sort Flipendo pour détruire les tonneaux, puis repoussez les piliers sur leurs socles respectifs afin d'ouvrir la porte. Vous pouvez trouver une **carte Artemisia Lufkin** en bifurquant dans le recoin sud-ouest. Le couloir de droite mène également à une carte, la **carte Morgane**. Revenez à gauche jusqu'à une salle qui comporte trois piliers. Vous devez les déplacer avec le sort Flipendo en essayant de les disposer sur les trois socles. Ceci ne devrait pas vous poser de problème puisque les piliers ne bougent que d'une case à chaque fois. La porte s'ouvre sur un nouveau couloir au bout duquel vous devez affronter Crabbe et Goyle.

BOSS : Crabbe et Goyle

Essayez de vous arranger pour monter de niveau juste avant d'affronter ces deux-là, de manière à récupérer tous vos points de vie et de magie. Lancez un maximum de sorts Incendio ou mieux, Incendio Duo, avec vos deux personnages, car vos ennemis possèdent beaucoup de points de vie. Peu importe par lequel vous commencez mais essayez d'en venir à bout rapidement pour abrégier le combat. Ils ne sont pas niveau 10 pour rien. Vous récupérez des **bottes de Quidditch** et un **chapeau pointu noir**.

Continuez à droite pour vous retrouver face à un autre casse-tête, où vous apercevez d'ailleurs McGonagall sous forme de chat. Déplacez le premier bloc Flipendo vers la gauche, le second vers la droite et le troisième vers la gauche, accomplissant ainsi votre mission. Pensez à récupérer la **potion wiggeweld extra** dans le coffre au nord-est, puis sortez par le sud. De retour dans la salle de cours, le professeur vous félicite et vous cède le **livre du sort Petrificus Totalus**.

Cours de soins aux créatures magiques

On vous demande à présent de vous rendre au cours de soins aux créatures magiques, le cours de Rubeus Hagrid. Le cours a lieu dehors, descendez donc l'escalier du hall d'entrée, et passez les portes du château au sud. Le pont vous conduit près du saule cogneur. Continuez pour rencontrer Malefoy et les autres. Hagrid vous demande alors d'ouvrir vos livres, mais Malefoy, Crabbe et Goyle ont soi-disant perdu le leur. Votre mission consiste donc à retrouver 5 Monstrueux Livres des Monstres autour de la cabane. Vous disposez de trois nouveaux sorts : le **sort Cracbadabum**, le **sort Elasticus** et le **sort Glacius**.

Pénétrez dans le jardin de Hagrid où vous serez confronté à de nouveaux types d'ennemis, comme les cynospectres, les veracrasses ou les libellules qui attaquent vos trois personnages à la fois. Il va maintenant falloir se repérer dans ce labyrinthe. Sachez d'abord que les portions sombres ne débouchent pas sur des entrées. Donc partez au sud, montez sur le radeau et arrêtez-vous sur la rive sud pour prendre la **carte Miranda Fauconnette** dans le coffre. Avancez-vous vers la rivière afin qu'Hermione lance un sort Glacius pour geler l'eau, puis traversez en direction de la rive nord. Vous devez affronter le premier Monstrueux Livre des Monstres. Méfiez-vous car celui-ci est niveau 12 et il attaque farouchement et possède pas mal de points de vie. Il peut être bon de le paralyser avec un Petrificus Totalus avant d'enchaîner d'autres sorts. Une fois le premier livre récupéré, utilisez ensuite le sort Cracbadabum pour vous frayer un passage à travers les toiles d'araignée, et partez vers le nord. Vous devrez répéter l'opération plusieurs fois pour progresser. Le chemin est assez linéaire et vous ne devriez pas tarder à arriver devant un nénuphar sur lequel Ron pourra lancer le sort Elasticus pour s'en servir de tremplin vers la corniche de gauche. Vous vous retrouvez alors juste au dessus du second Monstrueux Livre des Monstres. Engagez le combat et battez-le pour récupérer le second livre. Faites un détour par le nord pour obtenir une **potion wiggeweld extra** avant de repartir au sud. Vous pouvez traverser le gouffre en lançant un sort Lumos pour faire apparaître une passerelle. Utilisez un sort Elasticus sur le tremplin pour sauter par dessus la rivière, et débarrassez-vous des toiles d'araignée avec le Cracbadabum. Un peu plus bas, vous affronterez le troisième Monstrueux Livre des Monstres. Une fois le troisième livre en votre possession, allez vers la gauche et utilisez le sort Glacius sur l'eau pour atteindre le quatrième Monstrueux Livre des Monstres. Battez-le pour

récupérer le quatrième livre et ouvrez le coffre qui renferme une potion **Pimentine Extra**. Utilisez à nouveau Glacius pour atteindre la rive nord, puis la rive ouest, et lancez un Flipendo vers la gauche en direction du gros bloc de pierre de manière à créer un passage en hauteur. Lancez un Elasticus sur le tremplin afin de récupérer la **carte Licorne** dans le coffre sur la corniche, et montez vers le nord en empruntant le nouveau pont formé par le bloc de pierre. Vous devez affronter le dernier Monstrueux Livre des Monstres pour obtenir le cinquième livre. Pour quitter les lieux, vous devez également affronter et vaincre un boss.

BOSS : Tentacula Vénéneuse

Si vous avez trouvé les livres difficiles à vaincre, vous risquez d'avoir du mal face à ce boss de niveau 14. Ses attaques peuvent vous faire perdre plus de 100 points de dégâts si vous n'êtes pas parfaitement équipé, il est donc absolument indispensable de la paralyser au moins une fois avec un Petrificus Totalus, même si elle sera immunisée contre ce sort par la suite. Comme d'habitude, arrangez-vous pour monter de niveau ou pour vous régénérer complètement avant d'engager le combat, paralysez-la et lâchez vos sorts les plus puissants pour en venir à bout, notamment le sort Incendio Duo contre lequel elle est assez vulnérable. Si vos personnages sont également au niveau 14, ce qui devrait être le cas, vous la vaincrez rapidement. La battre devrait vous rapporter 40 mornilles et des **gants de potions**.

Rapportez les livres à Hagrid qui vous remerciera en vous offrant la **montre de gousset**. Le cours peut donc commencer. Suivez le groupe vers le nord et admirez l'hippogriffe. N'écoutez pas les conseils de prudence du son prof, Drago Malefoy insulte l'hippogriffe et se fait attaquer par la bête. Pendant ce temps, Harry approche l'hippogriffe et monte sur son dos.

Mini-jeu de Buck, l'hippogriffe

Comme tous les mini-jeux, celui-ci sera débloqué et directement accessible depuis le menu principal dès que vous l'aurez découvert. L'objectif consiste à traverser le maximum de groupes de chauves-souris dorées dans le temps imparti. Suivez les instructions pour apprendre les commandes de vol, et essayez de traverser un maximum d'anneaux. Le tout est de bien repérer l'emplacement de chaque groupe de chauves-souris pour ne pas perdre du temps, car le chrono ne s'incrémente que lorsque vous passez dans un anneau. Vous n'avez donc pas droit à l'erreur. Quand vous aurez fait de votre mieux, quittez le jeu.

Cours de potions

Il est temps de partir pour le cours de potions du professeur Rogue. Traversez le pont au nord et prenez la direction du nord-est pour trouver un coffre contenant une **ceinture en peau de Vert gallois** près de la serre, puis une **carte Rodrigue Plumpton** un peu plus au sud-est. Déverrouillez la porte du hangar au sud à l'aide du sort Alohomora de Ron, et prenez la **cape en peau de Cornelongue roumain**. Elle offre une protection physique et magique très importante. Vous pouvez maintenant revenir à l'endroit du cours d'Hagrid et emprunter le second pont au sud est pour passer les portes du château. Dans le hall, les élèves vous indiquent que le cours de potions se déroulera dans les cachots. Passez chercher la **carte Léopoldine Smethwyck** dans la salle des profs à gauche en bas de l'escalier, et franchissez la porte juste au nord pour entrer dans les cachots. Un élève vous donne une information importante concernant le fait de pouvoir à tout moment aller voir Madame Pomfresh à l'infirmerie au 4ème étage pour soigner ses blessures. Une information qui pourra vous être utile à tout moment du jeu, d'autant que le tableau situé un peu plus au nord peut vous téléporter à la salle des portraits qui permet d'atteindre rapidement n'importe quel étage. Profitez-en pour récupérer la **carte Carlotta Pinkstone** dans la salle des portraits, et la **carte Rowena Serdaigle** dans le hall d'entrée qui se trouve juste sur la gauche. Au cinquième étage, vous pouvez trouver la **carte Helga Poufsouffle** au sud-est et 53 mornilles, la **carte Félix l'Abeille** au quatrième étage, tout près du coffre aux 54 mornilles. Profitez-en pour aller voir Madame Pomfresh à l'infirmerie du quatrième étage pour regagner tous vos points de vie et de magie, et prenez la **carte Jocunda Sykes** juste au-dessus. En redescendant aux cachots, vous pourrez trouver la **carte Merwyn le Malicieux** dans un renforcement. La porte au sud-ouest mène directement à la salle des potions. Dans la salle de cours de potions, un coffre contient une **potion anti-paralysie**. Le cours du professeur Rogue consiste à préparer une potion de Ratatinage. Vous devez choisir Harry et Hermione ou Ron et Hermione comme volontaires pour aller chercher les ingrédients.

Partie avec Harry

La quête consiste à trouver des ingrédients dans la réserve : des racines de marguerite, une figue, un foie de rat, une chenille morte et du jus de sangsue. L'entrée de la réserve se trouve au nord-est. Utilisez le Cracbadabum de Harry sur la toile d'araignée pour passer le premier obstacle et partez sur la gauche. Faites ensuite un Lumos pour traverser et découvrir un coffre. Il contient le premier ingrédient que recherche Rogue : **la figue**. Prenez l'embranchement ouest un peu plus haut pour trouver deux autres coffres. L'un renferme la **carte Merlin**, l'autre le second ingrédient : **les racines de marguerite**. Prenez maintenant l'embranchement de droite et utilisez le sort Glacius d'Hermione pour franchir le pont. Le coffre contient une **potion wiggenweld**. Lancez à nouveau Glacius pour éteindre les flammes, et poursuivez vers le nord. Un Glacius et un autre Cracbadabum plus loin, vous trouvez un coffre avec une **potion wiggenweld**. Prenez le passage de gauche puisque vous ne pouvez pas ouvrir la grille, et vous accéderez directement au troisième ingrédient : **le jus de sangsue**. Le monstre qui apparaît plus loin fait office de prochain boss. Faites un Glacius pour l'atteindre.

Partie avec Ron

La quête consiste à trouver des ingrédients dans la réserve : des racines de marguerite, une figue, un foie de rat, une chenille morte et du jus de sangsue. L'entrée de la réserve se trouve au nord-est. Ouvrez la première grille à l'aide du sort Alohomora de Ron. Faites ensuite un Elasticus sur le tremplin pour passer de l'autre côté du mur, et ouvrez le coffre qui renferme la **carte Yardley Platt**. Un peu plus loin, vous arrivez à un embranchement. Si vous allez à droite, vous pouvez prendre une nouvelle **carte Manticore**. Le premier ingrédient se trouve dans le coffre au sud-est, ce sont **les racines de marguerite**. Prenez maintenant à gauche, puis au nord. Avant d'aller vers la gauche, visitez d'abord le couloir de droite afin de mettre la main sur le second ingrédient : **la figue**, et la **carte Phénix**. Revenez ensuite à gauche et faites deux Elasticus pour sauter par dessus les trous. La grille s'ouvre à l'aide d'un Alohomora qui vous permettra d'atteindre un nouveau coffre qui renferme une **potion wiggenweld**. Empruntez le passage au nord et ouvrez le coffre pour récupérer le troisième ingrédient : **le jus de sangsue**. Préparez-vous ensuite à affronter un boss que vous pouvez rejoindre en faisant un Glacius avec Hermione.

BOSS : Troll de Rivière

Votre duo se retrouve face à un redoutable Troll de Rivière. Celui-ci est de niveau 20 et est surtout sensible aux sorts Incendio et Glacius. Il ne se laissera pas prendre longtemps au Petrificus Totalus, concentrez-vous donc surtout sur vos plus puissants sorts Incendio ou Glacius pour le vaincre. Comme d'habitude, pensez à vous soigner et essayez d'arriver avec vos PR et PM au max. Le battre devrait vous rapporter 100 points d'expérience et le quatrième ingrédient : une **chenille morte**. Derrière le boss, vous trouverez le cinquième et dernier ingrédient : **le foie de rat**.

Faites demi-tour pour revenir dans la salle du cours de potions où Rogue vous demande maintenant de préparer la potion de ratatinage. Le trio parvient à réussir la potion, et Rogue est obligé de les récompenser en leur cédant le livre du sort **Wingardium Leviosa**. Il faut maintenant partir pour le cours de défense contre les forces du mal du professeur Lupin qui se déroulera dans la salle des professeurs.

Cours de défense contre les forces du mal

Quittez donc les cachots et entrez dans la salle qui se trouve juste à gauche, dans le hall d'entrée du château. Vous y trouvez le professeur Lupin qui vous enseigne les rudiments de défense contre les épouvantards : le sort **Riddikulus**. Ceci donne lieu au mini-jeu de l'épouvantard.

Mini-jeu de l'épouvantard

L'objectif est de survivre à un maximum de confrontations avec les épouvantards. Suivez les instructions données pour apprendre les manips de base, et lancez le jeu. La partie prend fin après trois échecs. C'est avant tout un jeu de concentration. Même si les ennemis sont de plus en plus rapides, ce sont toujours les mêmes, ce qui s'avère bien pratique pour savoir dans quelle direction lancer vos sorts. Quand vous en aurez marre, quittez le jeu pour revenir dans l'histoire.

A la recherche de Croûlard

Tandis que les autres élèves retournent dans leur salle commune, Harry s'entretient avec Lupin qui lui propose de lui

donner des cours spéciaux pour apprendre à repousser les Détraqueurs. Vous devez maintenant retourner dans la salle commune de Griffondor qui se trouve au 7ème étage. Empruntez le grand escalier jusqu'au 7ème étage, et passez le tableau de la grosse dame à l'ouest afin de regagner la salle commune. Pattendrond en a toujours après Croûlard, et Harry part avec Ron pour essayer de rattraper le rat. Passez le tableau de la grosse dame et bifurquez au nord pour retrouver la trace du rongeur très facilement.

A la recherche de la grosse dame

De retour dans la salle commune, on s'aperçoit que la grosse dame a quitté son tableau et a été remplacée par le chevalier du catogan. Hermione et Ron partent alors à la recherche de la grosse dame. Il va falloir interroger tous les tableaux. Empruntez le passage secret du tableau rouge au nord afin de rallier la salle des portraits. Passez par le tableau noir et vert, entre celui de la sorcière et de l'enfant qui tient la plume, pour accéder directement au 2ème étage. Là, dirigez-vous vers le sud-est de manière à repérer le tableau dans lequel s'est logé le chevalier du catogan. Il vous indique où se trouve la grosse dame qui accepte de vous parler. Elle met en cause Sirius Black, l'évadé d'Azkaban. Vous gagnez quelques points d'expérience et devez retourner à la salle commune, direction le 7ème étage. Repartez donc comme vous êtes venu en récupérant les 40 mornilles au passage. Arrivé dans la salle des portraits, passez par le tableau rouge et pénétrez dans la salle commune de Griffondor. Ron et Hermione retrouvent Harry et lui expliquent la nouvelle concernant Sirius Black. Mais il est l'heure du cours de défense contre les forces du mal.

Second cours de défense contre les forces du mal

Cette fois, le cours a lieu au 3ème étage. Vous pouvez prendre le raccourci par la salle des portraits pour gagner du temps. Vous pouvez trouver une **carte Fulbert Latrouille** au 2ème étage, à gauche du tableau qui mène à la salle des portraits. Une fois parvenu au 3ème étage, prenez la **pimentine extra** dans le coffre de gauche et allez vers l'ouest pour trouver la salle du cours de défense contre les forces du mal. Mauvaise surprise, c'est Rogue qui remplace le professeur Lupin qui ne se sentait pas bien. Severus vous demande de vous rendre à la bibliothèque pour faire des recherches concernant les loups-garous. Prenez tout de même le temps de récupérer la **carte Xavier Rastrick** sur l'estrade, puis quittez la pièce. Un élève vous indique que la bibliothèque se trouve au 2ème étage. Une fois là-bas, entrez dans la salle située au sud-est pour trouver la bibliothèque. Mlle Pince vous explique que le seul exemplaire sur les loups-garous s'est retrouvé aux prises avec le Monstrueux Livre des Monstres, et qu'il va vous falloir retrouver les pages déchirées. Hermione pourra ensuite utiliser un Réparo pour le rafistoler. Mais la bibliothèque est occupée par des monstres qu'il va falloir combattre. Les Clabberts sont sensibles au sort Incendio, tout comme l'armure de l'écuyer, les escargots au Verdillious et les crabes de feu émeraude au Glacius. Le coffre à droite renferme la **carte Glanmore Peaks**, et le tremplin Elasticus à proximité mène à une autre portion de la bibliothèque. Vous y trouverez une **potion anti-paralysie** et des piles de livres à déplacer avec le Flipendo pour les mettre sur les socles rouges. De cette manière, vous créez un passage vers le nord. Juste au dessus se trouve le coffre contenant la **première page du livre**. Faites un Elasticus sur le tapis suivant pour redescendre à l'étage inférieur, et dirigez-vous vers le nord en direction du coffre. Il contient une potion **pimentine**. Le tapis Elasticus situé un peu plus bas vous permettra ensuite d'atteindre le balcon au nord-est. Envoyez deux Flipendo sur la pile de livres et détruisez les toiles d'araignée à l'aide du Cracbadabum de manière à accéder au coffre sur la gauche. Il renferme la **seconde page du livre**. Un autre Flipendo sur la pile de livres au nord vous permettra de rejoindre un coffre qui dissimule la **troisième page du livre**. Faites un Elasticus sur le tapis pour passer de l'autre côté du mur, et emparez-vous du contenu du coffre : une **carte Almerick Sawbridge**. Revenez à l'étage inférieur et empruntez l'escalier en colimaçon. Prenez tout de suite le tremplin Elasticus à droite pour atteindre le balcon sud, et faites un Lumos pour traverser jusqu'au Monstrueux Livre des Monstres. Battez-le avec des Incendio et des Petrificus Totalus, puis emparez-vous de la **quatrième page du livre** dans le coffre. Avant de prendre le tremplin Elasticus, visitez le renforcement sud pour récupérer la potion **antidote**. Vous trouverez un autre tremplin dans l'aile nord, déplacez la pile de droite vers le bas et celle de gauche vers la gauche pour passer, et poussez-les ensuite sur les deux socles. Ceci permet de déverrouiller la porte de droite. Utilisez un Cracbadabum sur la toile afin d'atteindre la zone des coffres. Le premier contient la **cinquième page du livre** et le second la **carte Rodrigue Plumpton**. Envoyez un Elasticus sur le tapis pour redescendre et empruntez l'escalier afin de parler à la bibliothécaire. Hermione peut alors reformer l'ouvrage à l'aide du sort Réparo. Elle se propose d'écrire le devoir pendant que Ron et Harry retourneront au cours de Rogue. De retour au 3ème étage, partez donc vers la gauche pour rejoindre la salle de cours où Hermione arrive juste au bon moment pour rendre le devoir. Ron et Harry s'interrogent à juste titre sur la méthode employée par Hermione pour réaliser cet exploit. Elle les quitte à nouveau et vous devez retourner dans la salle commune, au 7ème étage.

Le cas de Buck

Empruntez le raccourci par la salle des portraits pour atteindre rapidement la salle commune de Griffondor. Passez par le tableau du chevalier du catogan qui remplace celui de la grosse dame pour retrouver Hermione dans la salle. Le paquet qu'a laissé tomber la chouette Hedwige pour Harry est un nouveau balai de Quidditch : l'éclair de feu. Mais de qui provient-il ? Harry décide alors de montrer son nouveau balai à Hagrid. Vous devez donc vous rendre à la cabane qui se trouve à l'extérieur du château. Passez par le grand escalier ou la salle des portraits, rejoignez le hall d'entrée et passez la porte principale. Une fois à l'extérieur, franchissez le pont et dirigez-vous légèrement au sud-ouest pour trouver la cabane de Hagrid. Celui-ci vous apprend que l'hippogriffe Buck qui a agressé Malefoy va passer en jugement. Harry et Ron décident alors de préparer eux-mêmes une bonne défense pour Buck en cherchant des documents dans la bibliothèque pendant que Hermione ira voir le professeur McGonagall. Vous n'avez donc pas d'autre choix que de retourner à la bibliothèque en passant par le 3ème étage. Dans le recoin sud-est de cet étage, vous pouvez prendre la **carte Gwendoline la Fantastique**. L'entrée de la bibliothèque se trouve au nord-est. Montez à l'étage via l'escalier en colimaçon pour parler à la bibliothécaire qui vous indique que la section juridique se situe dans la partie sud. Avancez donc de quelques pas vers le bas pour trouver les livres de droit. Fouillez le recoin pour trouver le livre dont parlait Hermione. Il s'agit à présent de la retrouver. Elle se trouve au nord-ouest du deuxième étage. Il est temps de rejoindre les autres dans la Grande Salle pour le banquet de Noël. Vous pouvez rejoindre la Grande Salle en empruntant la porte sud de la salle des portraits ou bien la porte est du hall d'entrée. Le professeur McGonagall confisque le balai de Harry pour s'assurer qu'il n'a pas subi de mauvais sort. Apparemment, Hermione a vendu la mèche. Albus Dumbledore vous propose alors un mini-jeu.

Mini-jeu des pétards surprises

Vous devez faire exploser le maximum de pétards surprises pour faire le plus gros score. Lisez les explications et lancez le jeu. L'idée est de s'arranger pour faire exploser plusieurs pétards simultanément. Lorsque vous gagnez, vous avez droit à un nouveau tableau. Quand vous en aurez assez, quittez le jeu pour retourner dans la Grande Salle.

Alors que tout le monde s'apprête à rejoindre sa salle commune, le professeur Lupin propose à Harry de commencer les cours anti-Détraqueurs. Direction le bureau de Lupin au 3ème étage. Il se trouve au bout du couloir à l'ouest de cet étage. Le professeur apprend alors à Harry le secret du Patronus.

Mini-jeu des Détraqueurs

Harry a besoin de s'entraîner avant de maîtriser parfaitement le sort Spero Patronum. L'objectif consiste à faire fuir les Détraqueurs en envoyant un sort dans leur direction. Leurs mouvements seront de plus en plus rapides et la partie prendra fin lorsque vous aurez fait trois erreurs. Vous pourrez quitter le jeu quand vous voudrez.

Retournez dans votre salle commune au 7ème étage. McGonagall rend à Harry son précieux balai, et on assiste à une nouvelle dispute entre Ron et Hermione à propos de Croûlard et de Pattenrond. L'heure tourne et on retrouve nos héros juste après le match de Quidditch. Passez la porte au nord pour pénétrer dans le dortoir des garçons où Ron jure d'avoir vu Sirius Black s'infiltrer dans la pièce, un couteau à la main. De retour dans la salle commune, on apprend que le chevalier du catogan a laissé passer un homme possédant le mot de passe dans la tour de Griffondor. Entrez à nouveau dans le dortoir pour observer depuis la fenêtre Pattenrond en compagnie d'un chien noir. Le lendemain, Harry trouve une lettre de Hagrid l'informant qu'ils ont perdu le procès et que Buck va être exécuté. Vous devez rapidement trouver Ron et Hermione qui sont heureusement tout près, dans la salle commune. Sortez du château et traversez le pont afin de rejoindre la cabane de Hagrid. La nuit est presque tombée et Croûlard surgit dans la cabane juste avant l'arrivée de Macnair le bourreau et de Fudge. En sortant, le trio entend le bruit tranchant de la hache et se lamente sur le sort de Buck. Soudain, Pattenrond s'empare de Croûlard et le chien noir enlève Ron. Harry et Hermione courent en direction du saule cogneur pour sauver Ron, mais vous devez affronter et vaincre le saule cogneur pour pénétrer à l'intérieur.

BOSS : le Saule Cogneur

Essayez d'envoyer un maximum de sorts Incendio et Cracbadabum pour faire baisser de façon conséquente les points de vie du saule qui est tout de même au niveau 50. Celui-ci est également susceptible de faire perdre énormément de dégâts à chaque attaque, pensez donc à acheter un équipement décent dans la boutique de Fred et Georges, à utiliser

des potions et à vous faire soigner par Mme Pomfresh à l'infirmerie si vous n'y arrivez pas. Dans le pire des cas, prenez le temps de monter de niveau en affrontant des ennemis dans le château ou en extérieur. Comme d'habitude, le sort Petrificus Totalus ne marchera qu'une fois mais il vous permettra de gagner un peu de temps. Vous pouvez le vaincre sans trop de peine même si vous n'êtes qu'au niveau 20.

Passage vers la cabane hurlante

Une fois le saule vaincu, vous pouvez pénétrer dans le passage. Le sort Lumos vous sera fort utile pour vous repérer dans ces environnements lugubres. Pensez donc à l'activer régulièrement pour savoir où vous posez les pieds. Le premier embranchement vous oblige à choisir entre le sud et le nord. Chassez les araignées et les squelettes à coups d'Incendio, et méfiez-vous de leurs attaques qui peuvent pétrifier momentanément vos personnages ou les empoisonner. Utilisez plutôt des Flipendo contre les armures de chevaliers. Efforcez-vous de battre tous vos ennemis car ils vous rapporteront énormément d'expérience. La zone 2 se trouve tout à fait au sud-est de cette première salle obscure. Harry et Hermione décident alors de se séparer pour retrouver Ron.

Partie avec Harry

Harry commence sa progression par la droite. Faites un Lumos pour traverser le premier ruisseau, passez sur la glace, et cassez les cordes avec le sort Cracbadabum. Si vous vous trompez, vous devrez affronter un squelette ensorcelé. La bonne corde est celle du milieu. Une fois celle-ci brisée, la porte de gauche s'ouvre, vous permettant de continuer votre progression. Passez-la pour rejoindre Hermione.

Partie avec Hermione

Traversez le ruisseau de gauche à l'aide du sort Glacius et brisez les tonneaux avec des Flipendo. Le tonneau dans le coin nord-ouest et le tonneau dans le coin sud-est dissimulent des squelettes. Les autres se détruisent sauf celui du bas. Poussez-le vers la gauche pour le placer sur le socle afin d'ouvrir la porte. Descendez le long du couloir, puis lancez deux Glacius pour traverser et rejoindre Harry.

Dans la salle des cascades, actionnez le levier de gauche en appuyant simplement sur A. Vous pouvez ainsi franchir la première porte juste au-dessus. Empruntez la planche sur le rebord gauche pour atteindre la corniche et actionnez le deuxième levier sur le balcon. Revenez dans la salle des cascades en vous laissant tomber sur la colonne de glace, et franchissez maintenant la porte au sud-ouest. Faites un Lumos pour traverser les trois gouffres et explorez les trois couloirs. Celui du centre vous permet d'obtenir une valve que vous pourrez placer ensuite entre les deux autres dans le couloir du haut. Placez-la avec le bouton A pour faire couler de l'eau que vous gèlerez avec un Glacius. Plus loin, vous trouvez un nouveau levier à actionner pour déverrouiller la dernière porte dans la salle des cascades. Il s'agit de la porte nord-est. Franchissez-la et évoluez sur la glace pour atteindre le passage 6. Là, glissez en affrontant les monstres jusqu'au passage nord-ouest où se trouve le dernier levier à actionner. De retour dans la salle des cascades, utilisez Glacius sur les cinq jets d'eau et passez la porte. Vous vous retrouvez enfin au cœur de la cabane hurlante, toujours à la recherche de Ron. Le coffre contient la **carte Gondoline Oliphant**. Montez l'escalier pour retrouver Ron et Croûlard, mais aussi Sirius Black. Lupin intervient et se range du côté de Black, tandis que l'on découvre qui est Peter Pettigrow. Alors que les choses semblent se résoudre d'elles-mêmes, vous décidez de retourner à Poudlard. Reprenez donc le chemin inverse pour sortir du passage du saule cogneur. Au moment de quitter le passage, un boss vous barrera la route.

BOSS : Troll des Forêts

Vos personnages devraient être au moins au niveau 30 à ce stade du jeu. Envoyez vos sorts les plus puissants, notamment le Incendio Tria que vous devriez avoir acquis. Vous pouvez également essayer de vous protéger avec le sort Fumos d'Hermione qui rend invisible et lancer un Petrificus Totalus. N'oubliez pas de recourir à vos cartes et vos potions si jamais vous en avez besoin. Il convient comme toujours d'arriver en venant juste de passer de niveau pour avoir tous ses points au maximum.

En sortant de la cabane, le professeur Rogue vient jouer les trouble-fêtes mais il est repoussé par Sirius Black qui lui jette un Expelliarmus. Mais en chemin, le professeur Lupin qui a oublié de prendre sa potion est victime de son statut d'Animagi. La venue de la pleine lune le transforme en loup-garou et il affronte Sirius Black sous sa forme de chien noir.

Peter Petitgrow en profite pour s'échapper en neutralisant Ron. Vous reprenez le contrôle de Harry et Hermione et devez pour l'heure rentrer dans l'enceinte du château. Mais à peine avez-vous fait quelques pas au bord du lac que des Détraqueurs font leur apparition.

Combat contre les détraqueurs

L'affrontement s'apparente exactement à l'entraînement que vous avez eu avec Lupin dans le mini-jeu des Détraqueurs. Harry est au centre de l'écran et vous devez vous contenter de repousser les quatre Détraqueurs dès que l'un d'eux s'approche de vous. Leurs mouvements sont de plus en plus rapides et la partie prend fin au bout de trois erreurs.

En quittant le mini-jeu, l'affrontement prend fin et vous vous retrouvez à l'infirmerie. Le professeur Dumbledore vous conseille alors de remonter le temps pour modifier certains événements grâce au Retourneur de Temps dont Hermione connaît le maniement. Les deux élèves se retrouvent alors tout près de la cabane de Hagrid.

Vers la cabane de Hagrid

Commencez par traverser la rivière du côté droit à l'aide d'un Glacius. Éliminez les salamandres à l'aide du sort Glacius et les chênes avec des Incendio, puis emparez-vous du contenu du coffre de droite : une **carte Edgar Stroulger**. Revenez de l'autre côté de la rivière, et traversez-la cette fois du côté gauche. Le pont est cassé mais vous pouvez créer de nouveaux glaçons sur le ruisseau pour vous frayer un passage plus à gauche. Le coffre contient 52 mornilles. Méfiez-vous des araignées blanches qui peuvent vous empoisonner. Vous pouvez les vaincre avec des Incendio ou des Wingardium Leviosa. Faites ensuite apparaître une plate-forme invisible pour traverser le gouffre à l'aide de Lumos, et continuez vers la droite. Plus loin, vous risquez de tomber sur des crapauds-buffles qui sont heureusement sensibles au sort Verdimillious. Bifurquez au sud-ouest pour trouver un coffre renfermant la **carte Lady Carmilla Sanguina**. Le chemin se poursuit vers l'ouest dans une pénombre quasi totale. Renouvelez donc votre sort Lumos pour y voir quelque chose et frayez-vous un passage vers le sud jusqu'à ce que Hermione vous presse un peu plus. En affrontant les monstres, il y a des chances pour qu'un ennemi abandonne l'accessoire **rapeltout** qui assure une bonne défense physique. Quittez finalement cet écran par le sud pour arriver juste avant l'arrivée du bourreau. Harry et Hermione profitent du fait que Hagrid tourne le dos pour délivrer Buck qu'il va vous falloir escorter jusqu'au lac. Les ennemis présents dans les parages sont vraiment très faibles, alors profitez-en pour les éradiquer rapidement et passer de niveau juste avant d'atteindre le lac. Celui-ci se trouve tout à fait au sud-est. Hermione fait alors diversion pour attirer Lupin.

BOSS : Lupin

Vous devez affronter Lupin sous sa forme de loup-garou, mais vous disposez d'un nouvel allié pour le combattre : l'hippogriffe Buck. Ses attaques sont évidemment dévastatrices, mais vous pouvez vous en sortir. Je vous conseille de commencer par calmer le jeu en utilisant un Petrificus Totalus, mais vous constaterez rapidement que vos autres sorts n'ont aucun effet sur lui, même les plus puissants. En fait le boss n'est vulnérable qu'aux attaques de Buck. Vous devez donc vous contenter de le régénérer avec des potions wiggeweld car Lupin s'attaquera systématiquement à lui. Avec Hermione, prenez le temps de protéger Buck avec le mouvement spécial Prudence. Dans ces conditions, le combat devrait se dérouler sans aucun problème.

Harry comprend alors comment faire fuir les Détraqueurs et déclenche un puissant Spero Patronum. Tandis qu'Harry va chevaucher Buck pour délivrer Sirius prisonnier dans la tour ouest, Hermione va emprunter le chemin classique.

La chevauchée vers la tour

J'espère que vous avez apprécié le mini-jeu de Buck l'hippogriffe car l'étape suivante renvoie directement à cette épreuve. Vous avez donc autant d'essais que vous voulez pour recommencer, et il s'agit toujours de passer à travers les anneaux de chauves-souris le plus rapidement possible. Dès que vous passez un anneau, le chrono s'incrémente et vous permet de continuer. Sachant qu'il n'y a pas précisément d'objectif à atteindre, vous pouvez arrêter quand vous voulez.

Sur le toit

Harry arrive juste à temps pour rejoindre Hermione sur le toit pour une dernière tentative afin de sauver Sirius Black. Vous serez confronté à de nouvelles armures de niveau 37, ce qui devrait correspondre à votre niveau actuel. Privilégiez les sorts Incendio pour les vaincre. Les Chaporouges blindés sont également sensibles au sort Incendio, mais aussi au Verdimillious. Quant aux Reines Poulpiquet, elles craignent avant tout les Flipendo. Il y a un coffre au nord-est qui contient une potion **pimentine extra**, et un autre au sud-ouest qui renferme une **carte Bowman Wright**. Que vous preniez la sortie nord-est ou nord-ouest, les deux sorciers doivent se séparer.

Partie avec Harry

Utilisez le sort Lumos pour créer un pont de lumière vers le passage nord. Mais lorsque vous vous approchez du coffre, des Détraqueurs surviennent par le sud. Le coffre contient une **potion wiggeweld ewtra**. Vous devez ensuite progresser le plus rapidement possible en évitant les jets de flammes. La zone à traverser étant plutôt réduite et très linéaire, vous atteindrez rapidement la sortie. Au nord, Hermione rejoint Harry et un combat contre Malefoy s'engage.

Partie avec Hermione

Gelez la surface du sol au nord-est à l'aide d'un Glacius, juste avant de voir arriver les Détraqueurs. Vous n'avez ensuite qu'à vous laisser glisser le long des piliers pour trouver très facilement la sortie au nord. Une fois au bout du parcours, Harry rejoint Hermione et un combat contre Malefoy s'engage.

BOSS : Drago Malefoy

Commencez tranquillement avec un Petrificus Totalus pour paralyser moment Drago qui est déjà au niveau 60. Vous pouvez utiliser l'une des compétences spéciales d'Hermione selon ce que vous souhaitez privilégier : l'attaque, la défense ou gagner plus d'expérience si vous êtes sûr de vous. Au niveau des sorts, les Glacius Duo, les Wingardium Leviosa et les Incendio Tria semblent les plus efficaces, mais je vous conseille tout particulièrement le Wingardium Leviosa. Avec plus de 200 points de dégâts infligés à chaque tour, vous devriez en finir très rapidement. En battant Drago, vous remporterez 150 mornilles et la **carte Harry Potter**.

Une fois cette victoire remportée, vous pouvez enfin délivrer Sirius Black qui s'enfuit sur le dos de l'hippogriffe. Le jeu est terminé et vous pouvez admirer les crédits. On vous demande alors de sauvegarder votre partie de manière à pouvoir recommencer le jeu en cherchant les cartes de collection qui ont pu vous échapper. Vous conserverez votre niveau, votre argent et tout votre équipement, et vous n'aurez donc aucun mal à refaire le jeu en un temps record. Si vous parvenez à réunir la totalité des cartes sorciers, vous pourrez débloquent cinq coffres secrets qui contiennent un mini-jeu supplémentaire, des tenues, un vif d'or, un sort pour Hermione et un bonus de niveaux. De plus, maintenant que vous possédez la carte d'Harry Potter, obtenue en battant Malefoy, vous pouvez l'utiliser pour que vos personnages gagnent toutes leurs compétences de sorts, mais attendez d'avoir retrouvé Ron et Hermione pour le faire.

Harvest Moon : Friends of Mineral Town

© Ubisoft / Natsume 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CINQ PETITS CONSEILS POUR BIEN DÉBUTER

Récoltez le miel de la ruche dans l'arbre tous les jours pour gagner un peu d'argent.

Sortez votre chien tous les matins pour qu'il grandisse bien.

N'arrosez pas vos plantes lorsqu'il pleut !

Utilisez vos outils tous les jours pour augmenter vos compétences. Vous pouvez même taper dans le vide. Ça n'a pas d'importance.

Plantez vos légumes à la bonne saison et pensez à les arroser.

LUTINS FERMIERS

Il y a une petite maison derrière l'église où vivent des petits lutins (on la voit sur la carte). Ces lutins, une fois devenus vos amis, vous aideront à faire tourner votre ferme soit en récoltant, soit en arrosant ou soit en donnant à manger aux animaux. Pour devenir leurs amis, donnez-leur à manger: ils adorent la farine. Il suffit de leur en donner 15 pour être leurs amis.

Hello Kitty : C'est la Fête !

© THQ / Webfoot 2006

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Mots de passe (version US)

MYCHOICE Choix du lieu

BEACHFUN A la plage

Mots de passe (version française)

LEJARDIN Fête au jardin

ALAPLAGE Fête à la plage

MONCHOIX Choix du lieu

Héros de la Ligue des Justiciers : Flash

© Warner Interactive 2006

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

CHEAT CODES

Sur l'écran titre, faites une des manipulations suivantes en maintenant la touche B enfoncée :

Tous les héros

Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Haut, Select

Toutes les vies

Haut, Bas, Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Bas, Select

Tous les pouvoirs

Bas, Bas, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Select

Les badguys sont plus gros

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Select

Les badguys sont plus petits

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Select

Flash est plus gros

Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Select

Flash est plus petit

Bas, Bas, Bas, Gauche, Haut, Haut, Haut, Droite, Select

Hey Arnold ! The Movie

© THQ / Altron 2002

+ D'INFOS

FORUM

📁 JOUER AVEC HELGA

Faites **haut, bas, droite, gauche, gauche, droite, haut, Select** à l'écran de choix du niveau.

📁 CODES DE NIVEAUX

mQJB0Cgxg	1-2
Vfcc#z>X-	1-3
&BtrYyly7	1-4
x6SMLJvcG	2-1
n5Gycvd5t	2-2
wfNGVy1Ps	2-3
ZN+!36QY.	2-4
Qw5YS6?pD	3-1
s:Ky2zd0t	3-2
+Xm<qB28l	3-3
5Kk9?r46B	3-4
>1WfSP%XN	4-1
m!s1lSk+j	4-2
LjPK00GSf	4-3
4D87Rl0MC	4-4
c1jnpQ%-N	5-1
w&xKCW>mv	5-2
7D8qYmM6C	5-3
fXc-bz1Sl	5-4

📁 PROGRESSER DANS LE NIVEAU

Appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause puis faites L pour revenir en arrière et R pour avancer.

Hot Wheels : Burnin' Rubber

© THQ / Altron 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

NOUVELLES VOITURES

Vous débloquez une nouvelle voiture à chaque fois que vous remportez un ensemble de courses.

Hot Wheels : Stunt Track Challenge

© THQ / Razorback Developments 2004

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

CODES DE NIVEAUX

Mots de passe pour le mode Champions League

CLFNQRBW	Toutes les courses terminées dans tous les modes
CLJJBGLQ	Course 1
CLJJCFKP	Course 2
CLSLDDJN	Course 3
CLSLFCHM	Course 4
CLBBGBGL	Course 5
CLBBHZFK	Course 6
CLTKJYDJ	Course 7
CLTKKXCH	Course 8
CLZGLWBG	Course 9
CLZGMVZF	Course 10
CLLLNTYD	Course 11
CLLLPSXC	Course 12

Mots de passe pour le mode Game Show

JJCRTVBZ	Episode 1-2
JJSCFQCX	Episode 1-3
JJSCRBDV	Episode 1-4
JJCRDBFS	Episode 1-5
SLCRNHLG	Episode 2-1
SLSCSFGQ	Episode 2-1
SLSCFQHN	Episode 2-2
SLCRBNJL	Episode 2-3
SLSCTBKJ	Episode 2-4
BBSCFQMD	Episode 3-1
BBCRWCNB	Episode 3-2
BBSCCCPY	Episode 3-3
BBSCFSQW	Episode 3-4
BBCRMDRT	Episode 3-5
TKSCTBSR	Episode 4-1
TKSCSFTP	Episode 4-2
TKCRJSVM	Episode 4-3
TKSCFQWK	Episode 4-4
TKCRGFXH	Episode 4-5
ZGSCRBYF	Episode 5-1
ZGCRSSZC	Episode 5-2
ZGSCFSBZ	Episode 5-3
ZGSCFQCX	Episode 5-4
ZGCRSMDV	Episode 5-5
LLSCTBFS	Episode 6-1
LLSCSKGQ	Episode 6-2
LLCRFMHN	Episode 6-3

LLSCFQJC	Episode 6-4
LLCRVBKJ	Episode 6-5

Mots de passe pour le mode Stunt School

SSLTRQVZ	Niveau 2
SSLRSPY	Niveau 3
SSLFTNSX	Niveau 4
SSLVVMRW	Niveau 5
SSLXWLQV	Niveau 6
SSLSXKPT	Niveau 7
SSLGJNS	Niveau 8
SSLNZHMR	Niveau 9
SSLTBGLQ	Niveau 10

Hot Wheels : World Race

© THQ / Climax 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHEAT CODES

Entrez l'un des mots de passe suivants sur l'écran dédié :

FQ5R LBLX	Tout débloquer
FZ5R 3BQX	Circuit caché
FZ5R LBOX	Toutes les voitures

I Am an Air Traffic Controller

© Sonic Powered

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

EDITEUR DU JEU

Terminez victorieusement le tutoriel ainsi que les niveaux 1 et 2 afin d'accéder à un éditeur depuis le menu principal. Cet éditeur vous permettra de modifier les missions précédemment terminées.

Ice Climber

© Nintendo 2004

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

JOUER EN LINK

Pour jouer en link, reliez les deux GBA avec le câble link, maintenez L + R à l'écran titre sur la 1ère GBA pour faire apparaître le sous-menu et choisissez l'option "jeu en link".

Inspecteur Gadget : Advance Mission

© LSP / Magic Pockets 2001

+ D'INFOS

FORUM

CODES DES NIVEAUX

*7*MM14

*3HMLI4

R3*3M64

R7H3L64

*CH3L24

*H*3M24

R5*3MR4

*3RM33P

RHRM37P

RC7M27P

*9R33XP

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX ET TOUS LES EXTRAS

Au menu de départ, maintenez la touche L enfoncée puis faites A, B, haut, bas, A, gauche, droite.

Inspecteur Gadget Racing

© LSP / Virtual Toys 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

JOUER AVEC LA GADGETMOBILE

Rempotez le tournoi avec Inspecteur Gadget, Penny, Brain, ou Quimby.

JOUER AVEC MAD

Rempotez le tournoi avec Agent Abdul ou Agent Bruce.

International Superstar Soccer

© Konami 2001

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ NOUVELLES ÉQUIPES

Pour débloquer les équipes suivantes, remportez les compétitions correspondantes :

African All-Stars

Gagnez la coupe du monde avec une équipe africaine.

American All-Stars

Gagnez la coupe du monde avec une équipe américaine.

Asian All-Stars

Gagnez la coupe du monde avec une équipe asiatique.

European All-Stars

Gagnez la coupe du monde avec une équipe européenne.

World All-Stars

Gagnez la coupe du monde avec n'importe quelle équipe.

+ GROSSES TÊTES

A l'écran titre faites Bas, Droite, Haut, Gauche, A, B, Y, X, Blanc, Noir et Start + Retour.

+ JOUEURS PLATS

A l'écran titre faites Stick analogique gauche (2), Stick analogique droite (2), L, R, Noir, Blanc, B, A et Retour + Start.

TOUTES LES ÉQUIPES ALL-STARS

African All-Stars

Rempportez la coupe internationale avec une équipe d'Afrique.

American All-Stars

Rempportez la coupe internationale avec une équipe d'Amérique.

Asian All-Stars

Rempportez la coupe internationale avec une équipe d'Asie.

European All-Stars

Rempportez la coupe internationale avec une équipe d'Europe.

World All-Stars

Rempportez la coupe internationale avec n'importe quelle équipe.

Iridion 2

© Majesco / Shin'en 2003

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

TERMINER LE MODE AVENTURE

Entrez le code **4RC8!** pour terminer le mode Aventure en niveau de difficulté Facile. Vous aurez alors débloquent tous les niveaux du mode aventure. Vous aurez aussi accès au défi.

TEST SON

Pour accéder au test son, entrez le code **CH4LL**.

CODES DE NIVEAUX

	Facile	Avancé
2.	SBJS5	9PTBY
3.	9CRT5	TYHLY
4.	T3KG3	9VDBW
5.	93PNV	SLZGW
6.	95FN3	TDZQ4
7.	5MYCX	5M!H6
8.	6C3L5	N59G6
9.	PW3NX	558GY
10.	649QV	54!H4
11.	NFK2V	PCGZW
12.	5DS2V	NPH74
13.	!GDV5	9GF46
14.	T7H8X	SOL46
15.	!9ROX	9!H84
Fin	4RC8!	4RC8!

CHEAT CODES

!R0T8!	Satellites en mouvement
!MICR0!	Micro-vaisseau
!B1GH34D!	Maxi Vaisseau
CH4LL	Méga code (tout le contenu débloquent)

Iridion 3D

© THQ / Shin'en 2001

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

CODES DE NIVEAUX

Il y a plusieurs codes qui correspondent au même niveau. Chacun possède des armes et un nombre de vies différents.

Niveau	Code 1	Code 2	Code 3
2	N1PBBDG8V	QQPBBYGYV	Q8QBBYQ6V
3	XG#BVMVFW	GP4BVD6RW	439BBP6LW
4	85DCVLQVC	4GKCVDLZC	
5	GNWCVBGMD	6PXCBCVBN	
6	SP2CBBV8J	N93CVBG8J	

IMAGES DU JEU

Entrez le code *G4LL3RY* pour avoir des images du jeu.

CHOIX DU NIVEAU

Entrez le code *S3L3CT0N* puis revenez une nouvelle fois à l'écran des codes et entrez cette fois *SHOWT1M3* pour choisir le niveau.

TOUS LES BOSS

Dans les options du jeu, placez-vous sur Start Level. Choisissez votre niveau et allumez l'option Start At Boss. Répondez oui puis OK.

PLUS DE VIES

Entrez le code *1NV1S4BL3* pour bénéficier de 13 vies supplémentaires.

MUSIQUE DE FIN

Entrez le code ***CR3D1TS*** dans le menu des mots de passe pour écouter la musique de fin du jeu.

Jackie Chan Adventures

© Activision / Torus Games 2001

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

BATTRE HAK FOO

Placez-vous à bonne distance et lorsque Hak Foo s'approche de vous, faites une roulade. Le but est de vous retrouver là où se tenait votre adversaire. Faites une seconde roulade en avançant pour éviter son coup puis un Back flip. En répétant cette technique plusieurs fois, vous parviendrez à le toucher et à le battre.

BATTRE HAK FOO (SECONDE RENCONTRE)

Utilisez la même technique que lors de la première rencontre. Lorsque vous vous retrouvez adossé au mur en bas à droite, utilisez la technique du Shen Scroll (B + R + Haut) pour passer derrière Hak Foo. Frappez-le rapidement et écartez-vous.

BATTRE SHADOWKHAN

Restez à bonne distance de lui du côté droit et bloquez toutes les attaques. Faites une roulade à gauche lorsqu'il envoie une éclipse. Lorsque les nuages cachent la lune, allez rapidement l'attaquer avec la technique Mao Scroll (Haut + A) ou alors avec Xu Scroll. Le reste du temps, parrez tous les assauts.

BATTRE SHOU FOONG

Placez-vous juste devant lui. Dès que Shou Foong s'apprête à souffler, placez une roulade pour vous retrouver derrière lui. Lorsqu'il aura terminé de souffler, placez un Mao Scroll (Haut + A) pour le toucher.

BATTRE VALMONT

Faites deux roulades pour arriver à Valmont, puis placez un coup de pied volant (R + B). Ecartez-vous puis recommencez plusieurs fois.

CHEAT MODE

Pour activer le cheat mode et déverrouiller tous les niveaux, allez à l'écran du titre, maintenez R enfoncé et appuyez sur B, A, Gauche, Bas, Haut, Droite.

Jet Set Radio

© Atari / Vicarious Visions 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

SÉQUENCE D'OUVERTURE ALTERNATIVE

Appuyez rapidement plusieurs fois sur A juste après avoir allumé la console. Vous entendrez une voix dire Sega! comme sur la Mégadrive.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Professeur K

Terminez le jeu et sauvegardez votre partie.

Poison Jam

Terminez les niveaux Kogane-Cho avec un classement "Jet".

Love Shockers

Terminez les niveaux Shibuya-Cho avec un classement "Jet".

Noise Tanks

Terminez les niveaux Benten-Cho avec un classement "Jet".

Jgto Golf Master

© Konami

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

TOUJOURS GAGNER

Faites une sauvegarde du jeu uniquement lorsque vous avez fait un bon score sur un trou. Au trou suivant, si vous êtes au-dessus du par, quittez le jeu et reprenez votre sauvegarde. Continuez seulement si vous avez fait en-dessous du par, et ainsi de suite.

Jimmy Neutron : Un Garçon Génial

© THQ 2002

+ D'INFOS

FORUM

🚩 CODES DE NIVEAUX

Les premiers codes correspondent au mode normal, les autres au mode difficile.

Asteroids	WM5DR5H3MCLB	2040YL61TT0T
Yokian Moon	KVZQG3Q50LZG	GGP6WCC273-3
Yolkus	51867F7MJ5YP	2H?-!L81TT0K
Yokian Palace	MMS-KXBVC4FS	+R6H!L91TT0F
Dungeon	N?+94T1?DJXW	456N\$DWBWM?F
Poutra	939BSYT41N0Z	XZ16F2F8NS\$!
King Goobot	BD5VVRDF3GXV	GRZB87HNYFR2
End	3L!VPH26V7\$8	+CLT3LD1TTSF

🚩 DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Entrez le code **bazookafighters** pour avoir accès à tous les niveaux.

Jurassic Park III : Dino Attack

© Konami 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

MODE SURVIVAL

Terminez le jeu en mode Story.

Jurassic Park III : Park Builder

© Konami / Eurasia 2001

+ D'INFOS

FORUM

CHEAT MODE

Entrez ces noms de parc pour activer la fonction correspondante.

BONUS-PARK	Commencer avec beaucoup d'argent
ITEMS-PARK	Commencer avec tous les magasins souvenirs
LOVE-PARK	Tout le monde aimera votre parc
LUCKYBUS-20	Commencer avec 20 bus
MEN'S-PARK	Les hommes aimeront votre parc
ZERO-PARK	Commencer sans ADN

Jurassic Park III : The DNA Factor

© Konami / Honolulu Studio 2001

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

MODE EXPERT

Terminez le jeu puis chargez votre partie pour y rejouer. Vous serez alors dans le mode expert avec plus de dinosaures et des fragments d'ADN positionnés différemment.

FAIRE DÉFILER L'ADN

Lors des séquences d'ADN, appuyez rapidement sur B jusqu'à ce que l'emplacement libre soit en face de votre viseur.

Justice League : Injustice for All

© Warner Interactive / Midway 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

INVINCIBILITÉ

Mettez le jeu en pause, allez sur l'option "Resume" et faites Select et Start.

Kao the Kangaroo

© Titus 2001

+ D'INFOS

FORUM

CODES DES NIVEAUX

Ancient Ruins	Drapeau, Bombe, Tête de Kao, Gant de boxe, Tête de Kao
Bear Peak	Grenouille, Grenouille, Tête de Kao, Gant de boxe, Tête de Kao
Big Blizzard	Lampe, Palmier, Coeur, Gant de boxe, Tête de Kao
Crocodile Island	Coeur, Palmier, Lampe, Gant de boxe, Tête de Kao
Deadly Waterfall	Gant de boxe, Champignon, Plante, Gant de boxe, Tête de Kao
Evil Descent	Hibou, Papillon, Oiseau, Gant de boxe, Tête de Kao
Frozen Lake	Oiseau, Clé, Grenouille, Gant de boxe, Tête de Kao
Holy Temple	Bombe, Tête de Kao, Gant de boxe, Gant de boxe, Tête de Kao
Hunter	Palmier, Lampe, Grenouille, Gant de boxe, Tête de Kao
Hypnodjin	Bombe, Drapeau, Pièce, Gant de boxe, Tête de Kao
Ice Caves	Clé, Clé, Tête de Kao, Gant de boxe, Tête de Kao
Island Shores	Pièce, Coeur, Palmier, Gant de boxe, Tête de Kao
Lightning Speed	Palmier, Coeur, Pièce, Gant de boxe, Tête de Kao
Little Valley	Papillon, Oiseau, Clé, Gant de boxe, Tête de Kao
Lost Village	Plante, Poisson, Hibou, Gant de boxe, Tête de Kao
Megasaurus Ferocious	Poisson, Hibou, Papillon, Gant de boxe, Tête de Kao
Mythical Caves	Champignon, Plante, Poisson, Gant de boxe, Tête de Kao
Never-ending Slide	Drapeau, Pièce, Coeur, Gant de boxe, Tête de Kao
Peril Desert	Coeur, Pièce, Drapeau, Gant de boxe, Tête de Kao
Trade Village	Pièce, Drapeau, Bombe, Gant de boxe, Tête de Kao

Kingdom Hearts : Chain of Memories

© Nintendo / Square Enix 2005

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 JOUER AVEC RIKU (MODE REVERSE REBIRTH)

Terminez le jeu une première fois avec Sora pour pouvoir charger votre partie en choisissant le mode Reverse Rebirth qui permet de jouer avec Riku.

📌 MODE LINK

Terminez le jeu une fois avec Sora.

📌 LES ULTIMA WEAPONS

Terminez le jeu en mode Reverse Rebirth avec Riku pour pouvoir acheter ces armes dans les boutiques.

📌 LES CARTES SPÉCIALES

Attaque Eclair : Ouvrez la grande porte à Neverland.

Attaque Gravité : Ouvrez la grande porte à Halloween Town.

Attaque Stop : Ouvrez la grande porte au Pays des Merveilles.

Bambi : Guidez Winnie jusqu'à la sortie de son monde.

Cloud : Battez Hadès.

Donald 2 : Ouvrez la grande porte à Agrabah.

Dumbo : Terminez le niveau de Monstro.

Fée Clochette : Battez le Capitaine Crochet.

Génie : Battez Jafar.

Lionheart : Ouvrez la grande porte à Traverse Town.

Metal Chocobo : Ouvrez la grande porte au Colysée.

Mushu : Ouvrez la grande porte à Hollow Bastion.

One-Winged Angel : Ouvrez la grande porte à Hollow Bastion ou au Colysée.

Orateur : Ouvrez la grande porte à Traverse Town.

Poussière de diamant : Ouvrez la grande porte au Colysée.

Simba : Battez le Guard Armor.

Water Splash : Ouvrez la grande porte dans Monstro.

PASSER LES CUT-SCENES

Si vous en avez assez de revoir les scènes de dialogue à chaque fois que vous recommencez un combat contre un boss, maintenez le bouton Start pendant quelques secondes pour les passer.

POINTS MOOGLE ILLIMITÉS

Pour obtenir rapidement des points Moogle, éliminez tous les monstres présents dans deux écrans adjacents, puis revenez chercher les sphères rouges (points Moogle) dans chaque salle autant de fois que vous voudrez. Les points Moogle réapparaissent indéfiniment tandis que les ennemis ne réapparaissent pas.

LE MONDE DE WINNIE

Si vous remplissez toutes les conditions suivantes, vous pourrez gagner de nouvelles techniques et des entrées supplémentaires dans le journal de Jiminy Criquet.

1. Conduisez Winnie sur la brouette qui se trouve en dessous de Coco Lapin pour faire tomber la roue.
2. Approchez Winnie de Porcinet pour recevoir un objet.
3. Descendez la colline jusqu'à trouver les ballons et foncez dessus pour recevoir quelque chose des mains du hibou.
4. Plus loin, faites tomber Winnie dans le trou au niveau des empreintes pour faire une autre rencontre.
5. Après avoir vu Bourriquet, approchez-vous de la ruche de manière à ce que Winnie soit poursuivi par les abeilles, ce qui finira par faire tomber la queue de Bourriquet.
6. Lorsque vous voyez les quatre troncs, faites monter Winnie dessus et sautez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre d'un tronc à l'autre pour que Tigrou vous donne un objet.
7. Encore plus bas, frappez les laitues qui sont tombées à l'aide de votre clé jusqu'à ce que vous en ayez quinze. Coco Lapin viendra vous récompenser.
8. Lorsque vous arriverez au bout du niveau, vous recevrez l'invocation Bambi.

Kirby & the Amazing Mirror

© Nintendo 2004

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 SALLE DES HABILITÉS

Pour avoir accès à cette salle, débloquent 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 débloquent 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 : Nightmare in Dream Land

© Nintendo / HAL Corp & Avit Inc. 2003

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

MODES DE JEUX

Mode Meta-Knight

Terminez le mode Extra à 100% pour obtenir le Meta Knight.

Extra Mode

Terminez le jeu à 100% pour obtenir ce mode.

TOUS LES MODES DE JEU

Mode Boss

Terminez une fois le jeu pour débloquer le mode boss dans les minis jeux.

Extra mode

Terminez le mode aventure à 100 %.

Mode Chevalier

Terminez l'extra mode à 100 % pour débloquer le mode chevalier dans les minis jeux.

Klonoa : Empire of Dreams

© Namco 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

EVITER DE PERDRE DES VIES

Pour éviter de perdre une vie, appuyez sur Start lorsqu'il ne vous reste plus qu'un coeur, et choisissez "Retry". Vous retournerez alors à la porte d'où vous venez, ce qui est très bon pour votre santé.

TRAVERSER UN BLOC

Si vous souhaitez traverser un bloc, mettez-vous face à lui et tout en avançant, appuyez rapidement deux fois sur B.

Konami Collector's Arcade Classics

© Konami 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

SUPER RÉOLUTION DANS FROGGER

A l'écran titre de Frogger, faites Haut (2), Bas (2), gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start. Un son confirmera la bonne entrée du code.

SUPER RÉOLUTION DANS GYRUSS

A l'écran titre de Gyruss, faites Haut (2), Bas (2), Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start. Un son confirmera la bonne entrée du code.

SUPER RÉOLUTION DANS SCRAMBLE

A l'écran titre du jeu faites Haut (2), Bas (2), Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start.

VIES SUPPLÉMENTAIRES POUR RUSH N' ATTACK

A l'écran titre du jeu faites Haut (2), Bas (2), Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start.

NIVEAU BONUS POUR TIME PILOT

A l'écran titre du jeu faites Haut (2), Bas (2), Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start. Vous aurez accès au niveau préhistorique durant la partie.

NOUVEAUX PERSONNAGES POUR YIE-AR KUNG FU

A l'écran titre du jeu faites Haut (2), Bas (2), Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start. Vous aurez accès au niveau préhistorique durant la partie. Les nouveaux personnages sont accessibles dans le mode multijoueurs. Vous pouvez les débloquer pour le mode solo en terminant d'abord un match tout seul.

Konami Krazy Racers

© Konami 2001

+ D'INFOS

FORUM

📌 NOUVEAUX PERSONNAGES

Ours

Commencez une course sur la piste Cyber Field 2. Ramassez les diamants bleus entre les deux trous près de la ligne d'arrivée. Terminez la course et sauvegardez. L'ours sera alors débloqué dans la sélection des personnage.

Roi

Commencez une course sur la piste Sky Bridge 2. Ramassez la cloche bleue de pouvoir, puis trouvez le saut juste avant le grand ravin. Il y a un diamant bleu juste à droite du saut. Sautez sur la plate-forme grâce au pouvoir, ramassez le diamant puis terminez la course et sauvegardez. Le roi sera alors débloqué dans l'écran de sélection des personnages.

Vic Viper

Commencez une course sur la piste Moon Road track. Ramassez la cloche bleue de pouvoir, puis trouvez le premier grand saut de la course. Sautez et utilisez le pouvoir pour atterir sur la longue plate-forme où se trouve le diamant bleu. Ramassez le diamant puis terminez la course et sauvegardez. Vic Viper sera alors débloqué dans l'écran de sélection des personnages.

📌 DÉMARRAGE RAPIDE

Accélérez au moment où la troisième lumière s'éteint et où la quatrième s'allume pour faire un démarrage rapide.

📌 POUR AVOIR MASTER

Dans le mode time attack, participez à la première course, ganbare dochu 1. Participez ensuite à la seconde course, ganbare dochu 2. Sauvegardez votre partie et vous aurez alors Master.

Kong : The Animated Series

© Bam! / BNK International 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

02	JASON01
03	CHIROS20
04	TANN29
05	SHAMAN70
06	LUA28
07	LORNA26
08	APBAT09
09	RAMONE52
10	ONIMOUS52
11	JENKINS48
12	KEEPAL52

Kuru Kuru Kururin

© Nintendo 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

LE PLEIN DE COEURS

Au tout début d'un niveau, si vous vous cognez malencontreusement contre un mur, ne poursuivez pas. Revenez simplement au départ, et vous pourrez ainsi regagner vos coeurs perdus !

BRUITS D'ANIMAUX

Pour faire des bruits d'animaux, appuyez sur les touches suivantes :

L+A

R+A

L+A+B

R+A+B

RÉTRÉCIR VOTRE HÉLICE

Dès le début du parcours, appuyez simultanément sur A + B + Start + Select. La barre réduira et le parcours sera plus facile. Vous pouvez appuyez autant de fois que vous le souhaitez.

TAILLE DU BÂTON

Appuyez une fois sur Select pour réduire la taille du bâton. Appuyez une seconde fois et il deviendra encore plus petit. Si vous appuyez une troisième fois, il reprendra sa taille originale.

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES

Obtenez toutes les étoiles en mode challenge. Vous aurez droit à 5 niveaux supplémentaires. Faites de même pour le mode story et vous gagnerez 3 autres niveaux.

L'Age de Glace

© Ubisoft / A2M 2002

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

📌 CODES DES NIVEAUX

Entrez ces codes pour accéder au niveau correspondant :

PBBQBB	Niveau 1
QBCQBB	Niveau 2
SBFQBB	Niveau 3
DBKQBB	Niveau 4
NBTQBB	Niveau 5
PCTQBB	Niveau 6
RFTQBB	Niveau 7
CKTQBB	Niveau 8
MTTQBB	Niveau 9

📌 CHEAT MODE

Choix du niveau

NTTTTT

Art Gallery

MFKRPH

L'Aigle De Guerre

© Nintendo 2002

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

COMMANDANTS CONTENTS

Afin de satisfaire vos commandants, essayez de répartir équitablement les points que vous gagnez à la fin des missions.

TOUS LES MINI-JEUX

Terminez la campagne pour débloquer tous les mini-jeux.

L'Ile Lego 2 : La Revanche de Casbrick

© Lego Media 2001

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

SKATEBOARD

Partez à gauche de votre maison jusqu'à l'intersection. Descendez la route et allez jusqu'au coin de la rue. Là, allez à droite. Allez tout droit jusqu'à ce que le maçon vous donne un skateboard.

La Ferme en Folie

© THQ / Halfbrick 2007

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

BONUS

Les bonus du style Artworks, Jukebox et autres se débloquent au fur et à mesure dans le sous-sol de la grange, soit en obtenant suffisamment d'argent pour faire des agrandissements, soit en récupérant des items cachés dans les environnements du jeu.

La Ferme se Rebelle

© Disney Interactive / A2M 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

NCLH	Niveau 1
DVHB	Niveau 2
KCRS	Niveau 3
TRKB	Niveau 4
DQDR	Niveau 5
DLJB	Niveau 6
DMKB	Niveau 7
KVLF	Niveau 8
BKQS	Niveau 9
QSKB	Niveau 10
BHPJ	Niveau 11
SVDR	Niveau 12
MRRQ	Niveau 13

La Planète au Trésor

© Ubisoft / Bizarre Creations 2002

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

CODES DE NIVEAUX

version Amérique du nord

- 1 MUSHROOM
- 2 TRUMPET
- 3 CLOUDY
- 4 RABBIT
- 5 SUNSHINE
- 6 SPIDER
- 7 APRON
- 8 RAINBOW
- 9 GOOSE
- 10 ENGLAND
- 11 MOUNTAIN
- 12 CAPTAIN
- 13 SNOWMAN
- 14 WITCHES
- 15 MONKEY
- 16 PRINCESS
- 17 WINDOW
- 18 COCONUT
- 19 FOOTBALL
- 20 CONCRETE
- 21 ELEPHANT
- 22 PHANTOM
- 23 DRAGON

version française

- 1 BUTIN
- 2 CACHETTE
- 3 CAISSE
- 4 CANON
- 5 TONNEAU
- 6 CARTE
- 7 CHAMBRE
- 8 COFFRE
- 9 COQUE
- 10 CRISTAL
- 11 ESPACE
- 12 ROCHER
- 13 GALION
- 14 GEMME

15	GRENADE
16	HUILE
17	JETON
18	MINES
19	MOTEUR
20	PIQUE
21	PISTE
22	PLANCHE
23	POLICE

Lady Sia

© TDK Mediactive / RFX Interactive 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

NIVEAUX BONUS

Obtenez un Perfect à chaque niveau des royaumes pour débloquer un niveau bonus. Il y a quatre niveaux bonus en tout, qui correspondent chacun à un royaume.

Le Monde de Narnia : Chapitre 1 : Le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire Magique

© Disney Interactive / Amaze Entertainment 2005

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHEAT CODES

Ajouter cinq denrées dans l'inventaire

Pendant la partie, mettez la pause et faites : Gauche, A, Gauche, Select, Bas, Bas

Augmentez les capacités d'attaque

Pendant la partie, mettez la pause et faites : Haut, Bas, Select, Select, Bas, Haut

Faire le plein de santé

Pendant la partie, mettez la pause et faites : Select, Droite, A, Gauche, Gauche, Droite

Passer au chapitre suivant

Pendant la partie, mettez la pause et faites : Haut, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Droite

Invincibilité

Pendant la partie, mettez la pause et faites : Droite, L, Bas, A, Gauche, Select

Choix du niveau

Sur l'écran de sélection du chapitre faites : Droite, Gauche, Haut, Haut, Gauche, Droite

NOUVEAU NIVEAU DE DIFFICULTÉ "ÉPIQUE"

Collectez tous les objets de Monsieur Tumnus.

Le Monde de Nemo

© THQ / Vicarious Visions 2003

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

CHOIX DU NIVEAU TOUTES LES IMAGES

Entrez le mot de passe M6HM.

CODES DE NIVEAUX.

- | | |
|----|------|
| 1 | IH5I |
| 2 | HZ5I |
| 3 | ZZ5I |
| 4 | 806I |
| 5 | 7KPI |
| 6 | 8JPI |
| 7 | 3N6J |
| 8 | MP3K |
| 9 | L67K |
| 10 | 45ZK |
| 11 | 3NGH |
| 12 | 4PHC |

Le Monde de Néo : L'Aventure Continue

© THQ / Disney Interactive 2004

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

CODES DE NIVEAUX

Entrez les mots de passe suivants pour reprendre le jeu aux endroits indiqués.

16CX?S9Q72

Réussite de la fuite de Bubbles

H7C2?S9Q75

Réussite de la fuite de Boule

RK3V?S9Q7W

Réussite de la fuite des sept Siphonnés du Bocal

Le Petit Monde de Charlotte

© Sega / Backbone Entertainment 2007

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

BONUS

Pages du livre

Page 1	Terminez le niveau 1
Page 2	Trouvez les 20 oeufs dans le niveau 2
Page 3	Terminez le niveau 4
Page 4	Trouvez les 10 logs du niveau 5
Page 5	Trouvez tous les gosling du niveau 6
Page 6	Terminez le niveau 6
Page 7	Trouvez les 20 pommes du niveau 8
Page 8	Sauvez les 10 rats du niveau 9
Page 9	Sauvez les 11 rats du niveau 10
Page 10	Sauvez les 11 rats du niveau 11
Page 11	Terminez le niveau 12
Page 12	Trouvez les 10 tickets du niveau 13
Page 13	Trouvez les 10 tickets du niveau 14
Page 14	Terminez le niveau 15
Page 15	Terminez le niveau 16

Areonauts

Trouvez l'icône du niveau 4

Bumper Cars

Trouvez l'icône du niveau 13

Food Catch

Trouvez l'icône du niveau 10

Snacktime to Templeton

Trouvez l'icône du niveau 9

Webbing Crashers

Trouvez l'icône du niveau 6

Le Roi Lion

© THQ / Vicarious Visions 2003

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

CODES DE NIVEAUX

2	63NSBY2
3	80FSBX8
4	GV9NSN2
5	8WNF2N8
6	2V10FWO
7	Q9B2WHV
8	D3J8P3V
9	VPD+XKJ
10	456P67L

Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau

© Vivendi Universal Games / Pocket Studios 2002

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

ARGENT FACILE

Au début de la partie, entrez dans le trou de la colline près du Hobbit qui fait du bruit avec ses chaussures. A l'intérieur se trouvent trois boîtes de livres. Fouillez celle qui n'est pas près de la cheminée pour y trouver une pièce d'or. Sortez de la salle et retournez-y pour retrouver une pièce au même endroit.

OBJETS ILLIMITÉS

Déposez un de vos objets à terre et sauvegardez la partie. Relancez le jeu et retournez à l'endroit où vous avez laissé l'objet. Vous trouverez deux de ces objets. Répétez cette astuce autant de fois que vous le souhaitez.

Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi

© Electronic Arts / Griptonite 2003

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

JOUER AVEC GOLLUM

Si vous voulez contrôler Gollum, vous devez terminer le jeu avec les 6 personnages. Ce personnage n'est disponible que dans le mode "Cartes bonus". Il est possible d'effacer une partie et de commencer avec ce Hobbit. On peut également la sauvegarder.

NIVEAUX BONUS

Lorsque vous terminez le jeu, sauvegardez votre partie puis rendez-vous dans "Cartes Bonus" pour découvrir le niveau du Gouffre de Helm. Terminez ce niveau et les suivants pour accéder à tous les niveaux bonus.

JOUER AVEC SAM

Reliez la version GBA du Retour du Roi à la version GameCube pour débloquer ce personnage.

Le Seigneur des Anneaux : Le Tiers Âge

© Electronic Arts / Griptonite 2004

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 BONUS

Remplissez les conditions indiquées pour débloquer les missions suivantes.

Tombe de Balin	Terminer La Porte Noire avec le bien.
Trouée du Rohan	Terminer La Porte Noire avec les forces du mal.
Avant-postes du Rohan	Faire au moins une partie en mode multijoueur.
L'ultime alliance	Terminer La Porte Noire.
Sauron arrive	Terminer La Porte Noire en mode Sauron.
Tout est en place	Terminer La Porte Noire en Terrible.

📌 JOUER AVEC HALDIR

Pour débloquer ce personnage, vous devez terminer la mission des Portes Noires en mode difficile du côté des forces du bien.

📌 JOUER AVEC SHAGRAT

Pour débloquer ce personnage, vous devez terminer la mission des Portes Noires en mode difficile du côté des forces du mal.

Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours

© Electronic Arts / Griptonite 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

JOUER AVEC GIMLI EN MULTIJOUEURS

Terminez le jeu avec au moins deux personnages différents. Lancez ensuite une partie à plusieurs. Sélectionnez une case vide et choisissez Gimli.

MULTIPLIER LES OBJETS

Pour cette astuce, deux joueurs doivent avoir un objet à multiplier. reliez vos GBA avec un câble link et lancez une partie multijoueur. Le joueur qui possède un objet rare le donne au second. Celui-ci sauvegarde alors sa partie dans un autre fichier (sans quitter le jeu) avant de rendre l'objet à son propriétaire. Vous êtes tout deux en possession de l'objet.

Le Tour du Monde en 80 Jours

© Hip Interactive 2004

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

CODES DE NIVEAUX

Entrez ces codes à l'écran des mots de passe depuis l'écran titre.

BHGG	Jour 1, Londres
CLGG	Jour 3, Paris
DCHJ	Jour 18, Train
FSHJ	Jour 20, Turquie
GKMN	Jour 25, Inde
HLSN	Jour 25, Inde
JMBJ	Jour 40, Chine
KNQN	Jour 61, San Francisco
MQGG	Jour 61 Train pour New York
LPGG	Jour 61 Wild West
PSGG	Séquence de fin
NRGG	Vieil ennemi

Lego Star Wars : Le Jeu Vidéo

© Eidos Interactive / Griptonite 2005

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

CHEAT MODE

Nouveaux personnages jouables

Droïde de combat

Sur l'écran principal faites : Start, Start, Gauche, Bas, Bas, Bas, Bas, Droite

Droideka

Mettez la pause et faites : Start, Start, Bas, Droite, Gauche, Bas, Droite, Gauche

Droïde de réparation

Mettez la pause et faites : Start, Start, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas

Gungan bleu

Mettez la pause et faites : Start, Start, Bas, Gauche, Droite, Bas, Gauche, Droite

C-3PO

Mettez la pause et faites : Start, Start, Gauche, Bas, Droite, Haut, Droite, Droite

Droïde sur Hoversled

Mettez la pause et faites : Start, Start, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut

General Grievous

Mettez la pause et faites : Start, Start, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas

Personne de Geonosian

Mettez la pause et faites : Start, Start, Droite, Bas, Droite, Bas, Gauche, Haut

R2-D2

Mettez la pause et faites : Start, Start, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut

R4-P17

Mettez la pause et faites : Start, Start, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas

Divers

Donne un robot de réparation

Mettez la pause et faites : Bas, Bas, Bas, Bas, L, Droite, Bas, Droite, L

Vitesse

Mettez la pause et faites : Droite, Droite, Bas, Haut, Droite, L

Blasters puissants

Mettez la pause et faites : Bas, Bas, Gauche, Droite, Bas, L

Voir toutes les cinématiques

Mettez la pause et faites : Bas, Haut, R, L, R, R, R, Bas, Bas, Haut, Bas, Bas, Select

Notes de Yoda

Mettez la pause et faites : Bas, L, R, Select

Mode mouton

Mettez la pause et faites : L, R, L, Bas, Haut, R, R, Droite, Gauche, Bas, Droite, Droite, Select

Pièces

Mettez la pause et faites : L, L, L, Droite, Gauche, R, R, R

Couleurs étranges

Mettez la pause et faites : L, L, L, Gauche, Gauche, R, R, Droite, Droite, Bas, Bas, Bas, Bas, Select

CHANGER LA COULEUR DU SABRE, DES ARMES ET DE LA FORCE

Mettez le jeu en pause et faites l'une des manipulations suivantes selon la couleur souhaitée :

Bleu	R, R, R, Start
Jaune	R, R, L, Start
Noir	L, L, R, Start
Rouge	L, R, R, Start
Vert	R, L, R, Start
Violet	L, R, L, Start

DÉBLOQUER DES PERSONNAGES À ACHETER DANS LE MODE "JEU LIBRE"

Amidala	Terminez le niveau 3 de l'épisode I
Anakin	Terminez le niveau 1 de l'épisode II
Chewbacca	Terminez le niveau 2 de l'épisode III
Darth Maul	Terminez l'épisode I dans le mode histoire
Darth Vader	Terminez l'épisode III dans le mode histoire
Dooku	Terminez le niveau 1 de l'épisode III
Jango Fett	Terminez l'épisode I, II, et III
Jar Jar	Terminez le niveau 2 de l'épisode I
Qui Gon	Terminez le niveau 1 de l'épisode I
R4-P17	Terminez le niveau 3 de l'épisode III
Yoda	Terminez l'épisode II dans le mode histoire

Lego Star Wars II : La Trilogie Originale

© LucasArts / Traveller's Tales 2006

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

SCÈNE DE FIN

Sur l'écran des mots de passe, tapez **01138** et appuyez sur A.

MOTS DE PASSE

Tous ces mots de passe sont à entrer à la Cantina, dans le menu des codes.

01138 Village Ewok
06881 Hutte de Yoda
08433 Chambre carbonite
11340 Mode Sith
11911 Compacteur de déchets
13197 Cantina de Mos Eisley
20876 Antre de l'empereur
27000 Alderaan
31299 Village Ewok
40214 Maison d'Obi Wan
42352 Caverne Wampa
50250 La grotte sombre
51999 L'Etoile de la Mort secteur 1
52577 L'Etoile de la Mort
52583 L'Etoile de la Mort 2
61806 Balcon senseur
70546 Danseuse
75046 Esprit Jedi
80500 L'Etoile de la Mort Hangar
80873 Blaster à bulles
82434 Mos Eisley
89910 Faucon Millénium

Les Aventures de Bill et Mandy : Le Jeu

© Midway 2007

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

+ MODE MISSION

- 2 Rassembler 8 balles Mojo
- 3 Rassembler 17 balles Mojo
- 4 Rassembler 25 balles Mojo
- 5 Rassembler 35 balles Mojo
- 6 Rassembler 53 balles Mojo

+ NOUVEAUX PERSONNAGES (MODE STORY)

Mandy

Trouver 5 balles Mojo et terminer l'histoire de Billy.

Grim

Trouver 15 balles Mojo et terminer l'histoire de Mandy.

+ ARTWORKS

Terminer la mission 6.

Les Chevaliers de Baphomet

© Revolution Software / Bam! 2002

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1 : Paris

Ramassez le journal. Allez au chantier. Après l'interview de Rosso dans le café parlez à Nico la photographe. Questionnez-la au sujet du clown et de Plantard (la victime du clown) jusqu'à ce qu'elle vous dise tout ce qu'elle sait et vous donne son numéro de téléphone. Retournez au chantier et donnez le journal à l'ouvrier. Prenez l'outil dans la boîte à outils dans la tente. Allez dans l'allée accessible par la partie droite de l'écran de la vitrine du café. Utilisez l'outil sur la bouche d'égout. Ramassez le nez de clown dans le premier conduit puis le tissu et le bout de vêtement dans le second conduit. Montez l'escalier vers la cour. Montrez la carte de Rosso au concierge puis le morceau de vêtement. Questionnez le concierge au sujet de la veste. Dites au revoir au concierge puis retournez au chantier. Téléphonez à Nico en regardant le morceau de papier et en sélectionnant le numéro afin d'obtenir son adresse. Quittez le chantier par la droite pour avoir accès à la carte de Paris. Allez à la rue Jarry... Parlez à la fleuriste pour identifier l'adresse de Nico. Essayez d'ouvrir la porte qui est coincée puis questionnez de nouveau la fleuriste au sujet de Nico. Allez à l'appartement de Nico. Montrez le bout de vêtement à Nico et prenez la photographie. Allez à la "Risée du Monde" et montrez la photographie au costumier. Parlez lui du clown. Quittez le costumier (en prenant le buzzer). Téléphonez à Todrik le tailleur et questionnez-le sur Khan (utilisez l'icône de la photo). Allez à l'hôtel Ubu. Parlez à Mme Piermont de la photo et d'elle-même. Essayez de prendre la clé. Parlez à Mme Piermont de la clé et de l'assassin. Lorsque le réceptionniste est parti, prenez la clé. Montez à l'étage. Utilisez la clé sur la première porte à droite. Ouvrez la fenêtre et montez sur la corniche. Entrez dans la chambre sur la droite de l'écran par la fenêtre. Essayez de quitter la pièce par la porte. Lorsque l'assassin repart, il laisse sur le lit un pantalon. Fouillez le pour obtenir la carte d'identité et la boîte d'allumette. Sortez par la porte. Parlez au réceptionniste du coffre-fort puis montrez-lui la carte d'identité. Montrez la carte d'identité à Mme Piermont qui vous soutiendra pour récupérer le manuscrit. Ceci fait, retournez sur la corniche à l'étage et jetez le manuscrit au sol. Sortez de l'hôtel. Après la fouille, allez dans l'allée pour récupérer le manuscrit. Parlez à Nico du manuscrit. Allez sur la carte afin de vous rendre au musée. Examinez le trépied au centre de la pièce. Quittez le musée, allez sur la carte puis à l'Aéroport. (Vous pouvez retourner à l'appartement de Nico d'abord pour entendre parler de Peagram avant de partir pour l'Irlande). Allez en Irlande.

Acte 2 : Irlande

Si vous arrivez sans avoir parlé à Nico, vous aurez besoin de parler à O'Brien pour avoir des informations sur Peagram. O'Brien est assis tout au fond du bar. Parlez à Maguire de Peagram et des fouilles. Entrez au MacDevitts. Parlez à Ron puis dites-lui au revoir. Attendez qu'il éternue pour prendre rapidement le collet sur la table. Questionnez Sean Fitzgerald à propos des fouilles. Questionnez Doyle au sujet de Peagram, des fouilles et de Fitzgerald puis acceptez s'il veut une bière. Reparlez-lui de Fitzgerald. Pendant que Doyle boit, prenez le dessous de verre sous son coude. Parlez-lui encore des fouilles. Sortez et demandez à Maguire des informations sur Fitzgerald. Rentrez dans le bar et questionnez Fitzgerald à propos des fouilles, de Peagram et de la gemme. Parlez-lui du paquet. Lorsque Fitzgerald est parti et que Maguire surgit, retournez dehors. Arrêtez la pompe à bière en tournant l'interrupteur placé derrière la porte du pub. Retournez dans le bar et demandez à Mick Leary un verre (vous aurez besoin de finir votre verre avant d'en commander un nouveau si vous en aviez déjà un). Montrez-lui la carte d'identité. Utilisez le collet sur la prise du lave-vaisselle. Allez dans le cellier et actionnez le levier qui retenait la trappe. Retournez dans la rue et ouvrez la trappe. Retournez dans le cellier et prenez la gemme. Ouvrez le robinet afin de mouiller le torchon. Quittez le bar et prenez le chemin vers la porte du château. Questionnez le fermier au sujet de l'enlèvement de Fitzgerald. Grimpez sur la meule de foin pour entrer dans le château. Insérez la clé dans le mur puis cliquez sur le trou au sommet pour enjamber le mur. Approchez la chèvre par la droite (en cliquant avec le bouton gauche sur l'échelle). Dès que la chèvre vous percute, cliquez sur la poutre tout à fait à gauche. Lorsque la chèvre est coincée, utilisez l'échelle. Prenez le plâtre du sac.

Bougez la statuette pour qu'elle tombe dans le sable. Relevez-la et jetez du plâtre dans les trous par terre. (si le torchon a séché, retournez le mouiller au robinet du bar). Essorez le torchon sur le plâtre. Ramassez l'empreinte de plâtre et utilisez-la sur les trous dans le mur. Entrez dans la pièce secrète.

Acte 3 : Paris

Montrez la gemme à Nico. Allez au poste de police. Questionnez Moue sur Marquet. Allez à l'hôpital. Questionnez le réceptionniste sur Marquet. Montrez-lui votre carte d'identité. Parlez de l'infirmière jusqu'à ce qu'elle vous indique le chemin. Descendez le corridor. Parlez à Sam l'agent d'entretien puis débranchez la machine. Lorsque Sam part, ouvrez la porte du cabinet et prenez la blouse de docteur. Retournez à la réception et questionnez le type près de la porte. Retournez au pavillon de la nurse. Donnez-lui le tensiomètre puis dites-lui de l'utiliser sur Eric Sopmash (l'icône de droite). Allez dans la chambre de Marquet et parlez-lui de tout ce dont vous pouvez. Allez au musée et parlez à Lobineau du manuscrit et du chevalier jusqu'à ce qu'il vous parle de l'Espagne. Revenez chez Nico. Retournez au musée. Lorsque le gardien ne regarde pas, ouvrez la fenêtre puis lorsqu'il va la fermer, cachez-vous dans le sarcophage. Lorsque le raid commence, poussez le totem.

Acte 4 : les catacombes de Montfaucon

Parlez au jongleur et essayez de jongler. Parlez au gendarme et montrez-lui le nez rouge. Parlez au jongleur et essayez de nouveau de jongler. Lorsque le jongleur et le gendarme partent, utilisez la clé pour égout pour soulever le couvercle puis descendez sous les rues. Examinez l'arche la plus à droite. Utilisez la clé pour égout afin de faire un trou dans le plâtre. Examinez le mécanisme. Poussez le levier. Montez dans le bateau. Abaissez la chaîne. Prenez le crochet et attachez-le au mécanisme. Montez dans le bateau et rembobinez. Entrez dans la pièce suivante. Regardez dans le trou du mur pour voir la réunion des Templiers. Regardez de nouveau dans le trou pour voir les Templiers partir. Descendez les escaliers, mettez le trépied au milieu du cercle puis placez la gemme sur le trépied.

Acte 5 : Espagne

Utilisez le tensiomètre sur le tuyau près de la fenêtre. Entrez dans la maison. Allez à droite. Lorsque les chiens aboient, double-cliquez sur l'armure. Montez à l'étage. Parlez à la Comtesse de tout ce qui est possible. Prenez la Bible sur le pupitre. Examinez l'échiquier sur le pupitre. Parlez-en à la Comtesse. Parlez à la Comtesse pendant que Lopez cherche les pièces. L'énigme de l'échiquier. Les pièces blanches ne peuvent être placées que sur la colonne centrale. Mettez le roi noir échec et mat... (fou en haut, cavalier au milieu, roi dans la case sous le cavalier).

Acte 6 : Syrie

Montez les marches. Montrez les allumettes au vendeur de tapis. Essayez d'entrer dans les toilettes du club Alamut. Lisez le panneau. Questionnez Ultar à propos du panneau. Retournez dans la rue principale. Regardez puis parlez à Arto le vendeur de kebab. Parlez à Nejo au sujet de Arto. Offrez à Nejo la balle rouge et sélectionnez OUI lorsqu'il vous demandera si vous voulez vraiment le faire. Utilisez la phrase sur Arto. Retournez parlez à Nejo. Retournez au club et donnez la brosse de toilette au manager du club. Allez dans les toilettes, déverrouillez l'essuie-mains et prenez-le. Retournez l'étal de Nejo - Nejo devrait maintenant jouer avec la balle. Bousculez le chat puis faites sonner la cloche l'étalage. Ramassez la statue cassée. Utilisez le mouchoir sur la statuette. Parlez à Duane et vendez-lui la statuette pour 50 dollars. Retournez au club et montrez la photo à Ultar. Parlez-lui jusqu'à ce qu'il vous offre de vous emmener à la colline de la tête de taureau puis donnez-lui l'argent. Rencontrez Ultar au camion et donnez lui l'essuie-mains. Prenez la branche du buisson et utilisez-la sur l'essuie-mains. Utilisez la combinaison des deux sur la bordure de la falaise et descendez. Examinez la niche dans le rocher jusqu'à ce que vous trouviez l'anneau puis tirez-le. Cherchez le corps de Klausner, regardez Baphomet et lisez l'inscription. Ne mentez pas à Khan. Lorsqu'il offre de lui serrer la main, acceptez et utilisez le buzzer (prenez le dès que possible). Lorsque Khan est à terre, sautez.

Acte 7 : Montfaucon

Montrez le calice au prêtre et laissez-le nettoyer. Examinez la tombe de droite contre le mur (utilisez le bouton gauche de la souris pour lire les inscriptions). Examinez le parchemin dans la main de la statue. Combinez la lentille avec le parchemin. Parlez de nouveau au prêtre pour récupérer le calice. Allez au musée et parlez à Lobineau de Baphomet.

Allez au site de Baphomet à partir de la carte de Paris.

Acte 8 : L'excavation à l'institut Nerval

Descendez les marches vers le hall. Cliquez du bouton gauche sur la porte des toilettes. Demandez au garde la clé (icône de la brosse de toilette). Utilisez les clés sur la porte des toilettes. Ramassez le savon de l'évier. Utilisez le jeu de clé sur le savon pour faire une empreinte de la clé de la salle d'excavation. Utilisez le plâtre sur le savon. Utilisez le savon sur les robinets pour mouiller le plâtre et faire une copie de la clé de la salle d'excavation. Retournez au hall et rendez les clés au garde. Retournez à l'extérieur et essayez d'utiliser la clé en plâtre sur le pot de peinture. Retournez au hall et téléphonez à Nico. Retournez parler au peintre au sujet du téléphone. Placez la clé en plâtre dans le pot de peinture pour lui donner un aspect réel. Redescendez dans le hall et examinez le thermostat sur le mur. Questionnez le garde à propos du thermostat. Cliquez avec le bouton gauche sur le thermostat pour le régler sur froid (le garde mettra alors ses gants). Rendez les clés au garde. Utilisez la clé peinte sur le trousseau de clés pour l'échanger contre la réelle clé d'excavation. Rendez les clés au garde (il ne peut sentir que la clé est fausse avec ses gants). Essayez d'utiliser la clé de la salle d'excavation sur la porte. Appelez Nico et attendez les développements. Retournez dans le hall et utilisez la clé pour rentrer dans la salle d'excavation. Utilisez le calice sur le symbole du sol du niveau le plus bas. Cela vous permettra de voir le reflet sur le calice. Cela vous ramène automatiquement à l'appartement de Nico. Maintenant, vous avez de nouveau accès à l'Espagne sur la carte de l'Europe.

Acte 9 : Espagne

Prenez le miroir dans le cagibi. Parlez à la comtesse. Allez au mausolée et examinez le chandelier. Utilisez le crochet de la fenêtre pour fermer la fenêtre. Utilisez le tissu sur le crochet puis allumez-le avec les bougies près du pupitre. Allumez la bougie avec le tissu enflammé pour récupérer la clé de pierre. Prenez la Bible. Donnez la Bible à la comtesse et faites-la regarder les références. Prenez-le sur l'arbre par la fenêtre de la pièce d'utilité et montrez-le à Lopez. Examinez la tête de lion et poussez la dent. Bougez IMMEDIATEMENT! Examinez le mur exposé. Utilisez le miroir pour illuminer le trou de la serrure dans le mur. Trouvez le trou de serrure en touchant la porte secrète de nouveau puis utilisez la clé de pierre sur la porte. Après être retourné chez Nico, George peut aller à l'aéroport et s'envoler vers Bannockburn.

Acte 10 : Train

Essayez de quitter le compartiment pour esquiver la visite du garde. Quittez le compartiment et allez vers la gauche au bout du corridor. Après avoir confronté Guido, qui passe la tête par une porte de compartiment, continuez tout au bout du train vers la gauche. Après que George reconnaisse Klund, retournez à votre compartiment. Allez au second compartiment et parlez à Geordie sur la gauche. Ouvrez la fenêtre et sortez par là. Allez vers la droite sur le toit. Entrez dans la voiture des bagages. Lorsque Guido est jeté hors du train tirez la sonnette d'alarme. Essayez de quitter le compartiment. Après avoir parlé à Nico, quittez le compartiment.

Acte 11 : Ecosse

Dans la tour de l'église, tournez la poignée sur le mécanisme de la roue pour la casser. Prenez l'engrenage et la manivelle. Examinez les décombres jusqu'à ce que vous trouviez un second engrenage. Utilisez les deux sur le démon. Utilisez la manivelle sur le démon. Entrez dans la crypte et marchez vers la sortie au loin. Pour déjouer les plans du grand maître, jeter la torche la plus proche sur la poudre à canon.

Fin.

Les Enquêtes de Nancy Drew : Message in a Haunted Mansion

© Dreamcatcher / Her Interactive 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MOTS DE PASSE

Niveau 2	Boeuf, Cheval, Tigre, Mouton
Niveau 3	Coq, Sanglier, Lapin, Dragon
Niveau 4	Rat, Chien, Singe, Serpent
Niveau 5	Mouton, Tigre, Cheval, Boeuf
Niveau 6	Dragon, Lapin, Sanglier, Coq
Niveau 7	Serpent, Singe, Chien, Rat

Les Indestructibles

© THQ / Helixe 2004

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

CODES DE NIVEAUX

MSW5	Niveau 1-1-1
BK8V	Niveau 1-1-2
69NN	Niveau 1-2-1
GFVY	Niveau 1-3-1
V34K	Niveau 1-3-2
94HR	Niveau 2-1-1
ZWLG	Niveau 2-1-2
SP??	Niveau 2-1-3
KDY3	Niveau 2-2-1
Y27F	Niveau 2-3-1
6!2N	Niveau 2-3-2
BHBV	Niveau 2-3-3
MQR5	Niveau 2-4-1
3YTK	Niveau 2-4-2
?6DS	Niveau 2-4-3
6?SR	Niveau 2-5-2
SNJ5	Niveau 2-5-3
MNW9	Niveau 3-1-1
BF8Z	Niveau 3-2-1
65NS	Niveau 3-2-2
YVKK	Niveau 3-2-3
KGTY	Niveau 3-2-4
SDR6	Niveau 3-3-1
Z3ZB	Niveau 3-4-1
9?5M	Niveau 3-5-1
FC73	Niveau 3-5-2
NL2?	Niveau 3-5-3
VXBG	Niveau 3-6-1
YWKJ	Niveau 3-6-2
GJQZ	Niveau 3-6-3
KHP2	Niveau 3-7-1
313K	Niveau 3-7-2
?!JT	Niveau 4-1-1
ML17	Niveau 4-2-1
YXFC	Niveau 4-3-1
GHV1	Niveau 4-4-1
VW4C	Niveau 4-5-1
YX!F	Niveau 4-6-1 (dernier niveau)

CHEAT CODES

Au cours du jeu, mettez la pause et sélectionnez l'option SECRET. Entrez ensuite l'un des mots de passe suivant selon l'effet désiré. Un message s'affichera si le code est accepté :

ATHLETESFOOT	Créer une traînée de feu
BOAPLACE	Rendre le jeu 20% plus facile
BWTHEMOVIE	Ralentir le jeu
DANIELTHEFLASH	Utiliser vos mouvements spéciaux sans faire baisser la jauge (temporaire)
DEEVOLVE	Mode petite tête
EINSTEINIUM	Mode grosse tête
GAZERBEAM	Des lasers sortent des yeux des personnages
KRONOS	Battre tous les ennemis en un seul coup
SASSMODE	Accélérer le jeu
SMARTBOMB	Tout détruire dans la zone
UDDLRLRBAS	Recharger la vie de 25%

Les Razmokat : A Moi la Fiesta

© THQ 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

TOUS LES JEUX GRATUITS

Entrez les mots de passe ZNFTRJ ou LSXTTR.

CODES DE NIVEAUX

- 2 CBKBBB
- 3 RBHBNB
- 4 SNFBBC
- 5 TNHHBG
- 6 VNFTNG
- 7 XNHTFC
- 8 ZNFTRJ

Les Razmokat : Voler n'est pas Jouer

© THQ 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

2. QGPCJNWXGWCB
3. QQTKJYWLKGKF
4. CTKLJKGLSCQR
5. RLPTKKGLWKWP
6. FZLDVHMMDQRB
Fin JSJRJKSLXCFJ

Les Sims : Permis de Sortir

© Electronic Arts / Maxis 2003

+ D'INFOS

FORUM

+ LA TOUR DE L'HORLOGE

Quand vous habitez à la tour de l'horloge pensez à acheter le plus rapidement possible une alarme sinon vous risquerez de ne plus retrouver vos meubles.

+ RÉPARATEUR GRATUIT

Appelez le réparateur, lorsqu'il est là, attendez qu'il ait presque fini son travail et sortez de la maison. Vous ne payerez ainsi pas le service. Entrez et il ne vous reste plus qu'à finir vous même le peu de travail qu'il reste.

+ UNE GUITARE COOL

Aller voir Manuel Travos entre 21h et 4h près des docks.

+ LES DEVINETTES DU FANTÔME

Aller voir le fantôme dans le manoir. Il vous demande si vous êtes prêt pour les devinettes, dites-lui de vous les poser.

Combien de côtés un cercle possède-t-il ?

Réponse : 2 (intérieur et extérieur)

Tomate, raisin, banane, framboise, quel est l'intrus ?

Réponse : la banane (la seule que l'on épluche)

Combien y-at-il de lettres dans l'alphabet ?

Réponse : 9 (il y a 9 lettres dans l-a-l-p-h-a-b-e-t)

Quel lettre manque dans la série ?

Réponse : H (on peut écrire cette lettre tête en bas sans la changer).

Quand je suis plein, je peux montrer la voie. Quand je suis vide, rien ne m'anime. J'ai deux peaux, une au dehors, une au dessous. Qui suis-je ?

Réponse : un gant.

Donnez enfin l'urne funéraire que vous aurez préalablement récupérée dans les égouts au fantôme et vous pourrez récupérer ses affaires (panneau caché dans le jardin).

ASTUCES DIVERSES

Si vous avez besoin de l'aide de Manuel Travos (pour un déménagement, quelque chose à lui donner...) attendez la nuit, vers minuit et allez aux docks. Il sera là avec sa camionnette.

SORTIR DE PRISON SANS PAYER

Si vous êtes en prison laissez vous crever de faim ils vous laisseront sortir sans payer.

Les Urbz : Les Sims in the City

© Electronic Arts / Maxis 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

LE CLUB XIZZLE

Le mot de passe pour entrer au club Xizzle est "Bucket" si vous avez la version anglaise du jeu ou " Sceau" si vous avez la version française.

Le code n'a besoin d'être entré qu'une seule fois, le club sera ensuite accessible pour toutes les parties qui seront jouées sur la même cartouche.

SORTIR DE PRISON

Pour sortir de prison sans avoir à payer de caution, vous n'avez qu'à essayer de vous laisser mourir de faim.

Lilo & Stitch

© Disney Interactive / Digital Eclipse 2002

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

 99 VIES

Placez vous sur "Start Game" à l'écran principal. Maintenez R + Select et appuyez sur A.

 TOUTES LES IMAGES ET SÉQUENCES

Entrez le mot de passe Fleur, Rocket, Bateau, Pistolet, Ananas et Pistolet.

 MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

Plage	Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch
Vaisseau	OVNI, Scrump, Stitch, Rocket, OVNI, Stitch, OVNI
Space Cruiser	Lilo, Rocket, Stitch, Rocket, Rocket, Scrump, Stitch
Planette décharge	OVNI, Rocket, Stitch, Rocket, Rocket, Scrump, Stitch
Escape!	Stitch, Scrump,OVNI, Pistolet, Rocket, Scrump, OVNI
Rescue	Fleur, Scrump, OVNI, Pistolet, Pistolet, Pistolet, OVNI
Final Challenge	Lilo, Ananas, Fleur, Ananas, Pistolet, Pistolet, Stitch
Final Challenge (bis)	Stitch, Rocket, Fleur, Pistolet, Pistolet, Ananas, Stitch
End	Ananas, Ananas, Ananas, Ananas, Stitch, Stitch, Stitch

Lucky Luke Wanted

© Infogrames / Wizard Soft 2001

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

📌 CODES DES NIVEAUX

Sur le coffre-fort, entrez l'un des codes suivants :

1711	Magot des Dalton (niveau bonus)
2499	Dernier niveau
4499	Bandit Manchot (niveau bonus)
9499	Tous les niveaux

Codes de chaque niveau :

Niveau 1	0711
Niveau 2	4011
Niveau 3	0401
Niveau 4	8841
Niveau 5	4241
Niveau 6	0631
Choix du niveau	2571

Lunar Legend

© Media Rings

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

 **SOUND TEST**

Terminez une fois le jeu pour débloquer ces bonus dans le menu des options.

Madagascar

© Activision / Vicarious Visions 2005

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

MODE NOËL

Pendant le jeu, faites : Haut, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Droite.

SUPER SAUT

Pendant le jeu, maintenez Select et faites : L, R, Haut, Bas, R, L, Gauche, Droite.

Madagascar : Operation Pingouins

© Activision / Vicarious Visions 2005

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

MODE NOËL

Pendant le jeu, appuyez sur Select puis faites : Haut, L, Gauche, R, Droite, L, Bas, R.

SUPER SAUT

Pendant le jeu, appuyez sur Select puis faites : L, R, Haut, Bas, R, L, Gauche et Droite.

Manic Miner

© Jester Interactive 2002

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

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

2-1	MUSIC MOLE
3-1	SUPER ARTHUR SCARGILL
4-1	SMILER NEIL KINNOCK
5-1	COURT JETSET
6-1	STYX MINER 49ER
7-1	SUPRA NOISE
8-1	STRIKE
9-1	MEGA
10-1	TAXMAN

Mario & Luigi : Superstar Saga

© Nintendo 2003

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Square Champignon

Après avoir assisté impuissant au drame qui frappe le royaume Champignon, vous prenez le contrôle de Toad. Allez chercher Mario sous la douche pour lui apprendre la terrible nouvelle. Une première confrontation très simple avec Bowser survient alors. Ecoutez les conseils de Toad qui vous explique comment faire plus de dommages en attaque et comment éviter les attaques de l'ennemi. Après quelques coups, Bowser abdique et accepte de s'allier avec Mario pour retrouver la voix de la princesse Peach. Avant de prendre le tortue-jet pour partir au royaume de Végésia, explorez le parc et interrogez les Toad pour en apprendre plus sur le système de jeu. Sautez sur les haies à gauche pour trouver un **champignon** dans le bloc. Le personnage situé en haut sur la haie vous demande de lui retrouver un objet qu'il a perdu. Longez la haie de gauche jusqu'en bas pour trouver l'**objet précieux** et rendez-le lui. Il vous cède un **champignon 1Up** pour vous récompenser. Dans la partie droite, récupérez le champignon et rendez-le à Toad pour qu'il vous remercie avec un **super champignon**. Sautez sur la haie de droite pour obtenir un autre **champignon** dans le bloc. Parlez ensuite au Koopa et dites-lui que l'armée de Bowser se trouve vers le nord. Allez ensuite voir Luigi et passez à l'écran supérieur. Vous trouvez un **livre de sauvegarde**. Lorsque vous vous apprêtez à quitter l'écran, un vieux Toad vous remet la **valise** dans laquelle vous stockerez tous vos items et à laquelle vous pourrez accéder avec le bouton Select. Il vous remet également un sac de **100 pièces**. Arrivé au tortue-jet, vous assistez au rassemblement de l'armée de Bowser et à l'enrôlement forcé de Luigi.

Tortue-jet

Interrogez les Koopa pour en apprendre plus sur le système de jeu, et frappez le bloc-frères à droite pour récupérer quelques pièces. Dans la salle suivante, laissez-vous prendre en photo pour compléter vos passeports. Un autre **champignon** vous attend dans le bloc un peu plus loin. Avant de quitter la pièce, parlez au dernier Koopa pour obtenir un **champignon 1Up** et frappez le bloc à côté pour avoir un autre **champignon**. Ecoutez ensuite les règles du combat en duo et cassez le tonneau pour un petit combat d'entraînement contre un Goombas pour savoir comment contre-attaquer. Progressez en cassant les tonneaux pour acquérir de l'expérience et monter de niveau. Plus loin, on vous apprend comment tomber sur un ennemi pour avoir l'initiative. Enregistrez votre partie sur le **livre de sauvegarde**, puis frappez le bloc pour utiliser la grue qui saisit Luigi. Celui-ci en profite pour voir venir l'ambassadeur du royaume de Végésia qui arrive avec Gracowitz que vous allez combattre.

BOSS : Gracowitz

Vous pouvez anticiper ses attaques en regardant la couleur de ses paroles : en rouge, il va attaquer Mario, en vert, il va attaquer Luigi. Sautez ensuite pour éviter son attaque. Au bout d'un moment, il tombe au sol et commence à se battre au corps à corps. Vous pouvez alors contre-attaquer en sautant sur lui au moment où il veut vous frapper. Mais il finit par s'enfuir et détruit le tortue-jet.

Plateau Stella

Mario et Luigi s'abattent comme des comètes sur le plateau Stella. Passez le pont pour entrer dans le château et apprendre le déroulement du saut frontalier. Si vous passez l'épreuve, vous pouvez entrer dans le royaume de Végésia. Pour cela, pas de miracle, soyez concentré pour anticiper les mouvements des frères-marteau et sautez par-dessus la corde au bon moment en alternant les boutons A et B. Vous obtenez alors une **carte de Végésia** que vous pouvez déplier avec le bouton Select. Passez par le tuyau pour activer son emplacement sur la carte, puis revenez et sortez par le bas. Sautez par-dessus les rangées de pointes en synchronisant les sauts de Mario et Luigi, et frappez le bloc pour

obtenir un nouveau **champignon**. Continuez ainsi jusqu'au prochain **champignon**, traversez le pont et sortez par le bas de l'écran. La zone suivante est bourrée d'ennemis que je vous conseille d'affronter pour vous faire de l'expérience. Après le pont, vous trouvez un **livre de sauvegarde** et retrouvez Bowser coincé dans un canon. Vous n'avez pas d'autre choix que de partir à la recherche de 100 pièces du royaume Végésia pour convaincre Sterex de laisser partir Bowser. Passez par le pont en bas à droite pour atteindre une nouvelle zone. Dans l'écran du dessus, vous pouvez combattre des monstres et chercher des blocs pour gagner des pièces. Il y a un bloc-frères en haut, juste avant l'accès à l'écran de droite. Là, vous trouvez un bloc avec quelques pièces, un bloc contenant un **champignon**, et pouvez accéder à une plate-forme tandem en montant les marches. Frappez le bloc-frères et redescendez pour sortir par la droite. Vous êtes dans la zone 51 du plateau Stella. Commencez par récupérer le **sirop** dans le bloc, puis marchez sur l'étoile pour rencontrer les frères Stella. Ils sauront vous apprendre une nouvelle commande : **l'action double**. Celle-ci vous permet de combiner les deux personnages pour réaliser un **super saut** ou un **saut en vrille**. Utilisez ces nouvelles commandes pour atteindre le **champignon** qui se trouve dans le bloc, puis le drapeau. Vous pouvez continuer vers la gauche pour trouver un bloc avec du **sirop**. Ceci fait, allez dans l'écran du dessous. Vous trouvez un nouveau **livre de sauvegarde**. Montez les marches de droite et utilisez le super saut pour atteindre le bloc avec les pièces. Plus loin, vous trouvez du **sirop** et un bloc de pièces. Là, vous devez utiliser le saut en vrille de manière à atterrir sur la plate-forme de gauche où se trouve un bloc-frères. Laissez-vous ensuite tomber à gauche pour atteindre un nouvel écran où se trouvent les frères Stella. Ils vous apprennent comment utiliser vos deux nouvelles techniques en combat. Les points frères étant limités, conservez-les de préférence pour les boss. Sautez sur les plates-formes en utilisant vos nouveaux sauts pour atteindre le bloc de pièces en hauteur, et continuez vers la gauche jusqu'au bloc-frères. La plate-forme tandem vous emmène vers un nouveau bloc de pièces et vers une autre plate-forme tandem qui permet de rejoindre le côté droit. Faites ensuite demi-tour et continuez vers la gauche puis vers l'écran du haut pour récupérer tout ce que vous aviez loupé avec vos nouveaux sauts : un **champignon** et deux blocs pièces. Sortez enfin par la gauche pour trouver un **livre de sauvegarde**. Il est temps de remettre les pièces à Sterex puisque vous devriez en avoir largement assez. Mais celui-ci est fourbe et préfère se battre pour vous dérober tout votre argent.

BOSS : Sterex

C'est le moment par exemple d'utiliser vos attaques duo pour lui faire un maximum de dégâts. Vous esquiverez ses attaques, soit en sautant par-dessus ses boules piquantes, soit en restant immobiles si elles rebondissent pour qu'elles vous passent au-dessus de la tête. Lorsqu'il s'écroule, les frères Stella réapparaissent et allument la mèche du canon pour éjecter Bowser. Vous trouverez ensuite un **livre de sauvegarde** et l'entrée d'une grotte. Le super saut et l'attaque vrille vous permettent de récupérer deux nouveaux **champignons** avant de quitter la grotte.

Village Uf

Vous êtes accueilli par des gardes qui vous informent que le Prince Harik a été enlevé. Poursuivez votre route vers la gauche en prenant d'abord le chemin du bas. Même si vous ne pouvez pas encore détruire les rochers, rien ne vous empêche de prendre le **champignon** et les pièces cachés dans les blocs à l'intérieur de la grotte. Sortez, allez à gauche pour trouver un nouveau **champignon**, et revenez en arrière pour prendre le passage du haut. Parlez aux autochtones, passez devant le nid du Psuranodon qui est vide, et continuez vers la gauche. Vous trouvez dans ce nouvel écran un **livre de sauvegarde**, l'entrée d'une grotte et deux sorties. Prenez celle du haut à gauche pour voir les habitants du village construire un pont, et entrez chez les frères Forgeron : Marty et Macé. Ils sont absents pour le moment mais retenez bien l'emplacement de leur maison. Revenez dans l'écran précédent et prenez cette fois le passage en bas à gauche. Plus loin, vous retrouvez Gracowitz qui vous bloque la route en plaçant un énorme rocher en travers de votre chemin. Revenez donc dans la maison des frères Forgeron pour les y trouver. Malheureusement, ils ne peuvent vous construire un marteau que si vous leur ramenez de la roche Ohoho qui se trouve au sommet de la montagne. Quittez l'écran précédent par la droite et pénétrez dans la grotte près du panneau. Vous pouvez y récolter des pièces et un **champignon** dans la première salle, puis avec l'attaque vrille, passez dans l'écran de droite et prenez les pièces dans le bloc-frères et le nouveau **champignon**. En sortant, de nouvelles options s'offrent à vous : deux **champignons**, du **sirop** et des pièces. Plus loin, vous pouvez remplir la panse de Mario en le faisant boire à la fontaine et faire sauter Luigi sur lui pour cracher de l'eau sur le ventilateur, mais le Troopa géant situé dans la grotte de droite vous empêche de continuer plus loin. Faites donc demi-tour jusqu'au pont, rentrez dans la maison des frères Forgeron puis ressortez pour constater que le pont est à présent terminé. Vous pouvez donc poursuivre vers la gauche en direction de la montagne.

Montagne Uf

De nouveaux ennemis vous attendent ici. Comme toujours, cherchez les confrontations pour vous faire de l'expérience, et essayez d'obtenir l'initiative en leur sautant dessus. Le premier bloc contient un **champignon**. Sur la droite, vous devrez utiliser deux fois le saut en vrille pour passer les trous. A la pancarte, allez d'abord à gauche pour trouver du **sirop**, puis sortez par la droite en direction de la montagne Uf. Sautez sur les plates-formes pour gravir la montagne jusqu'à la tornade, et là, sautez en vrille pour plonger à l'intérieur afin de prolonger votre prochaine vrille. Ceci vous permet d'atteindre un nouvel écran où vous trouvez une statue enflammée. Allez à gauche pour trouver une fontaine dans l'écran suivant, qui vous permettra de remplir la panse de Mario pour éteindre la statue située à sa droite. Ceci a pour effet de créer une nouvelle tornade que vous allez rejoindre en faisant le tour par la droite, ce qui vous permet de récupérer du **sirop** par la même occasion. Vous atteignez ainsi un nouveau **livre de sauvegarde** et pouvez utiliser à nouveau le saut en vrille pour récupérer un autre **champignon**. En continuant par la gauche, vous pouvez atteindre le bloc-frères et vous rendre dans l'écran du dessus. Remplissez Mario à la fontaine et crachez sur la statue enflammée pour faire apparaître une nouvelle tornade et sortez par la droite. Laissez-vous tomber pour supprimer les ennemis, puis revenez remplir Mario pour cracher de l'eau sur la nouvelle statue. Vous pouvez maintenant utiliser les deux dernières tornades que vous venez de créer pour atteindre la corniche située la plus à droite. En actionnant le bloc point d'exclamation, vous faites jaillir de l'eau dans la toute première fontaine. La sortie sud vous ramène justement à cet endroit, où vous allez maintenant pouvoir éteindre la statue enflammée qui se trouve là. Saute en vrille sur les deux tornades, et utilisez le super saut pour atteindre les deux blocs en hauteur. Ils contiennent un **champignon 1Up** et des pièces. Sur la droite, vous trouvez un nouveau **livre de sauvegarde**. Acceptez le défi que vous propose Ufross, qui consiste à attraper 10 boules en moins de 30 secondes en faisant des sauts en vrille. Si jamais vous tombez, vous devrez tout recommencer, et le temps est très très juste, alors pas d'erreur. Vous n'avez pas besoin de bouger, sachez simplement que vous avez le temps d'atteindre une boule même si elle apparaît à deux plates-formes d'écart.

BOSS : Ufross

Ce combat peut durer une éternité si vous vous y prenez mal. Ufross se cache sous des piliers que vous pouvez détruire, mais si vous pulvérisiez le pilier sous lequel il est, ça ne le touchera pas et il aura le temps de se cacher sous l'autre pilier. L'idée consiste donc à détruire systématiquement le pilier sous lequel il n'est pas, de manière à ce qu'il n'ait pas le temps de se cacher quand vous détruirez le second pilier. Vous pourrez alors le frapper directement. Evitez ses rayons en sautant par-dessus. Une fois vaincu, Ufross crée une plate-forme vous permettant de récupérer du **sirop** sur la droite et un **champignon** sur la gauche, en faisant un saut en vrille sur les plates-formes. La sortie se trouve au nord-ouest, depuis la plate-forme créée par le boss.

Dirigez-vous vers la gauche en entrant dans cette nouvelle zone pour frapper le bloc qui active la fontaine plus au nord. Débarrassez-vous des monstres, montez près de la statue enflammée et faites un saut en vrille vers les plates-formes de gauche. Un autre saut en vrille vous permet d'atteindre la fontaine et de remplir le ventre de Mario. Continuez vers la droite par l'escalier caché derrière le mur, lâchez-vous en contrebas et montez les marches pour éteindre la statue enflammée. Cela aura pour effet de déclencher la tornade juste au-dessus. Celle-ci vous permettra de récupérer du **sirop** dans le boc, en faisant un saut en vrille depuis la plate-forme herbeuse de gauche. Repassez par la tornade et sautez en vrille vers la droite pour vous retrouver sur la plate-forme située en-dessous des escaliers. Faites un super saut pour les atteindre et continuez vers le nord. Vous trouverez un nouveau **sirop** et une sortie vers la prochaine zone.

Un **champignon 1Up** vous attend dans le bloc situé sur le chemin de gauche. Montez ensuite les escaliers situés tout à fait à droite et aidez-vous de la tornade pour sortir par l'escalier de gauche. Progressez jusqu'au bloc **champignon**, puis faites un super saut sur la plate-forme située au-dessus de la seconde tornade pour pouvoir l'atteindre facilement. De là, faites un saut en vrille vers la droite, montez les marches et continuez votre chemin vers l'autre tornade fixe. A gauche, vous pourrez récupérer un **champignon** et du **sirop** puis continuer votre route vers le nord en empruntant l'escalier. Jetez un oeil sur l'horizon grâce au télescope, enregistrez votre progression sur le **livre de sauvegarde** et empruntez le petit chemin au centre pour défier le boss.

BOSS : Rigodraco

En faisant éclore l'oeuf qu'il couvait, le psuranodon fait tomber la roche Ohoho directement dans la maison des frères Forgeron et réveille le terrible Rigodraco. Pour le battre, utilisez les attaques en duo et évitez les attaques qu'il vous lance en synchronisant vos sauts. Le prince Harik apparaît alors et vous conseille de redescendre la montagne pour rencontrer la reine Végélia. Il vous donne aussi une **rose** qui vous permettra de rentrer librement dans le château. Le psuranodon vous ramène alors dans le village Uf.

Mont Uf Descente

Rejoignez à présent la hutte des frères Forgeron sur la gauche. Grâce à la roche Ohoho qui est tombée dans leur cheminée, ils vont pouvoir vous forger deux **marteaux** fort utiles. Vous pouvez vous exercer à les utiliser en frappant la roche qui se trouve dans leur maison. Vous obtiendrez ainsi une **noisette**. Sortez de la maison, continuez à droite et allez au sud au niveau du livre de sauvegarde. Le chemin ouest vous conduira jusqu'à un rocher que vous pouvez maintenant briser à l'aide du marteau. N'oubliez pas de récupérer la **noisette** dans le bloc et quittez l'écran par le sud. Continuez à détruire les rochers de cette façon pour pouvoir frapper le clou de droite avec le marteau afin de libérer l'eau dans la fontaine. Vous pouvez alors remplir le ventre de Mario pour éteindre le rocher enflammé à gauche. Ecrasez-le et continuez vers le sud. Récupérez les pièces dans le bloc-frères et enregistrez vos faits sur le **livre de sauvegarde**. Avant d'entrer dans la grotte, pensez à récupérer les items sur le pont à droite : deux **champignons** et deux **sirops**. Dirigez-vous ensuite vers la grotte.

Wagonnet mystère

Un nouveau mini-jeu vous attend dans cette grotte. Il consiste à récupérer 10 pierres précieuses en sautant depuis les wagonnets qui se dirigent tout seuls sur les rails. Pour vous aider, vous pouvez diriger la lampe avec la croix directionnelle afin d'anticiper les obstacles et de savoir où se trouvent les piles qui rechargent votre lampe et les pierres précieuses. Si vous atteignez le bout du tunnel avec au moins 10 pierres précieuses, vous passez l'épreuve. Notez que vous pourrez recommencer le jeu pour récupérer davantage de bonus.

Frappez les deux premiers blocs pour obtenir un **champignon** et une **noisette**, puis brisez les rochers à l'aide du marteau et empruntez le pont. Les frères Forgeron vous rattrapent alors pour vous expliquer comment utiliser les marteaux en combat. N'oubliez pas d'optimiser la puissance du marteau en attaque et pensez à vous défendre en canalisant le marteau, ça vous sera très utile. Vous ne pouvez pas encore briser les rochers qui sont noirs, mais vous pouvez déjà emprunter l'escalier pour récupérer des items, comme du **sirop**, un **champignon** et des pièces dans un bloc-frères. Plus au nord, vous trouvez un autre **champignon** et un fantôme que vous devrez revenir voir plus tard. Il n'y a rien à voir à gauche, donc revenez en arrière et prenez le chemin vers le sud. Les nouveaux ennemis que vous allez trouver dans cette zone ne sont vulnérables qu'aux attaques au marteau, donc pensez également à prendre l'initiative en les frappant avec le marteau pour engager le combat. Vous atteignez rapidement une nouvelle zone où un panneau vous indique la direction de la ville du château de Végésia. Continuez donc vers le sud-ouest et quittez l'écran pour le sud. Ne vous éloignez pas de la route et continuez en direction du sud jusqu'au panneau indiquant que la ville du château se trouve à l'est. Prenez le pont qui y va pour découvrir que la ville est en ruines.

Ville du château de Végésia

Les habitants épuisés vous expliquent que c'est Graguémona et ses sbires qui ont mis la ville à sac. On vous indique également que le pois légendaire, Végétoile, est caché dans le château de Végésia, et que c'est sans doute ce que recherche Graguémona. Un seul magasin est ouvert, et vous pouvez vous y approvisionner en champignons, sirops et herbes rafraîchissantes. Ceci fait, quittez la ville par le chemin nord pour atteindre le château.

Château de Végésia

Commencez par enregistrer votre progression sur le **livre de sauvegarde**, puis essayez d'entrer dans le château. Voyant la rose du prince Harik, les gardes acceptent de vous laisser passer. Une fois à l'intérieur, allez en haut puis à gauche, et pensez à récupérer les pièces dans le bloc-frères avant de parler au pois allongé. Mamirico, première dame du château, fait alors son apparition, et pour une question de sécurité, libère une trappe qui vous fait tomber dans les canalisations du château pour réparer la plomberie.

Canalisations du château

Allez vers la gauche à partir du **livre de sauvegarde**. Sautez sur le gros tuyau pour vous apercevoir qu'il y a des fuites à trois endroits. Votre tâche consiste à enfoncer les bouchons avec le marteau pour colmater les trois trous. Progressez en éliminant les ennemis, et sortez par la porte une fois les trois trous rebouchés. Dans cette nouvelle zone, vous trouverez une fuite au nord de la pièce. Faites ensuite un saut en vrille près de la manivelle pour libérer l'eau, et allez

enfoncer les deux bouchons qui viennent d'apparaître. Ceci aura pour effet d'ouvrir la porte au nord. Là, ne faites pas de saut en vrille pour actionner la manivelle si vous ne voulez pas recevoir un monstre sur la tête. La large plate-forme vous permet d'atteindre des blocs contenant deux **champignons** et un **sirop**. Ne vous occupez pas de la grille fermée à gauche et sortez de l'écran par la droite. Actionnez la manivelle avec un saut en vrille et enfoncez les bouchons qui sortent dans l'ordre suivant : d'abord celui situé en haut à gauche, puis celui en bas à gauche, puis celui en haut à droite, et enfin celui en bas à droite. Une nouvelle plate-forme apparaît. Faites un super saut dessus et sortez par le nord. Récupérez les deux **champignons** et actionnez la manivelle avec un saut en vrille. Revenez ensuite deux salles en arrière et enfoncez les deux bouchons qui viennent de sortir. La porte en haut à gauche s'ouvre alors. Enregistrez votre progression sur le **livre de sauvegarde** et enfoncez le dernier bouchon. Deux portes s'ouvrent et la servante réapparaît. Vous découvrez alors qu'en réparant la plomberie, vous avez libéré la fameuse Végétoile, le pois magique qui exauce tous les vœux, et êtes tombé dans le piège de Graguémona qui se cachait sous les traits de la servante. Vous pouvez récupérer des pièces, trois **champignons** et un **sirop** en allant faire un tour dans la grande salle. Revenez dans la salle précédente et sortez par la grille de droite. Le chemin vous conduit à l'endroit où était sensée se trouver la Végétoile qui a disparu. Graguémona fait son apparition et vous devez affronter un boss qui n'est autre que la reine Végélia.

BOSS : Reine Végélia

Il vous faudra un bon timing pour éviter correctement les attaques de ce boss. Sautez avec les deux personnages au dernier moment lorsque la reine frappe sur le sol pour éviter la vague d'énergie. Vous pouvez ensuite frapper directement la reine (sauter sur sa tête vous fera perdre des points, la frapper avec le marteau ne lui fera perdre qu'un point) ou bien ses deux bras. Mieux vaut éliminer d'abord ses deux bras en sautant dessus. Elle crachera alors des pois que vous pourrez éviter à l'aide d'un simple saut. Mais si vous retombez dessus, un monstre apparaîtra. Vous pouvez à présent l'attaquer directement avec des sauts en duo pour lui faire un maximum de dégâts. Procédez de cette façon jusqu'à ce qu'elle explose.

On apprend ensuite que la reine Végélia a été transformée ainsi après avoir avalé un ver hilaro. Il est possible de le faire sortir en faisant ingurgiter à la reine du soda hilaro qu'on trouve dans le Bois du Rire. Pour vous aider dans cette nouvelle quête, la servante vous donne une **broche de Végésia** qui vous ouvrira l'accès au château Mordari situé au sud-ouest. En quittant le château, un pois vous donne le **badge Végélia** de la part de Mamirico. Equipez-en Mario en passant par le sous-menu et achetez un Badge Pois dans la boutique de vêtements pour Luigi. Il serait bon aussi d'acheter un Pantalon Uf pour Mario et un Blue Jeans pour Luigi afin d'augmenter leurs stats. Vous devrez ensuite quitter la ville par le pont où vous êtes venu. Comme vous l'indique la pancarte, allez au sud en direction du château de Sodagnoble. La pancarte suivante vous informe qu'il faut prendre à l'ouest. Traversez le pont vers la gauche et faites un saut en vrille vers le nord en évitant le monstre volant de manière à atterrir sur la plate-forme où se trouvent les gardes du Bois du Rire. La broche de Végésia vous permet toutefois de passer, et le petit chemin vous conduit à l'entrée du château de Sodagnoble.

Château de Sodagnoble

Allez vers la gauche à partir du **livre de sauvegarde** et informez-vous sur le soda hilaro en lisant les pancartes. Vous allez maintenant pénétrer dans un labyrinthe de tonneaux, où vous ne pourrez avancer qu'en tâtonnant. Suivez les directions indiquées en allant toujours le plus loin possible dans la direction donnée. Allez en haut, à droite, en haut, à droite, en haut, et arrêtez-vous dans la partie visible. De là, allez à gauche, en bas et à gauche pour trouver une autre partie où vous pourrez vous voir. Ensuite, allez en bas, à gauche, en bas, à gauche, en haut, à droite, puis en haut pour trouver une autre section ouverte. Allez ensuite à droite, en haut, à droite, en bas, à gauche, en bas, à gauche, et arrêtez-vous dans la partie visible. De là, allez en bas, à droite, en bas, à gauche et sortez dans la dernière section ouverte. Vous vous apercevez alors qu'un étrange personnage vous suit. Faites un super saut pour monter sur les tonneaux, et sortez par la gauche pour retrouver le fameux personnage prénommé Pargne le Caïd. Il appelle alors Bowser qui semble avoir perdu la mémoire et est prêt à se battre.

BOSS : Pargne et Lebleu

Dès le début du combat, Pargne va essayer de vous dérober un champignon. Pour éviter ça, vous devez riposter avec le marteau au moment précis où il s'approche de vous. Le mieux est de commencer par se débarrasser de Pargne en multipliant les attaques en duo. Lorsque Lebleu attaque à son tour en lançant des marteaux, essayez de les arrêter un par un en les frappant juste avant qu'ils ne vous touchent. Lorsque vous serez venu à bout de Pargne, procédez de la

même façon sur Lebleu en enchaînant les attaques en duo pour terminer ce combat.

Cave du château de Sodagnoble

Pargne prend la fuite en laissant entendre que Lebleu pourrait être effectivement Bowser qui semble avoir perdu la mémoire. Suivez leurs traces dans la pièce de gauche et enregistrez votre progression sur le **livre de sauvegarde**. Poussez ensuite le tonneau pour libérer le propriétaire du vignoble et son frère. Rejoignez-les dans la pièce du dessus pour qu'ils vous apprennent deux nouvelles techniques de marteau. Lorsque Mario l'utilise, il peut enfoncer Luigi dans le sol, et lorsque Luigi l'utilise, il miniaturise Mario. Allez ensuite dans la pièce de droite pour aller chercher deux verres à soda comme vous le demandent les deux frères. Une fois dans la pièce, montez pour localiser une marque ronde dans le sol. C'est là que vous devez utiliser le marteau avec Mario pour enfoncer Luigi dans le sol. Cela vous permet de récupérer un **pois soda** si vous le faites exactement à l'endroit indiqué. Vous apercevez le verre rouge sur la droite mais vous ne pouvez pas encore y aller. Redescendez et laissez-vous tomber en contrebas. Pour entrer dans le salon de la souris, vous devez utiliser le marteau avec Luigi pour réduire la taille de Mario afin qu'il puisse pénétrer dans l'ouverture. Sautez sur la table et récupérez le **verre rouge**. Rejoignez Luigi, allez vers la droite et pénétrez dans le salon de la taupe en enfonçant Luigi dans le sol pour passer sous la grille. Reprenez votre taille normale et sautez sur la table de gauche pour activer l'interrupteur avec le marteau. Cela a pour effet d'ouvrir la grille et de permettre à Mario de passer lui aussi. Il ne vous reste plus qu'à faire un super saut pour vous emparer du **verre vert**. Faites un autre super saut pour revenir dans la pièce où vous attendent les deux frères qui seront éberlués par l'exploit que vous venez de réaliser. Vous pouvez à présent pénétrer dans les bois en sortant de la maison par le bas.

Bois du Rire

En avançant dans le bois sur la gauche, vous allez vous faire agresser par des châtaignes. Commencez par les frapper avec le marteau pour qu'ils se transforment en pois et essayez d'éliminer les pois dorés avant qu'ils ne prennent la fuite. Vous pourrez ainsi obtenir des **Badge Pics**. Méfiez-vous des châtaignes qui font semblant de s'enfuir et qui reviennent par l'autre côté de l'écran ! Le bloc sur les plates-formes renferme un **champignon**. La pancarte de gauche indique la carte du donjon qui s'annonce assez vaste. Repérez la position des livres de sauvegarde et essayez de mémoriser le parcours. Avant de vous lancer à gauche, prenez le passage nord et détruisez le rocher. Vous trouverez un bloc de pièces, un **champignon** et du **sirop**. Ainsi qu'un tuyau qui vous permettra de vous téléporter directement depuis la map générale. Revenez ensuite au niveau de la pancarte et prenez à gauche où une grille vous barre la route. Comme précédemment, enfoncez Luigi dans le sol pour passer sous la grille et activer le mécanisme de la grille avec le marteau. Faites un super saut et continuez vers le nord. Ici, vous pouvez faire un super saut pour enregistrer votre progression sur le **livre de sauvegarde**. Si vous avez pris la peine de consulter le plan, vous savez qu'il vaut mieux commencer par explorer la partie ouest. Sortez donc par la gauche et récupérez l'**herbe rafraîchissante**, les pièces, ainsi que le **champignon 1Up**. Plus loin, une tortue koopa vous barre la route. Malheureusement, vos compétences actuelles ne vous permettent pas de le faire tomber, donc rebroussez chemin et prenez cette fois le chemin vers le nord. Le sol en béton vous empêche d'enfoncer Luigi dans le sol pour passer sous la grille, mais vous pouvez briser les rochers pour dégager des ouvertures dans lesquelles vous pourrez passer en miniaturisant Mario. Commencez par l'ouverture de gauche pour actionner le mécanisme de la grille, et visitez celle de droite pour récupérer deux **sirops** et un **champignon**. Un super saut vous permet de monter dans l'écran du dessus. Comme vous l'indique la pancarte, enfoncez Luigi dans le sol pour vous glisser sous le tonneau vide, positionnez-vous comme il faut sur la dalle bizarre dans le sol, et attendez que le symbole mural envoie une boule de feu. Celle-ci va ricochet sur le tonneau et brûler le symbole mural, dégageant un passage vers le nord. Ici, on retrouve les irrésistibles Maskass qui tentent de vous transpercer avec des pics. Apprenez à esquiver leurs attaques et venez-en à bout rapidement. Empruntez le passage de droite et détruisez le rocher pour vous retrouver dans une zone remplie de bonus : des pièces, une **herbe rafraîchissante**, un **champignon** et un bloc-frères. Revenez en arrière et prenez cette fois la sortie de gauche. Vous retrouvez un autre plan des lieux qui vous indique une salle fermée sur la droite. Toutefois, même si vous brisez le bloc, vous constaterez que vous ne pouvez guère aller plus loin. Continuez donc votre route vers la gauche, éliminez les ennemis, puis montez les marches pour faire un saut en vrille en diagonale jusqu'au tonneau. Enfoncez Luigi dans le sol pour le glisser sous le tonneau, et une fois à l'intérieur, positionnez-vous sous l'interrupteur rouge. Vous verrez apparaître une nouvelle commande dans le panneau d'actions de Mario, qui va vous permettre de sauter sur le tonneau et de frapper l'interrupteur avec le marteau. Ceci dégage un nouveau passage vers le nord. Pour descendre du tonneau, la procédure est la même. Dans ce nouvel écran, enregistrez votre progression sur le **livre de sauvegarde** et comme les grilles de gauche et de droite sont fermées, allez au nord pour rencontrer Arbori, l'arbre-gardien du bois. Il vous

informe qu'avant de pouvoir rencontrer l'arbre Mère Jovia, vous allez devoir trouver les trois couleurs de fruit jovia : le blanc, le rouge et le rosé (on reste toujours dans le champ lexical du vin...). Il vous ouvre alors les deux grilles qui étaient fermées. En allant à gauche, vous pourrez emprunter les plates-formes pour obtenir une **herbe rafraîchissante**. Prenez ensuite la sortie sud-ouest pour rencontrer la petite-fille du grand Arbori. Elle vous informe qu'il y a cinq pois cachés dans les marques au sol, et que vous pouvez les récupérer en enfonçant Luigi dans la terre à ces endroits précis. Faites ainsi pour trouver les cinq pois soda, et allez lui reparler. Elle vous ouvre le chemin vers le sud. Empruntez donc ce nouveau passage et sautez sur la chenille qui dépasse du trou avec vos deux personnages. Elle disparaît mais vous pouvez la suivre en miniaturisant Mario. Terrifié, il prend la fuite, suivi de près par Luigi. Approchez-vous tout de même de la chenille pour engager le combat.

BOSS : Wiggler

L'idée consiste à sauter une fois sur chacune des sections de la chenille pour qu'elle devienne entièrement jaune, de manière à pouvoir ensuite la frapper directement sur la tête. Lorsqu'elle vous attaque, vous êtes obligé de sauter sur elle pour esquiver, ce qui fait repasser la section visée en rouge. Re-sautez dessus pour qu'elle redevienne jaune, et enchaînez vos attaques en duo sur sa tête pour en finir rapidement. Une fois la chenille partie, miniaturisez Mario et entrez dans l'ouverture pour obtenir le **fruit jovia rouge**.

Dans l'écran précédent, prenez cette fois la sortie sud-est. Avant d'entrer dans la caverne du jovia rosé, sautez sur les plates-formes pour atteindre un bloc contenant du **sirop**. Une fois dans la caverne, frappez les blocs afin de récupérer des pièces, du **sirop** et un **champignon**. A droite, un autre bloc contient un **champignon**. Prenez le passage nord pour trouver un bloc avec des pièces sur la droite, puis allez à gauche jusqu'à la plate-forme mobile. Elle s'utilise en alternant les sauts avec Mario et Luigi, et vous permet d'atteindre la section est. Passez le bloc pièces et le bloc **champignon**, puis faites un saut en vrille depuis la plate-forme de gauche pour atteindre le **fruit jovia rosé**. Laissez-vous tomber en contrebas.

Vous devez à présent revenir sur vos pas pour pénétrer dans la section est. Là, vous pouvez aller au nord pour détruire les rochers et trouver quatre pois soda sous la terre. Prenez ensuite la sortie sud-est, et miniaturisez Mario pour entrer dans la petite ouverture. Frappez le mécanisme d'ouverture de la grille de droite avec le marteau, et prenez le contrôle de Luigi en appuyant sur Start. Passez la grille de droite et frappez le mécanisme d'ouverture de la grille de gauche avec Luigi. Mario peut ainsi continuer sa route jusqu'au mécanisme suivant, et Luigi peut avancer jusqu'à la prochaine grille. Rassemblez maintenant Luigi et Mario devant la grille de droite. Vous remarquez une marque dans le sol où vous pouvez récupérer un autre pois soda en enfonçant Luigi dans le sol. Procédez de la même façon pour le faire passer sous la grille, et activez l'interrupteur avec le marteau. Vous n'avez alors que quelques secondes pour faire sauter Luigi sur le tremplin de droite afin qu'il rejoigne Mario, miniaturiser Mario et le faire passer dans le petit passage de gauche pour atteindre la dernière grille de gauche dans les temps. Si vous réussissez, vous pouvez vous emparer du **fruit jovia blanc**.

Maintenant que vous avez les trois fruits, revenez voir Arbori qui vous ouvre le chemin du nord. Suivez Pargne et Lebleu pour déboucher dans une nouvelle zone avec un bloc pièces, un bloc **champignon**, une **herbe rafraîchissante** et un **champignon 1Up**. Au nord, vous pouvez enregistrer votre progression sur le **livre de sauvegarde** avant d'entrer dans l'arbre. Vous y rencontrez le vieux Baramkar, génial inventeur du soda hilaro. Pargne et Lebleu se sont visiblement fait piéger, mais vous comptez bien surmonter cette épreuve, n'est-ce pas ?

BOSS : Soda Hilaro

Eliminez les sortes de blobs qu'ils vous envoient à l'aide du marteau, puis commencez par détruire son bouclier à coups de marteau. Ceci fait, attaquez-le toujours avec le marteau en privilégiant les attaques en duo-marteau. Il vous enverra ensuite des boules qu'on ne peut éviter qu'en sautant avec un timing parfait. Après un certain nombre de coups, il va se réduire et Baramkar va passer pour lui redonner de la vie. S'il essaye de vous mordre, contre-attaquez au bon moment avec le marteau. Finalement, il disparaît et Baramkar vous fait tomber dans une trappe.

Bois du Rire Souterrain

Vous contrôlez Luigi qui est séparé de Mario, celui-ci étant enfermé plus bas à l'intérieur d'un tonneau de soda hilaro. Après avoir enregistré votre partie sur le **livre de sauvegarde**, sortez par le nord, récupérez les deux **champignons** et brisez les rochers avec le marteau. Evitez l'affrontement si vous ne voulez pas vous battre seul. Continuez votre route

jusqu'au bloc **champignon**, et poursuivez vers le nord-ouest. Après les deux bloc pièces, vous rejoignez le tonneau où est enfermé Mario, mais Luigi pousse le tonneau dans l'eau et embarque dessus. On se croirait dans Bilbo le Hobbit...

Grilles du Château de Végésia

Vous débouchez finalement à l'entrée du château où repose la reine Végélia. Luigi saute alors sur le ventre de Mario qui recrache le soda hilaro dans le gosier de la reine qui recrache enfin le ver hilaro. A présent rétablie, la reine subit les effets secondaires du soda hilaro et rit à gorge déployée. Elle essaye de garder son sérieux en apprenant que Graguémona a volé la voix de la princesse Peah et la Végétoile pour pouvoir exaucer son vœu. En sortant du château, vous retrouvez le prince Harik qui vous apprend que Graguémona se cache à l'Hahadémie, le centre de recherche du rire, au sud-est du château. Sortez donc par l'ouverture de droite et visitez la salle du savoir. Vous pouvez maintenant quitter le château, sauvegarder votre partie et poursuivre vers l'ouest. Entrez dans la cabane des tuyaux pour créer un raccourci sur la map générale en sortant par le tuyau vert. Prenez ensuite le second tuyau rouge pour en savoir plus sur les tuyaux. On apprend que les tuyaux jaunes sont utilisés pour passer de la terre ferme au fond de l'eau, ou de la surface au sous-sol. Revenez vers l'est et montez pour rencontrer un photographe qui peut vous permettre de remplacer vos photos de passeport par de nouvelles si vous payez 100 pièces. Si vous refusez, il réduira le prix de moitié. Revenez ensuite à gauche puis descendez pour rejoindre le village remis à neuf. Ceci vous permettra d'acheter de nouvelles choses pour renforcer votre équipement si vous le désirez. On trouve même une boutique d'informations qui vous sera peut-être utile si vous êtes perdu. Dans la maison au nord-est, vous pouvez trouver un **super champi**, deux **pois Uf** et du **sirop**. Dans l'écran de gauche, vous trouvez un magasin de badges et de pantalons, et un café où vous pourrez mélanger vos pois pour obtenir de nouvelles boissons et des accessoires. Un **champignon** est caché dans la maison de droite. Près de cette maison, l'intellectuel du village vous raconte l'histoire de la civilisation du pois et des bijoux minari enterrés dans cette ville. En fait, il s'agit d'une quête annexe qui consiste à retrouver les 10 minari enfouis dans le village. Elle est optionnelle, tout comme la suivante, donc si ça ne vous intéresse pas, allez directement deux chapitres plus loin.

Quête des Minari

La quête consiste à fouiller le village de Végésia à la recherche de 10 minari enfouis dans le sol. Pour les repérer, vous pouvez miniaturiser Mario pour voir à quels moments un point d'exclamation apparaît. Cela veut dire qu'un minari n'est pas loin et qu'il vous suffit d'enfoncer Luigi dans le sol pour le déterrer. Voici leurs emplacements :

1. A l'entrée de la boutique de vêtements, juste en bas à gauche du carré bleu à droite de l'entrée. (Partie ouest de la ville)
2. A gauche de la boutique de vêtements, dans le coin d'herbe situé entre l'arche et la boutique. (Partie ouest de la ville)
3. En bas à droite du pont ouest, 5 cases à gauche de l'entrée de la maison, sur l'herbe. (Partie ouest de la ville)
4. Sous l'arche sud, la dalle de gauche en-dessous de l'arche. (Partie ouest de la ville)
5. Entre l'arche centrale non terminée et l'arche nord, dans l'herbe à droite à la limite des dalles. (Partie ouest de la ville)
6. En-dessous des marches nord-ouest qui remontent vers le château. (Partie est de la ville)
7. Dans le coin tout à fait en bas à gauche. (Partie est de la ville)
8. Sur la petite colline la plus à droite tout en bas de l'écran. (Partie est de la ville)
9. Sur la corniche juste à droite de l'arbre situé à droite de la maison avec l'enseigne champignon. (Partie est de la ville)
10. Contre le mur de la maison à deux entrées, juste à gauche de la porte de gauche. (Partie est de la ville)

Une fois que vous aurez tous les minari, revenez voir l'intellectuel du village près de la maison en bas à droite de la partie ouest de la ville, et vous serez récompensé par une **Roche frères**. Elle fait partie des badges et vous pouvez l'équiper sur Mario ou Luigi pour améliorer ses statistiques.

Quête des lapins perdus

Dans la partie est du village, un personnage vous demandera de l'aider à retrouver ses lapins perdus, des animaux familiers. Il y en a 5 et sont petits, verts et ronds, et ne doivent en aucun cas sortir de la ville. Voici leur emplacement :

1. Tout à fait au nord-est de la partie est du village.
2. Sur le toit de la maison à deux entrées, au nord de la partie est du village. Faites un super saut pour monter sur le toit.
3. Sur le toit de la maison située au sud-est de la partie ouest du village.
4. Sur le toit de la maison située au sud-ouest de la partie ouest du village.

5. Derrière la maison située dans le coin nord-ouest de la partie ouest du village.

Lorsque vous les aurez tous, revenez voir l'homme qui vous a demandé de les chercher au centre de la partie est du village, et il vous récompensera avec un **champi or**.

Hahadémie

Quittez la ville par la droite et lisez la pancarte pour vous informer de la direction à suivre. La Hahadémie se trouve au sud, c'est donc le chemin que nous allons emprunter (les objectifs sont toujours indiqués par un drapeau sur la carte que vous pouvez déplier dans le sous-menu. Méfiez-vous du Lakitu qui vous envoie des monstres, et traversez le pont en bas de l'écran. Un autre panneau vous indique qu'il faut aller au sud. Suivez la route jusqu'à l'embranchement, et allez au sud-ouest pour interroger les soldats qui acceptent de vous laisser passer. Ici, suivez tout simplement les panneaux pour arriver jusqu'à l'entrée de l'Hahadémie au sud-est. Lorsque vous arrivez sur la plage, prenez les pièces et le **super sirop** dans les blocs au nord, puis descendez récupérer d'autres pièces plus à droite. Le pont vous conduit à un **livre de sauvegarde** et à l'entrée principale de l'Hahadémie.

Dès votre arrivée, vous voyez des gens prendre la fuite et d'autres écroulés sur le sol suite à l'arrivée de Graguémona. Les docteurs sont effectivement changés en clowns, et vous allez devoir en combattre un pas plus tard que tout de suite. Plus loin, vous trouvez le plan des lieux qui s'annoncent gigantesques. La plupart des portes étant condamnées, sortez par le haut de la pièce après avoir récupéré le **sirop** et le **super champi** dans les blocs. Ici, vous pouvez trouver un **pois Uf** et un **champignon** dans les blocs, de chaque côté de la salle, ainsi que deux blocs interrupteurs. Laissez celui de gauche dans l'état où il est, et activez celui de droite pour ouvrir le passage en bas à gauche de la première salle. Empruntez donc ce nouvel accès, et comme la porte du bas est fermée, allez à gauche. Prenez ensuite la sortie ouest, puis nord, et frappez les blocs pour connaître les dates de sortie de Paper Mario, Super Mario Bros, Super Mario World et Super Mario 64... Dans la pièce suivante, vous découvrez le fonctionnement des blocs rallye et des blocs de hasard. Revenez au couloir où vous aviez pris à gauche, et bifurquez cette fois vers le nord. Si vous avez mémorisé le plan, vous savez qu'il y a une salle isolée sur la droite. Allez donc la visiter pour trouver un vrai bloc hasard, un **pois Uf**, un **champignon** et une **noisette**. Revenez dans la salle précédente et allez au nord après le plan. La nouvelle pancarte vous indique que le local électrique se trouve au nord, et la porte du soleil à droite. Vous êtes de toute façon obligé d'aller à droite. Vous trouvez un panneau constitué de cercles rouges et bleus. Vous comprendrez vite à quoi ça correspond en allant dans la pièce du dessus. L'organisation des statues avec des symboles rouges et bleus correspond exactement à celle indiquée par le premier tableau. Vous devez donc les frapper à coups de marteau pour changer leurs couleurs, de manière à respecter la formation du second tableau. Si vous n'avez pas envie de noter ou que vous avez du mal à mémoriser, voici la formation à suivre. Première ligne : rouge, rouge, bleu, bleu. Deuxième ligne : rouge, bleu, rouge, rouge. Troisième ligne : rouge, bleu, rouge, rouge. Ceci fait, les statues disparaissent, le soleil se réfléchit sur les miroirs et la porte nord dans la salle précédente s'ouvre. Vous pouvez donc à présent accéder à la salle du local électrique. A partir de là, allez à gauche pour trouver un **livre de sauvegarde**. Frappez le bloc rallye puis rendez-vous dans la salle du dessous. Réduisez Mario et faites-le entrer dans le petit local pour activer un interrupteur qui ouvre la grille de gauche. Prenez les commandes de Luigi et passez par cette grille ouverte pour activer cet autre mécanisme qui fait apparaître un bloc point d'exclamation à côté de Mario. Prenez le contrôle de Mario, frappez ce bloc, et essayez de réussir le nouveau challenge qui consiste à frapper 30 blocs en 25 secondes avec vos deux personnages pour ouvrir la porte suivante. Cela permet de réunir Mario et Luigi et de passer dans le local du bas en réduisant Mario. Vous y trouverez un **champignon**. Vous devez maintenant sauter sur les marches de manière à faire évoluer Mario sur la corniche en hauteur. Allez le plus au nord possible, sautez par-dessus les trous pour vous laisser tomber dans le local avec l'interrupteur. Activez-le pour ouvrir la porte du local où se trouve le tonneau. Faites entrer Luigi dedans, et approchez-vous de l'interrupteur dans le mur nord pour l'activer en sautant sur le tonneau avec Mario. Cela a pour effet de libérer un rayon de lumière dans tout le niveau. Revenez en arrière en suivant ce rayon de lumière jusqu'à ce que vous arriviez au premier livre de sauvegarde, et allez en bas. Frappez les blocs de la première salle pour récupérer un **champignon**, un **pois Uf**, du **sirop** et un **super champi**, puis allez à gauche.

Passez la salle avec la dalle qui déclenche une attaque avec le symbole mural, et poursuivez à gauche en faisant un super saut. Faites un saut en vrille jusqu'au mécanisme dans le mur que vous frapperez avec le marteau pour ouvrir un passage réduit. Faites un saut en vrille pour atteindre la plate-forme suivante et miniaturisez Mario pour le faire entrer à l'intérieur du trou. Pour trouver la sortie dans le labyrinthe, allez à droite à partir de la dalle jaune, puis faites le tour par en haut, redescendez et bifurquez à droite de manière à vous retrouver devant un autre mécanisme. Actionnez-le pour abaisser les blocs qui vous barraient la route et repérez l'endroit où apparaît le tonneau. Ressortez du labyrinthe pour rejoindre Luigi. Avant d'aller dans la salle du tonneau, laissez-vous tomber en contrebas dans la salle où se trouve le

bloc point d'exclamation et prenez la sortie sur la gauche. Activez le mécanisme pour faire tomber un autre tonneau à côté du précédent puis sortez par la droite pour trouver un nouveau **livre de sauvegarde**. Regagnez la salle des tonneaux et faites entrer Luigi sous le tonneau de gauche. Placez-le sur la dalle en face du symbole mural pour que la sphère ricoche sur l'autre tonneau et actionne le boîtier dans le mur. Cela met en marche une grue qui s'empare du tonneau où se trouve Luigi, laissant seul Mario. Guidez-le à gauche de cette salle, puis entrez dans le passage qui se trouve immédiatement sur votre droite. Vous êtes donc revenu dans la salle du dernier livre de sauvegarde. Allez à gauche et montez les marches puis sautez pour récupérer une **herbe rafraîchissante**, du **sirop** et un **champignon**. Laissez-vous tomber en contrebas et sortez par le bas de l'écran. Là, vous devez sauter sur les tonneaux qui arrivent sans les toucher afin d'atteindre le tonneau en haut de l'écran. Vous devez ensuite activer le mécanisme pour ouvrir un autre passage sur la droite. C'est ce passage que va emprunter le tonneau de Luigi, frappant le bloc point d'exclamation inaccessible et permettant au rayon de se propager dans les salles de droite. Repérez la porte qui s'ouvre tout à fait à droite du niveau, dans la salle aux étoiles. Vous retrouvez le duo réuni dans la salle où se trouvaient les deux tonneaux. Rendez-vous dans la salle du premier livre de sauvegarde, suivez le rayon jusque dans la pièce étoilée et empruntez le passage nouvellement ouvert en bas à droite. Remplissez le ventre de Mario avec de l'eau et pénétrez dans la salle sud. Vous allez devoir utiliser le marteau de Luigi sur Mario pour lui faire recracher l'eau sur la souris mécanique qui se trouve à gauche de l'écran. Elle s'électrocute et met en marche le ventilateur qui repousse le bloc point d'exclamation en bas de l'écran. Vous pouvez alors l'activer pour prolonger le faisceau de lumière dans la dernière salle. Allez là-bas pour frapper le dernier bloc point d'exclamation qui permettra au faisceau de déclencher l'ouverture de la porte ronde au nord. Après la séquence avec Graguémona, entrez dans la pièce au nord et récupérez les deux **pois Uf** et le **super champi** dans les blocs. Enregistrez votre partie sur le **livre de sauvegarde**, puis passez la porte. L'expérience de Graguémona tourne mal et vous devez l'affronter.

BOSS : Graguémona

Dès sa première attaque, Graguémona est capable de réduire tous vos points de vie à zéro ! Vous devez donc absolument éviter ses attaques en sautant par-dessus les trous qui apparaissent dans le sol et par-dessus ses éclairs. Ceci fait, vous avez la main. Attaques avec les attaques en duo pour lui infliger un maximum de dégâts, puis apprêtez-vous à éviter sa série d'attaques. Procédez de cette façon jusqu'à ce que Graguémona se dédouble. Repérez rapidement les ombres des trois formes avant qu'elles n'apparaissent pour savoir quelle est la vraie forme de Graguémona, celle qui a la plus grande ombre. Si vous vous trompez, vous devrez éviter un lâcher de chauve-souris. Lorsque vous avez repéré la bonne forme, attaquez avec vos frappes en duo. Attention sur la fin car Graguémona va recommencer à envoyer ses trous noirs et ses éclairs, alors tenez-vous prêt à éviter tout ça.

A la fin du combat, Gracowitz récupère l'âme de Graguémona et s'apprête à vous porter un coup fatal lorsque le prince Harik fait son apparition et repousse Gracowitz à des lieux à la ronde. Puis le prince vous demande de le rejoindre au sous-sol. Empruntez la sortie nord-ouest vers le sous-sol de l'Hahadémie où vous attend un **livre de sauvegarde**. Faites un super saut jusqu'au bloc contenant la **noisette**, continuez jusqu'au bloc-frères et frappez ensuite le bloc hasard. Vous trouvez ensuite un **super champi** et une **super noisette**, ainsi qu'un emplacement où se trouve un **pois soda**.

Enfoncez Luigi dans le sol pour le récupérer. Le plan vous indique que vous avez presque fait le tour de l'Hahadémie, et vous révèle votre position. Vous pouvez trouver un autre **pois soda** dans cette pièce. Passez la porte et débarrassez-vous des monstres qui hantent ce lieu pour vous laisser le champ libre lorsque vous traverserez la pièce avec le ventre de Mario rempli d'eau. Sortez par la droite puis descendez jusqu'au bloc contenant du **sirop** et lisez la pancarte qui vous indique le local du générateur souterrain sur la droite. Le bloc contient un **super champi**. Enregistrez votre progression sur le **livre de sauvegarde**, puis allez dans la pièce de droite. Remplissez le ventre de Mario à la fontaine, et recrachez l'eau sur les souris mécaniques à gauche. Vous devez trouver le bon timing pour intercepter les souris au moment où elles passent entre les segments électrifiés. Faites ça trois fois de haut en bas pour ouvrir la porte de la salle précédente. Entrez à l'intérieur et faites un super saut pour retrouver Pargne et Lebleu auprès de la Végétoile.

BOSS : Pargne et Lebleu

C'est la seconde fois que vous affrontez ce duo. Utilisez le marteau pour éviter que Pargne ne vous vole un champignon et pour contrer les marteaux de Lebleu, puis sautez pour éviter les jets de flamme. Attaquez avec vos meilleures attaques duo en commençant par vaincre Pargne, puis terminez avec Lebleu, sachant qu'il a tout de même beaucoup plus de vie.

Ile Kusu

Finalement, la Végétoile s'échappe d'elle-même, entraînant avec elle Mario, Luigi et leurs deux ennemis. Bowser retrouve brutalement la mémoire et la Végétoile explose en quatre fragments. Mario et Luigi se retrouvent sur l'Ile de Kusu à l'est de Végésia. Un **livre de sauvegarde** se trouve quelques pas plus au nord. Si le cœur vous en dit, vous pouvez écouter les cassettes sur les recherches liées à la civilisation Kusu et leurs habitants, les Kusu G, avant de prendre la sortie au nord. L'occasion d'ailleurs de rencontrer l'un des autochtones qui vous parle d'un mur de pierre situé au sud-est de l'île. Vous pouvez faire un super saut pour entrer dans le premier bâtiment au centre. Frappez le bloc-frères et rejoignez la grille la plus à droite pour passer dessous en enfonçant Luigi dans le sol. Dans la pièce suivante, frappez la stèle avec le marteau pour voir apparaître un étrange personnage qui vous demande de partir. Allez examiner la pierre bleue pour apprendre à Luigi une **technique du Tonnerre : la paume foudroyante**. Une sortie en bas à gauche vous permet de quitter les lieux, mais pour cela, vous devez prouver que vous savez utiliser votre nouvelle technique en électrifiant la sphère bleue pour ouvrir la grille. Sortez de ce bâtiment, et continuez vers l'ouest pour pénétrer cette fois dans le temple du feu. Vous allez procéder de la même manière mais avec Mario. Réduisez sa taille pour lui permettre de s'engouffrer dans l'ouverture, puis frappez la stèle et examinez l'orbe. Vous apprendrez une **technique du feu : la main flamboyante**. Sortez ensuite par le côté droit et allumez la torche avec votre nouvelle technique pour ouvrir la grille. Vous pouvez maintenant essayer de brûler les Kusu G rouges avec des flammes et d'électrocuter les Kusu G bleus avec la foudre pour les affronter et obtenir des **pantalon Kusu G**. Rendez-vous ensuite près du bâtiment de la première zone, à l'est, où vous allez devoir utiliser vos deux nouveaux pouvoirs afin de créer un pont vers le tuyau de droite. En pénétrant à l'intérieur, vous glissez tout au fond. Une manip vous explique alors comment remonter, ce qui n'est pas sans évoquer une scène désopilante de Kuzco... Quand vous saurez faire ça, laissez-vous glisser au fond pour atteindre l'océan.

Fonds marins Ile Kusu

En frappant le **livre de sauvegarde**, vous constaterez que l'eau vous oblige à multiplier vos sauts pour atteindre la hauteur habituelle. Exercez-vous et continuez vers l'ouest. Dans la section de gauche, allumez la torche de droite pour ouvrir un passage vers le nord, puis montez en prenant garde aux plongeurs qui vous tombent dessus et frayez-vous un passage dans la salle de gauche. Après avoir mémorisé le plan des lieux, continuez vers la gauche en nageant avec les deux personnages pour éviter les pics. Sortez en bas à gauche, puis montez sur la plate-forme où se trouve une sphère bleue. Elle réagit au mécanisme tonnerre de Luigi et active l'ouverture de la porte à double-battant. La salle qui suit est également remplie de pics, et la porte du bas est bloquée, donc sortez par le nord. En frappant le mécanisme avec le marteau, vous verrez apparaître successivement une série de flammes dans le mur de gauche. Retenez leur ordre d'apparition pour allumer toutes les torches dans cet ordre : 1, 4, 3, 5, 2 en partant de la gauche. Cela aura pour effet de libérer un passage vers le sud. Là, avancez vers l'ouest jusqu'à ce que vous arriviez près d'un nouveau tuyau jaune et d'un autre **livre de sauvegarde**. En remontant le tuyau jaune, vous verrez Graguémona s'emparer de l'âme du pauvre Bowser.

A l'extérieur, frappez l'interrupteur avec le marteau pour ouvrir la grille et avancez un peu pour retrouver le Prince Harik. Il vous demande de le rejoindre à l'aéroport de Végésia, au sud du château. Cette nouvelle destination vous est indiquée sur la carte. Passez d'abord dans le tuyau qui se trouve sur la plate-forme juste au nord, près des Bob-Ombs, pour rajouter le marqueur numéro 6 sur la carte. Plus haut, vous pouvez frapper un bloc point d'exclamation pour élever une nouvelle plate-forme qui pourra vous servir plus tard. Continuez vers la gauche pour trouver un panneau qui vous indique la direction du château. A partir de la ville des pois, sortez à l'est sur le pont, allez au sud sur le pont de bois, puis à l'ouest de manière à faire passer Luigi sous la grille plus haut. Guidez-le jusqu'au bloc point d'exclamation et frappez-le pour débloquer une autre grille en bas. Empruntez ce nouveau passage et continuez vers l'ouest après la pancarte qui indique l'atelier de Quiahare, le génie de la mode. Poursuivez vers la gauche, sautez sur la haie et dirigez-vous vers le bas au niveau de la pancarte pour atteindre enfin l'aéroport. Vous devrez auparavant électrifier les deux sphères bleues pour créer un pont.

Aéroport de Végésia

Interrogez les pois et dirigez-vous vers le pont sud pour apprendre que Mimirico vous attend à la piste d'atterrissage. Elle vous informe que des plantes Piranha ont pris racine sur la piste, ce qui empêche l'arrivée de la princesse Peach. Vous pouvez les attaquer pour les éliminer, mais vous constaterez qu'elles reviendront dès vous aurez changé d'écran.

Pour vous en débarrasser définitivement, vous devez aller jusqu'à l'une des fontaines, remplir le ventre de Mario et cracher l'eau sur une plante en utilisant la main foudroyante de Luigi sur Mario. La plante devient alors bleue, et c'est le moment d'invertir vos deux personnages pour foudroyer la plante. Vous constatez alors qu'il vous faut détruire de cette façon les cinq plantes pour détruire l'oeuf géant au centre de la piste, ce que vous allez vous empresser de faire. En passant, vous remarquerez des emplacements qui dissimulent des **pois soda** dans l'herbe. Une fois que vous aurez terminé le travail, revenez voir l'oeuf au centre de la piste pour affronter un boss.

BOSS : Maman Piranha

Commencez par sauter sur les boules de feu lancées par les petites plantes pour prendre la main. A chaque fois que vous attaquerez la mère, les bébés riposteront en vous envoyant des boules de feu, ou des boules électrifiées si ce sont des plantes bleues. Elles apparaissent si vous tuez les rouges et permettent à la mère de passer en bleu. Le mieux est donc de vous focaliser sur la mère en déclenchant des attaques marteau en duo. Acharnez-vous sur elle car elle se régénère continuellement et riposte avec ses racines. Si vous redoublez d'efforts, elle disparaît et laisse derrière elle un **badge pics A**.

Admirez la façon dont Luigi fait disparaître ce qui reste de la plante, puis revenez voir Mamirico et assistez à l'atterrissage de la princesse Peach. On découvre alors avec stupeur que la voix de la princesse Peach n'a en réalité jamais été volée ! La personne qui s'est faite passer pour Peach et qui a donc perdu sa voix n'était autre que Birdo, l'espèce de dinosaure rose lanceur d'oeufs apparu pour la première fois dans Super Mario Bros 2 sur NES. Si la princesse Peach n'a pas pu vous en avertir avant, c'était à cause de la présence de Bowser. Ce qui n'empêche que la Végétoile s'est tout de même scindée en quatre fragments qu'il va falloir retrouver. Une fois dans le château, allez voir la reine dans la pièce du fond. La princesse Peach vous demande alors de l'accompagner à LittleToad, la ville champignon. Pour cela, vous allez auparavant devoir traverser la dangereuse vallée Hihi au nord-est. Rendez-vous sur le pont à l'est du village, puis au nord. Avancez jusqu'à la sphère bleue et électrifiez-la avec Luigi pour ouvrir la grille. Vous arrivez finalement devant l'entrée d'une grotte où vous pouvez enregistrer votre progression sur le **livre de sauvegarde**. En bas de l'escalier, vous retrouvez les frères Forgeron qui ont emménagé dans un nouvel atelier. Grâce à eux, vous allez récupérer les **super marteaux** qui permettent de briser des rochers plus solides, mais pas encore les roches noires. Suivez le chemin de droite en brisant les pierres pour arriver devant Clonk qui vous propose un petit jeu pour 200 pièces. Vous avez une chance sur trois de tomber sur la bonne pierre, et je peux vous assurer que les trois pierres ne contiennent rien au premier tour. Si vous échouez, vous devez lui reparler pour recommencer, mais vous devrez payer à chaque fois. Vous pouvez ne rien trouver, tomber sur un sac de 300 pièces ou bien sur le **parchemin numéro 1**. Cet item vous permettra d'utiliser une nouvelle attaque duo en combat. Sortez ensuite de la grotte et revenez à l'entrée du chemin que vous avez ouvert en électrifiant la sphère bleue. Sur la gauche, une pancarte vous indique que la vallée Hihi se trouve au nord. Allez-y et brisez le rocher qui vous en bloque l'accès.

Vallée Hihi

La princesse Peach vous rejoint à l'entrée de la vallée pour que vous l'escortiez jusqu'à LittleToad. En l'espace de trois secondes, la princesse se fait enlever par des goombas du désert. Le plan du niveau se trouve dans la zone que vous venez juste de quitter, de même que le **livre de sauvegarde**. Revenez dans l'écran où la princesse s'est faite enlever, et engouffrez-vous dans le tuyau jaune. Au bout de ce passage, il vous suffit d'éliminer les deux groupes d'adversaires pour délivrer la princesse Peach. De retour à l'extérieur, vous allez découvrir les joies de vous promener avec la princesse. Non seulement elle se barre dès qu'elle en a l'occasion, c'est-à-dire tout le temps, mais surtout elle se dirige n'importe où, faisant fi du danger. A vous de débayer le terrain des monstres qui y résident, et de courir sans arrêt après cette cruche pour lui dire de rebrousser chemin si c'est nécessaire. Lorsque vous voulez changer d'écran, laissez-la passer devant et serrez-la de près. Quittez donc cet écran par le nord-est, puis suivez la princesse jusqu'à la grille. Ouvrez-la en frappant le bloc point d'exclamation, puis passez dans l'écran suivant. Ici, éliminez les monstres qui obstruent le chemin jusqu'à la grille, puis précédez la princesse lorsqu'elle fait demi-tour et frappez le premier interrupteur avec le marteau de manière à faire tomber un tonneau sur la corniche au centre de l'écran. Attendez que la princesse fasse à nouveau demi-tour sans trop vous éloigner sinon elle se ferait enlever, et monter la série de marches jusqu'au tonneau. Enfoncez Luigi dans le sol pour le faire entrer dans le tonneau et laissez-vous tomber sur le sol. La difficulté vient du fait qu'il faut impérativement aller vite afin de garder la princesse dans son champ de vision. De la même façon, vous devez monter rapidement sur le tonneau pour activer le second mécanisme pour ouvrir la grille. Vous pouvez maintenant entrer dans la prochaine zone. Continuez à escorter Peach de cette façon, et cette fois, arrangez vous pour sauter sur les plates-formes assez vite de manière à actionner le bloc point d'exclamation. La princesse se

dirige ensuite automatiquement vers la pancarte qui indique la direction de LittleToad. Vous pouvez prendre le temps d'enregistrer votre partie sur le **livre de sauvegarde** avant de suivre Peach dans la zone suivante. Vous la trouvez alors aux prises avec un arbre mutant, sous les yeux de deux Toad peureux.

BOSS : Rochefort

Vous pouvez viser la tête ou le corps de Rochefort. Visez d'abord le corps en privilégiant les attaques marteau. Pour vous défendre, écrasez les rochers qu'il vous envoie à l'aide du marteau. Lorsqu'il se divise en quatre arbustes, surveillez celui qui tire la langue et frappez celui-ci jusqu'à ce qu'il craque.

LittleToad

Une fois dans LittleToad, la princesse vous abandonne pour visiter les lieux. Vous êtes libre de faire des emplettes dans les environs avant d'aller dans la salle de jeux pour participer à une épreuve délirante. Le pont au sud-est mène à un tuyau qui crée un raccourci en 7 vers LittleToad sur la carte. Si vous faites un bon score dans la salle de jeux, au moins 200 points, Mario gèrera un **mégachampi** qui le rendra malade. La princesse se renseigne sur son état et apprend qu'il se transformera en haricot si on ne trouve pas le remède avant trois jours. La seule solution est de se rendre dans les ruines Marra à l'ouest pour trouver l'herbe clapicot. La princesse oblige Luigi à y aller malgré la présence de monstres terrifiants, et vous prenez alors le contrôle d'un Luigi visiblement très angoissé. Quittez le château et allez au sud-est pour trouver la maison de Psycho Kamek, l'hypnotiseur. La séance aura pour effet de redonner de l'assurance à Luigi qui croit désormais être Mario, ce qui vous permet de retrouver vos sauts et attaques habituels. Quittez la ville par le sud-ouest en prenant l'ascenseur vers la vallée Hihi. En bas, vous voyez une pancarte qui vous indique l'ascenseur pour les ruines Marra. Avancez jusqu'au premier rocher, brisez-le avec le marteau, et continuez ainsi vers le sud jusqu'à ce que vous trouviez un nouveau plan des lieux. Passez le tremplin sur la gauche, puis le pont, et vous arriverez près d'un **livre de sauvegarde** et d'un **champi 1Up**. Un petit détour par le nord vous montrera que le passage est bloqué, donc dirigez-vous vers le sud pour récupérer deux **champignons** et du **sirop**. Gravissez les marches jusqu'à la statue rouge. Frappez-la avec le marteau pour déclencher une épreuve qui consiste à renvoyer toutes les boules bleues en évitant les rouges de manière à libérer un interrupteur. La porte s'ouvre alors sur les ruines Marra.

Ruines Marra

Le challenge de la première salle est évident, il suffit d'électrifier les deux sphères bleues pour ouvrir la porte. Affrontez ou évitez les ennemis, mais le principal est d'atteindre l'ouverture de droite qui débouche sur une autre salle. Gravissez les marches quatre à quatre jusqu'au bloc point d'exclamation que vous frapperez pour élever les petites plates-formes de gauche. Exécutez rapidement vos sauts car elles vont s'écrouler sous votre poids. Là, faites un détour par le passage de droite pour trouver un **super champi** avant de passer la porte. Ici, montez les marches et calculez vos sauts pour ne pas louper vos sauts sur les plates-formes mobiles. Après avoir enregistré votre progression sur le **livre de sauvegarde**, actionnez l'interrupteur bleu pour abaisser les plates-formes de même couleur. Cela vous permet d'atteindre le niveau supérieur en quelques sauts, jusqu'à l'interrupteur vert que vous frapperez pour abaisser les plates-formes vertes. Allez directement deux étages au-dessus, sans vous préoccuper de l'interrupteur bleu. Vous pouvez ainsi atteindre l'interrupteur rouge et le frapper. Laissez-vous tomber deux étages plus bas et frappez l'interrupteur vert sur la droite. Allez à gauche pour actionner l'interrupteur bleu, vous n'avez plus qu'à sauter jusqu'à la porte. Deux salles plus loin, gravissez toutes les marches jusqu'au bloc point d'exclamation pour faire tomber un rocher et créer des plates-formes. Mais dès que Luigi saute sur la première plate-forme, le rocher l'arrête et lui demande de l'aider à évacuer son stress... Le but du jeu consiste à éviter les boules qu'il vous envoie pendant 30 secondes. Vous devrez recommencer si jamais vous touchez une flamme ou tombez des plates-formes. Essayez de rester toujours le plus à droite possible et dès qu'une flamme arrive, sautez sur la plate-forme de gauche pour l'esquiver avant de vite revenir sur celle de droite. Les dernières boules sont les plus difficiles à éviter car elles s'enchaînent rapidement. Lorsque vous aurez réussi, le rocher libère un passage à l'étage du dessous. Cette nouvelle pièce renferme l'**herbe clapico** que vous êtes venu chercher. Sortez par la porte du haut, empruntez le tuyau jaune et enregistrez votre progression sur le **livre de sauvegarde**. Le tuyau de droite vous ramène directement à LittleToad.

En route vers le château, Luigi reçoit un éclair sur la tête qui lui fait perdre la mémoire. Mais le pire est à venir puisque la princesse se fait à nouveau enlever par Graguémona dans le fameux engin du boss de fin de Super Mario World... Elle a pris possession du corps de Bowser, aidée par son sous-fifre, et se fait maintenant appeler Bowsémona. Avant de foncer au secours de Peach, Luigi va chercher Mario alité et le soigne avec l'herbe clapico qu'il a ramenée des ruines.

De retour au château de Végésia, vous recevez un message de Bowsémona qui pose ses conditions : vous devez lui apporter les quatre morceaux de la Végétoile pour avoir une chance de récupérer la princesse. Une fois de plus, le prince Harik va faire la course avec vous pour accomplir cette mission le premier. Le plan vous indique l'emplacement approximatif des quatre morceaux de la Végétoile. Le premier que vous devez aller chercher se trouve au nord-est. Après avoir fait quelques emplettes d'usage dans le village, allez au nord-ouest, entre la ville et le château, pour emprunter le tuyau vert dans le bâtiment de gauche. Vous pouvez ainsi vous téléporter directement à LittleToad. De là, rejoignez la vallée Hihi en empruntant l'ascenseur, montez sur la corniche pour aller au sud-est, et traversez tout le niveau pour revenir à l'entrée de la vallée Hihi, dans la zone où se trouvent un livre de sauvegarde, un panneau et un plan des lieux. Faites un super saut pour monter sur la corniche de droite, prenez la sortie est et continuez à droite jusqu'à trouver un autre plan des lieux. Vous voilà devant un bateau sur le pont duquel se trouve le premier fragment de la Végétoile ! Vous faites un saut en vrille pour l'atteindre, mais des marins squelettes emmènent le fragment à l'intérieur du bateau. Vous n'avez pas d'autre choix que de les suivre dans la cabine du Millésime.

Le Millésime

Le bateau Millésime transporte le soda hilaro. Contrairement à ce qu'on pourrait croire de prime abord, les marins squelettes ne sont pas des monstres et ne chercheront donc pas à vous attaquer. Rendez-vous dans la section de gauche pour localiser la cabine du capitaine. Celui-ci vous apprend que le bateau a échoué depuis fort longtemps dans le désert, ce qui explique pourquoi les marins sont tous devenus squelettiques. La pièce du dessus contient un **champi 1Up**, une **herbe rafraîchissante** et quelques pièces. Continuez ensuite votre exploration du bateau vers le sud, passez le **livre de sauvegarde** sur le pont inférieur, et rendez-vous dans la pièce de gauche pour atteindre l'entrée de la zone de stockage. Seulement il vous faut une carte de membre pour y entrer. Revenez dans la pièce qui se trouve au-dessus du livre de sauvegarde, et entrez dans la pièce nord. Acceptez le travail que le marin vous confie, et préparez-vous à tenter un nouveau challenge. Le jeu consiste à aligner les tonneaux de la même couleur horizontalement ou verticalement en combinant les actions de Mario et Luigi. Un petit entraînement ne sera pas superflu. Le jeu n'est guère difficile une fois qu'on a bien compris le principe. Si vous passez cette épreuve, vous devenez les sous-fifres de cet énergumène et obtenez la carte de membre. Plus rien ne vous empêche de passer la porte menant à la zone de stockage. Le fragment de Végétoile n'est qu'à quelques centimètres de vous, mais vous n'êtes pas près de l'avoir, croyez-moi. Le marin accepte de vous céder le fragment uniquement si vous aidez Billy qui est coincé dans le mur. Vous allez avoir besoin de bombes pour l'extraire du mur. Dans le couloir juste en-dessous de la cabine du capitaine, vous remarquez une dalle étrange sur le sol. Frappez-la avec votre marteau pour faire tomber de la dynamite près du mur où est coincé Billy. Allumez la mèche avec la main enflammée de Mario pour faire sauter le mur et libérer Billy. Mais c'était sans penser aux conséquences. La brèche libère un flux de sable qui envahit le bateau et le repousse vers le large. En à peine quelques mètres, le Millésime percute un rocher et coule vers le fond de l'océan. Le fragment de Végétoile remonte à la surface et dérive on ne sait où.

Fonds Marins près du Millésime

Nagez sur le pont pour trouver le **livre de sauvegarde**, puis partez à la recherche du fragment de Végétoile qui a disparu en haut à droite de l'écran. Cette fois, vous voyez le fragment disparaître par la porte située en bas à gauche de l'écran. Hélas, elle est fermée. Le panneau de droite vous indique la direction du détour pour le canton Héhé. Longez le mur nord jusqu'à la torche à droite que vous allez allumer avec les mains enflammées de Mario. La porte s'ouvre ! De l'autre côté, vous pouvez récupérer un **pois Uf** dans le bloc avant de prendre la sortie sud-est. A droite du plan, vous avez une ouverture dans laquelle peut s'engouffrer Mario si vous le miniaturisez. Sortez de la grotte et allez au sud-ouest de la zone pour trouver un emplacement pour une torche. Cela libère un passage qui permet à Luigi de rejoindre Mario. C'est à présent à Luigi d'utiliser son pouvoir sur la sphère bleue pour ouvrir le sas vers le nord-est. La nouvelle pancarte vous indique la direction du canton Héhé. Un super saut vous permet d'atteindre le **livre de sauvegarde** et le tuyau jaune qui débouche sur une nouvelle zone extérieure.

Canton Héhé - Premier fragment de Végétoile

Passez le bloc frères et allez à droite pour rencontrer les baigneuses sur la plage et trouver un autre **livre de sauvegarde**. En essayant de sortir par la droite, une autre baigneuse fait son apparition et entraîne les deux autres avec elle. Avant de les suivre, prenez le temps de faire un détour par le nord pour activer le téléporteur en empruntant le tuyau vert. Un koopa géant vous bloque le passage de droite, mais vous trouvez un autre **livre de sauvegarde** dans le

centre de relaxation au nord-est. Acceptez de payer 200 pièces pour une séance de massage, et patientez dans la salle d'attente. Hélène et Gantonne font leur apparition et commencent à masser les mains de Mario et Luigi. Cela a pour effet de révéler leurs pouvoirs de feu et de foudre aux yeux des deux jeunes filles qui vous proposent de vous apprendre deux nouvelles techniques de main. Ces techniques ridicules s'annoncent pourtant efficaces puisqu'elles permettent de pousser des choses avec le dos ou de marcher latéralement pour Luigi, et de vous déplacer à toute allure ou de renverser des choses pour Mario. Les deux filles vous demandent ensuite de leur ramener les deux perles de pois qui sont dans cette grotte. Au nord, vous avez le choix entre deux ponts. Prenez celui de gauche pour arriver dans une salle où se trouve une statue de Boo. Vous devez la pousser sur la gauche en utilisant la technique tonnerre que vous venez d'apprendre. Procédez de la même façon dans la salle suivante pour atteindre la salle du système de protection par barres de roulement. La technique tonnerre est à nouveau mise à contribution puisque vous devez à présent marcher côte à côte pour suivre les barres de roulement. La difficulté vient du fait que vous ne devez pas toucher les barres. Empruntez le passage nord qui vous conduit directement à la **perle de pois verte**. Vous devez maintenant trouver la perle de pois rouge. Empruntez cette fois le pont de droite. Au bout du pont, un Koopa géant vous barre la route. Faites-le tomber avec votre nouvelle technique de feu, et procédez de la même façon pour le Koopa qui suit. La même épreuve que tout à l'heure vous attend dans la salle suivante. Passez entre les barres de roulement à l'aide de votre technique de feu, et empruntez le passage nord pour obtenir la **perle de pois rouge**. Quittez le centre de relaxation et repoussez le Koopa de droite avec votre nouvelle technique de feu. Vous devrez à nouveau exécuter cette manœuvre sur le Koopa qui bloque l'accès au tuyau jaune. Vous revoilà sous l'eau. Lisez l'explication concernant le tourbillon d'eau et passez dans la pièce du bas. Vous y trouvez des pièces, un **super champi** et un **pois Uf**. De retour dans la salle précédente, faites un saut en vrille sur le tourbillon d'eau pour vous retrouver à l'étage supérieur. Nagez jusqu'au bloc de gauche pour récupérer le **champignon** puis revenez à droite et entrez dans le tuyau jaune à l'est. Juste à côté du plan se trouve un **livre de sauvegarde**. Au sud, vous devez à nouveau passer entre des barres de roulement. Utilisez la technique tonnerre de Luigi pour marcher latéralement en prenant garde à ne pas toucher les barres de roulement, ce qui n'est pas forcément évident. Surtout qu'il y a deux zones de ce type à passer. Dans la seconde zone, vous devez utiliser la technique tonnerre de Luigi. Plus loin vers le sud, vous devez pousser un bloc mobile vers la gauche en faisant un saut en vrille en partant du côté droit du bloc. Montez sur le bloc en faisant un super saut pour atteindre la corniche sur la gauche. Poursuivez jusqu'à l'embranchement et sortez de l'écran par la droite. Poussez le nouveau bloc mobile vers le haut, puis vers la droite, puis vers le haut et enfin vers la droite pour qu'il vous serve de passerelle vers la corniche de droite. Poussez le Boo vers la gauche à l'aide de la technique de tonnerre de Luigi pour créer un pont dans la zone de l'embranchement. Revenez à l'embranchement et prenez le passage de gauche. Devant le plan, vous pouvez aller soit à l'ouest soit au sud. Commencez par visiter la partie sud. Frappez le point d'exclamation en haut des marches pour faire apparaître un boulet et un autre point d'exclamation. Vous devez repousser le boulet avec la technique de feu de Mario et atteindre le second point d'exclamation en moins de 10 secondes pour créer un autre pont en bas à droite. Empruntez ensuite ce nouveau passage pour trouver un autre **livre de sauvegarde** plus bas. Vous pouvez récupérer un **pois soda** dans le sol juste à côté. Dans l'écran de gauche, allez en bas pour actionner le point d'exclamation en haut des marches. Un autre challenge similaire au précédent vous permettra de faire apparaître un autre point d'exclamation plus haut qui, lui-même, fera apparaître un autre bloc ainsi qu'un autre boulet.

Vous devez tous les actionner en un temps limité pour créer un autre pont sur la gauche. Vous devrez faire un saut en vrille pour rejoindre l'avant dernier bloc. Repoussez la statue Boo avec la technique tonnerre de Luigi puis dirigez-vous ensuite vers le nord. Le pont de l'embranchement principal se prolonge à nouveau. Montez deux écrans plus haut pour aller à l'ouest à partir de l'embranchement du panneau qui indique le plan des lieux. Le chemin vous conduit à un tuyau jaune qui vous ramène sous l'eau. Prenez le **pois Uf** dans le bloc, et continuez vers le nord. Arrivé au tourbillon, faites un saut en vrille pour atteindre la corniche au-dessus de vous, et suivez le chemin jusqu'au tuyau jaune qui se trouve au sud-est. Vous ressortez près d'une statue Boo qu'il vous suffit de pousser vers la gauche pour terminer le pont de l'embranchement principal. Laissez-vous tomber en contrebas, allez à droite pour rejoindre l'embranchement, enregistrez votre parcours sur le **livre de sauvegarde** et empruntez le pont de pierre nouvellement construit en direction du nord. Les trois baigneuses de tout à l'heure sont en train de décorer un arbre de Noël sur la tête d'un crabe visiblement ravi, avec le fragment de Végétoile en guise d'étoile. Reconnaisant Mario, les trois baigneuses se désintéressent du crabe pour se focaliser sur le plombier, ce qui suffit à énerver le crabe.

BOSS : Crustassov III

Attaquez ce monstre avec les attaques duo et sautez lorsqu'il tente de vous toucher avec ses pinces. A vous de voir si vous préférez l'attaquer directement ou éliminer d'abord ses pinces. Il peut également vous envoyer des bulles roses empoisonnées qu'il vous faudra renvoyer avec le marteau. Ce boss possède pas mal de points de vie mais toutes ses

attaques peuvent être repoussées. Une fois vaincu, le crabe vous cède finalement le **premier fragment de Végétoile** mais vous demande de lui trouver quelque chose pour le remplacer. Vous ne pourrez toutefois pas remplir cette quête dans l'immédiat. Sur la gauche, poussez la statue Boo pour créer un pont de pierre au nord de l'écran vous permettant de rallier un livre de sauvegarde. Au nord, creusez le sol pour trouver un **pois soda** et empruntez le tuyau vert pour vous téléporter en 3 dans la ville du château de Végésia.

Atelier Quiahare - Second fragment de Végétoile

A partir du village de Végésia, prenez la sortie est de la ville pour vous rendre près de l'aéroport. Pour cela, empruntez le pont au sud-est, allez au sud, sautez par-dessus les corniches de gauche au niveau des gardes, et continuez vers l'ouest jusqu'à la pancarte qui indique l'atelier de Quiahare. L'énoncé de la pancarte laisse présager qu'un fragment de Végétoile se trouve non loin. Poussez la statue Boo vers la gauche pour révéler un pont de bois vers le sud. Continuez votre route sur l'autre pont de bois pour récupérer des pièces et un **pois Uf** dans les blocs, ainsi qu'un **pois soda** près de l'arbre, puis revenez en arrière et sortez par le sud. Un autre **pois soda** se trouve juste à gauche du **livre de sauvegarde**. Après la pancarte qui vous informe sur le poste d'assistant, vous apercevez le second fragment de Végétoile emprisonné dans une cage sur un arbre ! Sur la droite, vous rencontrez enfin Quiahare qui vous propose un test pour le poste d'assistant teinturier, avec comme premier prix le fameux fragment de Végétoile. Quiahare vous apprend alors la manière de teindre les vêtements. Vous devez écouter et respecter scrupuleusement toutes ses instructions pour passer cette épreuve. En cas d'erreur, reparlez-lui pour recommencer du début. Le premier vêtement doit être rouge avec n'importe quel motif. Le second doit être jaune avec un motif à carreaux. Le troisième doit être violet avec un motif à pois. C'est-à-dire que vous devez attendre que le rouge et bleu soient proches pour faire du violet. Enfin le quatrième doit être marron avec un motif étoilé. Vous devez donc attendre que les trois couleurs soient alignées pour créer le marron, et aligner deux ou trois motifs pour faire un motif étoilé. Une fois le travail terminé, Quiahare vous remet comme promis le **second fragment de Végétoile**.

Cinéma Yoshi - Troisième fragment de Végétoile

Revenez sur vos pas pour rallier la ville de Végésia et sortez cette fois du côté ouest. Suivez le chemin qui monte vers le nord pour rallier une grille sous laquelle peut se glisser Luigi. Faites-lui actionner l'interrupteur d'ouverture de la grille et guidez le duo encore plus loin au nord. Vous trouvez ainsi le tuyau vert qui vous téléporte en 2 sur la carte. Après l'avoir activé, rebroussez chemin jusqu'à l'écran précédent et allez à droite. Vous remarquez une pancarte qui indique la direction du cinéma Yoshi. Allez donc au nord et utilisez la technique de feu de Mario sur Luigi pour faire tomber le Koopa géant qui bloque l'accès. Vous avez ainsi au cinéma Yoshi et ne manquez pas de remarquer quelque chose qui ressemble étrangement au troisième fragment de Végétoile. En interrogeant le personnage qui contemple le fragment, son comparse proteste et le personnage en forme d'oeuf le frappe à la manière du lancer d'oeufs dans Yoshi's Island. Il se révèle être le petit frère de Baramkar, le fabriquant de Soda, et se nomme Baccalar. Il est aussi le président du Fan Club Yoshi. Il accepte de vous donner le fragment uniquement si vous lui trouvez une autre enseigne. Pour cela, il va vous falloir trouver sept couleurs d'oeufs néon, ces oeufs étant pondus par des Yoshi affamés qui se trouvent dans le cinéma. Il faut donc d'abord trouver la nourriture adéquate. Entrez dans le cinéma puis dans la salle de projection et parlez au vieux pois qui se trouve près de l'écran. C'est Monsieur Végéto, l'architecte qui a conçu le cinéma. Il est aussi spécialiste des oeufs néon et vous indique qu'il faut donner à manger des pois néon aux Yoshi pour qu'ils pondent les oeufs néon. Il vous donne également une carte où est marqué l'emplacement de tous les oeufs néon. Ils sont répartis tout autour du château de Végésia. Vous les trouverez sous la terre dans des endroits entourés de roches ou de plantes. Partez donc à leur recherche sans plus attendre. Cette solution vous les donne dans le sens des aiguilles d'une montre. Commencez donc par aller vers l'est. Passez le pont, suivez le chemin jusqu'au panneau qui indique la vallée Hihi et le château de Végésia, puis poursuivez toujours vers l'est jusqu'à ce que vous arriviez sur une plage. Là se trouve un bloc point d'exclamation en hauteur que vous avez peut-être déjà actionné auparavant. Si ce n'est pas le cas, faites-le pour faire apparaître une plate-forme qui vous permet de rallier la corniche de droite. Faites un saut en vrille depuis la plate-forme où se trouve le bloc et sautez à nouveau vers la droite pour atteindre le pont bloqué par un Koopa géant. Renversez-le en exécutant la technique feu de Mario sur Luigi pour sortir vers l'est. Là, faites passer Luigi sous la grille au-dessus des corniches, faites-lui traverser le pont et vous verrez un pois néon qui vient juste d'être gobé par une plante piranha. Luigi doit affronter seul pour récupérer le précieux pois. Évitez ses boules de feu en sautant et attaquez avec votre marteau pour en venir à bout. A l'issue du combat, vous pouvez gagner le **badge piranha swing**. La plante recrache finalement le Prince Harik miniaturisé auquel Luigi redonne sa taille normale d'un simple coup de marteau. Il vous remercie en vous donnant le fameux **pois néon**. Plus que six... Vous devez ensuite vous laisser tomber en

contrebas pour rejoindre Mario en faisant le tour par la gauche. Rebroussez chemin vers l'est et arrêtez-vous dans la zone où se trouvent quatre fleurs formant un cercle dans le sol. Il vous suffit d'enfoncer Luigi dans le sol et de le faire ressortir à cet endroit pour trouver un second **pois néon**. Faites ensuite le tour par la gauche de l'écran pour rejoindre le chemin qui mène vers le sud. En continuant dans cette direction, vous arrivez à une autre pancarte. Traversez le pont au sud en direction de l'Hahadémie pour arriver dans l'écran où se trouvent les trois gardes. Creusez au milieu du parterre de fleurs sur la droite pour trouver le troisième **pois néon**. Sautez par-dessus les corniches à l'ouest en direction de l'aéroport et de l'atelier de Quiahare. Au niveau du panneau et de la statue Boo, allez dans l'écran de gauche et descendez un peu pour trouver un cactus entouré de fleurs. Creusez ici pour trouver le quatrième **pois néon**. Remontez un peu et faites un super saut vers la gauche pour rejoindre le chemin qui mène vers l'ouest. Remarquez le cercle de fleurs au-dessus de la plate-forme en hauteur, c'est là que se trouve le prochain pois. Faites le tour par le bas sur les petites corniches pour atteindre la plate-forme juste à gauche de celle du parterre de fleurs, et faites un saut en vrille vers la droite pour atterrir sur le fameux parterre.

Creusez au centre pour trouver le cinquième **pois néon**. Continuez toujours votre route dans le sens des aiguilles d'une montre, allez donc au nord et traversez le pont de bois. Il vous suffit de casser la roche au nord de cet écran pour trouver un autre cercle de fleurs où vous pouvez creuser pour trouver le sixième **pois néon**. Plus qu'un ! Rejoignez la route pour poursuivre vers le nord. Dans cet écran, regardez au nord-ouest pour apercevoir un cercle de fleurs juste au-dessus des deux blocs points d'interrogation. Creusez au centre pour trouver enfin le septième et dernier **pois néon**. Vous n'avez plus qu'à revenir au cinéma Yoshi afin de terminer cette quête. Pour cela, quittez le dernier écran par la droite et filez vers le nord à partir du panneau pour vous y retrouver très rapidement. Parlez à tous les Yoshi du cinéma pour leur donner un pois néon afin qu'ils pondent des **oeufs néon**. Vous remarquerez au passage les excellents bruitages de Yoshi's Story. Il y a quatre Yoshi affamés dans l'entrée et trois autres dans la salle de cinéma. Lorsque vous avez rassemblé les sept oeufs néon, allez parler à Baccalar, le personnage qui vous a donné cette quête, afin qu'il les dispose sur l'enseigne. Le cinéma étant enfin achevé, Baccalar vous donne comme promis le troisième fragment de Végétoile.

Bois du Rire - Quatrième fragment de Végétoile

Repérez l'emplacement du dernier fragment de Végétoile sur la carte, et revenez dans la ville de Végésia pour prendre le tuyau vert dans le bâtiment à l'ouest. Téléportez-vous en 5 au château de Sodagnoble ou allez-y à pied si vous n'avez pas encore activé ce téléporteur. Allez à l'écran inférieur et, à partir du plan du niveau, allez à gauche, puis au nord, à gauche près du livre de sauvegarde, et enfin au nord. Faites tomber le Koopa géant avec la technique de feu de Mario et pénétrez dans la grotte. Frappez les blocs pour trouver des pièces et un **champignon**, puis sortez de la grotte de l'autre côté. Enregistrez votre progression sur le **livre de sauvegarde**, frappez le bloc frères sur la gauche, et allez parler au personnage étrange au centre de l'écran. Il vous dit que le sanctuaire de la tribu escargot se trouve droit devant mais refuse de laisser passer des étrangers. Vous n'avez donc pas d'autre choix que de poursuivre votre route au sud-est pour déboucher finalement dans le colisée escargot. Entrez à l'intérieur et acceptez de payer 500 pièces pour relever le défi qui consiste à battre autant de Sodaroc que possible dans le temps imparti. Ecoutez les explications avant de vous lancer puis essayez de remporter le défi. Vous devez faire plus de 20 points pour passer l'épreuve. Si vous réussissez, vous obtenez l'**honneur escargot**. Vous serez maintenant reconnu comme membre de la tribu par l'escargot qui bloquait le passage au nord. Escaladez la corniche au nord pour assister à une scène où le sous-fifre de Graguémona tente de s'emparer du dernier fragment de Végétoile. L'affrontement est inévitable.

BOSS : Pargne

Attaquez Pargne avec vos attaques duo et empêchez-le de vous voler vos items en ripostant au bon moment avec le marteau. Attention car il peut même vous voler le marteau pour vous assommer. Il tentera ensuite de vous perturber en vous envoyant tout son stock d'items volés, aussi bien les pièces que les champignons ou les bob-ombs. Sautez donc par-dessus les bombes pour les éviter, et continuez de le harceler jusqu'à ce qu'il baisse les bras. Vous obtenez ainsi le **dernier fragment de Végétoile** !

Lorsque vous aurez réuni les quatre fragments de Végétoile, rendez-vous au château de Végésia pour trouver la reine dans la salle du trône. La réunion des quatre fragments de Végétoile permet à la **végétoile** de revivre et à Mario et Luigi de la récupérer. Mamirico transmet ensuite un message de Bowsémona qui vous indique que le lieu de livraison se fera à Joke End, à l'extrémité de la mer. Son emplacement vous est indiqué sur la carte. Soupçonnant une trahison de la part de Bowsémona, le prince Harik propose de remplacer la véritable Végétoile par une **fausse Végétoile**. Vous récupérez également les **affaires de Peach** qui lui permettront de revêtir des habits propres si jamais elle en a besoin, ainsi qu'un

sac de 10 000 pièces de monnaie qui valent seulement 99 pièces de Végésia. Vous devez maintenant trouver le moyen de voguer sur les flots pour rejoindre Joke End. Préparez-vous pour le départ, puis rendez-vous dans la caverne des frères Forgeron. Pour cela, sortez par le pont est de la ville de Végésia, allez au nord pour rejoindre le passage derrière la grille et faites le tour par l'est puis par le sud pour rallier la fameuse grotte. Grâce à leurs progrès effectués dans l'art de la forge, vous obtenez les **méga marteaux**. Ceux-ci vous permettront désormais de briser n'importe quelle roche, y compris les noires qui sont les plus solides. Vous pouvez ainsi détruire la roche qui bloque le passage de droite dans la caverne des frères Forgeron pour accéder à un nouveau mini-jeu. Acceptez le challenge que vous propose Clonk si vous avez suffisamment de pièces (il vous en demande 500 !). Le jeu consiste comme la dernière fois à briser une pierre pour trouver le **parchemin numéro 2** qui vous permettra d'apprendre une nouvelle attaque duo. Vous avez une chance sur trois de tomber dessus, sinon vous ne gagnerez que des pièces ou rien du tout. Comme pour le jeu précédent, je peux vous assurer qu'il triche au premier tour, les trois rochers ne contenant rien du tout. Ceci fait, rendez-vous sur la plage, à l'est du château Végésia. Vous remarquerez un rocher noir juste à droite du tuyau jaune menant sous l'eau, et tout près d'un panneau indiquant le coin des surfeurs. Le personnage qui se trouve là vous informe que vous pourrez obtenir une planche de surf si vous insérez quelque chose dans la fente que vous voyez juste à côté. Seule solution : enfoncer Luigi dans la fente à l'aide du marteau pour qu'il se transforme en planche de surf... S'ensuit une scène dans laquelle vous devez naviguer jusqu'à votre prochaine destination.

Traversez les écrans en suivant les directions : est, nord, est, nord, est, nord, est et nord. Vous arriverez à une autre petite plage où vous pourrez rendre à Luigi sa forme normale, et qui comporte une autre fente qui vous servira lorsque vous voudrez repartir. Brisez tous les rochers au nord pour vous frayer un passage vers le palais gelé. Activez le tuyau téléporteur sur la gauche avant de poursuivre. A ce stade du jeu, vous pouvez tout à fait revenir naviguer en mer à partir de votre point d'arrivée pour compléter un autre mini-jeu. Pour cela, longez la barrière de rochers au sud-est jusqu'à ce que vous atteigniez une petite île où réside un pois. Elle se trouve sur le bord droit de la carte, juste en-dessous du milieu par rapport à l'axe horizontal. Vous y trouverez notamment un **livre de sauvegarde**. Parlez au pois pour qu'il vous propose un jeu. Il consiste à crever les 23 ballons du parcours le plus vite possible pour obtenir un prix. Si vous mettez 39 ou 40 secondes, vous n'aurez qu'un **pois soda**, mais si vous parvenez en-dessous de la barre des 38 secondes vous obtiendrez un nouveau pantalon à équiper. A partir de là, vous êtes libre de revenir explorer certains coins du monde pour compléter diverses quêtes annexes ou bien d'aller directement à Joke End.

Quêtes annexes :

Le pantalon Quiahare

Rejoignez l'atelier de Quiahare, l'homme qui vous a donné le second morceau de Végétoile, en prenant la sortie est de la ville de Végésia, puis en allant au sud-est de l'autre côté du pont, et en sautant sur les corniches de gauche au niveau des gardes. Là, montez au nord-ouest pour rejoindre le panneau qui indique l'atelier de Quiahare et discutez à nouveau avec lui. Il vous demande d'imaginer 20 types de vêtements différents et vous promet un prix. Vous devez donc essayer toutes les combinaisons possibles pour compléter la grille. Il existe sept couleurs : jaune, rouge, bleu, vert (jaune + bleu), violet (bleu + rouge), orange (jaune + rouge) et marron (les trois couleurs), et quatre motifs : à pois, à carreaux, à rayures ou avec une étoile (deux ou trois motifs différents). Chaque nouvel habit vous permet de gagner un **pois Haha**, mais ce n'est qu'en terminant le dernier que Quiahare vous offre le gros lot : le **pantalon Quiahare**. Il confère une gravité aléatoire et est uniquement utilisable par Mario.

Les bonus cachés de l'aéroport

Téléportez-vous en 4, au champ sud du château, et allez au nord-est jusqu'au panneau qui indique la direction de l'aéroport de Végésia par le chemin sud. Ce chemin comporte une intersection à l'ouest qui est bloquée par deux rochers noirs. Brisez-les avec votre méga marteau afin de récupérer un **champi 1Up**, un bloc de pièces et un **pois Soda**.

Obtenir l'âme de frères :

Téléportez-vous en 8 pour atteindre rapidement le Canton Héhé, et brisez le rocher noir que vous voyez dès que vous sortez du tuyau de téléportation. Il vous permet d'atteindre une fente pour une zone de surf si vous le désirez. Pour l'heure, dirigez-vous vers le sud-est pour retrouver Crustassov III qui cherche toujours quelque chose pour remplacer le fragment de Végétoile, et poursuivez vers le sud-est jusqu'à ce que vous arriviez à une partie bloquée par des rochers noirs. Brisez-les et continuez vers l'est où vous trouverez du **sirop**. Juste au-dessus, vous rencontrez Astérie, l'étoile montante du rock. Ecoutez ses explications et acceptez de l'emmener dans votre valise jusqu'à un endroit où il puisse faire son show. Conduisez-le alors devant Crustassov III qui se fera un plaisir de se servir d'Astérie comme étoile pour

son costume de sapin de Noël. Il vous récompense en vous donnant une **âme de frères**. Il s'agit d'un badge qui augmente vos points d'attaque en duo et les auto restaure.

Le champi or de la montagne Uf

Téléportez-vous en 1 au plateau Stella pour rallier le village Uf. Allez un écran à gauche à partir du psuranodon et entrez dans la grotte qui se trouve tout près du panneau, puis, une fois à l'extérieur, traversez le pont jusqu'à la fontaine. Pénétrez maintenant dans la grotte qui se trouve juste à droite du panneau marqué "risque d'hydratation excessive" et faites tomber le Koopa géant qui vous barre la route grâce à la technique des mains enflammées de Mario. Derrière, vous trouvez une taupe qui vous offre un **champi or** qui vous permettra de récupérer tous les PV et tous les points frères de vos deux personnages.

Maxi noisette et raccourci de la montagne Uf

Rendez-vous au village Uf puis vers l'ouest en direction de la montagne Uf. Bifurquez au sud au niveau du livre de sauvegarde, et continuez vers le sud-ouest jusqu'à la grotte du wagonnet mystère. Traversez la grotte pour ressortir au nord-ouest de la carte. Sur la droite, vous apercevez des rochers noirs qui bloquent le passage à l'est. Détruisez-les. Les marches au nord vous permettent d'atteindre les Ruines Marra, et le passage de droite vous ramène dans le désert de la vallée Hihi. Vous devriez apercevoir une taupe juste au-dessus du petit pont qui mène vers le désert. Vous pouvez la rejoindre en contournant la barrière par le nord. Brisez le rocher noir et allez au sud pour discuter avec la fameuse taupe. Elle vous offre alors une **maxi noisette**. Revenez ensuite sur vos pas et prenez l'escalier qui va au nord, juste avant les marches pour les Ruines Marra. Vous y trouvez une statue Boo qu'il vous faut pousser à l'aide des mains électriques de Luigi pour révéler un nouveau pont sur la droite. Empruntez-le pour atteindre une grotte bourrée de bonus : de nombreuses pièces, un **super champi** et une **noisette**. Brisez les rochers de l'autre côté de la grotte pour ressortir près du village Uf.

Blocs simultanés et pantalon en laine

Retournez au cinéma Yoshi en empruntant le téléporteur 2 qui mène au champ nord de Végésia. De là, allez en bas puis à droite, et enfin au nord pour atteindre le cinéma Yoshi. Maintenant que vous avez la technique éclair de Luigi, vous pouvez allumer la sphère bleue qui se trouve au sud-est de l'entrée du cinéma.

Cela a pour effet de libérer une plate-forme qui vous permet d'atteindre une grotte en faisant un super saut. Vous découvrez des blocs simultanés. L'astuce consiste à frapper les deux blocs en même temps en positionnant Mario et Luigi sous chacun de ces blocs. Pour cela, faites sauter Mario sur les deux plates-formes et laissez Luigi sous le bloc du bas. Si vous y arrivez, vous créez un pont qui permet de rallier la partie sud-est de la grotte. Là encore, vous devez trouver le moyen d'activer les deux blocs. Pour cela, positionnez-vous à gauche de la petite corniche de droite, faites sauter Mario dessus, puis une nouvelle fois sur la plate-forme supérieure et enfin une troisième fois sur la plus haute plate-forme. Vous n'avez plus qu'à ajuster la position des deux personnages pour frapper les deux blocs en même temps. Cela crée un autre pont vers la droite que vous emprunterez. Un dernier casse-tête vous y attend. Là, c'est plus difficile car il faut doser avec précision les mouvements des deux personnages pour les positionner correctement. Faites sauter Mario et Luigi sur la petite corniche de gauche, puis seulement Mario sur celle du dessus et arrangez-vous avec la croix directionnelle pour faire descendre Luigi en contrebas et lui faire longer la corniche jusqu'à ce qu'il se retrouve sous le bloc le plus bas. Après, il ne reste plus qu'à positionner Mario pour frapper les deux blocs en même temps. Le pont nouvellement créé vous conduit à une taupe ravie de vous donner le pantalon en laine. Il a pour capacité de régénérer automatiquement les points de vie !

Le pantalon de fer

Dirigez-vous à droite à partir du cinéma Yoshi et escaladez les plates-formes pour apercevoir un bloc point d'exclamation. Enfoncez Luigi dans le sol pour lui permettre de passer sous la grille et actionnez le bloc. La grille s'ouvre, et vous pouvez continuer vers la gauche. Passez le pont et sautez en vrille sur les différentes plates-formes de manière à atteindre le pont le plus à l'ouest. Celui-ci mène à une statue Boo qu'il vous faudra déplacer pour créer un nouveau pont vers la droite. Empruntez-le et vous arriverez devant un mur fissuré que vous pourrez détruire à l'aide de votre marteau. Une fois dans la grotte, réduisez la taille de Mario pour qu'il puisse entrer dans l'ouverture. Une séquence de pure plate-forme vous attend là, et vous devez faire sauter Mario jusqu'au bout du parcours en évitant les obstacles. La taupe qui se trouve au bout vous offre le **pantalon de fer** qui vous confère une forte gravité. Ressortez par le tuyau pour retrouver Luigi.

Le badge Haut-end

A partir du cinéma Yoshi, dirigez-vous vers le nord-est pour rejoindre l'entrée de la vallée Hihi. Brisez le rocher noir au nord-ouest pour récupérer des pièces, un **super champi** et un **champi 1Up**. Ensuite, empruntez la sortie sud qui débouche sur le panneau de l'entrée de la vallée Hihi. Laissez-vous tomber sur le chemin de gauche pour trouver l'entrée d'une caverne dans l'écran suivant. Là encore, vous devez miniaturiser Mario pour lui faire traverser un parcours d'obstacles. La taupe qui se trouve au bout du chemin vous donne un **champignon 1Up**. Avant de sortir par le tuyau, revenez sur la dernière plate-forme mobile et sautez sur la droite lorsqu'elle se trouve au point le plus haut pour marcher au-dessus du mur et ainsi trouver un passage secret typique des Mario. Une autre taupe vous attend là-bas et celle-ci vous donne un **badge Haut-end** qui améliore votre puissance. Vous pouvez maintenant sortir par le nouveau tuyau vert pour retrouver Luigi.

Les poivrons rouge et vert

Rendez-vous à l'entrée de la vallée Hihi, et sautez sur les corniches qui se trouvent à droite du panneau d'entrée de la vallée Hihi. Un saut en vrille vous permet d'atteindre la sortie nord. Là, parlez au vieux pois et faites boire Mario à la source. Placez-vous juste à côté des graines qui se trouvent dans le sol, et arrosez-les toutes en chatouillant Mario à l'aide de la technique de tonnerre de Luigi. Lorsque vous aurez fait pousser les six fleurs, vous pourrez vous en servir pour atteindre la plate-forme où se trouve une taupe à l'aide d'un super saut. Elle vous offre un **poivron rouge** et un **poivron vert**.

Champi or - Parcours de Luigi

Prenez la sortie ouest de la ville de Végésia, et fouillez la partie sud-ouest de cet écran pour localiser une grande grille fermée. Enfoncez Luigi dans le sol pour passer de l'autre côté, et sortez par le nord. Entrez dans la grotte et préparez-vous pour une nouvelle phase de plate-forme. Au bout du chemin, la taupe vous donne un **champi or**. Empruntez le tuyau pour sortir de la grotte et sautez sur le tremplin pour rejoindre Mario.

Premier tourbillon

Utilisez le téléporteur 6 pour vous rendre sur le plage, à l'est du château. De là, allez vers le bas de l'écran pour rejoindre le coin des surfeurs près du tuyau jaune. Sur la mer, allez trois écrans vers la droite, deux écrans vers le bas et un écran vers la droite pour trouver un tourbillon qui vous emmènera sous la mer. Récupérez les pois soda en enfonçant Luigi sur les emplacements marqués dans le sol, et nagez jusqu'au plan de l'autre côté des pics. Prenez la sortie ouest et continuez votre progression vers le sud-ouest. Au niveau du panneau indiquant la direction du Canton Héhé, faites un super saut pour entrer dans le tuyau jaune, et vous ressortirez sur la plage à l'extérieur. Le tourbillon peut donc faire office de raccourci pour atteindre la plage au sud-est de la carte.

Deuxième tourbillon

Utilisez le point de surf de Joke's End pour naviguer sur la mer, et dirigez-vous une fois vers le sud et deux fois vers l'ouest pour trouver un autre tourbillon. Celui-ci vous emmène sous la mer. Allez au sud jusqu'à ce que vous passiez devant le tuyau jaune, continuez à nouveau vers le sud et allumez la torche avec la main enflammée de Mario pour libérer un passage qui pourra désormais vous servir de raccourci. Pour l'heure, revenez dans l'écran du dessus pour passer dans le tuyau jaune, et ressortez à l'extérieur. Vous y trouvez une taupe qui vous offre gracieusement un **champi 1Up**. Pour repartir, empruntez à nouveau le tuyau jaune, descendez d'un écran et prenez la sortie sud, puis la sortie sud-ouest et continuez jusqu'au tuyau jaune.

Joke End

Téléportez-vous en 9 à Joke End et gravissez les marches pour rencontrer Jojora qui vous laisse entrer dans le temple. Allumez la torche de droite à l'aide des mains enflammées de Mario et passez dans la pièce suivante. Vous trouvez un **livre de sauvegarde**. Faites un super saut sur la gauche et affrontez le premier groupe de Whahac, des créatures qui ne sont vulnérables qu'à vos attaques main. Ne passez pas tout de suite la porte mais continuez plutôt vers la gauche. Faites un saut en vrille jusqu'à la tornade, et essayez d'atteindre la plate-forme de gauche en enchaînant plusieurs sauts en vrille. La manoeuvre consiste à revenir à chaque fois vers le tourbillon pour reprendre de l'aspiration. A gauche, une taupe vous cède un **poivron rouge** et un **poivron vert**. Revenez à la porte de tout à l'heure et passez-la. Jojora vous montre votre prochaine destination avant de s'échapper par le nord-est. Dans la section de gauche, vous trouvez des pièces, un **super champi** et un **super sirop**. Revenez dans la salle précédente et cassez la paroi qui se trouve à gauche du panneau avec votre marteau. Empruntez ce nouveau passage et discutez avec le météorologue pour apprendre comment créer une tornade. En sortant sur la gauche en haut de l'escalier, vous débouchez dans une

salle où se trouve un plan du niveau. Examinez-le et débarrassez-vous des ennemis avant de récupérer les bonus dans la pièce de gauche : **deux pois Uf**, un **super champi**, et une **herbe rafraîchissante**. Revenez à droite et sortez par le chemin sud-est. A droite, faites un saut en vrille pour atteindre la porte et franchissez-la. Vous revoilà dans une salle avec ces fameuses barres de roulement. Utilisez les mains électrifiées de Luigi sur Mario pour pouvoir progresser sans toucher les barres, et passez la porte de droite. Le même type de challenge vous attend ici. Vous devez passer la porte au nord pour activer un bloc point d'exclamation, ce qui a pour effet d'ouvrir une autre porte. Repassez les deux salles de barres de roulement, d'abord avec les mains de feu de Mario, puis avec celles de Luigi. Vous êtes de retour dans la grande salle. Laissez-vous tomber afin de passer la porte au nord-est, juste à gauche du plan du niveau. Là, vous pouvez enregistrer votre progression sur un second **livre de sauvegarde**. Brisez le mur fissuré au nord et passez dans l'ouverture. Des blocs de pièces et deux **pois soda** vous attendent dans cette pièce et dans celle de gauche. De retour dans la salle du livre de sauvegarde, allez à droite et poursuivez votre route le long du chemin. Au passage, vous pouvez récolter deux **pois Uf**. Allumez ensuite la chaudière pour chauffer le bouillon qui se trouve au-dessus, et rebroussez chemin jusqu'à la grande salle avec le bouillon. Montez sur la grille d'où s'échappe la vapeur, et faites un saut en vrille pour créer une tornade sur la plate-forme supérieure. Pour rallier ce point, vous devez passer par la porte que vous avez brisée en haut à gauche, monter l'escalier et sortez de la salle par la voie sud-est. Vous n'avez plus qu'à faire un saut en vrille jusqu'à la tornade pour finalement atteindre la corniche de droite où a disparu Jojora. Enregistrez vos faits sur le **livre de sauvegarde** puis faites passer Luigi sous la grille de droite afin d'activer le bloc point d'exclamation et d'ouvrir la porte au nord. Avec Luigi, remarquez le mécanisme en hauteur sur le mur et sortez par la droite. Montez les escaliers, passez dans l'écran de gauche et arrêtez-vous devant la grille. Prenez maintenant le contrôle de Mario. Passez la porte nouvellement ouverte et gravissez les marches pour vous retrouver dans la salle où se trouve Luigi, mais de l'autre côté de la grille. Repérez votre position sur le plan et franchissez la porte au nord. Vous trouvez un **pois Uf** et un **ultra champi** dans cette nouvelle salle. A gauche, utilisez le **livre de sauvegarde** et positionnez Mario sous le bloc simultané dans la pièce inférieure. Avec Luigi, allez dans la salle sud, récupérez une **ultra noisette** dans le bloc et quittez cet endroit par la gauche. En empruntant la porte nord, vous atterrissez directement dans la pièce où se trouve Mario, et pouvez vous positionner sous le second bloc simultané afin de frapper les deux en même temps avec vos deux personnages. La grille qui se trouve près de Mario s'ouvre, ce qui lui permet de continuer sa progression vers l'ouest. Là, positionnez Mario sous le bloc point d'exclamation et reprenez le contrôle de Luigi pour rejoindre cette salle en allant en bas puis à gauche. Actionnez le bloc avec Mario pour faire tomber un tonneau de l'autre côté de la pièce, puis montez dessus avec Luigi afin d'actionner le mécanisme sur le mur. La porte située près de Mario s'ouvre alors, ce qui lui permet de passer de l'autre côté. Avancez jusqu'au prochain bloc simultané, reprenez le contrôle de Luigi et guidez-le sur l'autre pont jusqu'à un nouveau bloc simultané. Frappez les deux blocs en même temps afin de faire apparaître Jojora qui vous lance un défi. Vous devez frapper le maximum de blocs pour faire au moins 30 points en 25 secondes. Autant dire que vous n'avez pas le droit à l'erreur, mais vous pourrez recommencer autant de fois que vous voudrez. Réussir vous ouvrira les deux portes au nord. Commencez par guider Mario dans ce nouvel endroit, repérez votre position sur le plan, passez la porte nord, montez les escaliers et allez à droite. Là, vous devez allumer les quatre chandelles avec vos mains enflammées pour déplacer un bloc dans la salle située avant l'escalier. Revenez sur vos pas jusqu'à cet endroit et positionnez Mario sur le bloc jaune. La porte se referme derrière vous. Avec Luigi, avancez jusqu'à la pancarte et lisez-la. Placez ensuite Luigi sous le bloc jaune, et reprenez le contrôle de Mario. Vous devez coordonner les sauts de vos deux personnages pour que Luigi élève le bloc jaune et que Mario profite de l'impulsion pour sauter sur le rebord de gauche. Vous pouvez en profiter pour récupérer des pièces dans le bloc. A gauche, récupérer un **ultra champi** et deux **pois Uf** puis sortez par la voie sud-est en vous méfiant des monstres. Positionnez alors Mario sous le bloc simultané et conduisez Luigi sous l'autre bloc simultané juste à côté. En les frappant, vous libérerez un passage pour Mario. Allez-y, positionnez Mario sous le bloc point d'exclamation et guidez Luigi dans la salle sud. En frappant le bloc, Mario fait tomber un tonneau du côté de Luigi. Repérez où le tonneau va tomber et positionnez Luigi dessous de manière à ce qu'il entre directement à l'intérieur du tonneau. Si vous le manquez, il vous suffit de remonter dans la pièce puis de revenir pour recommencer l'opération. Une fois que Luigi est à l'intérieur, conduisez-le dans la pièce précédente et marchez sur la dalle bizarre pour activer le symbole mural. Le jet de flammes ricoche sur le symbole et un pont se crée entre les deux passerelles de tout à l'heure. Faites émerger Luigi du tonneau et conduisez-le deux salles en arrière pour retrouver la zone avec les deux passerelles. Faites ensuite la même chose avec Mario et regroupez vos deux personnages. Sortez maintenant du côté sud de la passerelle de droite et rejoignez la pièce où se trouve le livre de sauvegarde. Faites des super sauts pour prendre le passage nord et gravissez les marches de l'escalier jusqu'à retrouver la salle où vous aviez allumé les quatre chandelles. Repérez le chemin parcouru sur le plan près de la fontaine, et continuez votre route vers le nord-est. En bas des escaliers, vous retrouvez Jojora qui s'échappe par le chemin de droite. Ne cherchez pas à le rattraper tout de suite, mais allez plutôt à gauche pour briser la paroi fissurée avec le marteau. Cela vous permet de récupérer des pièces, un

pois Uf et un **ultra champi**. Revenez en arrière et sortez par le sud-est, là où avait disparu Jojora. Dans l'escalier, vous pouvez gagner du temps en vous laissant tomber directement à l'autre bout. Vous trouvez une autre salle où il vous faut allumer une chaudière pour faire chauffer le bouillon qui se trouve au-dessus. Rebroussez chemin jusqu'au bouillon, et montez sur la grille pour faire un saut en vrille qui créera une tornade sur la plate-forme des quatre chandelles. Prenez donc la porte nord, montez les escaliers et faites boire Mario à la fontaine. L'astuce consiste à frapper Mario avec le marteau de Luigi pour lui faire cracher de l'eau sur la tornade. Celle-ci projettera alors les gouttes d'eau sur les quatre chandelles simultanément, ce qui aura pour effet d'ouvrir la porte au nord. Vous pouvez donc passer cette porte et gravir les marches jusqu'au **livre de sauvegarde**. Vous voilà au quatrième étage. Le but va consister à glisser Luigi sous le tonneau pour ramener ce tonneau jusqu'à la zone des deux passerelles. Si jamais vous avez laissé des ennemis sur ce trajet, revenez les tuer autrement ils vous intercepteraient à tous les coups. Depuis la salle de la sauvegarde, revenez dans la salle de la fontaine et des quatre chandelles, sortez en bas à droite, descendez l'escalier, laissez-vous tomber dans l'autre salle de sauvegarde, prenez le chemin en bas à gauche, continuez jusqu'à la salle des passerelles, traversez le pont pour sortir en bas de celle de gauche, passez le plan, continuez deux fois à droite puis au nord, allez à droite devant la grille, descendez l'escalier, et vous arrivez enfin à l'interrupteur. Faites monter Mario sur le tonneau en changeant ses icônes d'action et frappez le mécanisme avec le marteau pour faire apparaître un bloc point d'interrogation.

Descendez du tonneau et frappez plusieurs fois le bloc pour récupérer des **pois Uf**. Vous pouvez à présent vous débarrasser du tonneau. Revenez ensuite à l'endroit où est tombé le tonneau et sautez sur les marches pour atteindre le bloc point d'exclamation. En le frappant, vous allez créer un pont vous permettant d'atteindre la corniche de droite. Il faut toutefois aller très vite pour arriver avant que le pont ne disparaisse. Pour cela, descendez d'un cran juste après avoir activé le bloc, et utilisez les mains enflammées de Mario sur Luigi pour foncer directement vers la sortie. Vous avez juste le temps. A droite, Jojora vous accueille dans sa demeure et vous demande d'appeler une des filles suivantes : Guéranie, Ufulina, Hahaline ou Hihiline. Choisissez n'importe laquelle, ça n'a pas d'importance, sachant qu'elles ont toutes la même tête et que vous devrez en affronter une de toute manière.

BOSS : Jojora et Guéranie (ou Ufulina, Hahaline ou Hihiline)

Evitez d'attaquer Guéranie ou Jojora riposterait immédiatement. Commencez par frapper Jojora avec des attaques simples, sachant qu'elles ne lui font quasiment aucun dommage, pour le forcer à agir. Lorsqu'il tente de vous toucher, contre-attaquez avec le marteau pour le voir quitter la zone de combat. Profitez de son absence pour déchaîner vos meilleures attaques en duo sur Guéranie. Vous pouvez éviter qu'elle ne vous attrape en sautant au dernier moment. Méfiez-vous lorsqu'elle fait semblant de quitter l'écran, elle se contente juste de prendre de l'élan pour mieux vous écraser, mais vous pouvez tout de même la repousser avec le marteau. Lorsque Jojora revient, recommencez comme au début pour le faire partir avant de vous acharner à nouveau sur son amie. Lorsque vous venez enfin à bout de Guéranie, la victoire est à vous.

Jojora prend la fuite et vous abandonne dans cette pièce. Allumez les deux torches éteintes à l'aide des mains enflammées de Mario pour libérer le passage vers la droite, et sortez. Vous retrouvez Gracowitz qui vous demande de lui céder les morceaux de Végétoile. N'oubliez pas que la Végétoile que vous comptez lui donner est un leurre. Faites donc passer Luigi sous la grille pour remettre à Pargne la fausse Végétoile, et vous constaterez que Gracowitz a su déjouer votre plan. Il s'empare alors de la véritable Végétoile dans la valise de Luigi et quitte la pièce. Avec Luigi, allez jusqu'au **livre de sauvegarde** et sortez par la porte nord. Vous pouvez actionner l'interrupteur qui se trouve là-bas pour lever la grille et rejoindre Mario. Celui-ci semble alors avoir une idée qui ferait intervenir les vêtements de la princesse Peach. Pour l'heure, sortez par la droite pour assister à la récupération de la Végétoile par Bowsémone. A cause de votre trahison, Bowsémone refuse de vous rendre Peach, ce qui provoque l'hilarité de Mario. Luigi intervient alors, déguisé en Peach, et les deux frères font croire à Bowsémone qu'il a enlevé un sosie de la princesse. La question est comment Luigi arrive-t-il à prendre la voix de Peach et à lui ressembler autant à moins qu'elle ne porte une perruque... Bref, le plan fonctionne et Bowsémone abandonne la véritable princesse Peach pour enlever la fausse qui n'est autre que Luigi. Allez retrouver la princesse pour déclencher une autre séquence où l'on voit la réaction de Bowsémone quand il découvre qu'il s'est fait berner. Vous prenez alors le contrôle de Luigi dans le vaisseau de Graguémone.

Tortue-Jet

Avant d'aider Luigi à s'enfuir du vaisseau, enregistrez votre progression sur le **livre de sauvegarde** qui se trouve en haut de la pièce. Dans la salle de droite, vous devez électrifier deux sphères bleues pour faire apparaître un bloc qui contient un **pois Uf**. Descendez l'escalier à droite, récupérez le **super champi** et électrifiez à nouveau trois sphères

bleues pour faire apparaître un autre bloc contenant d'autres **pois Uf**. Dans la salle suivante, récupérez la **super noisette** et les deux **super champi** avant de sortir par la gauche. Il a encore trois autres sphères à électrifier et d'autres **pois Uf** à récupérer dans cette nouvelle salle. Vous pouvez enregistrer votre progression sur le **livre de sauvegarde** avant de sortir par la gauche. Vous voilà dans la salle où est emprisonnée la Végétoile. Il vous suffit d'électrifier la sphère bleue qui se trouve là pour vous emparer de la **Végétoile**. Luigi n'hésite pas à sauter dans le vide pour s'enfuir, Bowsémona sur ses talons.

On retrouve alors le Prince Harik qui s'empare de la Végétoile alors que Luigi perd son parachute et s'écrase sur lui. Tandis que Peach et Mario attendent Luigi au point d'atterrissage prévu, celui-ci s'écrase plusieurs mètres plus loin alors que le Prince Harik atterrit en douceur au point de chute prévu avec la Végétoile. Luigi s'enfonce alors dans les sables mouvants du désert de la vallée Hihi, faisant remonter un bloc point d'exclamation à la surface. Dès que vous avez repris le contrôle de Mario, faites le tour par le nord-ouest pour atteindre le bloc et frappez-le. Cela libère un passage non loin et déclenche une scène où l'on voit Luigi encore en mauvaise posture. Avec Mario, empruntez le passage nouvellement ouvert au nord, puis sortez à gauche. Allez jusqu'au tuyau jaune qui se trouve au nord-ouest de cette zone et pénétrez à l'intérieur. Dans le souterrain, allumez la torche pour ouvrir la porte nord et franchissez-la. Après le **livre de sauvegarde**, vous retrouvez Luigi ligoté. Brûlez ses liens pour le libérer et faire venir Pargne et son acolyte Birdo. Le combat est inévitable.

BOSS : Pargne et Birdo

Le mieux est de commencer par éliminer Pargne en déchaînant des attaques en duo. Vous pouvez repousser ses assauts avec le marteau. Birdo attaque en lançant des oeufs enflammés. Vous devez sauter au bon moment pour les éviter. Vient un moment où Birdo essaye de protéger Pargne. Elle l'avale et lance alors des oeufs qui vous foncent dessus. Vous devez les repousser un à un avec vos marteaux. Il s'agit ensuite de deviner dans quel oeuf se cache Pargne afin de le faire sortir en sautant dessus. Recommencez ensuite la démarche comme auparavant. Lorsque vous avez vaincu Pargne, Birdo devient très en colère et tente de vous aspirer. Repoussez-la au bon moment avec le marteau. Elle vous lancera aussi toute une série d'oeufs enflammés qu'il faudra éviter en sautant avec un très bon timing.

Une fois le combat terminé, Mario et Luigi sont prêts à partir. Empruntez le tuyau jaune au nord-est de la salle pour arriver à l'entrée de la vallée Hihi. Dirigez-vous au sud et suivez les panneaux pour retrouver le chemin du château. Malheureusement, à votre arrivée, vous constatez que la ville de Végésia est entièrement détruite. Dans le château, la reine vous informe que Bowser bombarde actuellement les environs de Végésia, si bien que le château va tomber en miettes. Revenez parler à Mamirico dans la salle du trône. Vous devez à présent trouver quelqu'un qui soit capable de voler : le psuranodon. Faites les boutiques, puis quittez la ville de Végésia en empruntant le tuyau de téléportation vers le Plateau Stella en 1. De là, vous devez faire tout le trajet habituel pour rejoindre le village Uf où se trouve le psuranodon. Si vous êtes prêt, il décolle et vous conduit directement au château de Bowser.

Chateau de Bowser

Notez que vous pourrez repartir du château quand vous voudrez en parlant au psuranodon. Dans la première salle, les blocs de droite et de gauche renferment un **ultra champi** et un **ultra sirop**. En passant la porte à double battants, vous assistez à une scène où Bowsémona fait venir tous les fils de Bowser, ceux-là même qu'on a pu découvrir dans Super Mario World sur super Nintendo. Vous allez devoir les affronter un à un, mais pas dans l'immédiat. La progression est linéaire mais elle comporte quelques obstacles. Pour réaliser vos sauts, le plafond vous empêche d'effectuer des sauts en vrille, sauf pour le dernier saut, ce qui ne facilite pas la tâche. Derrière la porte, vous pouvez enregistrer votre progression sur un **livre de sauvegarde** avant d'affronter Iggy Koopa. Celui-ci ne perd pas de temps pour agir et fait tourner la tête de Mario et Luigi, de sorte que vous vous retrouvez avec les contrôles de direction inversés. Vous devez malgré tout essayer d'atteindre Iggy sans vous faire toucher par les flammes. Dès que l'aurez rejoint, le combat commence.

BOSS : Iggy

Pour éliminer Iggy rapidement, utilisez au maximum vos attaques en duo et renvoyez-lui ses boules de feu avec le marteau. Quand il fait la toupie en fonçant vers vous, synchronisez votre geste pour stopper son mouvement à l'aide du marteau.

Une fois la victoire acquise, engouffrez-vous dans le halo bleu pour accéder à un autre endroit du niveau, et continuez vers la droite. De l'autre côté de la porte, vous atteignez une zone piégée où vous devez sauter par-dessus des rangées de pics et éviter les attaques de Kamek. A l'autre bout, une porte s'ouvre sur une nouvelle zone. Alternez vos sauts sur les deux plates-formes jaunes de manière à atteindre la porte située à droite de la pièce. Là, un **livre de sauvegarde** situé à droite en haut des marches vous permet d'enregistrer votre progression, tandis que le passage nord mène au boss. Pour l'affronter, vous devez d'abord l'atteindre en courant vers lui tout en sautant pour éviter ses espèces de "sonic boom".

BOSS : Morton

Là encore, frappez le boss avec vos meilleures attaques en duo et esquivez au maximum ses assauts. Quand il saute sur le sol, préparez-vous à sauter également pour éviter les ondes de choc car elles font énormément de dégâts. Il peut également projeter des boules de feu qu'il faut lui renvoyer à l'aide du marteau.

Votre victoire vous autorise à poursuivre plus avant votre progression dans le château. Passez dans le halo bleu et continuez vers la droite. Un parcours très simple, très court et très linéaire vous attend ici. Vous devez simplement sauter sur les marches puis prendre le passage le plus en hauteur pour arriver près de la nouvelle porte à double battants. Là, faites un saut en vrille pour l'atteindre et franchissez-la. Faites ensuite des super sauts jusqu'au bloc rallye si vous souhaitez récupérer quelques pièces, puis faites un saut en vrille vers la droite de l'autre côté du gouffre. Plus loin, faites des sauts en vrille de tornade en tornade pour traverser l'étendue de lave, et apprêtez-vous à recommencer l'opération dans la zone suivante sur les tornades mobiles. N'oubliez pas que vous pouvez revenir vers la tornade si vous voulez récupérer de l'impulsion. De l'autre côté, une taupe vous récompense avec un **super champi 1UP**. Revenez ensuite sur la dernière plate-forme pour passer la porte. Passez le **livre de sauvegarde** et avancez un peu pour rencontrer Lemmy Koopa. Il commence par se diviser en quatre Lemmy, à vous de trouver lequel est le vrai, mais a priori il n'y a rien qui les distingue. Frappez celui que vous penserez être le vrai avec votre marteau pour engager le combat. Si vous vous trompez, vous pouvez recommencer.

BOSS : Lemmy

Comme précédemment, contentez-vous d'enchaîner des attaques en duo tout en prenant soin d'éviter les assauts de Lemmy. Vous pouvez renvoyer ses boules de feu d'un simple coup de marteau. Il peut arriver que Lemmy se divise pour vous leurrer, mais vous n'aurez là encore aucun moyen de deviner quelle est sa vraie forme.

Après ce combat, pénétrez dans le halo bleu pour atteindre un autre endroit du château, et dirigez-vous vers la gauche. Faites boire Mario à la fontaine et sautez sur sa tête avec Luigi pour éteindre les flammes qui barrent l'accès à gauche. Ceci fait, passez la porte pour entrer dans une nouvelle zone. Faites des super sauts vers la gauche, frappez le bloc pour récupérer un **ultra sirop** et continuez vers la gauche. L'épreuve qui vous attend dans cette pièce devrait vous rappeler un précédent challenge. L'objectif consiste à projeter de l'eau sur les méka-koopa qui évoluent sur la gauche au moment où ils passent entre les tuyaux pour électrifier l'ensemble du réseau.

Vous devez passer Luigi en mode marteau, mettre Mario à l'avant et le remplir d'eau, puis appuyer au bon moment pour recracher l'eau sur chacune des portions du tuyau, en procédant de haut en bas. L'avantage c'est que le temps n'est pas limité. Lorsque vous aurez réussi, vous constaterez avec ravissement que cela a pour effet de déclencher l'ouverture de la porte nord. Dans cette nouvelle pièce, vous devez arriver en ayant gorgé d'eau le ventre de Mario de manière à arroser les plantes carnivores en électrocutant Mario avec les mains de Luigi. Ceci va libérer deux blocs points d'exclamation qui auront pour effets respectifs d'ouvrir la porte nord et de libérer un Kamek. Le mieux est donc de ne pas activer le second bloc. Vous atteignez finalement le **livre de sauvegarde** qui laisse présager d'un combat contre un nouveau boss. Vous rencontrez alors Ludwig qui tente de vous toucher avec sa carapace. Sautez au bon moment pour éviter de vous faire piéger, jusqu'à ce qu'il disparaisse. Vous n'avez alors plus qu'à descendre vers le pont pour engager la confrontation.

BOSS : Ludwig

Procédez comme pour les précédents boss en privilégiant les attaques en duo pour provoquer un maximum de dégâts. Quand il fait la toupie, vous devez attendre la fin de sa rotation pour le repousser d'un coup de marteau. Il peut également se cacher dans sa carapace pour essayer de vous renverser, ce que vous éviterez en enchaînant les sauts.

Lorsque vous l'aurez vaincu, vous pourrez passer dans le halo pour atteindre un nouveau point du château. Réduisez la taille de Mario pour le faire passer dans l'ouverture de gauche, afin qu'il puisse frapper l'interrupteur avec son marteau.

Vous récupérerez au passage un **ultra sirop** et un **super champi**. Le mécanisme fait monter la plate-forme de gauche, ce qui vous permet d'atteindre la porte suivante. Là, faites des super sauts pour monter les marches et continuez dans la salle de gauche. Enfoncez Luigi dans le sol de manière à ce qu'il passe sous chacune des grilles et puisse frapper l'interrupteur au centre. La grille située devant Mario s'ouvre alors, et vous pouvez rassembler les deux personnages en faisant sauter Luigi sur le tremplin de gauche. Dans le même ordre d'idées, réduisez à présent la taille de Mario pour le guider jusqu'à un autre mécanisme qui a pour effet d'ouvrir la grille au nord-est. Utilisez le tremplin pour regrouper vos deux personnages et empruntez ce nouvel accès. Avancez jusqu'à l'interrupteur au nord-ouest et frappez le mécanisme pour faire disparaître les pics qui bloquaient le passage de la grille jaune. Réduisez la taille de Mario pour le faire passer à l'intérieur, puis sautez les marches et longez le rebord pour sauter sur celui de gauche. Evitez le Boo et continuez à progresser de cette façon en sautant sur les rebords jusqu'à atteindre celui qui se trouve le plus à gauche. Longez ensuite le rebord de gauche puis sautez sur le rebord qui se trouve contre le mur nord. Faites ainsi tout le tour de la pièce pour arriver dans une nouvelle zone. Une pure séquence de plate-forme vous attend ici. Evitez les boules de feu, les sphères de lumière et les trous, pour arriver devant une plate-forme mobile qui vous conduit de l'autre côté du gouffre. Il existe un passage secret à cet endroit qui permet de remonter sur la gauche pour marcher sur le plafond et récupérer une **ultra noisette** et un **ultra champi**. Mais ça vous oblige à refaire tout le parcours. Au bout du pont, vous devez sauter sur la hache pour éliminer le faux Bowser, exactement comme dans le premier Mario Bros. Frappez le bloc point d'exclamation pour ouvrir la grille de tout à l'heure, puis sautez dans le tuyau afin de revenir au début du parcours. Allez à gauche pour rejoindre Luigi, puis quittez cette pièce par le nord-ouest. Vous pouvez également récupérer les bonus situés sur les différents rebords si vous le désirez. Enregistrez votre partie sur le **livre de sauvegarde** et continuez vers le nord. Vous retrouvez une nouvelle énigme faisant intervenir les fameux blocs simultanés. La première configuration est très simple puisqu'il suffit de faire sauter seulement Mario sur les rebords de gauche pour guider les deux personnages sous les blocs de gauche. Frappez-les au même moment pour créer un pont vers la droite. Pour les deux blocs suivants, faites sauter Mario jusqu'au bloc puis bouger à gauche et à droite jusqu'à ce que les deux personnages soient alignés sous les blocs. En les frappant en même temps, vous éliminerez la première rangée de pics. Plus loin, vous n'avez qu'un saut à faire avec chaque personnage pour rejoindre les blocs, ce qui permet de libérer une autre rangée de pics. La série suivante ne devrait pas vous poser de problèmes puisque les blocs se situent dans la continuité du parcours.

Les activer aura pour effet de faire apparaître le boss : Roy Koopa. Rejoignez-le à l'aide d'un super saut pour le faire disparaître, laissant derrière lui un halo bleu. Vous n'avez qu'à passer à l'intérieur et vous diriger vers la gauche pour que Roy vous tombe dessus par surprise.

BOSS : Roy

Roy vous met la pression en faisant intervenir un Bob-Omb sur le terrain. Au bout du compte-à-rebours, le Bob-Omb explosera et vous aurez perdu. Il s'agit donc de se débarrasser de ce boss rapidement. Le mieux est toujours de l'agresser le plus possible avec vos attaques en duo. Lui aussi attaque en sautant sur le sol, ce qui vous oblige à réagir promptement pour sauter par-dessus les ondes de choc. Il n'est pas facile de lui renvoyer ses boules de feu avec le marteau, mais c'est possible avec un bon timing. Essayez de frapper assez tardivement. Le compte-à-rebours devrait être toutefois largement suffisant pour en venir à bout si vous ne ratez pas vos attaques.

Faites passer Luigi sous le tonneau nouvellement apparu et positionnez-le sous le mécanisme mural. Faites monter Mario dessus pour l'activer et redescendez. Cela déclenche un souffle d'air qui vous propulse en haut de la pièce. Si vous sautez aux étages inférieurs, vous pourrez récupérer un **ultra sirop** et un **super champi**, mais il vous faudra recommencer l'opération pour remonter. Le tonneau réapparaît si vous quittez la pièce. Allez ensuite à droite et passez la porte. Plus loin sur la gauche, vous trouvez une salle avec un tonneau. Comme tous les fantômes de la série Mario, les Boo se figent dès que vous les regardez. Le but consiste à glisser Luigi sous le tonneau pour que Mario puisse atteindre le mécanisme. Mieux vaut se débarrasser des fantômes avant d'accomplir cette action. Ils sont peu vulnérables mais ils possèdent très peu de points de vie. Lorsque le terrain sera dégagé, utilisez le tonneau pour atteindre l'interrupteur et ouvrez la porte. Utilisez le tonneau de la pièce précédente pour atteindre les torches de gauche et de droite. Allumez-les avec la main enflammée de Mario pour ouvrir la porte. Vous aimez les barres de roulement ? Vous allez être servi. Dans cette nouvelle salle, vous devez utiliser la technique tonnerre de Luigi sur Mario pour slalomer entre les barres sans les toucher. Essayez d'atteindre le passage en haut à droite pour arriver sur un chemin obstrué par des rochers. Brisez-les à l'aide du marteau et frappez l'interrupteur au fond pour inverser le sens des barres de roulement. Vous pouvez de cette manière atteindre le passage de gauche dans la pièce précédente. Faites une étape sur le chemin du bas pour y arriver. Récupérez ensuite le **super champi** et le **super sirop** avant d'utiliser le **livre de sauvegarde**, puis frappez l'interrupteur pour changer à nouveau le sens des barres de roulement

dans la pièce de tout à l'heure. Dans la salle suivante, vous faites la connaissance de Wendy Koopa. Il va falloir trouver un moyen de la faire sortir de son tuyau. L'idée consiste à frapper le tuyau où se trouve Wendy pour la forcer à émerger d'un autre tuyau où vous la frapperez à nouveau avec le marteau. Pour cela, servez-vous de la grille pour séparer Mario de Luigi en enfonçant Luigi dans le sol. Guidez-le jusqu'au tuyau de gauche où se trouve Wendy, puis prenez le contrôle de Mario. Guidez Mario près du tuyau de droite à l'opposé de la pièce, et sélectionnez les deux marteaux pour amorcer l'opération. Frappez la tête de Wendy une première fois avec le marteau de Luigi, puis une seconde fois avec celui de Mario lorsqu'elle émerge près de lui. Si vous n'allez pas assez vite, vous devrez recommencer. Sinon, le combat s'engage.

BOSS : Wendy

Une fois de plus, le duel est chronométré, ce qui vous oblige à vous débarrasser rapidement de Wendy ou bien c'est le Game Over. Comme auparavant, utilisez vos meilleures techniques d'attaque en duo pour lui infliger un maximum de dommages. Elle peut vous envoyer des cercles d'énergie qui vous entourent avant de se refermer sur vous. Sautez alors une première fois dans les cercles puis une seconde au moment où ils se referment. Elle peut aussi se dédoubler et vous envoyer des boules de feu que vous renverrez avec le marteau.

Glissez-vous dans le halo bleu. Votre progression se poursuit vers la droite, via un pont qui se crée en électrifiant la sphère bleue près du mur. Deux sauts en vrille vous permettront ensuite d'atteindre la porte, mais gare au Boo et au Kamek. Frappez le premier bloc pour en faire apparaître un autre de l'autre côté de la salle. Notez que celui-ci disparaît au bout de quelques secondes. Pour l'atteindre à temps, vous devez utiliser la main enflammée de Mario sur Luigi pour foncer directement vers la porte.

Si vous actionnez l'interrupteur dans les temps, la porte s'ouvre et vous pouvez passer. Dans cette nouvelle zone, miniaturisez Mario pour qu'il se faufile dans le trou et avancez jusqu'à la première dalle jaune. Prenez alors le contrôle de Luigi, guidez-le sur le passage de droite et positionnez-le sous la dalle où se trouve Mario. Changez de personnage et combinez les sauts des deux personnages de manière à propulser Mario sur la dalle de droite. Procédez de la même façon sur les deux dalles jaunes qui suivent, puis frappez le bloc. Ceci va permettre de créer un pont reliant les deux passerelles. Réunissez Mario et Luigi à cet endroit et progressez sur le passage de gauche pour atteindre une porte. Utilisez le **livre de sauvegarde** et faites glisser Luigi sous la grille qui se trouve un peu plus loin. De l'autre côté, Luigi va se faire emprisonner dans un tonneau par Larry Koopa, et vous devrez lui renvoyer ses boules de feu comme dans n'importe quel casse-briques. Après quelques rebonds, Larry ouvre la grille qui retenait Mario, lui permettant de rejoindre son frère et de le libérer de sa prison de bois. Suivez le passage nord pour affronter ce boss.

BOSS : Larry

Le combat est toujours chronométré et vous n'avez que huit tours pour venir à bout de Larry. Agressez-le avec vos meilleures attaques en duo, et ripostez autant que possible à ses assauts. Vous devrez renvoyer plusieurs fois ses boules de feu pour reprendre la main. Larry n'est pas plus difficile à battre que les autres fils de Bowser, et puis vous connaissez la marche à suivre.

Un Kamek vous réceptionne à l'autre bout du halo. Affrontez-le ou prenez la fuite si vous préférez, puis sortez de l'écran par la droite. Montez les marches jusqu'au **livre de sauvegarde** et pensez à récupérer une **ultra noisette** et un **ultra champi** en frappant les blocs. Nous touchons au but. De l'autre côté du pont, vous retrouvez cet ignoble Gracowitz qui montre sa véritable forme.

BOSS : Gracowitz

Vous ne pouvez pas le frapper directement lors de la première phase du combat puisqu'il est protégé par sa machine. Contentez-vous donc de simples sauts, puis renvoyez-lui ses attaques. Frappez les boules de feu à l'aide du marteau, et sautez pour éviter ses rayons. S'il fait sortir des sphères qui tournent autour de lui, essayez d'en détruire un maximum avec le marteau lorsqu'elles passent près de vous, car il faut sauter par-dessus les sphères restantes après. Gracowitz finit par sortir de sa cachette et c'est alors le moment de lui envoyer toutes vos attaques en duo. Évitez ensuite à nouveau ses rayons et procédez comme au début pour le faire sortir de sa cachette. Il va sans doute essayer de vous foncer dessus directement, alors soyez prêt à le repousser avec votre marteau. Tenez bon jusqu'à ce qu'il ait perdu tous ses points de vie pour terminer ce combat.

Gracowitz reconnaît finalement sa défaite, ou plutôt fait semblant de la reconnaître pour prendre les deux plombiers par surprise, et ça fonctionne. Heureusement, le Prince Harik survient au bon moment, avant de se faire bêtement piéger à

son tour. Au bout du compte, Mario et Luigi parviennent à éjecter Gracowitz hors du château de Bowser à coups de marteau. Vous pouvez alors passer librement la porte qui se trouve au nord de la pièce. De l'autre côté, récupérez un **ultra sirop** et un **ultra champi** avant d'enregistrer votre partie sur le dernier **livre de sauvegarde** du jeu. Lorsque vous serez fin prêt pour l'affrontement final, passez la porte. En haut des marches vous attend Bowsémona...

BOSS : Bowsémona

Ne changez rien à votre stratégie habituelle et ne vous laissez pas déstabiliser par son aspect repoussant. Enchaînez vos attaques en duo pour lui faire mordre la poussière, et apprenez à anticiper ses assauts. Respectez un bon timing pour esquiver ses jets de flammes en sautant. Ensuite, à vous de voir si vous préférez détruire les Flaret qu'elle a créés pour éviter qu'elle ne s'en serve pour se régénérer, ou bien si vous optez sur une attaque directe sur Bowsémona. A priori, mieux vaut l'attaquer directement car vous lui ferez plus de dommages qu'elle ne pourra récupérer de points de vie, et c'est de toute façon le seul moment où vous pouvez l'attaquer. Méfiez-vous de son attaque suivante car elle va carrément vous cracher des flammes à la figure. Frappez vite les blocs qui vous empêchent de sauter pour essayer d'éviter cette attaque. C'est possible !

A la fin du combat, et alors que Bowsémona n'en revient pas que vous ayez pu la vaincre, un Bob-Omb explose tout près de Mario et Luigi et Bowsémona parvient à aspirer les deux plombiers. L'ultime confrontation se déroule dans l'estomac de Bowsémona et vous oppose à Graguémona.

BOSS : Graguémona

Vous aurez tôt fait de remarquer qu'il ne vous reste plus qu'un seul point de vie, ce qui vous oblige à utiliser impérativement un item pour vous régénérer complètement dès le premier tour, soit un ultra champi ou un maxi champi pour chaque personnage. Elle peut ensuite vous envoyer des grosses bulles que vous devez renvoyer avec le marteau à chaque fois qu'elles vous retombent dessus pour les détruire complètement. Elle peut enchaîner avec des cercles de feu très galères à éviter car ils changent de sens et vous obligent à surveiller vos deux personnages. Graguémona enchaîne alors avec une troisième attaque et essaye de vous éjecter avec ses doigts. Vous devez alors riposter en utilisant le marteau au bon moment. A partir de là, vous devriez avoir enfin l'opportunité de l'attaquer. Vous pouvez alors viser son bras droit, son bras gauche ou sa tête. Commencez par les bras si vous ne voulez pas qu'elle riposte immédiatement, mais ce n'est que quand chacune de ces trois parties sera détruite que vous pourrez viser le coeur de Graguémona. Mieux vaut conserver les points frères pour effectuer des attaques en duo sur la tête et le coeur de Graguémona, et se contenter d'attaques simples sur ses autres parties du corps, car le combat sera de longue haleine, d'autant qu'elle a même la possibilité de se régénérer. Sa main droite est vulnérable au feu de Mario et sa main gauche au tonnerre de Luigi. Lorsque son coeur apparaît, elle peut aussi vous envoyer une boule d'électricité que Mario et Luigi doivent se renvoyer avec le marteau. Elle fait parfois apparaître le fantôme de Gracowitz qui vous lance des boules de feu successivement sur vos deux personnages puis s'approche de vous. Plus vous mettez de temps, plus son coeur disparaîtra, et il faudra recommencer à détruire ses bras et sa tête pour refaire apparaître son coeur. Graguémona possède également une attaque très difficile à éviter qui consiste à envoyer deux rayons lasers après vous avoir figé pour vous empêcher de sauter par-dessus. Il faut donc anticiper le moment où elle va tirer pour se retrouver en l'air au moment où elle vous fige. Le problème vient du fait que selon l'orientation de ses rayons, il faut parfois que l'un des deux personnages soit au sol pour éviter l'un des rayons. Pour deviner la hauteur des rayons, regardez la position de ses pupilles. Elle peut aussi utiliser ses bras pour déclencher une rotation ayant pour but de vous faire tomber. Non seulement leur vitesse est surprenante mais en plus leur sens et leur hauteur peut varier. Une autre de ses attaques consiste à vous envoyer des sphères bleues, rouges ou vertes. Les rouges foncent droit sur Mario, les vertes sur Luigi et les bleues sur personne. En clair, la moindre de ses attaques est susceptible de vous mettre au tapis en un quart de seconde, vous n'avez donc absolument pas le droit à l'erreur. Dites-vous enfin que Graguémona possède énormément de vie et que le combat peut durer de longues minutes. Bon courage !

Si jamais vous réussissez à passer cette épreuve terrible, vous assisterez à la destruction de Graguémona.

Bowsémona recrache Mario et Luigi, puis disparaît à son tour. Bowser reprend son apparence initiale et un chemin se dévoile au nord-est. En faisant le tour vers le bas, vous retrouvez le Prince Harik qui vous informe qu'il vient de poser une bombe dans le château. C'est cruel mais, après tous ces efforts et l'exploit que vous venez d'accomplir, vous risquez une fois de plus le Game Over. En moins de trois minutes, vous devez quitter la salle par le nord-est, sauter l'obstacle suivant à l'aide d'un super saut, glisser Luigi sous le premier tonneau que vous verrez, monter l'un des deux escaliers, vous laisser tomber sous l'interrupteur, faire monter Mario dessus pour l'actionner et ainsi ouvrir la porte, continuer jusqu'au pont et le traverser pour rejoindre le psuranodon. Parlez-lui pour vous évader. Normalement, vous

devriez avoir largement le temps de faire tout ça en trois minutes, mais restez tout de même concentré. Vous assistez enfin à l'explosion du château de Bowser et au départ de Mario, Luigi, Papi Champi et la princesse Peach pour le Royaume Champignon. Le Prince Harik vous remet Bowser en guise de cadeau et la Végétoile est sauvée.

DUO CONTRE LES BOSS

Lorsque vous aurez l'attaque en duo de Luigi avec laquelle il saute et jette une sphère électrique au sol, utilisez-la contre les boss. Cette attaque fait diminuer la défense des boss, et vous permet de les battre plus rapidement (sauf pour Graguemona)

LE MALHEUR DES UNS...

Frapper Mario avec Luigi d'un coup de marteau afin de l'écraser. Sauter ensuite sur sa tête grâce au super saut de Luigi. Une fois Luigi au-dessus de Mario, faites sauter ce dernier pour frapper son frère. A chaque point de vie perdu par Luigi, le plombier en rouge gagne une pièce.

AVOIR DES PIÈCES À L'INFINI

Lorsque vous serez en possession des marteaux et du super saut, rappetissez Mario avec le marteau de Luigi, appuyez sur L pour faire le super saut, et lorsque Luigi saute, appuyez sur A pour faire sauter Mario sous Luigi et récupérer des pièces. Cela fait perdre de la vie à Luigi mais il ne peut pas mourir.

Mario Golf : Advance Tour

© Nintendo / Camelot Software 2004

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

📌 NOUVEAUX PERSONNAGES

Pour débloquer les personnages suivants, vous devez avant-tout utiliser un câble de liaison entre la GameCube et la GBA, avec les cartouches de Mario Golf : Toadstool Tour et de Mario Golf : Advance Tour de manière à transférer vos données vers la cartouche GBA. Vous devez ensuite remplir les conditions suivantes :

Luigi : Transférez votre expérience dans Mario Golf : Toadstool Tour.

Waluigi : Obtenez 27 Best Badges dans Mario Golf : Toadstool Tour.

Wario : Obtenez 54 Birdie Badges dans Mario Golf : Toadstool Tour.

Bowser : Obtenez 81 Birdie Badges dans Mario Golf : Toadstool Tour.

Pour avoir les autres personnages, vous devez simplement remplir les conditions suivantes sur la version GBA :

Azalea : Battre Azalea en Match Play.

Donkey Kong (étoile): Battre Donkey Kong en Match Play.

Gene : Battre Gene en Match Play.

Grace : Battre Grace en Match Play.

Joe : Battre Joe en Match Play.

Kid : Battre Kid en Match Play.

Mario (étoile): Battre Mario en Match Play.

Peach (étoile): Battre Peach en Match Play.

Putts : Battre Putts en Match Play.

Sherry : Battre Sherry en Match Play.

Tiny : Battre Tiny en Match Play.

Yoshi (étoile): Battre Yoshi en Match Play.

📌 TOURNOI CHAMPIGNON

Gagnez tous les tournois pour débloquer la possibilité de jouer contre Mario sur le Tournoi Champignon.

📌 SUPER COUPS À EFFETS

Pour réaliser des super coups à effets, faites les manipulations suivantes au moment de terminer votre geste.

Super topspin : A puis B au lieu de A puis A.

Super backspin : B puis A au lieu de B puis B.

Mario Kart : Super Circuit

© Nintendo / Intelligent Systems 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

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 apercevrez.

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 atterrir 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 Advance

© Nintendo 2005

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

📌 DÉFI LAND

Salle de jeu	Participez à au moins 1 mini-jeu de pièces
Course aux Duels Facile	Jouez à au moins 3 mini-jeux en duel
Course aux Duels Normal	Jouez à au moins 5 mini-jeux en duel
Course aux Duels Difficile	Jouez à au moins 7 mini-jeux en duel
Attaque mini-jeu	Jouez à plus de 15 mini-jeux
Bowser Land	Jouez à tous les mini-jeu Bowser
Bébé Bowser (2 cartouches)	Jouez à tous les mini-jeu Bébé Bowser

📌 CHANGER L'ÉCRAN TITRE

Débloquez tous les Katatrucs et les mini-jeux pour découvrir un autre écran titre. Vous pouvez également sélectionner votre fond d'écran en achetant un poster dans le mode principal. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à le sélectionner parmi vos gadgets et revenir sur l'écran titre pour le voir.

Mario Power Tennis

© Nintendo / Camelot Software 2005

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

LES PERSONNAGES "ÉTOILE"

Bowser

Battez Bowser dans le Tournoi Peach.

Donkey Kong

Battez Donkey Kong dans le Tournoi Peach.

Luigi

Battez Luigi dans le Tournoi Peach.

Mario

Battez Mario dans le Tournoi Peach.

Peach

Battez Peach dans le Tournoi Peach.

Waluigi

Battez Waluigi dans le Tournoi Peach.

MINI-JEUX

Pour débloquer l'option Mini-jeux, vous devez réussir au moins une épreuve sur les courts d'entraînement. A chaque fois que vous terminerez une épreuve avec un score de 4 étoiles, elle deviendra disponible dans le mode Mini-jeux. Certaines épreuves se trouvent dans le centre d'entraînement et ne fonctionnent pas avec un système d'étoile.

COURT PEACH DOME

Terminez le Tournoi Peach en simple ou en double.

Mario vs. Donkey Kong

© Nintendo 2004

+ D'INFOS

FORUM

🚩 MODE EXPERT

En terminant les six mondes de départ, vous débloquerez 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.

Mat Hoffman's Pro BMX

© Activision 2001

+ D'INFOS

FORUM

📁 TOUS LES NIVEAUX ET VÉLOS

Maintenez L + R et faites A, B, Droite, Haut, Gauche et Bas à l'écran principal.

Max Payne

© Take 2 Interactive / Mobius 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHEAT CODE

Terminez le jeu pour débloquer les options Super cop, munitions illimitées et toutes les armes.

Maya l'Abeille

© Midway 2007

+ D'INFOS

FORUM

+ CHOIX DU NIVEAU

Entrez le mot de passe !SHOWT1M3!.

+ GALLERIE

Entrez le mot de passe !G4LL3RY!.

Mech Platoon

© Kemco 2001

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

BONUS DE FIN

Terminez le jeu avec n'importe quelle armée après avoir complété entre 90 et 100% de la base de données. Vous débloquerez alors un tank/mech "bonus" pour chaque victoire.

Medabots

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

 **TEST MODE**

Faites Start + Select à l'écran titre pendant la musique des Metabots. Certaines options vous seront accessibles pendant la partie.

Medal of Honor : Espionnage

© Electronic Arts / Netherock 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

2 NOUVEAUX MODES

Mode GI

Terminez toutes les missions du jeu avec au moins une médaille d'argent.

Mode survivant

Terminez toutes les missions du jeu avec une médaille d'or.

EVITER DE SE FAIRE TIRER DESSUS

Courez à l'intérieur d'une maison ou d'un bâtiment. Attendez devant la porte. Quand l'ennemi essaye d'entrer, tirez lui dessus.

Medal of Honor : Underground

© Ubisoft / Destination Software 2003

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

GOD MODE

Entrez **MODEDEDIEU** ou **MODEDOUX** en guise mot de passe pour activer le God mode.

CODES DE NIVEAUX

Mode facile

1. TRILINGUE
2. SQUAME
3. REVOLER
4. FAUCON
5. UNANIME
6. ROULIS
7. RELAVER
8. POUSSIN
9. PANOPLIE
10. NIMBER
11. NIAIS
12. KARMA
13. INCISER
14. GADOUE
15. FUSETTE
16. EXCUSER
17. ENRICHIR

Mode médium

1. IRRADIER
2. FRIMAS
3. ESCARGOT
4. DEVOIR
5. COALISER
6. BASQUE
7. ROBUSTE
8. SOYEUX
9. TERRER
10. VOULOIR
11. COUVERT
12. VOYANCE
13. PIGISTE
14. NOMMER
15. JETER
16. ENJAMBER
17. MORPHE

Mode difficile

1. DOSSARD
2. CUBIQUE
3. CHEMIN
4. BLONDEUR
5. BLESSER
6. AVOCAT
7. AFFINER
8. LAINE
9. MESCLUN
10. NORME
11. ORNER
12. PENNE
13. QUELQUE
14. REPOSE
15. SALIFIER
16. TROPIQUE
17. VOTATION

Mega Man Battle Chip Challenge

© Capcom / Inti Creates 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

LES 4 CHIPS SECRETS

Data chip 1	Parler à Higsby 20 fois
Data chip 2	Terminer The Ajina Free battle
Data chip 3	Terminer la Class S
Data chip 4	Terminer les 128 tournois

OBTENIR LES DIFFÉRENTS CHIPS

AntiElec	gagner le tournoi 32
AntiFire	gagner le tournoi 32
AntiWatr	gagner le tournoi 32
Anubis	gagner le tournoi 16
Aqua+40	gagner le tournoi 64
AquaCust	gagner le tournois 128
Atk+30	gagner le tournoi 64
bigBomb	gagner le tournoi 16
BlckHole	gagner le tournoi 128
DblSnsr	gagner le tournoi 16
DropDown	gagner le tournoi 32
Elec+40	gagner le tournoi 64
elecTeam	gagner le tournoi 128
Fire+40	gagner le tournoi 64
FireRat	gagner le tournoi 16
FrnsSnsr	gagner le tournoi 16
Geyser	gagner le tournoi 32
GodStone	gagner le tournoi 32
HeatGuts	gagner le tournoi 128
Kunai3	gagner le tournoi 64
LavaDrgn	gagner le tournoi 32
Navi+40 (rare)	gagner le tournoi 64
OldWood	gagner le tournoi 32
Popup	gagner le tournoi 128
Recov200	gagner le tournoi 16
TimeBom3	gagner le tournoi 16
UnderSht	gagner le tournoi 16
Wood+40	gagner le tournoi 64
WoodShld	gagner le tournoi 128

DÉBLOQUER LES TOURNOIS X ET Y

Après avoir terminé le tournoi en Class S, le tournoi Class X devient disponible. Une victoire donnera alors accès au tournoi Class Y.

AFFRONTER LE BOSS SECRET

A la centième bataille du mode Yami Net Area Survival, Forte GS apparaîtra, puis vous défiera. Battez-le pour obtenir son Chip.

Mega Man Battle Network

© Capcom 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MACHINES LUCKY DRAW

Au magasin de HiguReya vous trouverez deux machines lucky draw. Vous pouvez y mettre des chips et obtenir des oblets à la place. La première machine nécessite 3 chips alors que la seconde en demande 10. Ne mettez pas Roll dans la machine.

Mega Man Battle Network 2

© Capcom 2002

+ D'INFOS

FORUM

MODE DIFFICILE

Terminez le jeu avec cinq étoiles. Allez sur l'option "nouveau jeu" à l'écran principal et faites Gauche (2), Droite, Gauche, Droite, Gauche et Droite (2). Sauvegardez et recommencez une partie.

MODE DIFFICILE

Terminez le jeu avec cinq étoiles. Allez sur l'option "nouveau jeu" à l'écran principal et faites Gauche (2), Droite, Gauche, Droite, Gauche et Droite (2). Sauvegardez et recommencez une partie.

NIVEAU WWW

Terminez une fois le jeu et allez à l'espace internet 4 de Ula et cherchez une porte rouge cloignotante. Entrez-y pour avoir accès à ce nouveau monde.

Mega Man Battle Network 3 : Blue Version

© Capcom 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT CODES

Voici les codes pour le magasin d'Higsby et pour le jeu "White version". Ils ne sont utilisable qu'une fois.

63997824	VarSword F
65497812	Salamndr *
31549798	Spreader *
01697824	CopyDmg *
33157825	GaiaBlde *
50098263	Muramasa M
54390805	Thndrbld *
76889120	StpCross S
88543997	Tsunami *
95913876	GtStrght S
35331089	Unlocker
03284579	HeroSwrd P
15789208	AirShot3 *
21247895	HiCannon *
46823480	Untra
56892168	FullEnrg
57789423	MiniEnrg
86508964	MiniEnrg
87824510	LockEnmy
99826471	FullEnrg
19878934	SetSand
23415891	AirShoes
24586483	SneakRun
41465278	WpnLV +1
67918452	QuickGge
11002540	SpinBlue
28274283	SpinGrn
72563938	SpinRed
77955025	SpinWht
90690648	Mr. Famous' wristband
05088930	Untrap
24586483	SneakRun

CODES DE CHOCOLAT GRATUITS

Quand vous allez à Yoka par le métro, vous pouvez acheter des barres de chocolat pour 500 Zennys et recevoir un code pour rentrer dans la machine de Higzby. Sauvegarder avant d'en acheter, acheter en une et écrire le code donné. Chargez votre sauvegarde et renouvelez l'opération sans sauvegarder. Vous allez avoir des codes de machine gratuitement !

Mega Man Battle Network 3 : White Version

© Capcom 2003

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

CHEAT CODES

Voici les codes pour le magasin d'Higsby et pour le jeu "White version". Ils ne sont utilisable qu'une fois.

63997824	VarSword F
65497812	Salamndr *
31549798	Spreader *
01697824	CopyDmg *
33157825	GaiaBlde *
50098263	Muramasa M
54390805	Thndrblt *
76889120	StpCross S
88543997	Tsunami *
95913876	GtStrght S
35331089	Unlocker
03284579	HeroSwrd P
15789208	AirShot3 *
21247895	HiCannon *
46823480	Untra
56892168	FullEnrg
57789423	MiniEnrg
86508964	MiniEnrg
87824510	LockEnmy
99826471	FullEnrg
19878934	SetSand
23415891	AirShoes
24586483	SneakRun
41465278	WpnLV +1
67918452	QuickGge
11002540	SpinBlue
28274283	SpinGrn
72563938	SpinRed
77955025	SpinWht
90690648	Mr. Famous' wristband
05088930	Untrap
24586483	SneakRun

CODES DE CHOCOLAT GRATUITS

Quand vous allez à Yoka par le métro, vous pouvez acheter des barres de chocolat pour 500 Zennys et recevoir un code pour rentrer dans la machine de Higzby. Sauvegarder avant d'en acheter, acheter en une et écrire le code donné. Chargez votre sauvegarde et renouvelez l'opération sans sauvegarder. Vous allez avoir des codes de machine gratuitement !

Mega Man Battle Network 4 : Blue Moon

© Capcom 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

MODE DIFFICILE ET TRÈS DIFFICILE

Terminez le jeu en difficulté normale, puis choisissez l'option Continue pour accéder au mode Difficile. Terminez à nouveau le jeu en mode Difficile, puis choisissez l'option Continue pour accéder au mode Très Difficile.

Mega Man Battle Network 4 : Red Sun

© Capcom 2004

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

MODE DIFFICILE ET TRÈS DIFFICILE

Terminez le jeu en difficulté normale, puis choisissez l'option Continue pour accéder au mode Difficile. Terminez à nouveau le jeu en mode Difficile, puis choisissez l'option Continue pour accéder au mode Très Difficile.

Mega Man Battle Network 6 : Cybeast Falzar

© Capcom 2006

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

LISTE DES ICÔNES

Voici les icônes que vous pourrez obtenir en remplissant les conditions indiquées. Elles apparaîtront sur l'écran titre et vous permettront ensuite d'affronter des boss optionnels et de débloquer de nouvelles choses.

Icône "STD COMP"

Trouvez les 200 Standard Chips.

Icône "MEGA COMP"

Trouvez les 45 Mega Chips.

Icône "GIGA COMP"

Trouvez les 5 Giga Chips.

Icône "P.A. COMP"

Activez les 30 Program Advances.

Icône Beast Link Gate

Battez Forte SP dans la zone Graveyard Area 2 en ayant installé les 5 Falzar Link Navis dans les Navi Data Chips correspondants via un Beast Link Gate.

Icône Blues/Protoman

Débloquez et terminez les 10 Extra Missions, puis battez Blues/Protoman FZ.

Icône Falzar

Terminez le jeu.

Icône Forte/Bass

Battez Forte/Bass SP.

Icône Protoman

Terminez les 25 Help Board Missions ainsi que les 10 Extra Missions, puis allez dans la salle de classe pour affronter Chaud et son Protoman FZ.

Icône Starred "S"

Trouvez les 17 Secret Chips.

📌 BOSS CACHÉS

Bass/Forte BX

Obtenez l'icône Bass/Forte.

Bass/Forte SP

Récupérez 200 Standard Chips.

Falzar Beast Megaman SP

Obtenez l'icône Bass/Forte.

Falzar SP

Obtenez toutes les icônes.

Protoman/Blues FZ

Accomplissez les 35 requêtes BBS.

📌 RÉDUIRE LES COMPOSANTS

Après avoir ramené du poisson au pingouin durant la mission 2, dans la page NaviCustomizer, placez-vous sur le composant à réduire, maintenez Droite et entrez ces codes.

Composant	Code
AirShoes	AR B A B R R B A L
AttackMax	L B R B A B L B A L
BatteryMode	B R B B B B B A R R
BeatSupport	L R B B A L R A B A
BodyPack	R L A B L R L A A B
BoosterPack	B A A B B B A L B A
BugStopper	A A A B R L B A A A L
ChargeMax	L L A L L B A B B B
Collector's Eye	A L A B B A A A B A
Custom1	L B B R B A A L R R
Custom2	R A L L A A B R B A
First Barrier	B B A R A B L A R R
Float Shoes	R A L A B L B B R B
FolderBack1	A B L R R B R L B A
FolderBack2	B B A R B L A R B L
GigaFolder1	B L B R L L L A B A
HumorSense	L L A B L B A B L L
SuperArmor	A B L L A A L R B A
I'm Fish	A R A A B A R R B A
JungleLand	A L A R B R A R L B
KawarimiMagic (AntiGmg)	B L A L B R A L B A
MegaFolder1	A R L A L A L L A B
MegaFolder2	L A L R B L R L R A

Millionaire	R B A R A L B B B L
NumberOpening	A A A L A A B L R A
OilBody	L R A B A R B B L R
RapidMax	A A L A B R A L B A
RathmicalPoem	B A B A R R L L A B
Reflect	L A A B R R L R L R
RushSupport	R L B A A B A L L R
Search Shuffle	R R A B L R A R L A
SelfRecovery	B B B A A B A A B B
Shield	R B B B A A A B R L
ShinobiDash	B B B A B B A A R B
Slip Runner	A L A A A L L A B R
SuperArmor	A B L L A A L R B A
TangoSupport	B R B R R A B B R A
UnderShirt	R R A L L R A A B B

CHEAT CODES

A entrer dans la machine verte dans le magasin Astralab.

Objet	Code
AirWheel3 O	71757977
BlastMan *	24616497
BizrdBal H	97049899
ChrgMan *	92070765
CircGun V	51378085
ColArmy *	44892547
DiveMan *	32310827
DrilArm M	60884138
DustMan *	79814666
ElecMan *	30424514
ElemTrap *	08789369
EraseMan*	84387543
Geddon *	38116449
GrndMan *	10414878
GunDelS3 W	14212857
HeatMan *	12404002
HP+50	37889678
Lance *	69544569
M-Boomer M	88674125
Recov300 Y	75641392
SlashMan *	55910601

Mega Man Battle Network 6 : Cybeast Gregar

© Capcom 2006

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

LISTE DES ICÔNE

Voici les icônes que vous pourrez obtenir en remplissant les conditions indiquées. Elles apparaîtront sur l'écran titre et vous permettront ensuite d'affronter des boss optionnels et de débloquer de nouvelles choses.

Icône "STD COMP"

Trouvez les 200 Standard Chips.

Icône "MEGA COMP"

Trouvez les 45 Mega Chips.

Icône "GIGA COMP"

Trouvez les 5 Giga Chips.

Icône "P.A. COMP"

Activez les 30 Program Advances.

Icône Beast Link Gate

Battez Forte SP dans la zone Graveyard Area 2 en ayant installé les 5 Gregar Link Navis dans les Navi Data Chips correspondants via un Beast Link Gate.

Icône Blues/Protoman

Débloquez et terminez les 10 Extra Missions, puis battez Blues/Protoman FZ.

Icône Forte/Bass

Battez Forte/Bass SP.

Icône Gregar

Terminez le jeu.

Icône Protoman

Terminez les 25 Help Board Missions ainsi que les 10 Extra Missions, puis allez dans la salle de classe pour affronter Chaud et son Protoman FZ.

Icône Starred "S"

Trouvez les 17 Secret Chips.

📌 BOSS CACHÉS

Bass/Forte BX

Obtenez l'icône Bass/Forte.

Bass/Forte SP

Récupérez 200 Standard Chips.

Gregar Beast Megaman SP

Obtenez l'icône Bass/Forte.

Gregar SP

Obtenez toutes les icônes.

Protoman/Blues FZ

Accomplissez les 35 requêtes BBS.

📌 RÉDUIRE LES COMPOSANTS

Après avoir ramené du poisson au pingouin durant la mission 2, dans la page NaviCustomizer, placez-vous sur le composant à réduire, maintenez Droite et entrez ces codes.

Composant	Code
AirShoes	AR B A B R R B A L
AttackMax	L B R B A B L B A L
BatteryMode	B R B B B B B A R R
BeatSupport	L R B B A L R A B A
BodyPack	R L A B L R L A A B
BoosterPack	B A A B B B A L B A
BugStopper	A A A B R L B A A A L
ChargeMax	L L A L L B A B B B
Collector's Eye	A L A B B A A A B A
Custom1	L B B R B A A L R R
Custom2	R A L L A A B R B A
First Barrier	B B A R A B L A R R
Float Shoes	R A L A B L B B R B
FolderBack1	A B L R R B R L B A
FolderBack2	B B A R B L A R B L
GigaFolder1	B L B R L L L A B A
HumorSense	L L A B L B A B L L
SuperArmor	A B L L A A L R B A
I'm Fish	A R A A B A R R B A
JungleLand	A L A R B R A R L B
KawarimiMagic (AntiGmg)	B L A L B R A L B A
MegaFolder1	A R L A L A L L A B
MegaFolder2	L A L R B L R L R A

Millionaire	R B A R A L B B B L
NumberOpening	A A A L A A B L R A
OilBody	L R A B A R B B L R
RapidMax	A A L A B R A L B A
RathmicalPoem	B A B A R R L L A B
Reflect	L A A B R R L R L R
RushSupport	R L B A A B A L L R
Search Shuffle	R R A B L R A R L A
SelfRecovery	B B B A A B A A B B
Shield	R B B B A A A B R L
ShinobiDash	B B B A B B A A R B
Slip Runner	A L A A A L L A B R
SuperArmor	A B L L A A L R B A
TangoSupport	B R B R R A B B R A
UnderShirt	R R A L L R A A B B

CHEAT CODES

A entrer dans la machine verte dans le magasin Astralab.

Objet	Code
AirWheel3 O	71757977
BlastMan *	24616497
BizrdBal H	97049899
ChrgMan *	92070765
CircGun V	51378085
ColArmy *	44892547
DiveMan *	32310827
DrilArm M	60884138
DustMan *	79814666
ElecMan *	30424514
ElemTrap *	08789369
EraseMan*	84387543
Geddon *	38116449
GrndMan *	10414878
GunDelS3 W	14212857
HeatMan *	12404002
HP+50	37889678
Lance *	69544569
M-Boomer M	88674125
Recov300 Y	75641392
SlashMan *	55910601

Mega Man Zero

© Capcom / Inti Creates 2002

+ D'INFOS

FORUM

MODE HARD

Finissez le jeu et lancez une nouvelle partie. Maintenez L lors de la création du nouveau dossier

BATTE LES BOSS

Le premier boss

Avancez le plus près possible du boss pour éviter son laser vers le bas. Montez ensuite sur les blocs pour éviter le laser qu'il tire vers le haut. Au bout d'un moment, un sabre laser apparaîtra. Prenez-le et frappez la main du boss pour qu'il lâche ciel.

MODE JACKSON

Obtenez toutes les Cyber Elves, augmentez leurs capacités au maximum en mode hard et terminez toutes les missions avec un rank A ou S. Cyber Elf Jackson sera disponible lors de votre prochaine partie.

Mega Man Zero 2

© Capcom / Inti Creates 2003

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

GALERIE D'IMAGES

Pour pouvoir accéder à la galerie d'images, finissez le jeu en mode Hard avec la classe A. Sauvegardez puis faites New Game en maintenant enfoncé L + Select.

MODE DIFFICILE

Terminez le jeu, puis mettez "New Game" en surbrillance et maintenez L + A. Un son confirmera la réussite de l'opération.

Mega Man Zero 3

© Capcom / Inti Creates 2004

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

MODE DIFFICILE

Terminez le jeu, puis mettez "New Game" en surbrillance et maintenez L + A. Un son confirmera la réussite de l'opération.

LES MINI-JEUX

Ciel

Achievez le jeu avec un rang S sur toutes les missions.

Copy-X

Terminez le jeu en mode difficile.

Fefnir

Terminez toutes les missions avec 100 points.

Harpuia

Terminez le jeu avec un rang S en utilisant uniquement le Zet Zaber.

Leviathan

Terminez toutes les missions avec 100 points.

Phantom

Terminez le jeu avec un rang S en utilisant uniquement le Buster Shot.

X

Achievez le jeu, puis utilisez la sauvegarde vide pour achever le jeu une nouvelle fois.

Zero

Achievez le jeu une fois.

Men in Black : The Series

© Ubisoft / David A. Palmer Productions 2001

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

📌 CODES DE NIVEAUX

2 Forêt	FCHTRMNS ou FGHTRMNS
3 Labo Alien	HSDSHSBS
4 Base de lancement	MXNMSNNG
5 Base MIB	THXBXSCK
6 Manhattan	NNTNDWNY
Fin	NFNTMMDD

📌 CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe :

LLWPNSDD	Toutes les armes
LVFRVRDD	Invincibilité
NFNTMMDD	Munitions illimitées et accès à la fin du jeu

Metal Slug Advance

© Nobilis / SNK Playmore 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

LES CARTES

Cartes de prisonniers

Vous obtiendrez une carte pour dix prisonniers sauvés.

Cartes de soldats

Il existe quatre cartes. Vous les aurez en éliminant 100 soldats, puis 200, 300 et 999 soldats.

Carte Type R

Cette carte se trouve au début de la mission 4. Si vous l'équipez, votre Metal Slug deviendra jaune et les directions de son canon seront inversées.

Metroid

© Nintendo 2005

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

JOUER SAMUS AVEC LES ARMES BONUS

Entrez JUSTIN BAILEY ----- comme mot de passe pour jouer dans l'ancre 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.

Metroid : Zero Mission

© Nintendo 2004

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 BONUS DE FIN

Galerie Fusion

Connectez le jeu à Metroid Fusion.

Galerie

Terminez le jeu une fois.

Mode Difficile

Terminez le jeu une fois en Normal.

Metroid original (NES)

Terminez le jeu une fois.

Sound Test

Terminez le mode Difficile.

📌 CODES POUR METROID

Entrez ces codes dans le jeu Metroid original uen fois celui-ci débloqué.

Samus sans sa tenue au départ du jeu

000000 000020 000000 000020

Samus sans sa combinaison à Norfair

SAMUS8 RIDLEY 444444 444444 (la partie commence à Norfair, avec Samus sans combinaison et des munitions infinies)

Samus à Kraid's Lair

JUSTIN BAILEY ----- (la partie commence à Kraid's Lair avec le Long Beam, le Ice Beam, des bombes, et les bottes, Samus sans combinaison et 255 missiles...)

Invincibilité

NARPAS SWORD0 000000 000000

Mode Debug

BOMBS_ MISSLE SCREW_ ATACK_

Mode Hard

999999 999999 KKKKKK KKKKKK

Morph Ball et bombe dès le début

000000 000000 4G0000 00000H

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Brinstar

Solution réalisée en mode Normal.

Dès votre arrivée sur la planète Zèbes, dirigez-vous vers la gauche pour récupérer la **Boule Morphing**. Cette première technique vous permet de vous mettre en boule en appuyant deux fois sur Bas pour passer dans les conduits étroits. Continuez ensuite vers la droite, passez les deux portes, et mettez-vous en boule pour atteindre la première statue. Pour la faire fonctionner, vous devez vous mettre en boule et vous placer dans le creux de sa main. Elle vous dévoile alors votre prochaine destination sur la carte et régénère tous vos points de vie et vos recharges d'armes. Toutes les statues similaires fonctionnent de la même façon. A partir de la zone qui s'étend en hauteur, repérez le point de **sauvegarde** tout à fait en bas à droite et utilisez-le pour enregistrer votre partie. Revenez dans la salle précédente et servez-vous des nombreuses plates-formes pour rejoindre le passage de gauche plus haut. En chemin, vous repérez un passage étroit qui conduit à une autre ouverture sur la droite, mais vous ne pouvez pas encore l'emprunter car il vous manque le rayon long. Dans le couloir de gauche, la boule morphing vous servira nouveau pour atteindre la petite salle au bout du couloir. Tirez sur les mains de la statue pour récupérer le **rayon long** qui vous permettra d'atteindre des cibles plus éloignées. De retour dans le couloir précédent, mettez-vous en boule pour emprunter le passage supérieur et sautez afin de passer dans une nouvelle zone qui est indiquée en vert sur le plan. En haut à gauche, un chemin vous permet de rallier le couloir bleu tout à fait au nord. Continuez vers la gauche jusqu'à ce que vous atteigniez une impasse où se trouve une sorte de statue à deux têtes. Retenez son emplacement car vous devrez y revenir plusieurs fois par la suite. Dans l'immédiat, vous devez revenir dans le couloir précédent et sortir par la droite après avoir éliminé l'ennemi qui bloque la porte. Mettez-vous en boule dans le creux de la main de la statue afin de prendre connaissance de votre prochaine destination et de régénérer votre énergie. Un nouveau passage s'ouvre sur la droite, vous permettant de rejoindre la zone qui s'étend en hauteur. Redescendez au niveau de la porte que vous n'avez pas encore prise sur la droite, et servez-vous du rayon long pour libérer une voie que vous pouvez emprunter en boule morphing pour atteindre la porte. Passez le sas pour vous retrouver dans une autre zone qui s'étend verticalement. D'ici, vous pouvez commencer par visiter la petite salle légèrement en bas à droite pour trouver un point de **sauvegarde**. Rendez-vous tout à fait en bas à droite pour vous engouffrer dans un nouveau passage qui renferme une **réserve de missiles**. Vous pouvez vous en servir pour tirer sur les ennemis ou ouvrir les portes rouges en maintenant R lorsque vous tirez. Vous ne pouvez pas encore quitter ce couloir par la droite car il vous manque les bombes. Revenez donc sur vos pas et préparez-vous à affronter un ver géant.

BOSS : Ver géant

L'objectif consiste à viser son oeil avec des missiles lorsqu'il est ouvert. Vous pouvez tirer en diagonale et récupérer des missiles en éliminant les épines qu'il vous lance. Essayez d'esquiver ses déplacements en utilisant la technique de la boule morphing. Vous ne devez tirer que quelques coups avant qu'il ne prenne la fuite.

Poursuivez ensuite vers la gauche et remontez jusqu'à la porte rouge. Utilisez vos nouveaux missiles afin d'ouvrir la porte et continuez dans le passage de droite. Vous arrivez finalement dans une grande salle rectangulaire où il vous faut éliminer les formes de vie organiques pour pouvoir accéder aux plates-formes qui permettent de quitter la pièce par la droite. Passez le sas pour arriver dans un nouveau couloir prêt à s'effondrer. C'est le signe que le ver n'est pas loin. Prenez le temps de détruire le petit mur pour récupérer la **réserve de missiles** qui se trouve tout à fait à la base du mur, et affrontez à nouveau le ver géant.

BOSS : Ver géant

La seule chose qui change par rapport à l'affrontement de tout à l'heure, c'est que le ver est beaucoup plus rapide. Il ne faut donc pas rater votre coup lorsque vous visez son oeil, et soyez prompt à anticiper ses déplacements. Cette fois encore, les épines sont très utiles pour recharger ses missiles et regagner de la vie. Trois coups suffiront à le faire exploser.

Une fois le ver vaincu, il vous cède le **rayon de charge**. Vous pouvez désormais concentrer vos tirs en maintenant le bouton B appuyé. Récupérez ensuite la **réserve d'énergie** sur le pilier de droite et tirez sur les murets de manière à vous frayer un passage jusqu'à la porte de droite. Là, vous arrivez dans une nouvelle zone qui s'étire en hauteur. Commencez par visiter la petite salle en bas à gauche en ouvrant la porte à l'aide d'un missile pour trouver le **terminal de cartes**. Cela vous permet de visualiser l'ensemble du niveau. Revenez dans la zone précédente et montez jusqu'à la première porte à gauche que vous n'avez pas encore ouverte. Un tout petit peu plus loin sur la gauche se trouve le point de **sauvegarde**. Faites le tour pour atteindre la pièce qui se trouve juste au-dessus de la salle de sauvegarde, et mettez-vous en boule pour passer dans le conduit supérieur. Ouvrez la porte rouge à l'aide d'un missile, et emparez-vous de la **bombe**. Vous pouvez désormais poser autant de bombes que vous voulez lorsque vous êtes en boule morphing. Faites un essai sur les deux blocs qui se trouvent en dessous de la statue pour trouver un passage secret vers une salle qui contient une **réserve de missiles**. Vous constatez que les bombes vous servent également à vous propulser en hauteur lorsque vous êtes en boule. Glissez-vous dans le passage secret pour repartir, puis détruisez les trois blocs à l'aide des bombes. Vous serez immédiatement agressé par des parasites qui se collent à vous pour aspirer votre énergie. Le seul moyen de vous en débarrasser est de vous mettre en boule afin de les détruire en posant une bombe. Dans l'immédiat, vous êtes obligé de revenir sur vos pas jusqu'au couloir où vous avez battu le ver. Dans la pièce de gauche, vous pouvez maintenant détruire le sol à l'aide des bombes morphing. Empruntez ce nouveau passage et ouvrez la porte avec un missile pour trouver une nouvelle statue. Vous devez rallier Norfair pour rejoindre votre prochaine destination. Poursuivez donc vers la gauche et posez une bombe sur le sol mince. Vous repérez une réserve de missiles que vous devrez revenir chercher lorsque vous aurez la capacité de vous accrocher sur les rebords. Rejoignez la salle de sauvegarde sur la gauche et continuez à descendre de manière à rejoindre le couloir qui mène à Norfair. Vous pouvez à présent passer en posant une bombe morphing contre le mur qui vous bloquait auparavant.

Norfair

Utilisez les bombes morphing pour vous frayer un passage jusqu'au point de **sauvegarde** qui apparaît déjà sur le plan. Contrairement à ce que vous indique la map, dirigez-vous d'abord vers la gauche. Là, vous pouvez réussir à attraper une **réserve de missiles** en hauteur en posant plusieurs bombes morphing d'affilée. Si vous n'y arrivez pas, vous pourrez l'avoir plus tard en vous agrippant sur la corniche. Posez ensuite des bombes morphing dans la paroi de gauche pour trouver un passage qui permet de rallier Crateria via un ascenseur.

Crateria

En sortant de l'ascenseur, prenez à droite afin de rejoindre une salle plongée en partie dans l'eau. Laissez-vous tomber dans l'eau et posez des bombes contre le mur de gauche pour atteindre une **réserve de missiles** cachée contre le coin situé tout à fait en bas à gauche de la pièce. Empruntez ensuite les plates-formes pour atteindre l'ouverture en haut à gauche qui mène vers les Ruines Chozo.

Crateria - Ruines Chozo

Une fois de plus, les bombes morphing vous permettent d'atteindre une nouvelle salle qui débouche sur une statue. Celle-ci renferme un **objet inconnu** qui vous permet de détruire tous les blocs étranges que vous avez rencontré dans cette portion du niveau. Rechargez votre énergie sur la statue, puis rebroussez chemin en éliminant les blocs. De cette

manière, vous pourrez récupérer au passage une autre **réserve de missiles**. Pour sortir du trou, vous devez détruire la paroi de gauche afin de remonter. En éliminant le bloc de la salle précédente, vous parvenez à rejoindre l'air libre. Vos capacités actuelles vous permettent de rejoindre une issue qui se trouve en haut à gauche de cette zone. Mais à peine avez-vous fait un pas sur le pont qu'il se dérobe sous vos pieds. Vous vous retrouvez en contrebas. Cassez le mur de gauche et frayez-vous un passage en utilisant les bombes morphing, de manière à vous faufiler dans le petit recoin de gauche. La nouvelle salle contient la technique **poigne de fer** qui vous permet désormais de vous agripper sur les rebords. Vous allez justement vous en servir pour sortir de la pièce. Agrippez ensuite les plates-formes pour remonter du côté gauche, et quittez cette pièce.

Crateria

Sur la gauche, laissez-vous tomber pour rejoindre votre vaisseau et montez à bord pour regagner de l'énergie et sauvegarder. Sur la droite, agrippez-vous sur les rebords afin d'être au niveau pour détruire le bloc étrange, puis continuez vers la droite. C'est le moment de rejoindre Norfair par l'ascenseur.

Norfair

Profitez de votre nouvelle capacité pour rallier le passage situé en bas à droite à partir de l'ascenseur. De cette façon, vous pouvez trouver une nouvelle **réserve de missiles** dans le couloir de droite. Rejoignez maintenant le point de sauvegarde sur la droite et continuez dans cette même direction. La poigne de fer vous permet de monter sur les plates-formes et de sortir par la droite. Dans cette nouvelle zone, montez jusqu'à la première porte à gauche et sautez prudemment sur les petites plates-formes pour atteindre l'autre côté. Choisissez les plates-formes dans le bon ordre et agrippez-vous lorsque c'est nécessaire pour ne pas tomber dans la lave. La pièce de gauche renferme une statue qui vous permet de vous emparer du **rayon de glace**. Grâce à lui, vous allez pouvoir automatiquement geler les ennemis et vous en servir comme plates-formes temporaires. Tant que vous êtes là, creusez la paroi de gauche derrière la statue afin de trouver un passage secret. Vous devez geler l'ennemi et monter dessus pour accéder à la porte de gauche. Un tout petit peu plus loin vers la gauche, vous trouvez un nouveau point de **sauvegarde**. Dans la zone verticale, vous devez à nouveau geler les ennemis pour construire un escalier de fortune qui vous mène à une autre porte. Là, recommencez l'opération sur l'ennemi qui sort de la lave, et placez-vous dans le creux de la main de la statue pour prendre connaissance de votre prochain objectif. Vous allez devoir affronter le boss de Kraid en passant par Brinstar. En gelant les trois ennemis suivants, vous pouvez sortir par la droite et procéder de la même façon dans la salle suivante pour traverser le gouffre. Avant de sortir, tirez dans le mur pour faire apparaître une **recharge de missiles** et agrippez-vous contre le mur pour la saisir après avoir gelé l'ennemi. Vous ressortez au niveau de la zone verticale. Laissez-vous tomber en contrebas mais ne passez pas encore par la porte de gauche car votre combinaison ne vous permet pas pour le moment de résister à la chaleur de ce couloir brûlant. Dans l'immédiat, repassez par la grande salle rectangulaire en bas à gauche et profitez-en pour récupérer la **réserve de missiles** que vous ne pouviez pas atteindre avant. Il vous suffit de poser une bombe sur le sol pour libérer l'ennemi avant de le geler pour prendre appui sur lui afin d'atteindre le bonus. Passez le point de sauvegarde et gelez l'ennemi pour rejoindre l'ascenseur vers Brinstar.

Brinstar

Au niveau du point de sauvegarde, vous pouvez revenir dans le couloir à droite pour récupérer la **réserve de missiles** dans la salle juste à côté au niveau de la petite portion verte sur le plan. Il vous suffit de poser une bombe sur le sol puis contre le mur qui bloque le missile et de vous agripper pour le récupérer. Pour rejoindre Kraid, laissez-vous tomber en bas de la première zone verticale jusqu'à la sauvegarde à droite, puis profitez de la présence d'une statue sur la gauche pour vous recharger. Dans ce même couloir, repérez l'endroit où se trouve un bonus sur votre plan, et tirez en hauteur pour faire apparaître une **réserve d'énergie** sur le plafond. Vous pouvez la récupérer dès à présent en posant des bombes morphing successives juste en dessous afin de vous propulser à son niveau. Dans le sas de gauche, vous devez détruire le sol en posant des bombes afin de rallier l'ascenseur pour Kraid.

Kraid

Le point de **sauvegarde** se trouve juste à gauche en descendant. Tout à fait en bas à gauche de cette zone verticale, vous pouvez passer dans un petit couloir qui vous mène à une autre zone. En bas à droite se trouve le **terminal de cartes** derrière une porte rouge. Posez une bombe morphing dans l'emplacement situé au sol, au centre de la salle

précédente, afin d'être propulsé tout à fait en haut de la pièce. Pour prendre le bonus, il va vous falloir activer la machine qui fait fonctionner le grappin. De retour dans la zone verticale, remontez jusqu'à la porte rouge la plus en hauteur à droite et engouffrez-vous dans le couloir. Récupérez la nouvelle **réserve de missiles** située sur les piliers avant de briser le mur de droite. Là, posez des bombes morphing pour dégager l'accès au mécanisme situé dans le sol de la pièce, et logez-vous dedans en posant une bombe pour être propulsé en hauteur. Avant de continuer à monter, laissez-vous tomber dans l'étroit conduit et agrippez-vous sur la corniche pour rouler jusqu'à l'autre **réserve de missiles**. Propulsez-vous à nouveau, et continuez à monter en sautant tout en vous agrippant aux rebords. Passez la porte tout à fait en haut, puis continuez vers la gauche de manière à atteindre une autre porte. En vous laissant tomber en direction du mécanisme propulseur, posez une bombe morphing contre la paroi de droite afin de dégager un passage secret à l'intérieur du mur. Passez la porte rouge et logez-vous dans le mécanisme en boule morphing afin de le réactiver. Cela a pour effet de rendre actifs tous les grappins du niveau. Vous pouvez les faire venir en tirant sur les boules rouges que vous apercevez. Il y en a justement une tout près qui permet de récupérer une **réserve d'énergie** et d'atteindre le point de **sauvegarde**. Sortez par la droite, prenez la porte de gauche juste en dessous et utilisez le grappin pour traverser la lave. Sitôt fait, vous serez attaqué par un boss.

BOSS : Tentacule

Le boss jaillit de la lave pour s'arrêter soit vers la gauche, soit vers la droite. Utilisez le grappin au dernier moment pour éviter son déplacement, puis ripostez en tirant un maximum de missiles dans sa direction. Attention, car s'il vous attrape vous risquez de tomber dans la lave en fusion. Vers la fin du combat, il devient beaucoup plus rapide et le niveau de la lave monte et descend sans arrêt.

Lorsque vous l'avez vaincu, la lave disparaît et vous pouvez poser des bombes morphing sur le sol de la pièce pour découvrir un passage secret en tirant dans le mur de gauche, à l'endroit où le mur est fissuré. Sautez pour récupérer la **réserve de missiles**. Pour repartir, utilisez le mécanisme propulseur dans la salle de gauche, puis faites venir le grappin en tirant sur la boule rouge et regagnez la première sauvegarde du niveau. Maintenant que vous avez activé le mécanisme des grappins, vous pouvez revenir dans la salle rectangulaire à gauche pour récupérer tranquillement la **réserve de missiles**. Il vous suffit en effet de vous placer sur la plate-forme centrale, de vous mettre en boule morphing et de poser une bombe sur la boule rouge pour faire venir le grappin. Si vous posez deux bombes successives, vous pouvez réussir à vous faire attraper par le grappin lorsqu'il se dirige vers la gauche. Pensez à vous lâcher dès que vous arrivez au-dessus du bonus. Si vous n'y arrivez pas, vous pourrez le faire plus facilement lorsque vous aurez le saut en boule morphing. Rendez-vous ensuite dans le couloir situé en dessous de la première salle de sauvegarde. Détruisez les blocs et agrippez-vous pour emprunter le passage étroit. Les bombes morphing sont indispensables pour progresser. Une fois au bout, appelez le grappin en tirant sur la boule rouge et laissez-vous porter de l'autre côté de la lave en tirant sur les blocs pour éviter de tomber. Visitez les salles supérieures jusqu'au couloir où un ennemi insectoïde bloque la porte. Vous devez poser des bombes dans le conduit de manière à l'attaquer en tirant sur lui de chaque côté avant qu'il ne vous atteigne. Méfiez-vous car il devient particulièrement rapide sur la fin. La porte de gauche s'ouvre, vous permettant d'accéder à une **réserve de missiles**. Pour poursuivre dans les étages inférieurs, vous devez sauter dans la fausse lave en détruisant le sol avec des bombes morphing. Dans le sas avec la porte rouge, posez une bombe sur le sol fissuré pour accéder à une zone marquée en vert sur le plan. Sur la gauche, vous trouverez un nouveau point de **sauvegarde** et le tuyau peut vous servir à faire le plein d'énergie. Ne passez pas la porte de droite mais détruisez plutôt les blocs en hauteur pour vous faufiler dans le conduit. Vous pouvez casser la paroi de droite pour continuer dans cette direction, la gauche étant bloquée par un bloc.

Vous arrivez ainsi devant une nouvelle statue qui vous offre un autre **objet inconnu**. Celui-ci va vous permettre de briser les blocs que vous venez de voir. Passez à nouveau par le conduit de la salle précédente et utilisez les missiles pour remonter. Prenez le passage de droite, toujours dans la section verte, pour atteindre un nouveau point de **sauvegarde**. Vous remarquez une fissure dans le couloir suivant que vous pouvez détruire à l'aide d'une simple bombe. Vous tombez dans une vaste zone où il vous est possible de franchir la porte bleue en haut à gauche. La porte suivante est gardée par un oeil géant que vous ne pouvez détruire qu'en lui envoyant un missile au moment où il ouvre les paupières. Vous arrivez finalement dans la salle du boss.

BOSS : Kraid

Ce monstre est uniquement vulnérable à vos missiles. Dès qu'il ouvre la gueule, vous devez lui envoyer des missiles exactement au niveau de sa bouche. Détruisez les griffes qu'il vous lance pour récupérer de l'énergie ou des munitions. Vous pouvez le forcer à ouvrir la gueule en envoyant un premier missile sur sa tête. Vers la fin du combat, vous devez vous méfier de ses coups de griffe, du sol qui s'écroule et de la lave qui monte. Si jamais vous tombez, vous pouvez

vous aider des trois plates-formes qu'il envoie pour remonter.

Le vaincre vous permet d'activer la tête de droite dans la salle au nord-ouest de Brinstar. Posez des bombes sur la gauche pour sortir de la pièce et emparez-vous de l'**accélérateur**. En courant, vous allez désormais pouvoir détruire les portions marquées d'une flèche. Vous pouvez déjà faire un essai dans la salle du boss pour ouvrir un accès vers la grande salle de droite. Ne vous arrêtez pas jusqu'à ce que vous ayez détruit les flèches de la dernière salle à droite. Gelez les deux premiers ennemis en hauteur, puis tirez en diagonale pour atteindre la plate-forme de droite. Servez-vous des murets pour rejoindre la première porte à gauche mais ne la passez pas tout de suite, il y a un point de **sauvegarde** tout à fait en haut à droite. Profitez de votre position pour visiter le couloir de gauche et laissez-vous tomber dans le tunnel du dessous afin de récupérer une **réserve de missiles** à gauche de la cascade de lave. Vous devez poser une bombe dans le renforcement pour la trouver. Revenez ensuite dans le tunnel précédent et tirez des missiles sur les ennemis qui arrivent par derrière lorsque vous êtes sur le grappin. Détruisez le bloc et engouffrez-vous dans le conduit de gauche afin de rejoindre la zone verticale. Vous devez maintenant faire le tour par la gauche en commençant par le couloir situé en dessous de la première salle de sauvegarde pour passer la porte rouge qui débouche sur un tunnel surplombant la zone en vert sur le plan. Là, vous devez poser une bombe sous chacun des blocs de manière à libérer des propulseurs qui vous permettront de détruire ces blocs. Appelez le grappin en frappant la boule rouge la plus à droite et utilisez le dernier propulseur en boule morphing pour vous accrocher au grappin. Il vous mènera tout droit à la **réserve de missiles**. Revenez dans le couloir précédent, laissez-vous tomber dans le sol fissuré et allez à droite. Vous pouvez ainsi en profiter pour explorer la section de droite après la sauvegarde. En repartant, pensez à détruire les blocs avec des missiles pour créer un raccourci dans l'autre sens. Il ne vous reste plus qu'à remonter jusqu'à l'ascenseur de Brinstar.

Brinstar

En sortant de l'ascenseur, une portion du mur s'effondre, libérant un nouveau passage sur la droite. Activez la statue pour constater que votre prochain objectif se trouve à Norfair. Suivez le plan pour trouver facilement le chemin jusqu'à l'ascenseur de Norfair, au bout du long couloir situé au sud.

Norfair

Rendez-vous dans la grande salle à droite du point de sauvegarde, et prenez un maximum d'élan au moment de franchir la porte pour détruire le sol grâce à l'accélération dans la petite pièce de droite. Allez dans le couloir de gauche pour prendre à nouveau de l'élan afin de descendre encore un cran en dessous dans la salle précédente. N'oubliez pas de tirer en même temps pour ouvrir la porte. Continuez à nouveau sur la gauche, franchissez la porte rouge et tirez sur la statue pour récupérer le **méga saut**. Désormais, vous pouvez sauter plus haut mais aussi sauter tout en restant en boule morphing. Vous ne pouvez pas encore vous glisser dans le conduit de gauche sous la statue car votre combinaison ne vous permet pas de résister à une telle chaleur. Vous pouvez maintenant sauter assez haut pour vous accrocher sur la paroi de droite un peu plus loin afin de récupérer une nouvelle **réserve de missiles**. Pensez à longer le mur sur la droite pour ne pas la manquer. Laissez-vous tomber un peu plus bas et ouvrez la porte de gauche. Vous êtes bloqué par un ver. Faites donc demi-tour et prenez la porte située juste au-dessus. En activant la statue, vous constaterez que vous devez vous rendre à présent à Brinstar. Suivez le chemin pour ressortir au niveau de la zone verticale et remontez en faisant apparaître un propulseur caché dans le sol à cet endroit. Il est temps de quitter Norfair.

Brinstar

Remontez jusqu'à la sauvegarde et faites route jusqu'au point le plus haut de manière à vous agripper sur la corniche et passez dans le conduit de gauche. Il vous amène dans une salle où vous pouvez récupérer une **réserve de missiles**. Continuez à descendre et faites le tour pour visiter cette fois le long tunnel en haut à droite de la carte. Faufilez-vous dans le tuyau le plus haut et contournez le boyau à l'aide de la boule morphing. Un point de **sauvegarde** se trouve juste à droite. Quelques sauts dans le couloir de droite devraient vous permettre d'obtenir sans problème une nouvelle **réserve de missiles**. Revenez à gauche de la salle de sauvegarde et tirez en l'air pour détruire le pladond. Ceci vous permet de monter pour atteindre la corniche de gauche d'un simple saut. Continuez à monter de cette façon et laissez les parasites dévorer les deux boyaux. Utilisez des bombes morphing pour ne pas vous faire dévorer vous-même et progressez prudemment en boule jusqu'à un autre boyau. Il faut laisser au moins quatre parasites pour le détruire. Passez la porte rouge et récupérez le **costume varia** entre les mains de la statue. Vous pouvez maintenant résister aux

attaques acides et à la chaleur, mais pas à toutes les sortes de lave. Faites le plein d'énergie en vous logeant dans le creux des mains de la statue, puis testez votre nouveau costume en vous jetant dans la lave de la salle précédente. Vous pouvez poser une bombe sur le sol au niveau des rochers pour libérer un accès jusqu'à la **réserve d'énergie** à gauche. Rendez-vous ensuite à droite de la salle de sauvegarde pour détruire le sol fissuré camouflé sous la lave. Vous êtes bloqué par un boyau, mais vous pouvez le détruire en attirant les parasites qui se trouvent juste au-dessus dans sa direction. Au bout du tuyau, vous débouchez à droite d'une nouvelle statue que vous pouvez activer pour dévoiler votre prochain objectif qui se situe dans les entrailles de Norfair. Pour repartir, laissez-vous tomber dans la zone la plus à l'est pour revenir rapidement à l'ascenseur de Norfair.

Norfair

Allez à droite depuis la salle de sauvegarde pour visiter le tunnel au nord qui apparaît en jaune sur la carte. Au bout se trouve une **réserve de missiles**. Redescendez de la même manière que précédemment pour rallier le tunnel sud qui apparaît lui aussi en jaune sur la carte et qui se trouve à gauche de la statue. Dans cette zone brûlante, posez deux bombes morphing puis une autre en hauteur afin de monter à l'endroit où se trouve l'ennemi. Depuis là, posez deux nouvelles bombes et sautez pour vous agripper sur la corniche de gauche. Dès que vous arrivez dans la salle suivante, détruisez tous les ennemis et obstacles, puis prenez un maximum d'élan pour détruire les blocs avec des flèches, légèrement en hauteur. Vous atteignez ainsi la porte. Prenez garde au monstre qui se trouve juste derrière, il s'agit de celui que vous aviez déjà affronté auparavant mais vous n'avez rien pour esquiver, sinon vos sauts. Après le point de **sauvegarde**, détruisez le sol pour visiter les salles du bas et ainsi trouver un **terminal de cartes**. Juste à droite de la salle du terminal de cartes, sautez dans la fausse lave pour dévoiler un passage vers le bas. Mettez-vous en boule morphing et faufilez-vous en contrebas. Une bombe vous permettra de descendre jusqu'à la porte. Dans la grande salle, sautez sur les piliers pour atteindre le couloir de droite, puis détruisez les obstacles à l'aide des missiles. Vous arrivez ainsi à un nouveau point de **sauvegarde**. Revenez d'abord à gauche et sautez dans la fausse lave pour descendre à l'étage inférieur. Là, dégagez le terrain à l'aide des bombes et éliminez le monstre comme précédemment en sautant par-dessus. Passez la porte rouge à gauche pour trouver une nouvelle statue qui vous offre le **rayon à vague**. Vous pouvez maintenant tirer à travers les murs, ce qui vous permet de détruire le monstre en toute sécurité pour repartir. À l'étage supérieur, continuez sur la gauche afin de trouver un autre sol friable dans le petit sas. En bas, allez à droite pour rallier une autre zone marquée en jaune/rouge sur le plan. Là, vous devez geler les ennemis qui jaillissent du sol afin de vous en servir comme plates-formes pour atteindre l'autre côté. Ceci vous permet de mettre la main sur une **réserve de missiles**. Inspectez votre plan pour voir un autre bonus caché dans ce couloir. Positionnez-vous dessous et tirez pour le faire apparaître. Vous n'avez qu'à vous mettre en boule et sauter pour vous emparer de cette nouvelle **réserve de missiles**. Pour passer le couloir situé à droite de la salle de sauvegarde, tirant tout en courant de manière à briser le mur avec votre accélération. Une larve vous empêche de passer, mais il vous suffit de viser son ventre en tirant par dessous pour la détruire. Pour la seconde, tirez continuellement pour la repousser jusqu'à son cocon, puis posez une série de bombes lorsqu'elle vous charge afin de la détruire de l'intérieur. En tirant juste au-dessus du cocon, vous découvrez une **réserve d'énergie** au plafond dont vous pouvez dégager l'accès grâce à un missile. Prenez de l'élan lorsque vous quittez cette pièce afin de détruire le sol de la salle suivante. Remontez un peu pour vous emparer de la **réserve de missiles** puis rejoignez le nouveau point de **sauvegarde**. En poursuivant sur la gauche, vous arrivez au boss.

BOSS : Larve

Accrochée au plafond par des membranes, cette larve vous agresse continuellement en vous envoyant des petites boules jaunes et des sortes de tortues volantes. Repérez la trajectoire de ces tortues de manière à les geler au moment où elles sont suffisamment en hauteur pour vous permettre de tirer sur les membranes. Vous devez vous trouver juste en face d'elles pour les éliminer à l'aide des missiles, et vous devez répéter l'opération des deux côtés pour faire tomber la larve. Ceci fait, empruntez le nouveau passage en bas puis l'ascenseur de droite qui conduit à Ridley.

Ridley

La salle de droite peut vous permettre de faire le plein de vie et de munitions avant d'aller au point de **sauvegarde** situé sur la gauche. Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à poursuivre plus loin dans cette zone. Faites donc demi-tour et reprenez l'ascenseur pour Norfair.

Norfair

Dans la grande salle du boss, vous constatez que la larve a disparu, ce qui vous permet de vous engager plus profondément dans le sol. Plus bas, vous retombez directement à un autre endroit du niveau de Ridley.

Ridley

Vous vous retrouvez finalement à l'endroit que vous ne pouviez atteindre précédemment. Un trou dans le sol vous conduit dans le repaire d'un nouveau boss.

BOSS : Abeille mutante

Le seul point vulnérable de ce boss est son abdomen. Il vous faut donc l'avoir en lui tirant dans le dos. Sa seule trajectoire consiste à traverser l'écran dans les deux sens en essayant de vous faucher. Mettez-vous en boule pour éviter ça et envoyez-lui des missiles dès que vous pouvez. Vous devez la pourchasser ainsi jusqu'à ce qu'elle s'effondre, ce qui s'avère long et fastidieux car il devient de plus en plus rapide et finit par vous envoyer des dards. A la fin, son abdomen se détache et le boss s'écrase dans le mur de gauche.

Une fois le boss détruit, vous pouvez enfin mettre la main sur une première **réserve de super missiles**. Ceux-ci vont vous permettre d'ouvrir les portes vertes et de détruire les blocs marqués du symbole des super missiles. Sortez par la droite et utilisez un missile normal pour descendre au niveau de la porte verte. Vous pouvez éviter tous les ennemis du long couloir en posant une bombe sur le sol afin de vous faufiler dans le petit conduit. De l'autre côté de la porte rouge, vous êtes surpris de voir un bonus si facile d'accès, malheureusement, dès que vous vous en approchez le sol se dérobe sous vos pas, et vous vous retrouvez à l'étage inférieur. Tout à fait au bout à gauche se trouve un point de **sauvegarde**. Montez pour récupérer la **réserve d'énergie** qui vous avait échappé tout à l'heure, puis revenez à la sauvegarde. En bas, vous trouvez facilement une **réserve de missiles**, puis un **terminal de cartes** derrière la porte rouge. Dans le couloir de droite, vous pouvez traverser une partie de la salle grâce au passage en hauteur, jusqu'à arriver à une **réserve de missiles**. Faites la même chose pour rejoindre la porte de droite. Vous trouvez un autre point de **sauvegarde**. Empruntez le couloir central à gauche dans la zone verticale suivante, en prenant garde à ne pas tomber en contrebas. Toutefois, il existe un bonus que vous pouvez récupérer en tombant dans le dernier trou. Posez une bombe sur les blocs qui se trouvent au-dessus du petit puits de fausse lave et tirez pour dénicher une nouvelle **réserve de missiles**. Vous pouvez remonter en sautant par la droite. Dans la salle de gauche, détruisez les ennemis à distance avant de détruire le mur à l'aide des bombes. Une **réserve de missiles** se trouve juste au-dessus. Vous pouvez continuer encore plus haut à l'aide des bombes et des super missiles afin de dénicher une **réserve de super missiles**. Sortez ensuite par la gauche, et laissez-vous tomber au niveau de la salle de **sauvegarde**. Prenez un maximum d'élan pour raser la salle de droite et atteindre la couloir suivant. Dès que vous entrez, posez une bombe sur le sol pour trouver un passage secret qui débouche sur une **réserve d'énergie**. Si vous continuez sur la droite, vous ne pourrez pas revenir à moins de faire le grand tour, donc mieux vaut éviter. Revenez dans la dernière salle de sauvegarde et sortez cette fois par la gauche. Passez l'oeil en sautant par-dessus ses tirs puis en ripostant avec trois missiles. La salle du boss étant vide pour l'instant, vous pouvez continuer vers la gauche pour trouver une autre statue qui vous remet un nouvel **objet inconnu**. Celui-ci vous permet d'éliminer les derniers blocs étranges rencontrés. Celui qui se trouve juste à gauche de la statue dissimule justement une **réserve d'énergie**. En revenant dans la salle précédente, Ridley se décide enfin à faire son apparition.

BOSS : Ridley

Ce boss bien connu de la série risque de vous donner du fil à retordre. A moins que vous ne jouiez en mode facile, la moindre de ses attaques peut vous infliger énormément de dégâts. Ridley est vulnérable à vos deux types de missiles et sur n'importe quelle partie de son corps, sauf sa queue qui peut lui servir de bouclier. Sachant qu'il devient très difficile à avoir sur la fin, mieux vaut garder ses super missiles pour la fin du combat, un seul super missile équivalent à cinq missiles normaux. Ridley possède deux attaques particulièrement redoutables. L'une d'elle consiste à vous attraper avec ses griffes, et l'autre à vous envoyer des coups de queue. Dans les deux cas, vous pouvez tenter de vous mettre en boule pour éviter ces deux attaques autant que possible. La stratégie la plus efficace à mon avis consiste à se placer sous lui, entre ses griffes et sa queue, et à lui envoyer un maximum de missiles par en-dessous. Détruisez les flammes qu'il vous jette et préparez-vous à vous mettre en boule pour éviter qu'il ne vous attrape ou qu'il ne vous touche avec sa queue. Lorsqu'il commence à devenir rouge et que vous êtes à cours d'énergie, balancez tous vos super missiles pour le faire exploser avant qu'il ne devienne encore plus agressif.

A la fin du combat, vous pouvez vous recharger sur la statue qui se trouve dans la pièce de gauche. Allez à droite et

repartez en glaçant un ennemi volant pour l'utiliser comme plate-forme afin d'atteindre la partie haute de la salle. Un passage secret vous permet de rejoindre la porte de droite. Vous devez maintenant faire demi-tour jusqu'à l'ascenseur de Norfair. Mais il existe un raccourci. Visitez la partie haute de la zone verticale à droite du plan pour passer de l'autre côté du bloc étrange. Plus loin, vous repérez un bonus que vous ne pouvez pas récupérer pour l'instant en haut à droite de la pièce. Sortez par la gauche en utilisant un missile puis une bombe, et vous arriverez directement dans la salle qui jouxte l'ascenseur pour Norfair.

Norfair

En sortant de l'ascenseur, engouffrez-vous dans la paroi de droite qui s'effrite et franchissez la porte rouge. La statue que vous apercevez est malheureusement détruite, mais vous pouvez tout de même poursuivre en posant des bombes. Vous arrivez dans un long tuyau suivi d'un long couloir qui se termine en cul-de-sac. Vous devez prendre de l'élan pour dégager un propulseur à l'aide de l'accélération. Utilisez-le afin d'atteindre une zone qui était jusque-là inaccessible. Ne tenez pas compte du bonus pour l'instant et continuez vers la gauche. Derrière la porte rouge, vous mettez enfin la main sur l'indispensable **attaque en vrille**. Grâce à elle, vous allez pouvoir détruire tous les blocs marqués d'une vrille. Vous pouvez donc à présent faire un saut en vrille sous le bonus de la salle précédente pour récupérer la **réserve de missiles**. Vous devez maintenant rejoindre Brinstar pour accéder à Tourian et affronter Mother Brain. En remontant dans Norfair, passez la porte verte du couloir qui se trouve à l'est de la carte pour découvrir une nouvelle zone de lave qui apparaît en rouge/jaune sur le plan. Pour récupérer la **réserve de missiles**, vous devez détruire les blocs du haut et faire un saut normal pour les prendre comme appui. La salle suivante comporte une **réserve de super missiles** accessible en posant une simple bombe morphing.

Brinstar

Repérez la position de l'ascenseur pour Tourian sur la carte de Brinstar et allez-y en passant à travers les deux têtes de statues désormais ouvertes.

Tourian

Juste après le point de **sauvegarde**, suivez le chemin pour être confronté aux premiers Metroids. Pour les détruire, il vous suffit de les geler puis de les faire exploser à l'aide de quelques missiles. Si jamais ils s'accrochent à vous, vous pouvez vous en débarrasser en posant une bombe morphing. Prenez-les un par un et continuez jusqu'à la prochaine salle de **sauvegarde**. Le chemin de gauche va vous mener à Mother Brain. Commencez donc par derrière chacune des barrières en envoyant un maximum de missiles dessus, puis revenez sauvegarder lorsque vous pénétrez dans la zone de lave. Vous pouvez vous recharger à partir des anneaux qui pullulent dans le couloir. Lorsque vous aurez fait le plein de vie, d'énergie, et que vous aurez détruit toutes les barrières, dirigez-vous jusqu'au bout du couloir pour affronter Mother Brain.

BOSS : Mother Brain

C'est un cauchemar d'éviter à la fois les tirs des tourelles, les nombreux anneaux et les attaques de Mother Brain. Lorsque vous aurez fait exploser le verre qui protège Mother Brain à l'aide de quelques missiles, Concentrez-vous sur l'oeil du boss qui est son point faible. Pour éviter de tomber dans la lave, la meilleure position réside dans le renforcement situé tout à fait en haut à droite de la pièce, au-dessus de la seconde tourelle. Dès que l'oeil s'ouvre, redescendez sur la plate-forme centrale et lâchez un maximum de missiles et de super missiles sur lui avant de remonter pour esquiver son laser. Après plusieurs attaques répétées, vous finirez par en venir à bout.

Vous n'avez même pas le temps de savourer votre victoire que le son strident d'une alarme se fait entendre. Le système d'auto-destruction étant maintenant activé, vous devez vous enfuir au plus vite de la planète Zèbes. Remontez toute la zone verticale en prenant appui sur les minuscules plates-formes qui s'effondrent au bout de deux secondes, puis prenez l'ascenseur. Une fois sur Crateria, procédez de la même façon en détruisant les murs, puis glissez-vous dans votre vaisseau pour prendre la fuite. Le vaisseau finit par s'écraser et Samus échoue sur la planète Chozodia sans même son costume de puissance.

Chozodia

Tout ce que vous pouvez faire c'est étourdir temporairement vos ennemis à l'aide d'un tir chargé de votre pistolet. Celui-ci se charge automatiquement en quelques secondes, mais vos seuls objectifs doivent être la fuite et la discrétion plutôt que le combat. Vous remarquerez aussi que Samus se faufile d'elle-même dans les conduits étroits, ce qui permet de gagner un peu de temps. La porte de gauche étant fermée, vous pouvez tout de même vous faufiler dans le conduit en bas à gauche en tirant sur la bouche d'aération. Les monstres passent au-dessus de vous sans vous voir, et vous pouvez accéder au **terminal de cartes**. Le point de **sauvegarde** sur la gauche vous permet de vous régénérer entièrement. Pour continuer à gauche de la sauvegarde en vous glissant dans le conduit en hauteur. Laissez-vous tomber lorsque le monstre tourne le dos, paralysez-le et courez vers la gauche en contournant les obstacles. Un autre monstre vous attend plus haut, alors empresses-vous de foncer dans le renforcement supérieur de la salle suivante pour vous cacher. Les aliens finissent par abandonner les recherches et vous pouvez passer dans le sas de droite. A partir de là, vous allez devoir progresser en évitant à tout prix de toucher les faisceaux. Mais en continuant par la droite, vous êtes obligé de détruire le mur qui se dérobe alors autour de vous, vous faisant échouer directement sur un faisceau. Vous devez remonter par la droite pour sortir de la pièce, et dans la salle suivante, tirer sur le mur en hauteur pour vous échapper par la porte en haut à droite. Escaladez toute la zone suivante et prenez la porte en haut à gauche. En vous plaçant dans la partie gauche près du sas, l'ennemi ne vous verra pas et finira par partir, ce qui aura pour effet d'ouvrir la porte. Pour atteindre le point de sauvegarde, vous devez ensuite monter pour vous glisser sous le vaisseau, et vous laisser tomber dans la salle située juste à gauche du point de **sauvegarde**. Prenez la sortie sud-ouest dans la grande salle, et cassez le mur sous vos pieds. Un nouvel alien vous aperçoit et vous devez vous échapper dans le conduit situé en bas à droite. Cassez le sol dans la pièce suivante pour rallier la sortie sud-est. Une portion friable du sol vous permettra ensuite de tomber dans un recoin où vous serez invisible aux yeux de vos agresseurs. Lorsque le sas s'ouvre, sortez par la gauche dans la zone où sont les halos de lumière. Vous devez à tout prix les éviter pour atteindre le sommet de la pièce où il vous sera possible de continuer votre progression dans la zone verticale de droite. Faites le tour pour vous cacher dans le recoin inférieur de la salle située à droite de la prochaine sauvegarde selon votre plan. Lorsque les ennemis sont partis, cassez le mur de gauche pour enregistrer votre progression sur le point de **sauvegarde**. A gauche, vous vous retrouvez dans une immense pièce regorgeant de faisceaux. Vous ne pourrez pas continuer si vous en touchez un seul, alors faites preuve d'agilité. Certaines plates-formes sont friables et vous obligent à ne pas stopper votre progression n'importe où. Vous devrez parfois penser à vous accrocher aux blocs situés aux extrémités des faisceaux. Votre route se poursuit vers la gauche et vous oblige à attirer l'attention d'un alien posté dans un renforcement. Foncez dans le conduit, laissez-vous tomber, tirez dans le mur, sortez en bas à gauche, passez dans le tunnel pluvieux sur la gauche, et vous arriverez finalement dans les Ruines Chozo.

Chozodia - Ruines Chozo

Faufilez-vous en bas à gauche, détruisez les blocs puis cachez-vous dans le renforcement supérieur situé dans la petite salle qui suit le couloir. Les ennemis passeront en dessous de vous sans vous voir. La pièce suivante n'est autre que la prochaine salle de **sauvegarde**. Cette fois encore, il est impératif d'éviter tous les faisceaux en anticipant leur trajectoire. La sortie que vous devez prendre se trouve tout à fait en haut à droite. Les pièces suivantes ne sont pas gardées, donc avancez tranquillement en détruisant les blocs jusqu'à voir un bonus sur votre plan. Pour le moment, vous pouvez vous contenter de sortir par la gauche car vous pourrez revenir plus tard avec tous vos pouvoirs. Vous débouchez dans une salle protégée par des rayons sortant des yeux muraux. Pour éviter de vous faire voir, il suffit de vous agripper contre l'un des deux blocs pendant que le rayon descend. Remontez ensuite pour sortir en haut à gauche. Glissez-vous ensuite dans le conduit friable qui surplombe l'endroit où se trouvent les ennemis, et suivez le parcours linéaire jusqu'au prochain point de **sauvegarde** situé en haut à gauche derrière une portion de mur invisible. Lorsque vous arrivez dans la pièce de droite où vous avez pu apercevoir un bonus, vous constatez que l'un de vos ennemis s'en est emparé.

Suivez-le de manière à atteindre une nouvelle zone de rayons et cachez-vous dans les recoins sombres. Dans la zone qui monte, faufilez-vous dans les conduits du premier couloir de gauche, sautez sur les piliers, foncez vers la gauche puis en haut à droite jusqu'au sas qui s'ouvre si vous avez été suffisamment discret jusque-là. Attention, vous ne pourrez pas utiliser le point de **sauvegarde** si vous êtes pourchassé. Le chemin suivant vous amène dans la salle principale des Ruines Chozo où vous allez devoir affronter votre double.

BOSS : Samus

Samus Aran affronte son double dans une épreuve de sagesse imaginée par les Chozos. L'idée consiste à tirer avec un tir chargé sur la sphère au moment où le double de Samus n'apparaît plus. En répétant l'opération plusieurs fois, vous

ferez sortir d'autres sphères et mettez en mouvement la statue Chozo. Vous devez éviter la foudre et les mouvements de la statue tout en tirant au bon moment jusqu'à ce que les quatre sphères soient apparues.

Ceci fait, Samus retrouve enfin son fameux **costume de puissance**, ainsi que de nouvelles capacités : le **rayon à plasma**, le **costume de gravité** qui permet d'aller dans l'eau et dans la lave, et le **saut spatial**. Celui-ci vous offre la possibilité d'atteindre n'importe quelle hauteur en sautant de façon successive. Sortez de la pièce en faisant justement un saut spatial vers la corniche de droite, et laissez-vous tomber en contrebas. Plus besoin de faire preuve de discrétion car les ennemis ne feront pas long feu devant vos lasers. Commencez par sauvegarder votre partie et utilisez les missiles sur le sol pour plonger dans l'eau. Prenez de l'élan pour casser le mur de droite et récupérez la **réserve de super missiles**. Si vous avez un problème pour passer les sas, il vous suffit d'éliminer tous les ennemis autour de vous pour ouvrir ces portes. Utilisez l'attaque en vrille pour détruire le mur obstruant le passage de droite. Il existe un passage secret dans le petit renfoncement de la zone verticale qui peut être dégagé à l'aide d'un missile. Glissez-vous y en boule morphing pour récupérer la **réserve de missiles**, mais méfiez-vous du sol qui se dérobe sous vos pas. Utilisez l'attaque en vrille tout en bas à gauche de la zone verticale pour poursuivre dans la lave qui ne représente plus une menace pour vous. Si vous avancez plus profondément sur la droite, vous trouverez une nouvelle **réserve de super missiles**. Redescendez ensuite jusqu'à trouver une ouverture sur la droite que vous n'avez probablement pas eu le temps de visiter lors de votre premier passage. Tirez un missile dans le mur de gauche pour dévoiler une **réserve de super missiles**, puis descendez jusqu'à la sauvegarde. Plus loin, vous devrez mettre à contribution le saut spatial pour atteindre le couloir de droite. Repérez bien l'emplacement de ce tunnel vitré car c'est en le faisant exploser plus tard avec les bombes de puissance que vous pourrez retourner dans les précédents niveaux.

Chozodia - Vaisseau mère de pirates de l'espace

Le saut spatial est encore une fois très utile pour se frayer un passage dans cette longue zone verticale. Plus haut, vous êtes confronté à des adversaires un peu plus résistants, et contre lesquels il vaut mieux utiliser le tir chargé. Faites exploser le mur à droite de la salle de sauvegarde, et continuez jusqu'à la porte rouge. Mais avant, pensez à explorer le petit renfoncement supérieur pour obtenir la **réserve de super missiles**. Passez la porte verte un peu plus haut en utilisant les super missiles, et éliminez les ennemis pour vous emparer tranquillement de la nouvelle **réserve de super missiles**. La porte jaune étant bloquée, continuez sur la droite pour arriver finalement tout près du vaisseau. Faufilez-vous dans le tuyau du haut pour accéder aux salles de gauche. Ce chemin vous emmène en fait de l'autre côté de la porte jaune de tout à l'heure. Atteignez le cockpit du vaisseau et enregistrez votre progression dans la salle de **sauvegarde**. Dirigez-vous à l'extrémité gauche du cockpit pour localiser un étroit conduit vertical qui permet de descendre en boule morphing. Vous apercevez à nouveau l'ennemi qui s'est emparé du bonus. Suivez-le jusque dans la salle suivante où vous pourrez enfin vous en emparer au prix d'une alarme qui se déclenche au contact des faisceaux. Il s'agit des fameuses **bombes de puissance**, dernière capacité du jeu. Avec elles, vous pouvez ouvrir les portes jaunes et exploser tous les blocs friables à l'écran. Faites un essai dans cette salle et dans la suivante pour trouver une **réserve de bombes de puissance**. C'est le moment de décider si vous voulez affronter directement le boss final et finir le jeu en allant en haut à droite du niveau, ou bien si vous préférez explorer le jeu à fond en revenant chercher les bonus qui vous ont échappé dans les précédents niveaux.

Si vous choisissez la deuxième option, voici les bonus qui vous manquent si vous avez suivi la soluce depuis le début, sachant que vous pouvez revenir dans les zones précédentes en détruisant le tunnel de verre au centre tout en bas de la carte. Sinon, continuez à partir du dernier paragraphe.

Les derniers bonus

Il existe un total de 50 missiles, 15 super missiles, 12 réserves d'énergie et 9 bombes de puissance. Cette liste ne comprend pas les réserves déjà indiquées précédemment. La plupart ne sont accessibles qu'en ayant une bonne maîtrise des différentes techniques d'accélération.

Chozodia

-Vaisseau-mère des pirates : posez une bombe de puissance dans le petit couloir à trois portes au-dessus du terminal de cartes. Faites le tour pour rejoindre le couloir à droite du terminal de cartes et tirez dans le plafond pour faire apparaître une **réserve de super missiles**.

-Posez une bombe de puissance dans le coin haut gauche de la seconde zone extérieure, à l'entrée de Chozodia, au sud-est, pour obtenir une **réserve de bombes de puissance**.

- Posez une bombe de puissance à droite de la zone sous le tunnel de verre qui permet d'accéder aux anciens niveaux. Montez à l'aide du saut spatial pour atteindre la **réserve de bombes de puissance**.
- Traversez le labyrinthe de la zone qui permet de repartir pour les anciens niveaux sous le tunnel de verre. Posez une bombe morphing pour atteindre la **réserve de super missiles**.
- Posez une bombe de puissance au nord-est de la carte de Crateria pour ouvrir la porte jaune à droite. Le chemin mène vers Chozodia, dans un endroit où vous pouvez tirer dans le mur pour vous emparer d'une **réserve de bombes de puissance**.
- Passez à travers le faux plafond de la petite salle située trois pièces à gauche de la sauvegarde la plus au sud. Posez une bombe morphing tout à fait en haut du parcours pour trouver une **réserve de super missiles**.
- Allez deux salles à gauche à partir de la sauvegarde sud de manière à prendre de l'accélération dans le couloir peuplé de crabes rouges. Courez de l'autre côté de la porte de droite et propulsez-vous verticalement à travers toute la pièce pour percer le plafond et atterrir directement dans une salle contenant une **réserve d'énergie**.
- Remontez jusqu'à l'endroit où vous avez eu le costume de gravité en pulvérisant les blocs qui vous gênent à l'aide de l'accélération, puis dirigez-vous à droite de la réserve de super missiles pour trouver un nouveau passage dans le mur de droite. Le couloir suivant débouche sur une **réserve d'énergie**.
- Même chose que précédemment mais rendez-vous cette fois dans le tunnel qui se trouve en dessous de la réserve de super missiles. Vous trouverez un accès vers une autre salle au plafond qui débouche sur une **réserve de bombes de puissance**.
- Une **réserve d'énergie** se trouve juste avant la salle du boss final. Prenez de l'élan dans le couloir et utilisez vos techniques d'accélération pour faire un trou dans le sol à l'endroit où apparaissent les blocs en flèche. Un nouveau tunnel vous conduira au bonus sur la droite.

Crateria

- Dans le coin en bas à gauche de l'eau qui mène à Chozodia. C'est une **réserve de missiles**.
- Commencez par poser une bombe de puissance dans le couloir à gauche de l'ascenseur de Norfair pour dégager un terrain qui permet de prendre de l'accélération. Courez depuis la salle à droite de l'ascenseur jusqu'à la grande zone ouverte sous la pluie (en bleu sur la carte). Dès que vous arrivez dans cette zone, mettez-vous en boule de manière à pouvoir vous propulser en diagonale jusqu'à la **réserve de bombes de puissance** sur la gauche en hauteur.
- A l'est des Ruines Chozo, tout à fait en haut à droite de la carte de Crateria. Prenez de l'élan dans le tunnel de Chozodia qui se trouve juste en dessous et mettez-vous en boule lorsque vous passez la porte de Crateria pour vous élaner en boule jusqu'au pilier de gauche. De là, vous devriez avoir juste le temps de vous remettre en boule pour vous propulser à nouveau vers la droite afin de briser le mur et vous emparer de la **réserve de super missiles**.
- Empruntez le même tunnel d'accélération que pour la recharge précédente mais lorsque vous vous mettez en boule, laissez-vous tomber vers le bas de manière à tomber tout près de l'endroit où l'on peut se faufiler en boule morphing dans le faux mur. En continuant vers la gauche, vous détruirez la paroi si vous disposez toujours de l'accélération et finirez par atteindre la **réserve de missiles**.

Norfair

- Norfair : utilisez un super missile sur la porte verte en dessous de la salle de sauvegarde et posez des bombes pour atteindre la petite salle tout à fait à droite. Descendez dans la fausse lave pour accéder à une nouvelle zone en vert sur le plan. Pour récupérer la **réserve de super missiles**, vous devez attirer l'ennemi qui sort du tuyau de droite pour le geler afin de vous en servir pour atteindre le bonus. Faites en sorte que la distance vous permette de faire un saut normal pour ne pas détruire l'ennemi lorsque vous sauterez dessus.
- Norfair : utilisez le costume de gravité pour traverser la zone de lave au sud-ouest de la carte en commençant par envoyer deux missiles sur le sol. En remontant, vous devrez poser une bombe pour atteindre la **réserve de missiles**. Pour l'avoir, vous devez vous placer en dessous pour poser une bombe morphing, et pendant que vous tombez sur les blocs qui s'effondrent, vous devez vous redresser pour lancer un missile vers le haut et ainsi dégager l'accès à la réserve de missiles.
- Envoyez trois missiles tout en bas à gauche du tunnel de lave précédent pour ouvrir une nouvelle zone de lave tout à fait au sud-ouest de la carte. La **réserve de bombes de puissance** se trouve juste au-dessus.
- Repérez le petit conduit vert au milieu de la carte entre deux couloirs bleus. En continuant sur la droite, descendez dans la fausse lave pour rejoindre l'endroit où vous avez dû trouver une réserve de super missiles. En utilisant l'attaque en vrille en haut du mur de gauche, vous pouvez percer la roche et ouvrir un nouveau petit couloir sur la gauche. Là se trouve une nouvelle **réserve de missiles**.

Kraid

- Dans la première salle de sauvegarde en venant de Brinstar, il y a un trou invisible dans le mur de gauche qui permet de se faufiler dans une nouvelle pièce en boule morphing. Sautez sur les piliers pour récupérer la **réserve de missiles**.
- Passez la deuxième porte rouge juste en bas à droite de la première sauvegarde, et courez de manière à prendre l'accélération avant d'arriver sur les blocs qui s'effondrent. Vous n'avez plus qu'à sauter et enchaîner quelques sauts vers la droite pour détruire les blocs en flèche qui entravent l'accès à la **réserve d'énergie**.
- Repérez le passage dans la lave situé dans le couloir qui se trouve en dessous de la première salle de sauvegarde. Plongez dans la lave à partir du premier trou de gauche et détruisez les blocs du fond de manière à pouvoir prendre de l'accélération en courant vers la droite. Mettez-vous alors en boule et reculez un peu pour recharger votre accélération et faire un tir chargé en boule vers la droite pour finalement atteindre la **réserve de missiles**.

Brinstar

- Repérez le propulseur invisible dans le sol juste à gauche de l'ascenseur vers Kraid. Utilisez-le pour accéder sans aucun problème à la **réserve de missiles**.
- Prenez de l'élan dans le grand couloir qui mène à l'ascenseur de Norfair et courez vers la gauche pour rejoindre la grande zone verticale. Dès que vous passez la porte, mettez-vous en boule pour conserver votre accélération et utilisez la technique de la boule chargée pour détruire les blocs flèches sur la gauche. Vous atteindrez une **réserve de missiles**.
- Dans le prolongement du long couloir précédent, il existe un bloc invisible qui permet de passer à travers le mur de gauche, juste en face de celui qui se trouve dans le mur de droite et qui permettait d'atteindre la réserve de missiles précédente. Pour vous y faufiler, vous devez poser des bombes morphing successives pour atteindre la hauteur suffisante. Un bloc flèche empêche d'accéder à la **réserve de super missiles**, et j'ignore comment la récupérer...
- Sondez le mur juste en haut du dernier bloc invisible que vous avez trouvé précédemment pour trouver un autre passage qui permet de rejoindre cette même portion verte, mais par le haut. Vous devez simplement poser une bombe morphing et vous laisser tomber au niveau de la **réserve de missiles**.
- Après avoir emprunté le couloir hanté par les nuages de bestioles volantes juste en haut à droite de la seconde sauvegarde, il y a une portion de mur invisible en haut à gauche de la grande salle rectangulaire. Traversez-le simplement pour trouver la **réserve de missiles**.

Tourian

- Rendez-vous dans la grande salle au sud-ouest contenant de la substance acide. Envoyez un super missile à l'emplacement indiqué sur le sol pour ouvrir un passage vers une salle contenant une **réserve de bombes de puissance**.
- Le bonus recherché se trouve tout à fait au sud-ouest de la carte, à gauche dans le prolongement du long couloir. Il est protégé par une paroi constituée de blocs en flèche, ce qui veut dire que vous devez prendre de l'accélération dans le couloir qui se trouve à gauche de la sauvegarde, pour ensuite vous propulser à travers la zone acide avant de passer la porte de gauche et finalement casser le mur. Vous devez avoir beaucoup de précision et une bonne maîtrise des différentes techniques d'accélération pour y arriver.

Ridley

- Rendez-vous dans la grande salle tout à fait au nord-est de la carte. Il vous suffit d'enchaîner les sauts en vrille pour rallier la plate-forme qui contient la **réserve de missiles**.
- Il existe une paroi avec des blocs en flèche qui peut être détruite dans le mur de droite à l'aide de la technique de l'accélération et des sauts associés. Ceci dévoile une nouvelle zone qui s'inscrit en vert sur le plan et qui débouche sur une **réserve de missiles**.
- Même chose que précédemment mais la paroi en flèche se situe un peu plus bas, au niveau de la porte qui se trouve un cran au-dessus de la sauvegarde sur la droite.
- Repérez la petite salle qui se trouve au-dessus du point de sauvegarde central. La **réserve de missiles** que vous n'aviez pas pu atteindre avant est désormais tout à fait accessible en enchaînant plusieurs sauts en vrille dans sa direction. Elle est posée juste au-dessus du plus grand pilier.
- La **réserve de super missiles** se trouve dans la salle située juste à gauche du couloir qui suit la réserve de missiles

précédente.

-Dans la pièce où vous avez trouvé la réserve de super missiles précédente, repérez un conduit en haut à droite. Allez-y pour vous emparer facilement d'une nouvelle **réserve de missiles**.

-Continuez à partir du bonus précédent en direction de la salle de gauche. Pour avoir la **réserve de missiles** que vous apercevez sur la gauche, vous devez d'abord détruire les blocs qui se trouvent sur la paroi de gauche. Puis vous devez rouler en boule morphing jusque dans le conduit étroit qui se trouve immédiatement sous le bonus, et avant que les blocs ne reparassent, vous redresser et sauter rapidement contre le rebord qui mène jusqu'au bonus.

-Dans la même salle que le bonus précédent. La technique est à peu près la même mais il faut être encore plus rapide. Positionnez-vous sur le propulseur en bas de la pièce et faites un saut pour tirer en diagonale sur le bloc qui se trouve à gauche du missile. Lorsqu'il est détruit, dépêchez-vous de vous mettre en boule pour utiliser le propulseur, puis une fois en haut, laissez-vous tomber en boule morphing jusqu'à la **réserve de missiles**. Si vous êtes suffisamment rapide, vous arriverez juste avant que le bloc ne se reforme.

-Une **réserve de missiles** se trouve dans une portion secrète au sud-ouest de la carte. Pour l'atteindre vous devez détruire le sol constitué de blocs en flèche dans la salle la plus en bas à gauche. Pour cela, rendez-vous dans le couloir de droite après le terminal de cartes et montez sur la plate-forme en hauteur pour prendre suffisamment d'accélération. Vous devez ensuite avoir une bonne maîtrise des techniques liées à l'accélération pour combiner vos propulsions et arriver à détruire le sol de la pièce de gauche.

-Même chose que précédemment. L'autre **réserve de missiles** se trouve dans la même salle, un peu plus en hauteur.

Le boss final

Lorsque vous serez prêt à finir le jeu, rendez-vous dans la salle la plus au nord-est de la carte de Chozodia pour affronter le boss final.

BOSS : Meta-Ridley

Cet affrontement ira très vite si vous avez un minimum de super missiles. Le seul moyen de l'atteindre est d'envoyer un missile ou un super missile en milieu de saut afin d'atteindre son coeur sans que le missile soit arrêté par le reste du corps du monstre. Les flammes qu'il vous envoie sont indestructibles et vous devez sauter pour les éviter, ainsi que ses coups de griffes et ses rayons verts. Les missiles qu'il vous envoie sont destructibles. Après quelques super missiles, le monstre s'effondre et enclenche le système d'auto-destruction du vaisseau.

Vous n'avez que quelques minutes pour vous évader avant la fin du compte à rebours. La durée dépend du mode de difficulté mais le parcours reste le même. Echappez-vous de la première salle par la gauche en faisant un trou sur la paroi de gauche en hauteur. Détruisez le plafond après le long couloir pour contourner la barrière, puis faites à nouveau un trou à gauche pour dégager une ouverture dans un conduit. Posez une bombe morphing pour descendre et empruntez la sortie située en bas à droite de cette salle. Faites des sauts successifs pour arriver dans la salle avec les boules électriques et posez une bombe de puissance dans le couloir plus bas pour faciliter votre progression en boule morphing. Prenez ensuite l'issue la plus au nord, enchaînez quelques sauts et repoussez la boîte de conserve pour sortir par la droite. Prenez les deux issues de droite les plus au nord pour atteindre un conduit qui mène au vaisseau des pirates. Celui-ci est gardé par deux monstres noirs qu'il faut éliminer rapidement avec des tirs chargés. Ceci fait, la porte de droite s'ouvre et vous permet de monter à bord du vaisseau pour fuir Chozodia. Vous pouvez à présent admirer la séquence et consulter votre score. Le jeu comporte plusieurs fins qui se traduisent par différents artworks qui vous récompensent en fonction du temps mis pour terminer le jeu (moins de 2h, moins de 3h, moins de 4h), du pourcentage d'items collectés (moins de 15%, plus de 15%, 100%) et du niveau de difficulté (facile, normal et difficile). D'autres artworks peuvent être débloqués en connectant Metroid Fusion.

TOUTES LES FINS

1. Terminez le jeu en moins de 2 heures et avec un pourcentage de 100% en Normal.
2. Terminez le jeu en plus de 2 heures et avec un pourcentage de 100% en Normal ou Difficile.
3. Terminez le jeu en Facile ou en plus de 4 heures et avec plus de 15% en Normal ou Difficile.
4. Terminez le jeu en moins de 2 heures et avec plus de 15% en Normal ou Difficile.
5. Terminez le jeu en moins de 2 heures et avec 100% en Difficile.
6. Terminez le jeu avec moins de 15% en Normal.
7. Terminez le jeu avec moins de 15% en Difficile.
8. Terminez le jeu en 3 heures et avec plus de 15% en Normal ou Difficile.

Metroid Fusion

© Nintendo 2002

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

📌 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.

Midnight Club : Street Racing

© Digital Worldwide / Walrus 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe :

AGEM	Toutes les voitures
GTBP	Remporter toutes les courses avec Larry
LAPC	Remporter toutes les courses avec tous les pilotes
LGKG	Remporter toutes les courses avec Keiko
NIML	Remporter toutes les courses avec Emilio

Monster Force

© Universal Interactive / Digital Eclipse 2002

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

INVINCIBILITÉ

Mettez le jeu en pause avec Start, maintenez L + R + B et appuyez sur Bas. Un son confirmera la bonne entrée du cheat.

JOUER AVEC DREW OU MINA

Dans l'écran, de sélection du personnage, maintenez L + R + B + Droite.

TERMINER RAPIDEMENT UN NIVEAU

Pendant la partie, maintenez Droite + R + L + A.

Monster House

© THQ 2006

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

MODE DIFFICILE

Terminez le jeu une fois pour débloquer le mode Difficile. Vous obtiendrez en même temps la clé rubis qui vous permettra d'accéder à une salle spéciale où se trouve la borne d'arcade.

Monster Jam Maximum Destruction

© Ubisoft / Clear Channel Entertainment 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CAMION DE HULK

Terminez l'Elite Division pour débloquer le camion de Hulk dans le mode arcade.

Monstres & Cie

© THQ 2002

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

CODES DES NIVEAUX

Entrez les codes suivants pour sauter les niveaux.

Monde 1

1. XMBOVC
2. VRB23R

Boss du monde 1 : QSB17R

Monde 2

1. ZSCZB3
2. VLW2VW
3. CQW235
4. YRC977

Boss du monde 2 : LWC!93

Monde 3

1. QRDZBV
2. WVX2V6
3. DZX132
4. KSD87W

Boss du monde 3 : MXD!96

Monde 4

1. 5VF1DJ
2. H2Y2X1

Boss du monde 4 : 5VGZBF

Monde 5

1. 7YG2V6
2. 2VZ23P
3. 1VZ275
4. DPG!9T
5. 9KG!!L

Boss du monde 5 : PSG!!7

Mortal Kombat : Deadly Alliance

© Midway 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

⬇ FINIR RAPIDEMENT LE MODE ARCADE

Choisissez lers paramètres suivants : 1 seul round de 30 secondes par combat. Lancez le mode arcade avec un personnage sautant rapidement et lorsque le combat commence, frappez deux ou trois fois votre adversaire. Vous n'avez plus qu'à éviter ses coups pendant le reste du round.

⬇ FATALITÉS

Quand le texte Finish Him/Her apparaît, appuyez sur L pour passer en mode Fatalité, puis faites arrière, bas, avant, A.

Fatalité de Frost

Bas, bas, A

Fatalité de Jax

Haut, haut, A

Fatalité de Kano

Avant, avant, A

Fatalité de Kenshi

Bas, bas, B

Fatalité de Kitana

Bas, haut, A

Fatalité de Li Mei

Bas, haut, A

 COMMENCER AVEC 25 000 KOINS

Entrez le code **KWIKKASH** en guise de nom de profil.

Mortal Kombat Advance

© Midway / Virtucraft 2002

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

STRATÉGIE DE JEU

Pour venir à bout facilement de tous les combattants, débutez une partie avec Liu Kang. Tuez les premiers combattants avec des boules de feu (touches Avant, Avant, B ou Arrière, Arrière, B). Appliquez systématiquement cette technique jusqu'à ce que vous rencontriez Motarro. Pour celui-ci, il vous suffira de lui donner des coups de pied aériens afin de l'amener dans un coin. Alors, donnez-lui des coups de pied au sol sans arrêt tout en utilisant vos combos.

Recommencez également avec Shao Kahn et vous aurez gagné.

Mother 1+2

© Nintendo / HAL Laboratory

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

🚪 EVITER LES COMBATS

Vous pouvez diminuer le nombre des combats de la manière suivante. Lorsque vous entrez dans une pièce, sortez et rentrez à nouveau pour constater que le nombre d'ennemis change à chaque fois. Vous pouvez donc recommencer jusqu'à ce qu'il ne reste plus ou quasiment plus d'ennemis dans la pièce.

Mother 3

© Nintendo / Brownie Brown

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

📌 STATUE DE PORKY

Vaincre la statue de Porky avec ses 999 999 999 de points de vie est impossible. Pour ce faire vous devez acheter la "new year's eve bomb" au soldat à la sortie des égouts. Celle-ci fera descendre les PV de ce boss à 1, rendant le combat beaucoup plus facile.

📌 MODE DIFFICILE

Pour jouer en mode Difficile, il faut que, lorsqu'on vous demande le nom du joueur, vous entriez le mot : **HARD MODE**. Les ennemis auront ainsi deux fois plus de points de vie.

MotoGP

© THQ 2002

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

CIRCUIT BONUS

Entrez **CBB*CGCBBQ** en guise de mot de passe pour débloquer 2 circuits bonus et un nouveau coureur.

Mr. Nutz

© Infogrames / Dreamon 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

PASSER LES NIVEAUX

Appuyez sur Start et Select en cours de jeu pour passer au niveau suivant.

BOSS DE FIN

Pour accéder au dernier boss du jeu, entrez le code : chenille, écureuil, araignée, cerise, pièce.

Muppet Pinball Mayhem

© Ubisoft / New Kid Co 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MACHINE ANIMAL

Allez dans l'option des crédits dans l'écran principal. Faites Gauche, Droite (2), Haut, R, Bas (2) et L.

My Little Pony : Crystal Princess Runaway Rainbow

© THQ / Webfoot

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHOIX DU NIVEAU

Ces codes sont à saisir à l'écran des mots de passe pour passer au niveau suivant.

NNCKZBSB9

Chapitre 2

5NCKZLSB6

Chapitre 3

5NCK9PMFH

Chapitre 4

5QPS9PPFL

Chapitre 5

Mär Heaven : Knockin' on Heaven's Door

© Konami / Alpha Unit

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

PIERRES MAGIQUE DE CLASSE 5

Ces codes sont à saisir à l'écran des mots de passe de la fille forgeron.

94JR9HP9

Feu

IUIY8IDG

Bois

KG7V4QQS

Normal

KRRFPL6M

Vent

O1676M5O

Foudre

T904ENZM

Eau

XYONG8TX

Terre

Namco Museum

© Infogrames / Namco 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

DIG DUG : POMPER PLUS VITE

Allez vers un ennemi et appuyez continuellement sur A.

GALAGA : AFFICHER LE TEMPS DE JEU

Sur l'écran titre du jeu, appuyez sur Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas.

PAC-MAN : MODE PAC-ATTACK

Obtenez 25 000 points pour obtenir le mode Pac-Attack.

MS. PAC-MAN : MODE PAC-MANIA

Obtenez 20 000 points pour obtenir le mode Pac-Mania.

NBA Jam 2002

© Acclaim / Digital Creations 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe :

LHNGGDBLBJGT Terrain de plage et rue

MKJLBFQBLDGH Playoffs avec les Toronto Raptors

POINTS SUPPLÉMENTAIRES

Pour obtenir davantage de points, aller vers le centre du terrain avant d'effectuer votre lancer, et vous pourrez obtenir de 1 à 9 points si vous marquez le panier.

Need for Speed : Most Wanted

© Electronic Arts 2005

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

VOITURES À DÉBLOQUER

Audi TT 3.2 Quattro	Battez Big Lou
BMW M3 GTR	Battez Razor
Corvette C6	Battez BBB
Ford GT	Battez Orca
Ford Mustang GT	Battez Big Lou
Lamborghini Gallardo	Battez BBB
Lancer EVOLUTION VIII	Battez BBB
Lotus Elise	Battez BBB
Mazda RX-8	Battez Big Lou
Porsche Carrera GT	Battez Orca
Subaru Impreza WRX STi	Battez Big Lou

Need for Speed Underground

© Electronic Arts 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

 **DÉBLOQUER LES VOITURES**

Terminez le mode Go underground pour débloquer toutes les voitures et upgrades.

NFL Blitz 2002

© Midway / OutLook Entertainment

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT MODE

Rendez-vous à l'écran Match Up en mode Exhibition et utilisez, dans cet ordre, les touches L, B et A pour entrer les codes. Le nombre (1,2,3 ou 4) indique le nombre de fois ou vous devez frapper ces touches pour activer le code.
exemple : 1-2-3 droite : L, B, B, A, A, A, droite (sur la croix de direction).

3-2-1	Droite	?
4-3-2	Droite	Turbo illimité
1-3-2	Droite	Ogre field
2-2-5	Droite	Snow Field
3-1-3	Droite	Joueurs fantômes

Nicktoons Racing

© Infogrames / Crawfish Interactive 2002

+ D'INFOS

FORUM

TOUT DÉBLOQUER

Au menu principal, maintenez R et faites Start, Select, L, Select, Start. Tous les personnages, niveaux de difficulté, pistes et championnats seront débloqués.

Ninja Cop

© Konami 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MODE HARD

Terminez le jeu en mode Normal.

NIVEAUX TIME TRIALS

Terminez un niveau en mode Story pour le débloquer en mode Time Trial.

No Rules Get Phat

© TDK Mediactive / Flying Tiger Development 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

W1PVXLP27SW3

SM7VXLP3JWWZ

Nos Voisins les Hommes : Zamy Pète les Plombs

© Activision / Vicarious Visions 2007

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

📌 NOUVEAUX PERSONNAGES

Penny

Terminer le niveau "Try, Try Again" en mode Story, puis dépenser 140 noisettes.

Stella

Terminer le niveau "Depelter Turbo" en mode Story, puis dépenser 70 noisettes.

📌 MODES BONUS

Mode Challenge

Terminer le mode Story.

Sound Test

Terminer le niveau "Ozzie's Trek" en mode Story.

📌 COUPE BACKYARD

Battez "FANtastic" en mode Histoire et achetez la coupe pour 210 noisettes.

Oddworld : Munch's Oddysee

© Nintendo / THQ 2003

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

📌 CODES DE NIVEAUX

Entrez l'un des codes suivant selon le niveau désiré (attention à bien respecter les majuscules et minuscules) :

Cvzx2JLk	Niveau 1
tDKLS60b	Niveau 2
s60dmg10	Niveau 3
BRTv4BDc	Niveau 4
sFJHRv1P	Niveau 5
sFMv8sxM	Niveau 6
B69CMLNm	Niveau 7
tjsFTnsH	Niveau 8
tjsFZjnC	Niveau 9
B6CSpBDc	Niveau 10
ZPVqCtxL	Niveau 11
Fjq0VRTs	Niveau 12
s6FX2GLm	Niveau 13

One Piece

© Bandai 2005

+ D'INFOS

FORUM

MODES CACHÉS

Boss Battle	Trouver toutes les pièces
Mini-jeux	Terminer le jeu
Sound Test	Trouver tous les coffres

One Piece : Dragon Dream !

© Bandai

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

JOUER AVEC HATCHAN

Après avoir terminé le jeu, faites : **L, R, L, R, A, B et Start** pendant les crédits. Un son confirmera la validité du code. Lancez une nouvelle partie et maintenez L + R pour jouer avec Hatchan à la place de Luffy.

Onimusha Tactics

© Capcom 2003

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

↓ RÉCOMPENSES

Genma Agoni

Compléter le Phantom Realm deux fois.

Armure Oni

Compléter le Phantom Realm trois fois.

↓ DÉBLOQUER ONI KID

Complétez les 16 étages du Phantom Realm pour débloquer ce personnage caché.

Pac-Man Collection

© Infogrames / Namco 2001

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

CODES DES NIVEAUX DE PAC ATTACK

1. STR
2. HNM
3. KST
4. TRT
5. MYX
6. KHL
7. RTS
8. SKB
9. HNT
10. SRY
11. YSK
12. RCF
13. HSM
14. PWV
15. MTN
16. TKY
17. RGH
18. TNS
19. YKM
20. MWS
21. KTY
22. TYK
23. SMM
24. NFL
25. SRT
26. KKT
27. MDD
28. CWD
29. DRC
30. WHT
31. FLT
32. SKM
33. QTN
34. SMN
35. TGR
36. WKR
37. YYP
38. SLS
39. THD
40. RMN
41. CNK
42. FRB
43. MLR
44. FRP
45. SDB

46. BQJ
47. VSM
48. RDY
49. XPL
50. WLC
51. TMF
52. QNS
53. GWR
54. PLT
55. KRW
56. HRC
57. RPN
58. CNT
59. BTT
60. TMP
61. MNS
62. SWD
63. LDM
64. YST
65. QTM
66. BRP
67. MRS
68. PPS
69. SWT
70. WTM
71. FST
72. SLW
73. XWF
74. RGJ
75. SNC
76. BKP
77. CRN
78. XNT
79. RNT
80. BSK
81. JWK
82. GSN
83. MMT
84. DNK
85. HPN
86. DCR
87. BNS
88. SDC
89. MRH
90. BTF
91. NSM
92. QYZ
93. KTT
94. FGS
95. RRC
96. YLW
97. PNN
98. SPR
99. CHB
100. LST

Pac-Man World 2

© Namco

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

📌 CODES DE NIVEAUX

WFDBSEVT	Boss du feu
QFBBBBWD	Boss de la forêt
LVBBBBWT	Boss de la glace
BJDBSEVR	Boss de l'arbre
SSBBBBWB	Niveau 02
TQBBBBQB	Niveau 03
ALBBBBQB	Niveau 05
FZBBBBWB	Niveau 06
NWBBBBQB	Niveau 07
MBDBBQB	Niveau 09
ZSDBBWB	Niveau 10
PQDBSBQB	Niveau 11
HLDBSBFS	Niveau 13
VZDBSBVS	Niveau 14
JWDBSBFS	Niveau 15

Penny Racers

© Conspiracy / Takara 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

 **KLAXONNER**

Au cours d'une course, appuyez sur Haut avec le pad.

Peter Pan : Retour Au Pays Imaginaire

© Ubisoft / Disney Interactive 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

Jungle	RGCKYD
Beach	PGCMMD
Foret	CNCGKG
Bateau	ZGWYCR

Phoenix Wright : Ace Attorney

© Capcom

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Quelques conseils

Note : Solution réalisée à partir de la version DS.

"Phoenix Wright - Ace Attorney " a de très nombreuses similitudes avec un jeu d'aventure point and click classique. Il est donc très important que, comme dans ce type de jeu, vous n'hésitez pas à mettre toutes les chances de votre côté pour trouver des indices.

La première chose inévitable est de passer systématiquement en revue tous les sujets de conversation possible avec chacun des personnages. Cela vous permettra le plus souvent de dénicher des pièces à conviction mais également de bien comprendre la psychologie des différents protagonistes.

Lors des procès et plus particulièrement lors des témoignages, il est vraiment important d'attaquer à chaque déclaration du témoin. Non seulement parce que cela permet de faire avancer l'intrigue à plusieurs endroits mais aussi pour obtenir un complément d'information non négligeable qui débloque beaucoup de situations.

Le dernier point concerne la possibilité d'examiner certains environnements. Cette Solution vous dit où regarder pour faire avancer l'histoire mais beaucoup de nouvelles lignes de dialogues apparaissent selon où vous visez et avec qui.

Soyez donc curieux et exhaustif et il y a très peu de chance que vous vous retrouviez bloqué par une énigme.

Episode 1 : La première Volte-face

L'introduction de cette première affaire montre une jeune femme assassinée par un homme avec un costume violet. Elle a été frappée par un objet contendant et le criminel semble décidé à faire accuser quelqu'un d'autre...

Tribunal Fédéral : Salle des accusés n°2

On retrouve ensuite Phoenix Wright et sa patronne Mia Fey qui se préparent à commencer le premier procès du jeune avocat. Notre héros est très nerveux et on apprend qu'en plus, l'accusé, Paul Defès, est l'un de ses meilleurs amis.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°2

Le procès commence alors et le juge n'a rien trouvé de mieux pour vous calmer que de commencer la séance en vous posant quelques questions sur l'affaire en cours. Répondez d'abord que l'accusé se nomme Paul Defès. La deuxième question implique que vous regardiez dans le dossier puis les profils pour annoncer le nom de la victime : Cindy Stone. La réponse à la troisième et dernière question est Assommée par un objet lourd ce que l'on a pu voir dans la cinématique d'introduction ou encore dans le dossier en regardant le rapport d'autopsie. S'en suit alors le rappel des faits par votre charmant adversaire, Victor Boulay, où l'on voit la statue qui a servi au meurtrier ajoutée au dossier comme pièce à conviction. Le premier témoignage est celui de l'accusé et le moins que l'on puisse dire, c'est que sa nervosité ne vous facilite pas la tâche. Le Passeport de la victime est ensuite accepté comme pièce à conviction. Lorsque M. Boulay évoque les nombreuses relations de Mme Stone, Laissez votre client répondre et faites-lui signe de Dire la vérité lorsque la cour lui demande si il était chez la victime le jour du crime. Vient alors le témoignage de Frank

Khavu, l'homme au costume violet qui est censé avoir "découvert " le corps peu après l'assassinat. Il explique qu'il a vu le cadavre juste après avoir aperçu l'accusé s'enfuir puis qu'il a cherché une cabine pour appeler la police car le téléphone de Mme Stone ne fonctionnait pas. On ajoute alors à la liste des pièces à conviction un Relevé de panne de courant pour justifier ce témoignage. C'est maintenant à vous de jouer et de confronter ce faux témoignage aux pièces du dossier afin de trouver une incohérence. Lorsque M. Khavu précise qu'il était 13 heures, regardez dans le dossier le Rapport d'autopsie. En effet il est précisé que le décès a eu lieu entre 16h et 17h. Présentez cette preuve à la cour et regardez le criminel qui commence à être aussi nerveux que vous. Il ne se dégonfle pas malgré tout et fournit un autre témoignage prétextant avoir entendu l'heure sur une émission enregistrée à la télé. Seulement il n'y avait pas de courant à ce moment-là ! Présentez donc le Relevé de panne de courant au juge. Le rideau commence à se lever mais le témoin tente tout de même un nouveau témoignage. Cette fois-ci, il prétend que l'arme du crime était une pendule. Montrez donc tout naturellement la Statue comme preuve pour voir le meurtrier commencer à perdre son sang-froid. Boulay intervient alors et montre que la statue est en fait une sorte d'horloge parlante. Mais ne vous avouez pas vaincu pour autant et répondez Oui lorsque l'on vous demande si cette déclaration est toujours gênante. En effet, pour savoir que c'est une pendule, le témoin a dû la tenir dans sa main. Vous pouvez donc affirmer que le témoin est Entré dans l'appartement. Phoenix prend ensuite le relais et pousse le témoin dans ses derniers retranchements. Pour prouver que c'est bien la statue qu'il a entendue, demandez de Faire retentir la pendule. Elle retarde effectivement de 3h et ça commence à sentir le roussi pour le criminel. Pour se défendre, M. Khavu précise qu'il n'y a aucun moyen de savoir si la pendule retardait déjà lors du meurtre. Ne vous avouez pas vaincu pour autant et répondez à votre patronne que Vous pouvez imaginer pourquoi cette pendule retardait. Regardez Le passeport de la victime pour voir qu'elle était à Sidney la veille du crime et présentez-le comme preuve. Ceci va permettre de justifier le décalage horaire et de définitivement griller les fusibles du nouvel accusé.

Tribunal Fédéral : Salle des accusés n°2

Vous venez de gagner votre premier procès et tout le monde vous félicite. Votre ami Paul reste cependant très déprimé à cause des révélations faites sur son ex petite amie. Montrez-lui La statue pour lui prouver qu'elle tenait à lui. Il repart rassuré et même si vous comprenez qu'il ne vous paiera probablement jamais, vous gagnez quand même un dîner avec votre patronne ce qui n'est vraiment pas plus mal...

Episode 2 : La Volte-face des soeurs

Cette fois-ci, la cinématique d'introduction vous montre un appel de votre patronne à sa soeur, Maya Fey. Mia lui demande de garder quelques preuves pour elle cachées à l'intérieur de la statue pendule du procès précédant. S'en suit une séquence montrant le meurtre de votre patronne qui se fait assommer par un inconnu au brushing pour le moins original.

Cabinet d'avocats Fey & Co.

On retrouve ensuite Phoenix qui se rend au bureau pour aller dîner avec son boss. Choisissez de vous déplacer vers le cabinet pour découvrir le corps de Mme Fey et sa soeur pleurant à côté. Commencez par examiner la salle pour prendre La statue qui a une nouvelle fois servi au criminel ainsi que les Eclats de verre du lampadaire en cliquant sur le cadavre. Intéressez-vous ensuite au Petit bout de papier juste à côté de la main de Mia pour l'ajouter au dossier. Puis déplacez-vous dans la partie droite de la salle et cliquez sur le téléphone du bureau. Vous verrez alors la voisine de l'hôtel d'en face qui s'affole et appelle la police. Revenez donc dans la salle d'accueil et parlez avec la petite soeur de votre supérieure de tous les sujets disponibles. Présentez-lui le Bout de papier avec son nom dessus pour avoir plus d'explications. C'est le moment que choisit l'inspecteur Dick Tektiv pour rappliquer et après un raisonnement aussi bref que bancal, il emmène Maya au poste de police.

Centre de détention : Parloir

Phoenix décide d'aller voir Maya au poste et après une brève discussion, la jeune fille lui demande si il compte la défendre des lourdes accusations qui pèsent sur elle. Répondez que vous la défendrez Si elle le souhaite et discutez avec elle de tous les sujets proposés petit à petit pour voir la Note de Maya ajoutée au dossier et comprendre un peu mieux les circonstances du crime. Acceptez lorsqu'elle vous demande peu après d'aller chercher un certain Samuel

Rosenberg pour la défendre lors du procès mais avant de partir, présentez-lui le Bout de papier avec son nom et rassurez-la en lui disant que Vous la croyez quand elle dit qu'elle ne comprend pas. Déplacez-vous ensuite vers le cabinet Fey & Co pour retrouver l'aimable inspecteur D.Tektiv.

Cabinet d'avocats Fey &Co.

L'endroit grouille de policiers et l'inspecteur vous saute littéralement dessus lorsqu'il vous voit. Cliquez sur Inspecteur Dick Tektiv lorsqu'il cite votre nom et discutez un peu avec lui des deux soeurs concernées par cette affaire pour obtenir un précieux Rapport d'autopsie. Lorsqu'il vous questionne à propos d'un certain Hunter, répondez que vous ne le connaissez Pas du tout puis présentez-lui ensuite la Note de maya et dites-lui De façon détournée pourquoi vous désirez récupérer le mobile. La formidable intelligence de l'inspecteur ne décèlera pas la feinte et il ajoutera bien gentiment le Portable de Maya à votre dossier tout en vous donnant l'adresse du témoin qui vous a dénoncé le soir du meurtre. Profitez donc de cette occasion pour aller lui rendre une petite visite.

Hôtel Gateway : Chambre 303

Vous êtes dès le départ accueilli par une charmante jeune fille du doux nom de Masha Vril ce qui n'améliore pas l'état de nerfs de notre héros. Examinez tout de même la chambre et plus particulièrement le tiroir ouvert de la commode de gauche. Masha n'a pas l'air d'aimer les fouineurs et vous bloque le passage immédiatement. Discutez donc avec elle des trois sujets proposés et lorsqu'elle vous a bien fait comprendre que vous la dérangez, allez chercher votre confrère au cabinet d'avocats Rosenberg.

Cabinets d'avocats Rosenberg

Votre collègue a l'air d'humeur plutôt changeante et quelque chose semble beaucoup le gêner lorsqu'il apprend que vous venez le chercher pour qu'il protège Maya. En effet, il refuse avant même que vous ayez pu lui demander quoi que ce soit et si vous parlez avec lui, il vous dira même que personne n'acceptera de prendre ce dossier en charge. Ne persistez donc pas et allez annoncer la triste nouvelle à la pauvre petite Fey.

Centre de détention : Parloir

Le refus de Rosenberg attriste beaucoup la petite mais parlez-lui tout de même de sa famille et plus particulièrement de sa mère et son ennemi. Comme vous êtes un avocat consciencieux et responsable, choisissez de Défendre Maya et dites-lui que vous pensez que Ce n'est pas elle la coupable. Cette action remontera beaucoup le moral de la jeune fille même si, en lui présentant son Portable, elle sera un peu choquée d'entendre la voix de sa soeur. Laissez Maya pour le moment et retournez rendre visite à Mlle Vril à l'hôtel Gateway.

Hôtel Gateway : Chambre 303

Cette fois-ci, c'est le groom qui vous accueille car la locataire s'est absentée. Profitez de son absence pour ouvrir ce fameux tiroir et découvrir une Bande d'écoute qui risque de beaucoup vous aider pour le procès du lendemain.

Tribunal fédéral : Salle d'audience n°1

C'est le jour J et l'audience commence tout de suite avec le témoignage de notre ami le bon vieil inspecteur Tektiv. Il débute en ajoutant au dossier le Plan du bureau puis enchaîne avec une déposition rappelant les faits qui se sont produits le jour du crime de manière plutôt honnête. Attaquez-le néanmoins lorsqu'il dit avoir arrêté Maya sur une description de Mme Vril car cela ne constitue en rien une preuve irréfutable. Cela ne déstabilisera pas le commissaire pour autant mais l'obligera à fournir un témoignage revu et corrigé où il évoque le bout de papier avec le nom de Maya dessus. Cette fois-ci, attaquez-le lorsqu'il dit avoir trouvé le bout de papier à côté du corps de la victime et affirmez que c'est L'assassin qui l'a écrit. Puis, laissez-le aller jusqu'au bout de sa déclaration et lorsqu'il annonce que la victime a écrit le message avant de mourir, présentez le Rapport d'autopsie au juge afin de lui prouver que la victime est morte sur le coup. Benjamin Hunter ne voit pas les choses sous cet angle-là et lorsque vous lui direz que vous avez obtenu ce rapport Le lendemain du meurtre, il contre-attaquera avec un rapport plus récent stipulant une mort plus lente que

prévue. Ajoutez que Vous êtes un fourbe pour voir notre cher ami Tektiv se faire dûment réprimander et aussi obtenir le Rapport d'autopsie mis à jour.

On passe ensuite au témoignage de la jolie Masha qui use d'emblée de ses charmes pour séduire la cour et augmenter la pression artérielle de Phoenix. Sa déposition est plus ou moins solide mais répondez tout de même "Bien entendu ! " lorsque l'on vous demande si un contre-interrogatoire est nécessaire et attaquez-la dès la première réplique. Si vous choisissez d'Insister sur ce premier point, vous aurez la preuve flagrante que l'assistance a déjà choisi son camp... Mais attaquez tout de même lorsqu'elle dit avoir reconnu l'agresseur et répondez que vous mettez en doute son témoignage sur la question qui suit. Dites que vous êtes prêt à parier que La jeune femme ment puisqu'elle a repéré son âge avant son physique et ses vêtements peu communs. Masha se verra forcée de donner une nouvelle version des faits qui cependant reste bancal sur un point : elle n'avait aucun moyen de savoir que la statue était une pendule. Présentez donc le Penseur une nouvelle fois pour anéantir ce nouveau témoignage infondé. Le témoin se défendra en prétextant avoir entendu la pendule sonner ce qui est impossible puisque Mia a dit à sa soeur au téléphone qu'elle avait retiré le mécanisme. Répondez donc que La pendule n'a pas pu sonner puisqu'Elle est vide pour assister à une nouvelle et horripilante intervention de Hunter qui explique que l'on ne peut pas prouver que le mécanisme ait été retiré avant le meurtre. Et bien si, justement, on peut le prouver en présentant le Téléphone portable de Maya au juge ce qui clouera temporairement le bec de cet avocat de bas étage. Cependant, Masha a encore des ressources et explique avoir déjà vu cette horloge dans un magasin. Précisez que vous avez quand même une objection à cette affirmation et présentez de nouveau le Penseur à la cour pour leur faire comprendre qu'il n'existe que deux pendules comme celle-ci. Cette action aura pour effet de déclencher la transformation en super guerrier de Masha et de vous laisser l'occasion de prouver qu'Elle en a entendu parler en présentant la Bande d'écoute que vous avez récupérée à son hôtel. Hunter tente une vague contre-attaque mais en lui montrant de nouveau le message du Portable de Maya, vous le calmez vite fait et vous pourrez également en apprendre plus sur Masha en lui demandant "Pourquoi les écoutes ? ". Malheureusement, la petite chipie trouve un nouvel alibi en la personne du groom vu précédemment. Décidez donc de L'appeler à la barre même si cela implique d'Accepter une condition pour le moins déloyale de Hunter. Attaquez ce pauvre groom sur chacune de ses déclarations et Protestez lorsque l'on vous somme de mettre un terme à ce procès fastidieux. Choisissez comme dernier recours de l'interroger sur L'arrivée de Mme Vril dans son hôtel pour que l'on parle enfin de ce mystérieux "compagnon " qui partageait la chambre avec elle. La réponse à la question suivante est donc "Le compagnon de Mlle Vril " et vous pourrez enfin vous sentir tiré d'affaire lorsque le juge annonce qu'à la lumière des nouvelles informations, le procès est ajourné.

Tribunal Fédéral : Salle des accusés n°2

Vous retrouvez Maya dans la salle des accusés et recevez ses félicitations ainsi qu'une partie du Témoignage de Masha Vril pour votre dossier. Il va maintenant falloir en apprendre plus sur ce nouveau personnage pour sortir la petite Fey du pétrin...

Centre de détention : Parloir

L'intrigue reprend au parloir avec Mme Vril toujours autant en colère contre vous. Discutez un moment avec elle pour comprendre qu'elle n'a pas vraiment apprécié votre prestation de l'autre fois et laissez-la temporairement dans sa froide cellule pour aller rendre une petite visite à l'étrange M. Rosenberg.

Cabinets d'avocats Rosenberg

Bizarrement, votre confrère s'est absenté et plus bizarre encore, le grand tableau qu'il aimait tant n'est plus là. Examinez son bureau pour trouver un vieux dossier concernant une certaine "Affaire DL - 6 " et récupérez la Pièce à conviction B qu'il contient (le brushing de l'homme sur la photo rappelle d'ailleurs étrangement quelqu'un...). Rendez ensuite une petite visite à notre cher garçon d'étage de l'hôtel Gaterwater.

Hôtel Gaterwater : Chambre 303

Parlez avec lui des deux occupants de la chambre et de son hôtel puis montrez-lui la photo que vous venez de récupérer pour qu'il reconnaisse l'étrange compagnon et vous fournisse une Déclaration sous serment pour votre dossier. Vous avez maintenant de quoi rendre Mlle Vril un peu plus loquace, rendez-vous donc au centre de détention.

Centre de détention : Parloir

Un nouveau sujet de conversation s'est débloqué sur l'homme mystérieux mais la chipie continue de faire de la résistance. Envoyez-lui successivement La pièce à conviction B et La déclaration sous serment pour enfin commencer à l'affoler et ne baissez surtout pas votre garde en la rassurant mais Insistez plutôt. Vous apprenez ainsi que son compagnon n'est autre que Redd White le patron de Bluecorp inc., une entreprise de collecte d'informations. Le moment est bien choisi pour aller voir ce que ce M. White a à nous dire...

Bluecorp SA : Bureau du PDG

Vous rencontrez enfin l'excentrique White dans un bureau à la déco pour le moins "originale ". Examinez d'ailleurs le local en insistant bien sur le tableau du fond qui n'est pas sans rappeler celui de M. Rosenberg. Discutez-en avec le PDG pour qu'il commence à se montrer vraiment antipathique voire même violent... Laissez donc ce rustre à ses affaires et allez demander des explications à Rosenberg.

Cabinets d'avocats Rosenberg

Discutez avec l'avocat de tous les sujets disponibles et insistez sur Le grand tableau en affirmant que White le fait chanter. Rosenberg se confessa alors et vous pourrez en apprendre plus sur la véritable nature de ce manipulateur. Finissez de parler avec lui et rendez-lui la Photo de M.White. Comme il vous le conseille, retournez à votre cabinet pour trouver d'éventuels indices.

Cabinet d'avocats Fey &Co.

Examinez l'étagère remplie de dossiers et attardez-vous sur toutes les lettres de l'alphabet en insistant bien à chaque fois jusqu'à obtenir la coupure de presse et découvrir que toutes les parties qui pourraient avoir un rapport avec White sont manquantes. Une petite explication avec ce dernier s'impose donc.

Bluecorp SA : Bureau du PDG

Passez rapidement en revue les sujets de conversations et présentez-lui la fameuse Coupure de presse en l'accusant d'avoir Fait chanter cet homme politique. Lorsqu'il tente de vous congédier, rétorquez-lui qu'il a tort pour qu'il se montre vraiment très méchant. En effet, il va vous accuser du meurtre de Mia et appeler la police pour que le procès de Maya devienne votre propre accusation. D.Tektiv rapplique aussitôt et vous emmène en cellule.

Centre de détention : Parloir

Maya est là et tente de vous remonter le moral. Demandez lui donc de Vous encourager lors du procès qui vous attend le lendemain...

Tribunal Fédéral : Salle des accusés n°1

Vous vous retrouvez en compagnie de Maya pour un petit briefing d'avant-procès et Hunter vient vous voir pour vous faire comprendre que vu l'influence du témoin, ça ne va pas être de la tarte de prouver votre innocence.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°1

Dès le départ, le juge se montre bien docile et vous vous devez d'émettre une Objection quant à son comportement. White vient ensuite raconter sa version des faits. Attaquez à chacune de ses affirmations et plus précisément lorsqu'il dit avoir vu la victime tenter de s'enfuir pour qu'il apporte des précisions sur ce qu'il a aperçu et modifie son témoignage. Cette fois-ci, la contradiction avec les dires de Masha est évidente et vous pouvez présenter le Témoignage de Mme Vrill au juge pour détruire cette fausse déposition. Cette troublante objection sèmera le doute dans l'assistance ce qui vous permettra d'expliquer votre version en affirmant que Les deux témoins ont raison. Lorsqu'on vous présentera le plan du lieu du crime, cliquez sur Le point A pour commencer à prouver la culpabilité de Redd. Il se défendra donc avec une nouvelle description des faits qui n'est toujours pas logique puisqu'il affirme que la victime a été frappée deux fois.

Lorsqu'il évoque ce détail, présentez le Rapport d'autopsie de Mia et obtenez ainsi un nouveau témoignage encore plus douteux. Attaquez dès la première phrase et répondez "Ouaip, très bizarre " à Maya pour que le témoin reprenne sa déposition. Continuez le pressing en présentant les Bouts de verre que vous avez ramassés sur le lieu du crime, en répondant "Gros Problémo " à la question qui suit puis en montrant le Plan du bureau comme preuve de vos affirmations. C'est le moment que choisit Hunter pour faire une révélation qui met par terre toute votre réflexion. Le bougre soutient que c'est M.White qui avait placé le téléphone sur écoute et que c'est à ce moment-là qu'il a vu le lampadaire en verre. Une nouvelle déposition s'en suit et les choses prennent une tournure vraiment négative pour Phoenix. Cette fois-ci, vous ne pouvez rien faire et votre seule issue est d'aller directement à la fin du témoignage. Tout semble perdu lorsque Mia revient soudainement parmi les vivants et encourage Phoenix si fort qu'il en tombe dans les pommes...

Tribunal Fédéral : Salle des accusés n°1

Vous vous retrouvez dans la salle des accusés pour découvrir qu'en fait, l'émotion a réveillé les pouvoirs paranormaux de Maya ce qui a permis à Mia de prendre possession d'elle temporairement afin d'aider Phoenix. Votre patronne est revenue pour vous montrer que le ticket de caisse avec le nom de Maya est en fait celui du lampadaire, et qu'il date de la veille du meurtre ! Voilà donc la preuve dont vous aviez besoin pour vous sortir de l'embarras. L'audience peut donc reprendre...

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°1

Une dernière chance vous est accordée de contrer le faux témoignage ce qui vous permet dès la première phrase de présenter le Reçu à l'assistance. L'effet est immédiat et les fusibles de White grillent aussitôt. Hunter vient encore semer la zizanie en demandant un ajournement de la séance. Emettez une objection tout de go et lisez le splendide petit bloc-notes de Mia à la cour pour enfin prouver définitivement votre innocence et envoyer le président véreux derrière les barreaux.

Tribunal Fédéral : Salle des accusés n°1

Vous recevez une nouvelle fois les félicitations de Maya mais vous devez malheureusement lui faire vos adieux. Allez tout de même au rendez-vous qu'elle vous a proposé.

Cabinet d'avocats Fey & Co.

Vous y retrouvez Maya plus enthousiaste que jamais et vous apprenez que le cabinet Fey&Co. est désormais le vôtre. Tout est bien qui finit bien...

Episode 3 : La Volte-face du samouraï

La surprenante introduction de la troisième enquête est en fait un extrait d'un épisode du "Samouraï D'acier ", une série très populaire chez les jeunes du monde de Phoenix Wright.

Cabinet d'avocats Wright & Co.

On retrouve une Maya surexcitée après avoir vu l'épisode en question et Phoenix à ses côtés qui tente, entre deux sarcasmes, d'en apprendre plus sur la série. Quelques jours plus tard, Phoenix reçoit un appel de sa jeune associée le priant d'accourir au bureau pour une extrême urgence. En effet, l'acteur jouant le rôle du samouraï vient de se faire arrêter pour le meurtre de son ennemi de toujours : le juge sans coeur mais cette fois-ci, dans le monde réel. Le suspect du jour appelle votre cabinet un peu plus tard et après une très brève argumentation, Mia vous convainc de l'accepter comme nouveau client. Discutez avec elle et dirigez-vous vers le poste de police.

Centre de détention : Parloir

Même si le physique de l'acteur est bien moins engageant dans la vie réelle, discutez tout de même avec lui des

différents sujets disponibles afin de comprendre que, vu son alibi, il ne vous sera pas d'un grand secours lors de sa défense. Dirigez-vous ensuite vers les studios pour tenter d'en apprendre plus sur cette curieuse affaire.

Global Studios : Entrée Principale

Vous êtes immédiatement accueilli chaleureusement par une charmante dame dans la force de l'âge du doux nom de Flavie Eichouette. Elle semble très peu ouverte au dialogue mais tentez tout de même de parler avec elle du jour du meurtre. Cela vous permettra d'apprendre non seulement qu'elle est le principal témoin dans cette affaire mais également qu'elle ne vous laissera pas entrer dans le studio tant que vous n'aurez pas une autorisation valable. Retournez donc au parloir chercher ce précieux document.

Centre de détention : Parloir

Parlez une nouvelle fois avec l'acteur pour obtenir la Requête de Lonté, qui devrait vous permettre de franchir les portes du studio et ainsi avoir confirmation de la véracité de son alibi. Muni de votre laissez-passer, retournez voir la charmante gardienne.

Global Studios : Entrée Principale

Présentez directement la Requête de Lonté à Mme Eichouette pour pouvoir accéder au reste du complexe mais aussi pour que Maya se procure le Plan de Global Studio qui vous sera fort utile par la suite. Dirigez-vous ensuite vers l'entrée du Studio Un.

Global Studios : Entrée du Studio Un

A peine arrivé, vous serez littéralement assailli par votre cher ami Tektiv qui vous prend toujours pour un meurtrier. Profitez-en pour parler avec lui de la progression de son enquête et ainsi acquérir l'habituel Rapport d'autopsie de Jacques. Epuisez les derniers sujets de conversation avec le commissaire et appréciez le joli temps pour examiner un peu le décor. Vous remarquerez ainsi que la statue de la mascotte du studio a été décapitée puis qu'il y a une caméra fixée sur l'arche qui recouvre le chemin. En la regardant de plus près, vous obtiendrez son numéro d'inventaire à savoir ST1 - 307. Une fois ces quelques informations en poche, revenez vers l'entrée principale.

Global Studios : Entrée Principale

Notre charmante amie Flavie est toujours à son poste et elle met à disposition quelques nouveaux sujets de discussion. Entretenez-vous avec elle puis faites route vers la nouvelle aire disponible : la Zone des employés.

Global Studios : Zone des employés

Examinez la salle et portez votre attention sur la grille de la partie gauche ainsi que les assiettes posées sur la table. Regardez rapidement le reste de la zone et une fois votre investigation terminée, entrez dans la loge de Lonté.

Global Studios : Loge

La cabine est déserte ce qui vous laisse champ libre pour examiner le sac situé derrière la table marron afin de récupérer la Clé magnétique permettant d'ouvrir le portail de l'autre aile du complexe. Finissez de scanner le reste de la salle et revenez vers l'entrée principale pour vous diriger ensuite vers l'entrée du studio Un.

Global Studios : Entrée du Studio Un

Cette fois-ci, concentrez-vous sur l'examen du portail bleu au fond à droite de l'image. Cela vous permettra de débloquent l'accès vers l'intérieur du studio Un : le lieu du crime et tout ça au nez et à la barbe de notre cher inspecteur.

Global Studios : Studio Un

La pièce est pleine de fourbi mais si vous vous attardez sur les caméras et les lumières, vous serez interrompu par un nouveau personnage : l'assistante de production du studio. Abordez avec elle les différents sujets disponibles pour avoir une nouvelle version plus précise des faits et apprendre qu'une autre personne se trouvait sur les lieux lors du crime. Quand vous en aurez fini avec la charmante employée, retournez à l'entrée pour approfondir la question avec Flavie.

Global Studios : Entrée Principale

Lorsque vous débattrez avec la gardienne de la déclaration de l'assistante, elle aura légèrement tendance à perdre les pédales et elle s'enfuira tout de go pour dire ses quatre vérités à la jeune fille. Profitez de cette splendide opportunité pour examiner plus en profondeur son bureau et essayer l'ordinateur de surveillance. Comme vous l'avez repéré plus tôt, vous pourrez facilement entrer le numéro de la caméra qui nous intéresse : ST1-307 et ainsi obtenir la précieuse photo de Lonté (?) qui constitue une pièce à conviction non négligeable. Vous avez maintenant toutes les pièces en main pour attaquer sereinement la première journée de plaidoirie.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°4

L'accusation appelle tout d'abord Tektiv à la barre pour un rapide rappel des faits. Réécoutez-le si vous pensez ne pas avoir tout saisi et passez à la suite du procès à savoir le témoignage de l'agent de sécurité. Malgré un démarrage difficile, Flavie décrit ce qu'elle a vu ce jour-là de manière relativement fidèle. Présentez la photo que vous avez récupérée plus ou moins légalement au juge lorsque Mme Eichouette dit avoir vu un certain individu passer devant elle juste avant le meurtre puis écoutez attentivement la nouvelle déposition qui s'en suit. Attaquez à chacune de ses affirmations pour obtenir le Sabre de Samouraï comme nouvelle pièce à conviction puis laissez le témoignage continuer pour débloquent la suite des événements. Émettez une objection à l'intervention de Hunter puis contrez la déposition qui suit en présentant une nouvelle fois la Photo de la caméra du studio lorsque Eichouette affirme que personne d'autre n'est entré. Flavie est plus que persévérante et fournira tout de même une nouvelle version en affirmant s'être soudain rappelée d'un détail important. Son témoignage étant plus qu'incomplet, une simple attaque sur sa dernière phrase suffira à le contrer et même à suspendre l'audience pendant cinq courtes minutes. Après un court dialogue avec vos alliés, le combat reprend de plus belle et vous permet dès le départ de proposer La dame de la sécurité comme nouveau suspect possible et même d'insister sur cette nouvelle accusation. Flavie tente de se rabattre sur l'enfant pour se défendre mais en montrant le Sabre de Samouraï comme preuve, vous le protégerez d'une injustice notoire. La tournure que prennent les choses ne plaît pas du tout à l'agent et la forcera à fournir un nouveau témoignage pour le moins déroutant : d'autres personnes étaient présentes sur le lieu du crime le jour du meurtre. Attaquez sans relâche et terminez ainsi cette première journée de débat.

Cabinet d'avocats Wright & Co.

L'intrigue reprend à votre cabinet en compagnie d'une Maya toujours très énergique. Demandez-lui quelques conseils et dirigez vous vers le parloir pour remonter le moral de votre client.

Centre de détention : Parloir

Vous retrouvez Lonté toujours aussi timide et réservé mais tout de même reconnaissant pour votre dernière prestation. Interrogez-le sur les nouvelles révélations de l'enquête même si cela ne vous apprendra pas grand-chose d'utile. Retournez ensuite au studio et plus précisément dans la zone des employés pour tenter d'en savoir plus sur les nouveaux protagonistes.

Global Studios : Zone des employés

Vous êtes de nouveau accueilli par la charmante assistante qui, après vous avoir donné quelques infos supplémentaires sur les incursions des fans dans le studio, vous quittera pour retourner à sa besogne quotidienne. Une fois seul, enlevez cruellement le carton que l'employée a mis en place pour parer à l'invasion des groupies et retournez à l'entrée principale.

Global Studios : Entrée Principale

Vous y retrouvez la jeune assistante qui vous apprend deux ou trois choses sur l'équipe dirigeante du studio et plus particulièrement sur la productrice. Une fois ces précisions obtenues, dirigez-vous vers le fameux Studio Deux en passant par l'entrée du Studio Un.

Global Studios : Entrée du Studio Deux

Malheureusement, l'entrée du mobile home est fermée à clef. Mais n'en examinez pas moins les alentours pour autant en grappillant quelques bribes d'informations par ci par là notamment la grille pliée à côté de la porte du mobile home ou encore l'incinérateur au fond de l'image de gauche. Comme l'entrée est toujours gardée par l'employée, allez directement dans la loge de Lonté pour y faire une étrange rencontre...

Global Studios : Loge

Le producteur vous surprend alors et vous pouvez enfin l'interroger sur l'enquête en cours. Lorsqu'il aura apporté son complément d'informations sur les événements actuels, vous pourrez retourner à l'entrée principale pour tenter, une nouvelle fois, d'obtenir cette fameuse clef.

Global Studios : Entrée Principale

Le temps devait paraître long à Eïchouette en prison car elle a rappliqué au studio et repris son poste pour votre plus grand bonheur. Comme elle vous déteste, elle ne vous apprendra rien de nouveau. Mais cet interlude est nécessaire pour rencontrer le fameux fan dans les locaux des employés.

Global Studios : Zone des employés

Voilà donc enfin le marmot qui a complètement retourné la situation dans votre défense précédente et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il n'est pas vraiment aimable et chaleureux... Questionnez-le sur les sujets disponibles et assistez, impuissant, à sa fuite soudaine et incompréhensible. Cet intermède vous aura non seulement permis d'ajouter une Bouteille vide de somnifère à la liste des pièces à conviction mais également de faire partir Flavie à la poursuite du marmot.

Global Studios : Entrée Principale

La voie est libre et vous pouvez donc examiner à loisir le bureau de la gardienne pour enfin obtenir la Clé du mobile home. Il est temps d'effectuer une petite inspection de ce dernier bâtiment... Examinez donc la porte de la maisonnette pour la débloquer et entrez à l'intérieur.

Global Studios : Mobile Home

Vous découvrez enfin le dernier protagoniste en la personne de Dee Vasquez, la productrice en chef de Global Studios. En discutant avec elle, vous comprendrez que, comme les autres acteurs de cette affaire, Vasquez n'a aucune envie de vous aider efficacement et elle refuse carrément de vous parler tant qu'elle n'a pas le scénario du jour. Elle vous remet tout de même la Note de Vasquez que vous êtes censé remettre au réalisateur. Rejoignez-le donc dans la loge de Lonté pour la lui donner.

Global Studios : Loge

Même en ayant fait la commission, le distrait Monello ne sait bien sûr plus ce qu'il a fait du manuscrit et sans raison aucune, il vous charge de le retrouver. Heureusement que vous l'aviez aperçu dans le Studio Un posé sur la chaise grise du réalisateur à côté des caméras... Retournez donc chercher le Scénario et ramenez-le à Sal qui après vous avoir remercié à sa façon, vous expédiera aussitôt le remettre à sa patronne.

Global Studios : Mobile Home

Retournez donc au Studio Deux et remettez le document à Dee pour qu'elle consente à être plus loquace. Un seul sujet de conversation est débloqué et les explications qu'il entraîne vous emmèneront jusqu'à l'entrée du premier studio pour que la productrice vous montre la Tête de M. Baboon et l'ajoute à votre dossier. Les choses se présentent plutôt mal car les nouveaux suspects potentiels ont un très bon alibi et vous n'avez d'autre choix que de retourner à votre bureau.

Cabinet d'avocats Wright & Co.

Heureusement, Mia est de retour pour vous porter secours et comme à son habitude, vous donne le petit coup de pouce qui va vous sortir du pétrin. En effet, le petit fan mérite qu'on lui porte plus d'attention et une seconde visite au studio s'impose.

Global Studios : Entrée Principale

Vous retrouvez une Flavie Eichouette à bout de souffle qui vous explique que même si elle n'a pas réussi à attraper le marmot, a quand même pu lui subtiliser un "otage ". Montrez-lui que vous possédez une Clé Magnétique pour qu'elle consente à vous céder les Cartes du Samouraï d'acier qui vous seront très utiles pour convaincre le jeune garçon de vous raconter ce qu'il a vu. Allez donc à sa rencontre dans la zone des employés puis dans la loge.

Global Studios : Loge

Une fois que vous l'avez bloqué, posez-lui les questions habituelles sur le jour du crime et présentez-lui les Cartes du Samouraï d'acier que vous avez récupérées précédemment si il oppose de la résistance. Cependant, le garçon n'a pas l'air tellement intéressé par ces objets qui ne sont que "Ultra rares ". Il vous faut donc mettre la main sur une carte Ultra Rare Premium pour enfin obtenir les informations que vous cherchez. Allez faire un tour du côté du Mobile Home pour voir un peu ce que l'assistante a à vous dire sur le sujet...

Global Studios : Mobile Home

Abordez rapidement avec l'employée les sujets mis à disposition puis montrez-lui les Cartes du Samouraï d'acier pour la mettre dans un état proche de l'hystérie. Echangez les cartes avec elle pour la calmer mais aussi pour acquérir la superbe Carte URP que le petit Kevin recherche activement. Retournez donc dans la loge pour lui faire part de votre précieuse découverte.

Global Studios : Loge

Donnez la Carte URP au garçon pour obtenir enfin les sujets de discussion qui vous intéressent. Le fan boy vous posera tout de même quelques questions auxquelles il vous faudra répondre successivement "Sa gentillesse " et "Ses prouesses au combat " pour qu'il vous remette son livret intitulé "Chemin vers la gloire " qui est censé être un recueil de toutes les photos des victoires du Samouraï d'acier.

Après une intervention plutôt musclée de notre inspecteur national et après avoir confirmé à Mia que Vous croyez toujours en la non culpabilité de votre client, vous pouvez commencer à vous préparer pour la séance du lendemain.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°4

Après une courte préparation avec vos amis, vous vous retrouvez devant le juge et c'est le réalisateur qui ouvre le bal des témoignages infondés. Votre première tâche sera d'attaquer au moment où le témoin dit n'avoir rien mangé ce jour-là et de dire à Mia que vous trouvez cette affirmation Contradictoire. Attaquez ensuite de nouveau lorsque Monello déclare n'avoir pris aucune pose ce jour-là en Insistant une nouvelle fois. Comme à l'accoutumée, un nouveau témoignage s'en suivra et vous devrez lancer des attaques à répétition jusqu'à ce qu'Hunter intervienne pour vous faire arrêter. Répondez à son attaque par l'Affirmative même si cela a pour effet de casser votre argumentaire et d'amener le petit Kevin à la barre après la courte pause qui suit. Hunter commence par lui demander les informations d'usage et cela vous permet d'ajouter l'Appareil Photo de Kevin à votre dossier. Son premier témoignage sera facilement démoli si vous présentez à la cour l'Appareil Photo lorsque Kevin déplore ne pas l'avoir eu sous la main lors du crime. Il admettra avoir caché ce petit détail et fournira une nouvelle déposition. En attaquant lorsque Kevin parle de la mort de l'ennemi du Samouraï et en insistant davantage ensuite, vous laisserez la place libre pour que Phoenix donne sa propre version des

faits. Demandez ensuite à Montrer une preuve et présentez de nouveau l'Appareil Photo de Kévin à l'assistance. L'enfant, troublé, tentera de s'expliquer en affirmant avoir tenté de prendre une photo mais échoué à cause de l'objectif. Attaquez sur la dernière phrase de son exposé et Insistez davantage pour qu'il corrige cette déclaration. Mais ne vous en contentez pas tout de même et présentez le "Chemin vers la gloire " lorsqu'il dit avoir effacé les photos. Si vous avez bien suivi le déroulement du procès, vous comprendrez que les choses viennent de se retourner complètement et que la seule explication possible est que Le samouraï d'acier a perdu le combat. L'effet sera immédiat et devant toutes ces nouvelles contradictions, Hunter perdra un peu de son sang-froid habituel. Répondez à son attaque par "Le samouraï est la victime " pour comprendre que c'était J. Hammer qui se cachait dans le costume du héros. Kevin se contredira une fois de plus en montrant un nouveau cliché qu'il n'avait pas encore effacé. L'incohérence de cette photographie se situe en haut légèrement sur la droite : là où l'on voit la moitié du chiffre 2. Présentez donc ce détail au juge pour retourner une nouvelle fois la situation. En effet, le meurtre a bien eu lieu dans le Studio Deux et vous pouvez donc facilement le montrer sur la carte que l'on vous soumet ensuite. Ce détail est bien sûr crucial car Le Mobile home se trouve là bas et donc toute l'équipe de la réunion peut être suspectée. La preuve que Hunter vous demande pour mettre en évidence le vol de Hammer est la Bouteille vide que vous aviez trouvée au studio juste avant et, lorsque vous demanderez de Relever les empreintes du flacon, le juge décidera de reporter une dernière fois la séance afin d'obtenir un complément d'enquête.

Cabinet d'avocats Wright & Co.

Vous vous retrouvez en compagnie de la petite Maya et vous pouvez lui demander quelques conseils sur les événements actuels et sur la démarche à suivre pour la suite de l'affaire. Une fois ceci terminé, faites un saut au parloir pour revoir le procès d'hier avec Lonté puis retournez finir votre enquête aux studios de Global.

Global Studios : Entrée Principale

Pour une fois, l'accueil de Flavie n'est pas totalement hystérique et même en parlant avec elle, elle gardera plus ou moins son calme. Après avoir fait le tour des sujets disponibles, foncez tout droit au Studio Deux pour voir une nouvelle fois la joyeuse productrice.

Global Studios : Extérieur du Studio Deux

Là encore, la discussion ne sera pas des plus nerveuses et la jeune femme refusera encore de vous prêter la moindre attention. Il vous faut absolument trouver un moyen de l'énervier un peu et pour cela, la zone des employés paraît être une bonne piste.

Global Studios : Zone des employés

Tektiv, comme à son habitude, vous sautera dessus par surprise lorsque vous pénétrerez dans la zone. L'occasion est rêvée pour parler un peu avec lui et ainsi recevoir l'Assiette et le Flacon de somnifères comme nouvelles pièces du puzzle. Vous pouvez maintenant entrer dans la loge pour chercher d'autres informations.

Global Studios : Loge

L'employée qui s'y trouve vous explique que la série est sur le déclin et que les choses vont mal pour le studio et ses occupants. Discutez avec elle des règles du studio et présentez-lui le "Chemin vers la gloire " pour la persuader de vous aider à maintenir la série en vie. Finissez les autres sujets pour apprendre de nombreuses choses intéressantes sur les faits qui se sont produits il y a cinq ans et allez à l'entrée principale pour interroger Flavie à ce sujet.

Global Studios : Entrée Principale

La gardienne explose littéralement quand vous abordez la question de l'accident d'il y a cinq ans mais en lui affirmant que vous avez une preuve et en lui montrant l'Assiette pleine de somnifères et juste après le Flacon qui les contenait, elle se montrera bien plus docile. Elle ira même jusqu'à vous donner une Photo d'il y a cinq ans qui pourrait bien être l'élément qui réussira à faire parler Vasquez. Déplacez-vous donc vers le Studio Deux.

Global Studios : Extérieur du Studio Deux

En lui mettant le cliché sous le nez, la tête pensante du studio se montrera très évasive mais néanmoins intéressée et vous sommera de la suivre à l'intérieur du studio. Exécutez-vous même si cette invitation sent le traquenard à plein nez.

Global Studios : Mobile Home

L'affrontement verbal qui s'en suit vous en apprendra beaucoup sur la véritable nature de la productrice et elle essaiera même de vous faire taire en appelant ses gorilles. Fort heureusement, Tektiv intervient juste à temps pour vous sauver la mise et Vasquez n'a d'autre choix que de continuer ce combat devant le juge et sa cour.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°4

Le juge annonce dès le départ que le procès devra se terminer aujourd'hui selon la loi et Vasquez s'empresse donc de raconter son histoire à l'audience et d'ajouter le Fourgon aux pièces présentables. Lorsqu'elle aborde la question des côtelettes qu'elle est supposée avoir mangé pendant sa pause, présentez l'Assiette récemment ajoutée au dossier puis affirmez qu'Elle n'en avait pas mangé et enfin ajoutez qu'elle a Rencontré le Samouraï d'acier pour démonter cette première version. La jeune dirigeante se protégera en affirmant ne pas avoir pu manier l'arme du crime mais vous pourrez contre-attaquer en jetant qu'Elle en a la force. La suite des événements vous obligera à perdre une possibilité d'objection quand Phoenix voudra revenir sur cette soi-disante arme du crime. La preuve qui confirmera ses dires est tout simplement le Sabre de Samouraï lui-même et vous pouvez répondre que Vous pouvez dire quelle était la véritable arme du meurtrier. En effet, en présentant la Photo d'il y a 5 ans au juge, les choses tourneront de nouveau en votre faveur et Dee Vasquez commencera à être en mauvaise posture. Elle se défendra en prétextant n'avoir pu déplacer le corps elle-même mais vous contrerez vite fait cette proposition en lançant Qu'elle a trouvé un autre moyen pour effectuer ce petit changement de lieu puis en montrant le Fourgon. Cette dernière révélation implique la Complicité de Monello et le procès pourrait s'arrêter là si cette chipie de Vasquez ne se défendait pas de nouveau derrière un manque flagrant d'alibi. Objectez immédiatement en hurlant "Plus de question, Vasquez !" pour qu'il se produise la chose la plus inattendue, un coup de main de Hunter ! Le méchant de d'habitude semble revenir de votre côté et il va forcer Dee à reformuler son témoignage. Commencez par attaquer lorsqu'elle parle du script qu'elle est retourné chercher puis Insistez sur ce point juste après pour terminer de prouver qu'Hunter a définitivement basculé du côté clair de la force. Vasquez répond à l'attaque en reformulant sa phrase mais vous pouvez directement émettre une objection portant sur la Photo de Lonté (?) et déclarer qu'Elle a vu Hammer boiter le jour du meurtre. La seule échappatoire pour Dee est d'aborder le sujet du mobile de ce crime car personne ne l'a encore abordé. Rétorquez que Vous avez la preuve de l'existence de ce mobile et, en vous basant sur les infos que vous ont données la gardienne et l'employée, présentez la Photo d'il y a 5 ans puis affirmez qu'Elle n'avait pas de mobile. La vérité sera enfin dévoilée au grand jour et la productrice finira par avouer son crime disculpant ainsi votre timide client. Encore une affaire rondement menée par le cabinet Wright & Co.! Lonté vous retrouve dans la salle de derrière fou de joie mais tout de même déçu par le comportement de son collègue. Montrez-lui le "Chemin vers la gloire " pour lui expliquer sa réaction et terminer ainsi cette troisième affaire.

Episode 4 : Adieux et volte-face

Une nouvelle cinématique introduit ce procès et l'ambiance qu'elle installe est pour le moins mystérieuse et inquiétante. On peut voir deux silhouettes sur un radeau au beau milieu d'un lac en train d'avoir une discussion qui ressemble à de joyeuses retrouvailles. Mais on se ravise vite lorsque l'un d'eux prend un pistolet et abat son interlocuteur. Le plus surprenant dans cette affaire, c'est que le visage qui apparaît est celui de votre estimé collègue, Benjamin Hunter...

Cabinet d'avocats Wright & Co.

Après une courte discussion sur le lac Gourd, Phoenix apprend par la télévision les accusations qui pèsent sur son concurrent. La tension monte rapidement dans le bureau et vous vous devez donc, après avoir demandé les conseils habituels à votre associée, de courir au centre de détention pour en apprendre davantage.

Centre de détention : Parloir

Hunter semble vraiment affecté par cette soudaine accusation mais il ne perd néanmoins pas son sens de l'hospitalité si particulier et refuse carrément de vous dire quoi que ce soit sur ce qui s'est passé. Montrez-lui votre Badge d'avocat pour débloquer un autre sujet de conversation puis, après avoir essuyé un nouvel échec, dirigez-vous vers le lac Gourd.

Lac Gourd

Pour une fois, Dick Tektiv accepte volontiers votre aide et vous confirme qu'il vous laisse carte blanche pour explorer les lieux. Il déplore le fait qu'aucun avocat ne veut défendre Hunter et il se montre plutôt pessimiste sur la suite de l'enquête. Lorsqu'il tente de s'en aller, demandez-lui Comment le contacter car le rapport d'autopsie n'est pas encore disponible. Maintenant que vous avez l'autorisation de fouiner dans le parc, dirigez-vous vers la plage publique.

Lac Gourd : Plage publique

Les seules choses que vous pouvez remarquer dans ce décor morne sont les deux Lanceurs de confettis qui sont posés sur le banc bleu devant à droite. Le reste ne vous donnera que peu de nouvelles informations et vous n'avez donc d'autre choix que d'aller vers le bois du lac.

Bois du lac Gourd

Survolez rapidement l'écran de droite et examinez plus attentivement l'appareil photo automatique dans l'écran de gauche. Cette chipie de Mia essaiera immédiatement de l'actionner avec le lanceur de confettis et cela provoquera l'apparition d'un nouveau personnage. Discutez avec cette curieuse jeune femme et montrez-lui votre Badge d'avocat pour qu'elle s'intéresse un peu plus à vous. Elle s'appelle donc Eva Cozésouci et vous apprenez qu'elle est ici pour photographier des météorites. Cette discussion ajoutera l'Appareil photo d'Eva au dossier et vous devrez lui présenter cette toute nouvelle pièce pour qu'elle décide d'aller vérifier s'il n'y a pas de photo de meurtre sur sa pellicule. En attendant, allez rendre une petite visite au commissaire dans son bureau.

Poste de police : Division des affaires criminelles

La réunion de Tektiv s'est plutôt mal passée et les choses ne vont pas bien pour Hunter. Parlez avec le policier jusqu'à ce qu'il vous fournisse le Rapport d'autopsie qui vous permettra d'enfin voir le visage de la victime. Il est temps d'aller vérifier si l'appareil d'Eva a fait de belles prises de vue.

Bois du lac Gourd

Le dispositif de la chercheuse avait bien fonctionné le soir du crime et, même si la photo est assez floue, elle constitue une preuve très importante. Cependant, le cliché a rafraîchi la mémoire de la jeune femme et elle est maintenant persuadée d'avoir assisté au meurtre. Elle vous laisse quand même la Photo du lac en partant et vous pouvez ensuite revenir vers la plage.

Lac Gourd : Plage publique

En revenant sur vos pas, le Père Noël en personne vous aborde et il semble connaître Nick depuis longtemps. Ce petit malin de Paul Defès porte en fait ce costume pour vendre des hot-dogs et, en discutant avec lui, vous apprendrez beaucoup de choses sur le passé des trois amis. Vous gagnez peu après un Article sur Gourdy ce qui finit de compléter la liste des preuves à ramasser au lac Gourd pour le moment. Vous pouvez donc retourner faire le point à votre bureau.

Cabinet d'avocats Wright & Co.

Maya se rappelle enfin qui est la victime. Il s'agit en fait d'un avocat qui avait un rapport avec notre bon ami M. Rosenberg. Voilà donc votre prochaine destination toute trouvée...

Cabinets d'avocats Rosenberg

Une fois de plus, Rosenberg est d'une inutilité consternante et il vous faut lui montrer le Rapport d'autopsie pour qu'il se

décide enfin à apporter de nouvelles informations importantes. La victime se nomme donc Jean Durand et le sujet de discussion que ce nom débloque remet sur le plateau cette fameuse affaire DL-6 dont on avait entendu parler lors du meurtre de Mia.

Apparemment, les liens entre ce procès et nos héros sont profonds et complexes. La Photo de Misty Fey est ajoutée à vos preuves et vous pouvez retourner voir Hunter.

Centre de détention : Parloir

Hunter reste toujours muet comme une tombe mais en lui montrant la Photo de Misty Fey, il vous présentera ses excuses et consentira enfin à coopérer. Abordez donc les sujets qui se débloquent au fur et à mesure pour apprendre une foultitude de choses sur cette fameuse affaire et sur les mécanismes du scénario. Présentez-lui ensuite la Photo du lac et, comme vous êtes un gentil avocat, répondez-lui "Bien sûr que oui " lorsqu'il vous demande de prendre sa défense. Vous recevez ainsi la Requête de Hunter. Un tremblement de terre se déclenche alors soudainement ce qui a pour effet de traumatiser notre nouveau client. Vous n'avez donc d'autre possibilité que d'aller retrouver l'inspecteur.

Poste de police : Division des affaires criminelles

Tektiv est complètement à bout de nerfs après le témoignage d'Eva et il commence presque à perdre espoir. Montrez-lui vite la Requête de Hunter pour qu'il retrouve son calme puis qu'il parte voir comment va ce dernier. De votre côté, il ne vous reste plus qu'à vous préparer pour le début du procès.

Tribunal Fédéral : Salle des accusés n°2

Les choses commencent plutôt mal au vu de ce qu'Hunter vous raconte sur votre adversaire de l'accusation et les faibles pouvoirs de Maya qui vous empêchent de voir Mia n'arrangent rien à l'affaire. L'heure du procès est arrivée et vous devez entrer dans la salle.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°2

Dès le départ, Manfred von Karma, votre nouvel adversaire, fait preuve d'une impressionnante autorité et même le juge semble être intimidé par le personnage. Tektiv intervient juste après pour l'habituel rappel des faits. Attaquez sur chacune de ses phrases pour qu'il modifie légèrement son récit puis attaquez de plus belle pour faire avancer l'intrigue. Karma abuse ensuite de son influence sur le juge pour suspendre la séance une dizaine de minutes. Phoenix profite de cet intermède pour en demander plus à Hunter mais les réponses qu'il fournit n'annoncent rien de bon pour la suite de l'affaire. Maya n'avance pas plus de son côté mais dites-lui quand même que Vous avez besoin d'elle ici pour la rassurer. La plaidoirie reprend avec le témoignage de la scientifique et le juge semble de plus en plus convaincu de la culpabilité de votre ami. Phoenix réagit in extremis et, en répondant à Maya "Je pense que oui ", vous pourrez procéder à votre contre-interrogatoire. Attaquez chacune de ses déclarations et insistez dès que cela vous est possible pour que, lorsque tout semblera perdu, Maya fasse sa première véritable objection. Karma tentera de vous influencer vous aussi mais en lui répondant "Faux ", même le juge se montrera beaucoup moins coulant et Eva se verra obligée de corriger son témoignage. Ici, faites bien attention de ne surtout pas attaquer car le juge vous pénalisera pour chacune de vos actions tant que vous n'aurez pas trouvé d'incohérence. Présentez donc tout de suite la Photo du lac pour enfin casser cette déposition et en obtenir une nouvelle bien plus bancable. Il vous faut maintenant attaquer lorsque le témoin parle de ses jumelles puis, quand Karma a lancé son objection habituelle, Persistez à vouloir poser des questions sur l'appareil photo. La jeune femme détaillera donc ce point dans sa déposition et vous pourrez alors présenter l'Appareil photo juste au moment où elle dit l'avoir réglé pour prendre des étoiles filantes. Puis choisissez ensuite de Montrer la preuve de ce qu'elle voulait photographier et montrez l'Article de presse à la cour. Une nouvelle fois, vous devez choisir de Montrer la preuve que la scientifique voulait vraiment prendre le monstre du lac en photo et présenter de nouveau l'Appareil photo. Vous prouverez ainsi que la menteuse était bel et bien sur le lieu du crime pour voir "Gourdy " et obtiendrez ainsi le témoignage correspondant. La preuve qui vous permettra de mettre en doute ce nouveau récit est encore l'Article de presse qu'il vous faudra invoquer au moment où la photographe précise qu'il n'y avait rien d'autre à voir sur le lac au moment du bruit. Voilà donc la vraie nature d'Eva : elle n'est ni scientifique ni témoin et, pour la première fois, Karma commence à perdre un peu la face. En Exigeant l'agrandissement, vous l'ajouterez au dossier et quand le juge tentera une nouvelle fois de rendre son verdict, Refusez cette nouvelle pièce en montrant précisément la main gauche du tueur sur le cliché. La contradiction est maintenant évidente, sur la photo le tueur tire avec la main gauche alors que dans le

dossier, le pistolet portait les empreintes de la main droite d'Hunter.

Présentez donc le Revolver à l'assistance puis déclarez que C'est la victime elle-même qui s'est peut-être suicidée comme vous l'avait suggéré Hunter un peu plus tôt. Le juge décide enfin de reporter la séance et, après avoir retrouvé Benjamin, Phoenix ajoute la Déposition d'Eva au dossier.

Centre de détention : Parloir

A cause de son intervention de tout à l'heure, Maya se retrouve une nouvelle fois derrière les barreaux. Elle pourra sortir juste après l'interrogatoire mais c'est tout de même vous qui allez payer la caution... Parlez un peu avec elle et dirigez-vous vers le lieu du crime.

Bois du lac Gourd

Le gentil Dick est là pour chercher des preuves et, en discutant avec lui, vous apprendrez que votre client actuel s'est proposé pour payer la caution de Maya. Puis l'inspecteur vous quitte pour aller s'occuper du dossier de la jeune fille. Vous pouvez donc retourner la chercher au parloir puis vous diriger vers l'entrée du lac Gourd.

Lac Gourd

Eva est de retour sur les lieux toujours à la recherche de Gourdy et elle vous propose un Echange que vous devez accepter pour obtenir une nouvelle preuve. Il vous faut trouver l'évidence de la non-existence du monstre pour que la photographe vous dise ce qu'elle sait. Dirigez-vous donc vers la plage pour chercher des indices.

Lac Gourd : Plage publique

Paul est toujours à côté de son stand de hot-dogs mais cette fois, il a travaillé sa stratégie marketing en exposant un samouraï d'acier géant près de sa boutique. Il le possède depuis un mois mais le gonfleur était cassé le lendemain du crime et c'est pour cela que vous ne l'avez pas encore vu. Même si rien ne vous l'indique, il vous faut maintenant aller au commissariat de police.

Poste de police : Division des affaires criminelles

Demandez donc à Tektiv ce qu'il sait sur le monstre du lac pour que, après avoir grondé Maya un peu hâtivement, il vous prête main forte dans vos recherches. Vous avez donc le choix entre trois "armes " policières pour faciliter vos recherches. La seule qui vous fera avancer est le Détecteur de métaux mais comme l'inspecteur vous permet de changer d'arme quand vous le voulez, vous pouvez vous balader avec chacune d'elles pour débloquent quelques lignes de dialogue supplémentaires. Lorsque vous aurez terminé ces petites excursions, revenez prendre le détecteur de métaux et dirigez-vous vers la seule zone du lac que nous n'avons pas encore approfondi : la boutique de location de barques.

Lac Gourd : Boutique de location de barques

Dès votre arrivée, le détecteur s'affolera et Maya trouvera une Cartouche d'air dans les buissons avec plein de drapeaux tout autour. Allez donc demander à Paul ce qu'il en pense sur la plage publique.

Lac Gourd : Plage publique

Présentez à votre ami la Cartouche d'air et demandez-lui Si elle lui appartient. Forcez-le ensuite à parler en déclarant qu'il en avait besoin Pour gonfler quelque chose puis Insistez sur ce sujet. Vous n'aurez ensuite qu'à parler avec lui de cette cartouche volante pour enfin avoir toutes les informations qu'il vous faut pour retourner voir Eva.

Bois du lac Gourd

Parlez du monstre à la photographe, puis déclarez solennellement que Gourdy n'existe pas en lui mettant la Cartouche d'air sous le nez. Phoenix expliquera alors son opinion sur toutes ces rumeurs et la jeune femme consentira enfin à

vous révéler ses informations. Ecoutez-la et suivez ses conseils en vous rendant à la boutique de location de barques, puis à l'intérieur de l'abri du concierge.

Lac Gourd : Abri du concierge

Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce nouveau personnage n'a plus toute sa tête. Il vous prend pour ses enfants et pense qu'il a la responsabilité d'un restaurant italien et qu'il va bientôt vous le léguer... Tentez quand même de lui soutirer quelques bribes d'informations puis mettez fin à ce petit numéro en lui montrant votre splendide Badge d'avocat. Vu la santé mentale du bonhomme, il vaut mieux aller dans son sens si vous voulez avancer. Promettez-lui donc de Gérer le resto s'il vous aide puis montrez-lui la Photo du lac pour enfin accéder au sujet de conversation qui nous intéresse. Il est temps d'examiner un peu la case de ce vieillard et plus particulièrement le Perroquet qui trône sur la gauche de la pièce afin de l'ajouter à votre dossier. Comme le volatile refuse de communiquer avec vous, demandez au bonhomme comment le faire parler puis mettez un terme à cette rencontre en vous dirigeant vers le poste de police.

Poste de police : Division des affaires criminelles

Abordez les différents sujets disponibles pour que Tektiv vous somme de lui prouver le rapport entre cette histoire et l'affaire DL-6 et qu'il consente à rouvrir le dossier. Le gentil Perroquet est la preuve que vous cherchez et, en la montrant à l'inspecteur, vous obtiendrez l'accès à la salle des archives.

Poste de police : Salle des archives

Maya cherche puis finit par trouver le dossier et vous devez discuter avec elle pour obtenir les nombreuses informations utiles sur cette fameuse affaire et ajouter le Dossier DL-6 aux autres objets importants. Les choses ont beaucoup avancé depuis la dernière séance et vous pouvez donc aborder celle de demain avec un peu plus de confiance.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°3

Karma est toujours aussi arrogant et il appelle à la barre le gérant de magasin de barques. Emettez une objection dès le départ concernant l'identité de ce nouveau témoin puis, quand il aura fini sa déposition, demandez un Contre-interrogatoire. Attaquez sur la dernière phrase parlant de l'homme qui est passé sous sa fenêtre pour que le témoin précise ce point, puis attaquez de nouveau cette reformulation. Les choses tournent mal pour votre équipe car même en Emettant une objection, puis Une autre juste après, le juge décide finalement de déclarer Hunter coupable de ce meurtre. Mais c'est sans compter sur l'apparition inattendue de votre ami Paul qui surgit de nulle part et vole à votre rescousse. Le juge décide finalement d'autoriser votre ami à témoigner et retire temporairement son verdict en prenant une pause de cinq minutes. Hunter vous donne quelques conseils dans la salle de derrière et la séance reprend de plus belle avec le témoignage de Paul Défès. La déposition de votre ami est vague et plutôt étrange mais la plus grande différence avec les autres vient du fait qu'il n'ait entendu qu'un seul coup de feu. Présentez donc la Déposition d'Eva à la cour lors de sa toute dernière déclaration puis demandez-lui de Continuer lorsque le juge commence à perdre patience. Il vous expliquera donc pourquoi il n'a pas pu entendre le deuxième coup de feu dans son second exposé. Attaquez la phrase où il évoque la "nana de la radio " puis soutenez que Cela a un grand intérêt pour qu'il récite les dires de cette animatrice. Vous pouvez, à ce moment-là, présenter la Déposition d'Eva qui stipule que les coups de feu ont été entendus après minuit alors que Paul vient de prouver qu'il a perçu la déflagration juste avant Noël. Affirmez ensuite que Paul a raison en vous appuyant sur le Revolver puis, lorsque vous devez prouver que ce qu'a entendu votre ami était bien un coup de feu, invoquez la Deuxième photo du lac. En effet, même si il n'y a rien d'autre que le lac sur cette photo, elle a été prise à 23 h 50 le jour du crime. Il y a donc bien eu un coup de feu à ce moment-là puisque l'appareil était censé se déclencher seulement avec un grand bruit. Une fois encore, la situation a complètement été retournée et Phoenix nous fournit une surprenante version des faits qui détruit toutes les certitudes déjà établies. A la question "Qui est sur la photo d'Eva ? " répondez "Hunter et le meurtrier " pour que l'on vous demande qui est ce mystérieux criminel. Répondez tout simplement que Vous ne savez pas, puisque le vieillard des barques ne nous a pas dit son nom, mais montrez tout de même le magasin de location de barques sur le plan pour bien faire comprendre que vous savez tout de même de qui il s'agit. Phoenix tente ensuite de résumer tous les événements de cette nuit-là depuis le début. Aidez-le un petit peu en répondant successivement "Le gardien " puis "Pour se créer un témoin " afin de vraiment comprendre les idées de notre héros. Son explication tient la route et le juge demande non seulement à

l'huissier d'aller chercher le gardien, mais aussi de poser quelques questions complémentaires à l'accusé : Benjamin Hunter. Après ces quelques précisions, l'huissier revient bredouille et la séance se voit une nouvelle fois ajournée. Vous retrouvez Hunter dans la salle de derrière qui fait une annonce pour le moins inquiétante : il se souvient d'un meurtre qu'il a commis...

Cabinet d'avocats Wright & Co.

Discutez avec Paul en compagnie de Maya pour en apprendre plus sur le passé de Phoenix et ses deux amis, ainsi que sur les motivations qui l'ont poussé à devenir avocat de la défense. Après cette émouvante séquence, dirigez-vous vers le centre de détention pour voir votre ami et lui poser quelques questions.

Centre de détention : Parloir

Hunter brise d'emblée l'ambiance qui s'était mise en place en se montrant froid et sévère. Discutez tout de même avec lui pour obtenir de nouvelles informations sur Von Karma. Laissez donc ce pauvre bougre et retournez faire un tour au lac Gourd.

Lac Gourd

Tektiv se montre extrêmement motivé pour la recherche du témoin et il vous apprend que l'accès au bois du lac est interdit pour une durée indéterminée. Allez donc directement vers le magasin de barques.

Lac Gourd : Boutique de location de barques

Etrangement, c'est le gros Rosenberg que vous retrouvez et, pour une fois, il se montre très arrangeant. Il vous quitte cependant très rapidement et vous laisse la place pour entrer de nouveau dans la loge du suspect.

Lac Gourd : Abri du concierge

Comme prévu, la maisonnette est vide et vous avez donc champ libre pour examiner de plus près tout ce capharnaüm. Le volatile ne dira rien de nouveau, mais par contre, l'expertise du coffre situé sur la télé se révèle être très intéressante. Vous y trouvez une Lettre du coffre qui explique exactement comment le meurtre s'est passé et reprend tous les points que Phoenix avait abordé lors du procès. Allez donc demander à Hunter s'il n'a pas un avis sur l'origine de ce document.

Centre de détention : Parloir

Présentez la Lettre du coffre à l'accusé pour qu'il vous parle d'abord de ce Yogi qui a été innocenté lors de l'affaire DL-6, puis de ce fameux crime dont il s'est souvenu. L'histoire très troublante qui s'en suit amène une nouvelle approche de ce fameux procès qui ne présage rien de bon pour la suite de l'affaire en cours. Une seule personne peut vous en dire plus sur toute cette histoire : le bon vieux Rosenberg.

Cabinet d'avocats Rosenberg

Décidément, tout le monde semble avoir son lot d'informations sur cette affaire DL-6, et Rosenberg vient lui aussi apporter sa part. Discutez avec l'avocat puis montrez-lui la Lettre du coffre. Après qu'il vous ait expliqué pourquoi Yogi pouvait en avoir après Jean Durand, répondez-lui que c'est peut-être Manfred von Karma qui a écrit la lettre. Questionnez ensuite Rosenberg sur von Karma puis sur son procès contre le père de Hunter. Vous pouvez maintenant être certain que DL-6 va ressortir au procès et qu'il faut vous préparer en conséquence. Une petite visite au poste de police s'impose donc (vous devez repasser au cabinet Wright & Co. pour pouvoir y accéder).

Poste de police : Salle des archives

Ce fourbe de Karma est déjà sur place et le commissaire vous autorise à accéder aux archives seulement en sa

présence. Allez-y donc puis commencez par examiner le seul casier ouvert. Le dossier DL-6 a bien évidemment été vidé de son contenu et Karma surgit dès que vous vous y intéressez de trop près. Il se montrera très évasif lorsque vous lui parlerez mais vous comprendrez tout de même qu'il compte bien enfoncer Hunter avec le procès qui concerne son père. Présentez-lui donc la Lettre du coffre pour lui rabattre son caquet. Karma se montre alors au grand jour et il vous menace carrément avec un stun-gun pour récupérer cette lettre. Maya tente de lui sauter dessus pour que vous puissiez prendre la fuite mais le criminel finira par vous griller tous les deux avec son arme. Vous vous réveillez un peu plus tard et Maya semble très déprimée et affaiblie par son nouvel échec. Elle ajoute néanmoins la Balle DL-6 au dossier avant de retomber dans les pommes. Le procès de demain promet d'être riche en rebondissements...

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°3

Après une courte introduction avec vos amis, la dernière séance démarre et Phoenix semble plus motivé que jamais. On commence par un rapide rappel des faits, puis par la déposition du nouvel accusé. Attaquez à chaque phrase comme vous savez si bien le faire et lorsqu'on vous demande qui est vraiment le témoin, répondez bien sûr Yanni Yogi. Karma ne laisse évidemment pas passer l'occasion d'émettre une objection et vous demande une preuve de ce que vous avancez. Phoenix tente d'abord de relever les empreintes digitales de Yogi mais ce traître est allé jusqu'à se brûler les mains pour éviter cet examen. Karma en profite pour vous taquiner en disant que le seul témoin possible est le perroquet du vieillard mais c'est sans compter sur la persévérance du Héros qui décide bel et bien d'appeler à la barre le volatile. Répondez donc "Oui, je le veux " à Manfred pour assister à la plus impressionnante déposition de toutes. Attaquez la seule phrase du témoignage et dites à Maya de demander à l'oiseau si Vous avez oublié un élément. La réponse ne sera d'aucune utilité mais si vous recommencez l'opération en demandant cette fois Quel est son nom à l'oiseau puis en répondant "Bien sûr " au juge, vous pousserez von Karma à demander une preuve. Vous pouvez maintenant montrer le Dossier DL-6 à la cour et plus particulièrement la page "Données sur le suspect " puisqu'il y est fait mention du suicide de la petite amie de Yogi : Alice Jensen.

Cette troublante coïncidence ne suffit pas au juge et vous devez réexaminer le "témoignage " d'Alice. Procédez de la même façon pour obtenir cette deuxième information : attaquez la première phrase, demandez cette fois Le numéro du coffre, répondez "En fait si " au juge, puis présentez de nouveau le Dossier DL-6 mais cette fois-ci la première page. En effet, la date du dossier est la même que le code du coffre du vieillard et cette deuxième similitude finit de convaincre le juge qui rappelle le gardien à la barre. Yogi en a assez de jouer la comédie et il avoue publiquement son crime ainsi que son mobile. Tout va donc pour le mieux et le juge déclare enfin Hunter non coupable. Aussi incroyable que cela puisse paraître, c'est Hunter qui hurle une objection contre ce verdict. En effet, votre collègue croit dur comme fer en sa culpabilité pour le meurtre DL-6 et il se confessera que vous émettiez une objection ou non. Le juge est pour le moins désappointé et il décide de suspendre la séance quelques minutes. Heureusement, Phoenix est d'une persévérance rare et même les aveux de son ami ne l'arrêtent pas : il prouvera son innocence quoi qu'il en coûte. Le nouveau procès démarre alors et Hunter commence en racontant son propre crime. La première faute de Benjamin se verra si vous présentez la page "Données sur la victime " du Dossier DL-6 lorsqu'il parle du seul coup de feu et du cri qui a suivi. Karma précise qu'on ne peut pas savoir si le deuxième coup de feu a été tiré au moment du meurtre mais en répondant "Oui " au juge, puis en lui montrant la Photo DL-6 et plus particulièrement le trou dans la vitre juste au-dessus de la jambe gauche du cadavre, vous lui prouverez le contraire. Mais ce bougre d'accusateur persistera tout de même et vous mettra une nouvelle fois dans l'embarras. Bien sûr Vous avez une objection puisque quelqu'un aurait très bien pu prendre cette deuxième balle pour que les policiers ne la trouvent jamais. Prétendez que Le meurtrier n'avait pas besoin de trouver la balle pour que Mia réapparaisse enfin par flash et vous aiguille dans la bonne direction. La petite Maya vous rappelle alors ce que Rosenberg avait dit concernant des vacances qu'aurait prises Karma après ce procès et l'évidence devient trop forte pour que vous cachiez vos doutes. Choisissez donc de Révéler maintenant vos soupçons puis, pour soutenir votre thèse, tentez de Montrer une preuve de la blessure de Karma. Le seul moyen de prouver que la balle est toujours dans le corps de l'avocat est d'utiliser sur lui le Détecteur de métaux de Tektiv. Présentez donc cette pièce au juge et admirez enfin votre adversaire pris au dépourvu. Il vous demande néanmoins une preuve que cette balle est bien en rapport avec DL-6 et vous donne donc l'occasion d'utiliser enfin cette Balle DL-6 que Maya a sauvé juste avant son électrocution. Cette fois-ci, Manfred est vraiment à bout et le hurlement qu'il pousse réveille enfin la mémoire d'Hunter. Votre travail est terminé et vous pouvez tranquillement assister non seulement à la véritable version de l'histoire mais aussi et surtout à la rage de von Karma qui le pousse à s'auto-massacrer la tête sur les murs du tribunal et ça, c'est une belle récompense ! Vous retrouvez tous vos amis dans la salle de derrière et tout le monde vous félicite et vous remercie. On apprend également au passage que le véritable coupable de l'injustice qu'a vécu Phoenix il y a quinze ans est en fait Paul Defès, son meilleur ami. Après la fête financée par l'inspecteur Tektiv, vous trouvez une lettre de Maya qui veut partir parce qu'elle se sent inutile. Phoenix fonce à la gare et vous devez montrer à la jeune fille

la Balle DL-6 pour lui prouver qu'au contraire, elle a été d'une importance capitale dans cette histoire. Ainsi s'achève cette quatrième enquête et vous n'avez plus qu'à admirer le joli film de fin...

Mais ne croyez surtout pas que tout s'arrête ici ! Il reste un épisode exclusif à la DS qu'il serait vraiment dommage de rater... Allons, allons ! On remet son costume et on retourne au tribunal !

Episode 5 : Phoenix renaît de ses cendres

La très jolie cinématique d'intro, mis à part son côté graphique et design, n'apporte pas beaucoup d'informations utiles pour l'enquête. Admirez donc ces belles animations puis retrouvez Phoenix dans son bureau.

Cabinet d'avocats Wright & Co.

Phoenix semble un peu perturbé depuis le départ de Maya et il refuse tous les dossiers qui se présentent à lui. Cependant, la fille qui surgit dans son bureau et va jusqu'à le confondre avec feu sa patronne lui rappelle étrangement la petite Fey. Notre héros accepte donc l'affaire et vous pouvez commencer à discuter avec Ema Skye pour connaître les détails du procès. Allez ensuite retrouver l'accusée au parloir.

Centre de détention : Parloir

Lana Skye n'est pas sans rappeler Hunter au niveau de la gentillesse et du sens de l'hospitalité. Elle se montre odieuse avec sa petite soeur et, en demandant à en savoir plus, elle vous expliquera que vous n'avez absolument aucune chance de la disculper. Heureusement, la tristesse de la petite Ema réussit à convaincre la jeune femme de vous accepter comme défenseur et vous pouvez donc entamer la recherche habituelle d'indices. Allez donc au parking souterrain voir ce que vous pouvez trouver d'intéressant.

Bureau du procureur : Parking souterrain

Ne vous affolez pas quand un inspecteur ressemblant plus à Lucky Luke qu'à un policier vous accueillera. Après une intervention digne des plus grands cow-boys de l'histoire, il vous fait comprendre que vous n'êtes pas le bienvenu ici. Tentez tout de même d'examiner la voiture rouge de l'écran de droite pour obtenir le droit de rester sur les lieux du crime pendant qu'il va déjeuner mais avec l'interdiction de toucher quoi que ce soit. Désobéissez bien sagement en examinant le petit rectangle noir qui se trouve juste en-dessous du coin inférieur gauche de la porte marron et ainsi récupérez le Portefeuille. Ema décide d'en profiter pour vous faire un petit topo sur l'examination de preuve tout en 3d spécifique à cette enquête. Tournez le portefeuille jusqu'à voir le petit bouton pression jaune. Placez le curseur dessus et cliquez sur "examiner" pour gagner le Badge de Lebon. Une vendeuse de plateaux-repas nommée Angélique Starr choisit ce moment pour intervenir et vous comprenez rapidement que c'est elle le témoin décisif qui a vu l'accusé commettre le meurtre. Questionnez-la sur les différents thèmes proposés puis déplacez-vous vers les bureaux du procureur que vous a si gentiment indiqué John Wayne tout à l'heure.

Bureau du procureur général : Salle 1202

Cette salle est en fait le bureau de ce bon vieux Benjamin Hunter et vous apprenez que c'est dans sa voiture qu'on a retrouvé le corps de la victime. Ce pauvre garçon est encore l'objet de toutes les rumeurs et c'est lui qui doit en plus prouver la culpabilité de sa supérieure. Demandez-lui davantage d'informations pour acquérir le Couteau de Hunter comme preuve. Vous pouvez maintenant regarder de plus près ce splendide bureau en vous attardant plus particulièrement sur le trophée posé sur le sofa sur la gauche de l'image. Vous ajouterez ainsi le Trophée des avocats à vos preuves. Présentez directement le Trophée à Hunter pour en savoir plus sur cette récompense puis approfondissez le sujet que cela débloque afin de récupérer le Ticket de parking de Hunter. Un officier de police vraiment ridicule apparaît soudainement pour amener un dossier à Hunter et se fait congédier aussitôt. L'avocat vous prie ensuite de le laisser tranquille mais vous conseille tout de même d'aller faire un tour au poste de police. Retournez donc au parking pour pouvoir y accéder.

Commissariat : Hall d'entrée

Vous surprenez Tektiv en train de danser avec un lutin bleu mais vous pouvez tout de même aborder avec lui les sujets qui vous intéressent. Examinez ensuite ce fameux lutin pour récupérer l'Affiche du lutin bleu puis montrez à l'inspecteur le Badge de Lebon que vous avez trouvé au parking. Tektiv vous en dira plus sur cet officier si vous en discutez avec lui mais malheureusement, cette action apportera encore son lot de nouvelles évidences contre Lana. Ne vous découragez pas pour autant et montrez au policier le Trophée des avocats puis le Couteau de Hunter et discutez enfin des bruits de couloir pour qu'il finisse par vous remettre une Commission rogatoire. Vous avez donc toutes les armes nécessaires pour rendre le cow-boy plus conciliant.

Bureau du procureur : Parking souterrain

Présentez au shérif la Commission rogatoire puis parlez un peu avec l'homme pour qu'il vous donne le Rapport d'autopsie de Lebon. Vous pouvez maintenant examiner à loisir le lieu du crime à savoir la voiture de Hunter. Beaucoup de choses sont ici extrêmement utiles et il faut procéder méthodiquement pour ne pas les rater.

Commencez d'abord par ramasser le petit téléphone noir situé tout à gauche au niveau de la voiture puis choisissez de l'examiner. Tournez le petit objet jusqu'à voir apparaître un petit bouton bleu sur la tranche permettant de l'ouvrir. Cliquez sur "examiner " pour ouvrir le téléphone et concentrez-vous sur un autre bouton bleu situé cette fois sur le clavier de l'appareil. Une scène de Far West s'en suit et vous obtenez finalement le Téléphone portable. Maintenant choisissez de regarder dans le coffre de la voiture rouge pour trouver la Note de Lebon et l'ajouter au dossier de l'affaire. Le ramassage des preuves est terminé mais examinez quand même la porte marron puis le téléphone juste à côté du poteau jaune et noir pour avoir quelques infos en plus. Un nouveau sujet de discussion s'est débloquent avec Marshall et en l'approfondissant, vous mettrez à jour la preuve du Téléphone portable et gagnerez l'accès au premier jour de procès.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°2

Après l'habituelle préparation, le procès de Lana Skye commence. C'est la vendeuse de plateaux-repas qui commence les festivités en offrant des repas à tout le monde et en procédant au rappel des faits. Vous gagnez ainsi le maintenant classique Plan du parking puis Mme. Starr raconte sa version de l'affaire. Montrez une nouvelle fois vos talents d'attaquant en insistant sur chacune des déclarations de la belle jusqu'à obtenir la Photo du crime puis présentez cette même preuve sur la dernière phrase de Starr pour commencer la démarche de démolition de témoin. Emettez une Objection dès qu'on vous le propose pour qu'Angélique corrige légèrement son témoignage. Seulement cette dernière phrase ne tient pas la route si vous présentez le Couteau de Hunter qui contredit la thèse du meurtre prémédité. Starr commencera à s'énervier et tentera une nouvelle déposition que vous enverrez valser en présentant le Rapport d'autopsie de Lebon lorsque le témoin parle d'acharnement avec le couteau. La jeune femme prouve encore qu'elle commence à perdre le fil en parlant d'une soi-disante écharpe rouge qu'elle a confondu avec du sang. Montrez-lui donc la Photo du crime pour qu'elle voie bien que cela n'a aucun sens et pour qu'elle change carrément de sujet dans sa prochaine déposition. Attaquez les deux premières phrases de ce tissu de mensonges puis choisissez de l'Attaquer lorsque Phoenix le demande pour commencer à voir les erreurs. Attaquez de nouveau puis Insistez sur la phrase parlant d'une "peau " pour voir le récit modifié et le Téléphone portable mis à jour une nouvelle fois. Mais cette petite menteuse n'avait aucun moyen de voir l'accusé se servir du téléphone fixe et vous pourrez prouver cela en présentant le Plan du parking juste quand elle parle de ce moment. Vous venez enfin de mettre le doigt sur une contradiction importante et vous pouvez donc affirmer que le témoin ment sur le lieu d'Où elle a vu tous ces événements et pointer sur la salle des gardes lorsqu'on vous tend le plan du parking. Le voile se lève petit à petit et vous pouvez accélérer les choses en soutenant que cela change complètement La distance du crime par rapport au témoin puis en Emettant une belle objection comme vous en avez le secret. Starr vient enfin de perdre toute sa crédibilité mais elle tente une ultime attaque en évoquant une des chaussures tachées de sang de la victime ce qui ruine tous vos efforts. La Chaussure de la victime vient gonfler votre liste de preuves et cette chipie d'Angélique radote avec un ultime témoignage. Battez-vous jusqu'au bout et affirmez qu'il y a un problème avec la chaussure. On vous donne alors la preuve pour que vous mettiez en évidence le point qui vous gêne. Tournez alors la pièce à conviction pour présenter le sang que l'on peut voir sous la semelle de la chaussure ce qui ne correspond pas à la Photo du crime qui ne présente aucune flaque de sang. Montrez donc le cliché à la cour et admirez la splendide mais néanmoins très gênante contre-attaque de ce cher Hunter. Soyez attentif à tous les virages du scénario qui vont apparaître ensuite pour porter votre intérêt sur le petit bout de tissu qui sort du pot d'échappement de la voiture sur la deuxième photo de Hunter. Montrez ensuite le Portable de Lana comme point de raccordement entre le morceau de tissu et l'affaire en cour pour forcer le juge à faire une courte pause afin d'examiner cette nouvelle preuve. Marshall vient vous rendre une petite visite pendant ce petit break pour vous dire que

Lana avait bien une écharpe rouge lors du meurtre. La séance reprend juste après et un nouveau personnage fait irruption : Damien Gant, le préfet de police. Après avoir réprimandé Hunter pour être passé à côté d'indices importants, il fournit au juge un mystérieux couteau à Cran d'arrêt et c'est à vous de l'ouvrir pour examiner la lame. Manipulez donc l'objet pour pouvoir cliquer sur le bouton afin de faire sortir la lame du manche et ainsi voir que le bout de l'arme est cassé et couvert de sang. Le préfet fournit alors une déposition évoquant un autre meurtre qui a eu lieu au commissariat exactement le même jour à la même heure. Lorsqu'il demande un lien entre Lebon et ce nouveau couteau, retournez examiner le Cran d'arrêt et plus particulièrement l'étiquette accrochée au manche. Il est noté dessus "SL-9 2 " or, si vous examinez maintenant la Note de Lebon que vous avez ramassée dans le parking et que vous retournez votre DS, vous verrez exactement le même code... Présentez donc cette preuve au juge et attaquez directement la première phrase que le policier vient de modifier puis celle où il parle de l'inspecteur qui a été assassiné au commissariat. L'officier consentira enfin à vous révéler une seule information concernant cette nouvelle affaire et le choix le plus intéressant pour vous est "Où la victime a-t-elle été trouvée ". Vous avez maintenant toutes les armes pour attaquer la dernière phrase de la déposition de Damien et passer ainsi à la suite de l'affaire. Gant consent à coopérer mais sans dire le nom de la victime. Attaquez cette phrase et demandez l'Identifiant de la victime. Comme le hasard fait bien les choses, c'est exactement le numéro du badge que vous avez trouvé dans le parking. Affirmez donc que Ca vous dit quelque chose puis présentez le Badge de Lebon à la cour. Les choses deviennent de moins en moins claires et Hunter se fait une nouvelle fois réprimander par le préfet. Le juge décide finalement de décaler d'une journée la séance pour que tout le monde puisse en apprendre plus sur cette mystérieuse affaire.

Bureau du procureur : Parking souterrain

Ema vous entraîne vers le parking pour vous prouver l'utilité de la science et vous donne un spray de luminol pour que vous tentiez de trouver cette fameuse trace de pas ensanglantée. Vaporisez donc plusieurs fois un peu de produit à l'arrière de la voiture rouge pour faire apparaître des traces suspectes et déclarez que c'est la Quantité de sang qui vous paraît étrange. Vous gagnerez ainsi le Liquide de test Luminol et le droit de discuter avec Starr qui vient juste de vous surprendre. Elle semble avoir un rapport avec l'affaire SL-9 et vous pouvez donc lui montrer la Note de Lebon, le Badge de Lebon et enfin la Photo du crime pour débloquent deux sujets de conversation. Angélique vous donne alors une Formule cordon bleu qui permettra de délier la langue du Cow-Boy. Allez donc le trouver en allant vers le Hall d'entrée du commissariat, puis vers le bureau des agents de sécurité.

Entrée de la salle des preuves : Poste de sécurité

Le gardien n'est pas dans son bureau pour le moment mais examinez tout de même la pièce pour avoir quelques dialogues et vous rendre compte que la salle des preuves est fermée à clef. Retournez donc dans le Hall d'entrée pour voir si vous pouvez dénicher une autorisation valable.

Commissariat : Hall d'entrée

Vous croisez Tektiv complètement débordé mais surtout affamé et donc à la recherche d'une formule cordon bleu. Il ne vous laisse cependant pas le temps de lui en donner une et vous dit que le suspect du meurtre du commissariat est en train de se faire interroger au parloir. Allez donc voir qui est ce mystérieux personnage en passant par votre bureau.

Centre de détention : Parloir

Aussi incroyable que cela puisse paraître, c'est l'officier tout bizarre que vous aviez vu dans le bureau de Hunter qui est suspecté de ce meurtre. Questionnez-le pour bien vous rendre compte de son instabilité psychologique et connaître les circonstances de ce meurtre. Montrez-lui le Badge de Lebon pour déclencher une autre crise d'hystérie et interrogez-le sur les détails du crime qui semblent lui revenir en mémoire puis sur son arrestation. Décidez d'aller faire un tour au bureau des affaires criminelles pour voir ce qui s'y trame.

Poste de police : Division des affaires criminelles

C'est le préfet de police en personne qui vous reçoit et il a beaucoup de choses à vous dire. Il reste cependant beaucoup de zones d'ombre qu'il refuse d'expliquer. Examinez donc la pièce et placez votre curseur sur l'homme derrière l'écran d'ordinateur juste au milieu de l'écran : le Chef d'enquête. Il vous fournira le Rapport d'objet perdu de

Lebon en pensant que cela n'a rien d'important et cela débloquent un thème de conversation avec le préfet. Il finit par accepter votre demande d'inspection des lieux du crime et vous fournit même le badge qui vous permettra d'ouvrir la porte. Courez donc au poste de sécurité.

Entrée de la salle des preuves : Poste de sécurité

Réexaminez cette fichue porte pour que Marshall apparaisse et vous allume le lecteur de carte. Il refuse de vous parler tellement il a faim et le seul moyen d'obtenir des renseignements est de lui donner la Formule Cordon bleu de Starr. Il coopère maintenant beaucoup plus aisément et vous obtenez de nombreuses précisions sur le passé d'Alex ainsi que son aversion pour les machines. Il vous montre ensuite l'enregistrement des badges du jour du meurtre et vous pouvez donc lui montrer le Badge de Lebon pour lui prouver le lien avec l'affaire en cours et obtenir ainsi le Registre des badges. Entrez maintenant dans la salle du crime.

Salle des pièces à conviction

Tektiv mène lui aussi son enquête dans la petite pièce et il commence d'emblée par vous donner un Plan de la salle des preuves puis évoque le Coffre des preuves quand vous parlez avec lui. Une fois toutes les conversations terminées, montrez-lui la Note de Lebon pour qu'il vous parle un peu de l'affaire SL-9 puis ensuite le Registre des badges pour que l'inspecteur le mette à jour. Commencez ensuite l'examen minutieux de la pièce en regardant d'abord le petit bout de tissu qui dépasse du coffre tout en haut à gauche de l'image de gauche. Fouinez ensuite dans le coffre ouvert derrière les barrières jaunes de l'image de droite puis examinez la trace de main ensanglantée située sur le coffre en haut à droite de la rangée de coffres de gauche sur la même image. Lorsque vous regarderez les petits morceaux situés en dessous de la barrière jaune, choisissez de les Examiner de plus près pour débloquent un mini-jeu visant à reconstruire une sorte de vase cassé. Vous gagnez ainsi le Vase bancal et il ne vous reste plus qu'à examiner et récupérer le Gant en latex qui pend en haut à droite de la barrière jaune pour finir cette longue inspection. Ne partez pas trop vite quand même puisqu'il reste à utiliser le Luminol. Pour cela, vous devez vous mettre en position d'examen de l'image de gauche, sélectionner votre dossier, cliquer sur le spray puis sur le bouton "Vaporiser ". Commencez par inonder la zone en dessous de la barrière jaune pour découvrir une flaque de sang et la noter sur le plan. Acharnez-vous ensuite sur le coffre avec la trace de main ensanglantée puis sur le coffre tout en haut à gauche de l'image de droite pour découvrir une autre trace de sang et annoter ces deux informations sur votre précieux croquis. Vous avez enfin toutes les informations que cette salle peut donner et il vous faut maintenant aller interroger Hunter.

Bureau du procureur général : Salle 1202

Papotez avec votre adversaire puis montrez-lui le Registre des badges pour ajouter un Tournevis à votre caisse de preuves. Comme à l'accoutumée, montrez-lui aussi la Note de Lebon pour qu'il vous parle à son tour de l'affaire DL-9. Il vous donne ensuite du Matériel à empreintes qui trouvera toute son utilité dans la salle des preuves.

Salle des pièces à conviction

Ema vous demande d'abord de choisir un doigt et c'est l'index qui paraît être le plus parlant. Tapotez l'écran de votre DS pour mettre de la poudre partout puis soufflez un bon coup pour faire apparaître l'empreinte. Malheureusement, le criminel portait des gants et vous ne pouvez rien conclure pour le moment. Cependant, d'autres empreintes sont visibles en dessous à gauche de la trace de sang. Recouvrez totalement votre écran de poudre puis époumonez-vous pour qu'une superbe vraie trace de doigt se montre. Ema vous demande ensuite de repérer à qui appartiennent ces empreintes. Puisque c'est son coffre, comparez les traces avec les doigts de Tektiv puis allez refaire le test sur la seconde empreinte, dans l'image de droite en haut à gauche. Décidez de Chercher les empreintes puis placez votre curseur dans le vide juste là où l'index devrait être. Reproduisez les actions habituelles de la découverte d'empreintes puis comparez vos résultats avec les doigts de Marshall. Vous gagnez ainsi les Empreintes de Marshall et terminez cette longue recherche de preuves. La deuxième partie du procès peut enfin commencer.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°2

Le dynamique officier Ballaud commence son rapport et les informations qu'il apporte sont tellement floues que vous

n'avez d'autre choix que d'attaquer à chacun de ses dires. Vous mettrez ainsi à jour le Registre des badges et apporterez bien des éclaircissements sur les faits. On projette ensuite une Vidéo de sécurité qui est censée montrer le meurtre. Bien évidemment, toutes les parties importantes sont masquées par la mascotte de la police et les choses n'avancent pas tellement. Ballaud tente alors une explication de la vidéo. Votre rôle consiste ici à attaquer sa dernière phrase puis à affirmer qu'il y a un problème avec la vidéo.

Vous avez maintenant la possibilité de regarder la cassette une nouvelle fois et de la manipuler à votre guise pour repérer l'incohérence. Lors du tout premier passage de la caméra sur le coffre de Lebon, lorsque l'homme n'est même pas encore arrivé, pointez sur la lumière du coffre qui est allumée alors qu'aucune autre ne l'est dans la pièce.

Présentez ensuite cette curiosité au juge pour que toute l'assistance s'affole. On vous demande tout de même de trouver pourquoi le coffre n'était pas verrouillé et cette fois, vous devez montrer le petit bout de papier qui tombe lorsque l'homme tout de blanc vêtu ouvre le coffre pour la première fois. Voilà donc ce qui bloquait le verrouillage du coffre : le Gant en latex. Montrez-le à ce petit curieux de juge et regardez Hunter persister dans son erreur demandant à l'officier de témoigner d'un autre point crucial. Détruisez cette nouvelle déposition en montrant le Rapport d'objet perdu de Lebon qui laisse entendre que l'inspecteur peut avoir perdu son badge le jour du crime. Hunter vous dévoile alors les tenants et aboutissants de son piège et votre dernière chance est d'Emettre une objection et d'appeler ainsi le Texas Ranger Alex Marshall à la barre. Le juge exige ensuite une suspension de séance de trente minutes pour la préparation du témoin. Pendant cette pause, Tektiv vous fournit le Dossier de l'affaire SL-9 sur la demande de Lana. Ema s'enfuit brutalement lorsqu'elle entend le nom de "Meurtres de Joe Sinister " et vous laisse seul pour la deuxième partie de la séance. Marshall fournit son témoignage dès le départ et sa déclaration concernant un "saloon côté rue " constitue une occasion unique de présenter votre arme secrète : les Empreintes de Marshall. Le bougre ne se démontrera pas pour autant et il vous fournira sa propre explication de votre découverte. Attaquez dès la première affirmation pour obtenir une mise à jour des Empreintes de Marshall puis attaquez de nouveau la dernière phrase pour en obtenir une nouvelle proche du sarcasme. Attaquez cette dernière et choisissez de Montrer une preuve pour revenir une nouvelle fois sur la vidéo. Celle-ci est assez difficile à voir mais si vous restez focalisé sur le coffre de Marshall (celui en haut à gauche de l'image de gauche), vous verrez que, tout à la fin de la bande, il y a ce bout de tissu blanc qui dépasse alors qu'il n'y avait rien la première fois. Montrez donc ceci au Cow-boy qui tentera de se défendre pitoyablement en prétextant que c'est le meurtrier qui a ouvert son coffre. Montrez-lui donc le Coffre de preuves puis pointez ensuite sur le "V " bleu lorsque l'on vous tend le plan pour enfin rabattre son caquet à ce pied tendre. Le piège commence à se refermer sur Marshall mais vous avez encore besoin d'une preuve décisive pour finir de l'incriminer et on vous remet sur la vidéo de surveillance. Cette fois-ci, vous devez pointer sur l'épaule tachée de sang de l'homme en blanc que l'on voit précisément au moment de l'affrontement entre les deux protagonistes. Vous obtenez enfin un récit qui semble plus probable mais que vous devrez tout de même attaquer sur tous les points. Marshall ajoutera alors une petite précision et vous pourrez l'approfondir avec le Dossier de l'affaire DL-9. Ecoutez alors l'émouvante histoire de Marshall ainsi que la véritable version des faits du "crime " du commissariat. Hunter revient alors à la charge et le juge s'apprête à rendre son jugement à l'encontre de votre cliente. Fort heureusement, Ema revient juste à ce moment-là et vous sauve in extremis. Protestez puis remettez l'Affiche du lutin bleu sur la table pour prouver qu'il manque bien quelque chose sur le plan de la salle. Phoenix vient encore de retourner la situation à votre avantage et vous pouvez sereinement montrer le Registre des badges lorsque l'on vous demande l'heure où le meurtre a été commis. Il faut maintenant découvrir l'identité de "7777777 " et, avant de partir, Marshall décide de poser une question au procureur. L'effet de la réponse qu'elle donne est immédiat et oblige le juge à suspendre la séance pendant vingt-quatre heures.

Cabinet d'avocats Wright & Co.

Et c'est reparti pour une petite phase d'enquête complémentaire. Vous vous retrouvez une fois de plus au bureau avec Ema qui vous raconte sa version de l'affaire SL-9. Discutez donc avec elle de ce mauvais souvenir puis allez poser les mêmes questions à Lana au centre de détention.

Centre de détention : Parloir

Lana vous précise beaucoup de choses sur SL-9 et vous commencez maintenant à avoir en main tous les éléments importants concernant le déroulement de ce meurtre. Elle vous apprend également que le lieu du crime était l'actuel bureau de Gant. Il sera donc intéressant d'aller y faire un tour mais commencez par aller voir Marshall au commissariat.

Commissariat : Hall d'entrée

Ce clone de Lucky Luke semble en très mauvaise posture et vous l'interpellez alors qu'il se rendait chez le commissaire probablement pour se faire licencier. Titillez-le un peu sur SL-9 et sur son frère pour qu'il vous dise ce qu'il pense vraiment de Damien Gant. Cette fois-ci vous n'avez plus le choix : une visite au préfet de police s'impose. En route pour la division des affaires criminelles puis pour le Bureau du patron.

Commissariat : bureau du préfet

Gant vous surprend et vous montre une Photo de l'équipe Gant qu'il ajoute à votre dossier. Puis il vous jette dehors sans autre forme de procès d'une manière assez suspecte tout de même. Vous vous retrouvez devant l'entrée mais vous devez tenter une percée. Retournez donc dans le bureau des affaires criminelles.

Poste de police : Division des affaires criminelles

Papotez un peu avec Tektiv puis montrez-lui le Cran d'arrêt pour lui rafraîchir un peu la mémoire et obtenir le Rapport d'autopsie de Fred. Il vous précise ensuite qu'il a les moyens de vous faire entrer dans le bureau de Gant mais qu'il ne veut pas courir le risque de se faire virer à cause de cela. Retournez au bureau de Hunter pour voir si vous trouvez quelque chose qui pourrait le faire changer d'avis.

Bureau du procureur général : Salle 1202

Hunter se montre toujours aussi sympathique mais vous devez tout de même discuter avec lui puis lui montrer la Photo de l'équipe Gant. Ema découvre alors la différence entre le trophée de la photo et celui de Hunter et le Trophée des avocats est mis à jour dans votre dossier. Examinez maintenant le bout de papier chiffonné situé juste sur la droite de la chaise de Hunter pour ajouter la Lettre de démission de l'avocat au dossier. Retournez maintenant au parking souterrain pour parler un peu avec Angélique puis allez montrer cette lettre à Tektiv.

Poste de police : Division des affaires criminelles

Montrez donc au détective la Lettre de démission de votre collègue pour qu'il consente enfin à vous donner le Badge de Tektiv. Allons tout de suite l'essayer sur la porte du bureau de Gant.

Commissariat : bureau du préfet

Tektiv vous a tout de même suivi dans le bureau mais vous pourrez commencer l'examen approfondie de cet ancien lieu du crime après avoir de nouveau parlé avec lui. Commencez par regarder le bureau de Gant pour obtenir l'autre moitié de la Liste des pièces à conviction. Attardez-vous ensuite sur le coffre posé sur l'étagère derrière le bureau puis cliquez sur "Numéro de saisie " pour accéder à un clavier numérique. Pourquoi ne pas essayer le seul numéro qui vous obsède depuis un moment : "7777777 ". Tiens c'est fou ça marche ! Réexaminez le coffre ouvert pour découvrir le dernier morceau du vase et une empreinte de main. Tektiv refuse de vous les laisser sauf si vous lui montrez le Vase bancal. Choisissez d'Assembler les morceaux puis mettez la dernière pièce en place pour mettre à jour le Vase bancal de votre dossier. Montrez-lui ensuite votre Matériel à empreintes pour qu'il vous laisse faire les tests d'usage sur le morceau de tissu et en particulier sur le majeur de la main représentée. Comparez les résultats avec les doigts d'Ema Skye pour ajouter le Bout de tissu aux pièces à conviction. Damien Gant vous surprend alors et il n'est pas très content de vous voir fouiner dans son bureau. Il vous met dehors en menaçant l'inspecteur de renvoi mais étrangement, il dit à la petite Ema de rester avec lui...

Centre de détention : Parloir

Vous vous retrouvez au parloir en compagnie de Lana et elle consent enfin à parler un peu plus gentiment avec vous. Montrez-lui la photo de Damien Gant puis continuez à discuter avec elle en portant son attention sur la Liste de pièces à conviction trouvée plus tôt. Vous pouvez maintenant passer à l'ultime séance du jeu qui promet d'être absolument incompréhensible pour les non-initiés.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°2

Hunter vient vous faire ses petits encouragements à sa façon puis la séance démarre sur les chapeaux de roue puisque c'est Lana qui commence par témoigner de sa culpabilité en vous virant par la même occasion. Heureusement, Hunter vous sauve courageusement et le témoignage d'Ema Skye peut commencer. Attaquez la phrase où elle dit qu'elle n'oubliera jamais ce moment puis demandez à En entendre davantage pour En savoir plus sur le dessin. La petite modifiera son témoignage en prétendant l'avoir perdu. Regardez maintenant dans vos preuves la Liste des pièces à conviction puis choisissez de la vérifier. Tournez maintenant la feuille pour voir au verso le dessin dont parle Ema. Présentez-lui donc le document pour que Hunter regarde sa propre liste et mette votre papier à jour.

La petite Skye fournit alors d'autres explications sur son croquis et il vous faut montrer le Rapport d'autopsie de Fred puisqu'il stipule que le témoin avait le bout de lame dans le corps alors que le dessin montre clairement que le couteau est déjà cassé. Montrez donc la pointe du couteau sur le dessin pour faire comprendre à tout le monde vos soupçons. Prétendez qu'il existe un autre couteau puis dites à l'assistance de regarder la Photo de l'équipe Gant. Les choses s'embrouilleront de plus belle mais gardez la tête froide et écoutez le témoignage d'Ema. Lana intervient alors pour tenter de vous empêcher de faire votre travail mais affirmez-vous et présentez le Vase bancal. En effet, lorsque vous faites faire demi-tour à l'objet puis que vous l'inclinez vers l'avant d'un bon trois-quarts de tour, il ressemble à s'y méprendre au lutin bleu que la jeune fille dit avoir vu. Affirmez donc que ce fait étrange change l'Emplacement même si cela a pour effet de faire tomber Ema dans les pommes. Le rythme s'accélère et les suspects défilent de plus en plus vite. Prouvez que vous suivez toujours en affirmant que la preuve de ce que vous avancez se trouve dans le dossier puis en montrant une nouvelle fois le Vase bancal. Voici le mini-jeu le plus lugubre de cette enquête : il vous faut relier les taches de sang pour former le nom d'EMA... Gant intervient alors pour reprocher à Hunter d'avoir fait exécuter un innocent deux ans plus tôt et l'audience devient incontrôlable ce qui force le juge à évacuer tout le monde. Tektiv vous retrouve pendant la pause et vous donne un livre sur le Droit des preuves. Vous pouvez ensuite reprendre le procès même si pour l'instant, entre le meurtre d'Ema et le futur renvoi d'Hunter vos résultats ne sont pas brillants. L'audience peut continuer et pour une fois, c'est à vous d'appeler le témoin. Demandez bien sûr à Gant de venir mentir devant tout le monde pour avoir plus de chance de le coincer. Vous bousillerez sa première déposition en invoquant le Vase bancal, qu'on n'avait pas vu depuis longtemps, au moment où il prétend n'avoir aucun lien avec la falsification. La deuxième vague d'affirmations fausses devra être attaquée sur la dernière phrase puis une nouvelle fois lorsqu'il la modifie. Demandez à Désigner le complice et présentez la photo de Lana Skye au juge. Voilà enfin notre ami Damien dans le collimateur et en montrant le Registre des badges, il perdra enfin ce sourire insupportable. Continuez dans cette voie en envoyant le Rapport d'objet perdu de Lebon qui implique une rencontre entre la victime et le préfet le jour du meurtre. Hunter vous aide aussi dans l'acharnement contre le vieux barbu et ça n'est que justice de lui renvoyer l'ascenseur en proposant le Tournevis au juge. Le lâche tente de se protéger derrière son droit de ne pas témoigner et on vous demande une preuve pour le forcer à ressortir de sa coquille. Pour la première et la dernière fois, résignez-vous à affirmer que Vous n'avez pas encore de preuve pour ne pas vous enliser plus que cela. Le juge s'apprête à vous réprimander sévèrement mais Hunter vous sauve encore une fois la mise en vous laissant appeler un nouveau témoin. Appelez vite Lana Skye à la barre car c'est votre dernière chance d'éviter la prison. Le juge accepte mais suspend quand-même la séance pour aller déjeuner. Lana rouvre le procès avec sa déposition et vous pouvez recommencer vos attaques mortelles sur la phrase où elle dit avoir maquillé la scène du crime. Attaquez la toute nouvelle affirmation et demandez Pourquoi elle a déplacé le corps et contrez-la directement avec le ... VASE BANCAL. Ahhh, il nous avait manqué celui-là. Bien sûr Lana est prise au dépourvu et tente une autre déposition. Décidément, le Vase bancal sera la preuve la plus rentable du jeu puisqu'il s'agit encore ici de la présenter lorsque Lana prétend qu'elle a vu tous les morceaux. Le juge commence enfin à vous prendre au sérieux sur la culpabilité de Gant et même Lana se décide à fournir une vraie déposition. Elle vous demande ensuite une photo que vous trouverez dans le livre sur le Droit des preuves. Vérifiez le dos de l'ouvrage puis cliquez sur "examiner " pour l'ouvrir et récupérer la Photo de Lana. Le contre témoignage est sur le point de commencer lorsque Gant ressurgit pour tenter de se défendre. Hunter le calme en lui récitant ses droits mais il réussit tout de même à vous dénoncer concernant le bout de tissu avec l'empreinte d'Ema. Dites tout de même que vous n'avez pas de preuves à montrer pour forcer Damien à se vendre tout seul. Gant passe donc à table car il préfère être accusé de falsification que de meurtre. Il reconnaît bien avoir dissimulé les deux pièces à conviction et vous demande de montrer la trace de main d'Ema. Choisissez calmement de Montrer une preuve puis donnez le Bout de tissu au vilain papy.

On vous demande de confirmer l'identité du propriétaire et vous resterez honnête en montrant Ema Skye du doigt. Mais Phoenix ne serait pas le héros de cette aventure si il n'avait pas un super plan de la mort qui tue en vendant son amie. En effet, ce magnifique bout de tissu est en contradiction complète avec la Photo de Lana qui montre clairement la chemise de Marshall couverte de sang. Dites tout cela au juge pour voir ce qu'il en pense et regardez à quoi ressemble une explosion de préfet. Ce fourbe lancera une ultime attaque contre vous en se basant sur l'illégalité de votre preuve et c'est à vous de lui fermer le clapet une bonne fois pour toutes. Répondez Non au juge et montrez-lui le Droit des

preuves pour vous justifier. Félicitations ! Vous venez non seulement de griller tous les fusibles du méchant préfet, mais aussi de déclarer votre sublime cliente non coupable. Recevez tous les remerciements que vous méritez et montrez au passage à Hunter la Liste des pièces à conviction pour le réconforter.

Vous pouvez maintenant vous détendre un bon coup, prendre une aspirine, et admirer le splendide film de fin de cette dernière affaire. Restez tout de même attentif pendant le générique puisque si vous tapotez l'écran du bas pendant qu'un personnage parle, vous placerez de la poudre à empreinte. Soufflez délicatement dessus pour faire apparaître un superbe artwork du protagoniste en question. Comme le dit si bien notre ami le juge barbu à chaque fin de procès, "Voilà, c'est tout...".

Phoenix Wright : Ace Attorney : Justice for All

© Capcom

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Note : Solution réalisée à partir de la version DS.

Dans ce type de jeu, vous n'avez qu'à vous laissez guider par ce que l'on vous propose de faire à l'écran. Aucune difficulté sur les commandes donc, mais vous devrez plutôt faire appel à toute votre vigilance pour qu'aucun élément de l'affaire en cours ne vous échappe. Ainsi, il est primordial de discuter à chaque fois de tous les sujets de conversation disponibles avec les protagonistes et de vérifier si, en leur ayant présenté certains objets par exemple, de nouveaux sujets de conversation sont disponibles. Aussi, n'insistez pas lors d'un interrogatoire établi à l'aide du Magatama si vous ne possédez pas les preuves suffisantes. De toute manière, tout vous sera expliqué dans cette soluce pour ne pas faire le moindre faux pas.

Affaire 1 - la volte-face perdue

Une fois la séance du procès de Maguy Loiseau ouverte, répondez que vous êtes prêt. Lorsque le juge demande quelle pièce à conviction on a trouvé sous le corps de la victime, répondez « des lunettes ».

Après le témoignage de Dik Tektiv, attaquez la déclaration « mais il a réussi à écrire le nom du coupable sur le sol à l'endroit où il a atterri » en présentant au juge la photo sur laquelle est écrit le prénom Magui. L'orthographe du prénom est différent de celui de l'accusée.

Lors du deuxième contre-interrogatoire, attaquez sur la déclaration « Elle l'avait acheté il y a plus de deux mois », puis insistez à propos du gant de base-ball. Lorsque le juge vous demandera si vous pensez que le gant a quelque chose à voir avec l'affaire, répondez oui.

Lors de la troisième déposition du témoin, attaquez la déclaration « De là, nous avons pu confirmer que la victime avait écrit ce nom de la main droite ». Présentez ensuite le gant, toujours sur cette même déclaration. Il s'agit d'un gant de gaucher, or le nom sur le sable a été écrit de la main droite.

Un deuxième témoin va ensuite être appelé à la barre après la reprise de l'audience. Après sa déposition, attaquez la déclaration « A part ça, je n'ai vu que la banane qui est tombée en même temps que le policier », en présentant le gant de base-ball. Ceci prouve que le témoin a besoin de lunettes. Après avoir sélectionné cette réponse, nous passons à la suite de la déposition.

Sur sa déclaration « J'ai dû appeler aux environs de 18h45 », présentez le rapport d'autopsie de la victime. Choisissez de poursuivre l'interrogatoire, puis lorsque Wellington dira avoir à nouveau son portable sur lui et que tout semblera clair, choisissez la proposition « encore une petite chose... ».

Pour prouver que le témoin n'a pas eu besoin de chercher un téléphone, présentez la photo numéro 1 qui montre clairement la présence d'une cabine téléphonique à proximité de la victime. Répondez que vous pensez savoir ce que faisait le témoin pendant ces 17 minutes. Présentez alors la paire de lunettes cassée. Dites qu'il est possible que le témoin ait pu connaître le nom de Maguy avant le crime. Présentez ensuite le téléphone portable. Vous devez alors présenter la preuve du mobile de Wellington. Sortez donc la liste de noms, puis dites que le témoin est membre du

groupe. Pour démontrer ce qui a fait l'objet de la contrariété du témoin, présentez la photo de Dustin (dans profils). Lorsqu'il s'agit ensuite de prouver que le portable appartient bien au témoin, parlez des empreintes, mais celles-ci ont été effacées par Phoenix. Lorsque Wellington sera sur le point de partir, opposez une objection. Présentez alors LA pièce à conviction qu'il expliquera toute cette affaire : votre carte de visite. Parlez du verso de celle-ci. Maya va alors composer le numéro indiqué, ce qui démasquera le vrai coupable : Wellington. Maguy Loiseau est finalement innocentée.

Affaire 2 - Réunion, et volte-face

Une fois que vous êtes arrivé au village de Maya, choisissez de discuter avec elle quand on vous le demandera. Évoquez les trois sujets, puis Maya partira préparer son channeling. Choisissez ensuite de vous déplacer pour rejoindre la salle de méditation et parler au docteur Afforme. Une fois que ce dernier vous a remis le plan du bâtiment, évoquez avec lui les deux sujets de conversation, puis rejoignez la chambre de channeling. Vous pourrez parler avec Morgan Fey et épuiser les trois sujets de conversation. Déplacez-vous ensuite pour rejoindre le passage sinueux (en repassant d'abord par la salle de méditation), puis pénétrez dans l'annexe. Faites ensuite marche arrière et quelqu'un va vous surprendre dans le passage sinueux. Il s'agit d'Eva Cozésouci. Après la discussion, retournez dans la salle de méditation car la séance de channeling va débuter. Choisissez de défoncer la porte après les coups de feu qui ont retenti. Le docteur a été assassiné et Maya est en transe. Après avoir appelé la police, évoquez les deux sujets de conversation avec Eva puis retournez dans la salle de méditation. Vous y tournerez Tektiv et vous devrez le rejoindre dans la salle de channeling. Discutez avec ce dernier en épuisant les deux sujets de conversation puis sortez pour rejoindre à nouveau l'annexe. Vous allez alors discuter avec Inès. Épuisez les dialogues puis revenez au niveau du passage sinueux pour apercevoir Pearl, mais vous ne pourrez pas discuter avec elle. Sortez ensuite du manoir (en passant par la salle de méditation) puis discutez avec Eva en sélectionnant le troisième sujet disponible. De retour dans la salle de méditation, Morgan propose que tout le monde passe la nuit au manoir. Maya, quant à elle, a été emmenée au poste de police. Vous aviez d'ailleurs l'intention de l'y rejoindre le lendemain pour discuter en épuisant tous les dialogues. Maya vous remet alors le Magatama, objet indispensable vous permettant de repérer les verrous-psyché chez les personnes qui ne souhaitent pas révéler certains secrets. Retournez ensuite dans votre cabinet Wright & Co pour récupérer la coupure de presse numéro 1. Rejoignez à nouveau le village Kurain pour aller examiner la chambre de channeling. Vous tombez sur Morgan, avec qui il vous faudra évoquer les trois sujets disponibles. Observez ensuite le paravent sur la droite de la pièce et vous remarquez qu'il a un trou. Retournez parler à Inès dans l'annexe. Après avoir épuisé les dialogues, allez trouver Pearl dans le passage sinueux pour lui présenter le Magatama. Ceci va la toucher et elle acceptera enfin de vous parler. Évoquez alors les deux sujets et vous récupérerez la clé noire. Pearl va ensuite charger le Magatama d'énergie spirituelle avant de se joindre à vous pour vous aider dans cette affaire. Retournez donc voir Inès dans l'annexe afin de découvrir si elle vous cachait effectivement quelque chose. Parlez-lui alors de la victime et vous verrez apparaître le verrou-psyché. Présentez-lui ensuite le Magatama pour tenter de lui faire avouer qu'elle connaissait le docteur Afforme, mais elle vous demandera des preuves. N'allez pas plus loin pour l'instant car vous ne possédez pas encore cette preuve. Rendez-vous plutôt dans la salle de méditation pour parler à Tektiv et lui montrer la coupure de presse numéro 1, ceci après avoir dans un premier temps épuisé tous les dialogues disponibles. Celui-ci vous remettra alors la coupure de presse numéro 2. C'est celle-ci qui contient la preuve d'un lien entre Inès et le docteur. Retournez donc voir la jeune fille en lui présentant à nouveau le Magatama, puis montrez-lui la coupure de presse numéro 2. La victime est en fait la soeur d'Inès et travaillait pour le docteur Afforme. Vous pouvez maintenant lui parler de la victime étant donné que vous avez percé son secret. Sortez ensuite du manoir et rendez-vous au centre de détention pour aller parler à Maya. C'est alors que vous revoyez Mia, votre mentor et la grande soeur de Maya. Épuisez les sujets de conversation montrez-lui alors la clé que Pearl vous a remis. Vous allez ensuite détecter chez Mia la présence de trois verrous-psyché.

Le Procès - Première partie

Vous voici maintenant au tribunal, et c'est Tektiv qui est appelé à la barre le premier. Lors du contre-interrogatoire, attaquez chacune des cinq déclarations et lorsque le juge clôturera l'interrogatoire, continuez à plaider non coupable. Après que le costume de Maya ait été ajouté comme pièce à conviction, revenez sur la déclaration « Comme vous pouvez le voir, il est couvert de sang », puis insistez et choisissez enfin la proposition « encore une petite chose... ». Pointez sur le petit trou sur la manche de gauche et appuyez sur « présenter ».

Sur la déclaration « L'accusé a attaqué et tué quelqu'un qui, sans aucun doute, ne s'est pas défendu », présentez le costume de Maya.

Tektiv va ensuite raconter le film des événements et vous devrez lancer une objection en présentant le costume de Maya sur la déclaration « La victime a tiré, mais étant trop proche de l'accusé, il a manqué son coup ». Cela prouvera que le coup de feu n'a pas pu être tiré à bout portant. Dites ensuite que quelque chose vous chiffonne en présentant le paravent. Vous devrez par la suite désigner l'emplacement de l'accusée au moment du coup de feu. Placez donc le curseur en face du trou du paravent. Lorsque le juge vous demande si vous pensez que la situation de l'accusée a changé, répondez que cela change tout.

Changement de témoin, c'est Eva Cozésouci qui vient à la barre. Lors du contre-interrogatoire, revenez sur la déclaration « Là, on a trouvé le corps du mort, et l'accusée brandissant le revolver », puis insistez. Faites de même avec la déclaration suivante en demandant s'il ne pouvait y avoir personne d'autre, même derrière le paravent. Cela créera le doute chez le juge qui admettra la possibilité que ce ne soit pas Maya sur la photo. Il clôture le contre-interrogatoire et vous ne pouvez rien faire pour le moment, n'ayant aucune preuve à l'appui.

Dans la suite de la déposition d'Eva, revenez sur la déclaration « Mais j'ai quand même réussi à cadrer Maya et prendre une photo ». Ceci la forcera à avouer qu'il y a une deuxième photo. Laissez donc faire le juge lorsqu'il s'apercevra que Von Karma a cherché à dissimuler cette photo. Il se rend compte que la personne sur la photo n'est pas Maya. Choisissez de soutenir l'argument comme quoi la personne photographiée n'est pas Maya. Après que Von Karma ait expliqué au juge que Maya change d'apparence lorsqu'elle est en transe, dites que vous pouvez prouver que la personne sur la photo n'est pas Maya. En effet, pointez sur la manche gauche du kimono pour montrer que l'impact de balle a disparu. Dites ensuite que c'est quelqu'un d'autre qui a tiré. Choisissez ensuite la proposition « Maya avait quitté la pièce » et pour preuve, présentez la clé de la chambre de channeling. L'audience est levée.

Suite de l'enquête

Vous voici de retour au village Kurain. Évoquez tous les sujets disponibles avec Pearl, et lorsque vous lui demanderez ce qu'elle faisait au moment du meurtre, vous verrez apparaître deux verrous-psyché. Vous pourrez débloquent ces derniers un peu plus tard mais d'abord, présentez-lui la clé de la chambre de channeling pour savoir où elle l'a obtenue. Rendez-vous maintenant dans la chambre de channeling puis parlez à Morgan en évoquant les trois sujets disponibles. Dirigez-vous maintenant vers le passage sinueux. Vous y trouvez Inès et lorsqu'elle vous parle de l'urne, choisissez de l'examiner pour qu'elle s'ajoute au dossier de l'affaire. Observez ensuite au niveau de l'incinérateur à gauche de l'image pour récupérer le bout d'étoffe qui provient sans nul doute du costume de Maya. Épuisez ensuite tous les sujets de conversation avec Inès. Vous verrez apparaître deux verrous-psyché en évoquant l'accident de voiture, mais vous ne disposez pas des preuves nécessaires pour le moment pour faire sauter ces derniers. Allez rendre visite à Maya au centre de détention. Comme d'habitude, épuisez tous les sujets de conversation. Retournez ensuite au village pour rejoindre l'annexe et allez trouver le coffre à vêtements dont vous a parlé Maya. Il se trouve juste en face de vous lorsque vous êtes dans l'annexe. Hormis le fait de rencontrer Eva qui n'arrête pas de vous fuir, vous remarquez que le coffre est troué à la même hauteur que le trou dans le paravent. Jetez ensuite un oeil au ballon pour l'ajouter également au dossier. De retour dans la salle de méditation, vous pouvez maintenant faire avouer Pearl car vous possédez les preuves suffisantes. Présentez-lui donc le Magatama pour commencer à interroger. Un plan va alors apparaître et il vous faudra dans un premier temps indiquer le passage sinueux. Présentez ensuite le ballon en guise de preuve. La petite fille avouera avoir joué au ballon. Ce qui s'est passé ensuite semble logique : elle a cassé l'urne. En lui présentant cet objet, Pearl tentera de se défendre en vous demandant de prouver que l'urne est cassée. Vous devrez alors lui présenter le portrait d'Ami Fey en ayant comme argument le fait que la petite fille n'a pas su épeler correctement son prénom et s'est donc trompée en collant les morceaux. Terminez alors la discussion après avoir déverrouillé ses secrets. En sortant du manoir, Eva va vous interpeller. Après avoir parlé avec elle, montrez-lui le portrait d'Inès pour obtenir quelques précieuses informations grâce à un nouveau sujet de conversation qui s'est ajouté.

Vous devrez alors vous rendre à la clinique dont vous a parlé Eva. Vous vous trouverez ensuite devant un patient qui se prend pour le directeur et qui vous dira à la fois tout et n'importe quoi. Montrez-lui votre badge d'avocat pour pouvoir enfin entamer une vraie discussion. Épuisez tous les dialogues disponibles pour apprendre qu'Inès était dans la voiture de sa soeur lors de l'accident et qu'on lui a refait son visage. Retour au village Kurain pour apprendre que Morgan est partie parler à la police. Après avoir épuisé les sujets de conversation avec Eva, rendez-vous dans le passage sinueux pour interroger Inès avec le Magatama. Présentez-lui alors son propre profil lorsque vous évoquez l'accident de « quelqu'un d'autre ». Utilisez comme preuve la coupure de presse numéro 2. Pour lui prouver qu'elle a été hospitalisée,

présentez-lui la photo de son permis de conduire. Présentez enfin le profil de Daisy Sperey pour faire disparaître le deuxième verrou. Vous pouvez maintenant poursuivre librement la discussion au sujet de l'accident. Après avoir parlé du Dr Afforme, tout porte à croire que le réel coupable est Inès. Retournez ensuite à l'entrée du village pour discuter avec Pearl avant de retourner au centre de détention. Vous y trouverez Mia, sur laquelle il faudra utiliser le Magatama pour faire sauter ses verrous (vous devez toutefois épuiser les trois sujets de conversation au préalable). L'interrogatoire commence. Présentez-lui le portrait de Morgan, puis enchaînez avec la clé noire. Cela ne suffit pas, donc présentez le bout d'étoffe. Enfin, dites que si Morgan voulait tuer le Dr Afforme, elle aurait besoin d'Inès (montrez le portrait d'Inès). Une fois les verrous brisés, vous pouvez alors discuter librement avec Mia à propos du meurtrier.

Le procès - Deuxième partie

L'audience reprend et c'est Morgan qui est appelée à la barre. Tentez de la déstabiliser en attaquant chacune de ses propositions (choisissez d'insister lorsqu'on vous le demande), mais cela sera en vain et le juge clôturera le contre-interrogatoire.

Le prochain témoin à se présenter à la barre sera Inès. Après sa déposition, revenez sur la déclaration « Je ne l'avais pas vu depuis si longtemps... J'étais à la fois genre contente et triste ». Poursuivez l'interrogatoire, puis lorsque le juge vous demandera si cela est vraiment aussi important, répondez que oui. Lorsque Inès ajoutera ensuite « Elle ne m'a pas fait peur genre, du tout. Et son costume avait l'air genre normal », présentez le costume de Maya.

Nous passons alors à la suite de la déposition d'Inès. Insistez alors sur les quatre déclarations, et lorsque Phoenix lui demandera si elle a remarqué quelque chose d'étrange, précisez « allant sur le lieu du crime ». Vous devrez insister et répondre au juge que c'est très important. Sur la déclaration qui va suivre, présentez le portrait de Pearl pour prouver qu'Inès a obligatoirement croisé la petite fille. Renchérissez en ajoutant une nouvelle preuve : l'urne sacrée. Inès ne pouvait pas dormir dans l'annexe au moment du meurtre. Répondez donc que cela est impossible. La contradiction se trouve en fait « dans son dernier témoignage ». Il vous reste à indiquer la chambre de channeling sur le plan, car c'est bien là que se trouvait Inès au moment des faits. Lorsqu'elle vous demande où elle se cachait, pointez derrière le paravent. Présentez alors le coffre à vêtements pour dire qu'Inès s'y cachait. Prouvez que le coffre se trouvait bien sur les lieux du crime en présentant ce dernier une deuxième fois au juge, pour lui révéler la présence du trou. Répondez qu'en effet, il est impossible d'avoir agi tout seul, puis montrez le portrait de Morgan. Pour trouver le mobile d'Inès, présentez le portrait de sa soeur Daisy. Malgré tout, cela ne suffit pas et le juge va clôturer le contre-interrogatoire. Toutefois, Mia va venir à votre rescousse pour vous redonner espoir. Dites-vous alors que vous êtes à la hauteur de la situation et après une courte pause, l'interrogatoire d'Inès va reprendre.

Attaquez la déclaration « Et la nuit de l'accident, ma soeur qui conduisait était genre totalement vannée ». Choisissez d'insister et attaquez la phrase « Je n'avais pas genre mon permis de conduire, alors je n'ai pas pu prendre le volant » en présentant la photo du permis de conduire du témoin.

Pour la dernière partie de l'interrogatoire, attaquez la déclaration « Elle venait juste d'acheter une nouvelle voiture de sport, toute brillante, toute rouge », puis insistez. La déclaration est modifiée, et devient « La voiture de ma soeur était un modèle totalement spécial, qui venait d'Angleterre ». Attaquez donc cette phrase, puis présentez la coupure de presse numéro 2 sur la même déclaration.

Dites qu'il s'agissait de Daisy Sperey au volant ce soir-là. Présentez ensuite le portrait de Daisy Sperey afin de révéler la véritable identité de la personne se trouvant à la barre. La jeune femme va finalement admettre les faits et vous devrez présenter la coupure de presse numéro 1 pour expliquer le changement d'identité. Vous remportez donc le procès et il ne vous reste plus qu'à expliquer à Maya le mobile de sa tante, en lui montrant le profil de Pearl. Voici l'affaire numéro 2 classée.

Affaire 3 - Volte-face circus

Rendez-vous au centre de détention comme vous le demande Maya. Evoquez tous les sujets de conversation avec Max Galactica et vous découvrirez d'emblée 3 verrous-psyché lorsque vous évoquerez le sujet de la conversation avec Loïc. Vous devez ensuite lui présenter votre badge d'avocat pour lui faire réaliser la gravité de la situation et qu'il vous

demande de l'aide. Prenez la direction du cirque afin de mener votre enquête. En allant au chapiteau, vous pourrez parler à Monique Hullere. Evoquez les deux sujets disponibles et montrez-lui le portrait de Max pour glaner quelques informations de plus et ouvrir un troisième sujet de conversation. Rendez-vous maintenant dans la cour du foyer pour y trouver l'inspecteur Tektiv. Après avoir évoqué tous les sujets de conversation, présentez-lui le portrait de Max puis un nouveau sujet de conversation à propos des témoins oculaires sera ouvert. Retournez maintenant à l'entrée du cirque pour discuter avec le ventriloque des trois sujets disponibles. Allez ensuite jeter un oeil dans la loge de Frisé en passant par la cour du foyer. Deux sujets de conversation seront disponibles avec le clown, puis deux autres viendront s'ajouter. Présentez-lui ensuite le profil de Max pour qu'il vous remette le plan du cirque. Vous pouvez maintenant vous rendre dans la cafétéria en passant par le chapiteau. Vous pourrez y examiner la preuve de la dispute entre Mike et Max : la bouteille cassée au sol. Il vous faut alors retourner discuter avec Monique pour lui présenter le portrait de son père, Loïc Hullere, et celle-ci vous indiquera l'emplacement de sa loge. Rendez-vous-y de ce pas pour examiner l'enveloppe sur la table en bas à gauche et y trouver le contrat de négociation du salaire de Max. Regardez également dans la veste de la victime pour y remarquer un bout de papier blanc qui dépasse de la poche. Observez les posters sur le mur et Maya en prendra un pour elle, qui sera ajouté au dossier de l'affaire. Retournez maintenant au centre de détention pour parler à Max et utiliser le Magatama après avoir évoqué les sujets de conversation disponibles. Lorsqu'il vous demande une preuve comme quoi il n'était pas là pour négocier son salaire, présentez-lui les papiers de Monsieur Loyal et un premier verrou se brisera. Vous devrez ensuite lui présenter la bouteille cassée, puis le portrait de Mike. Cela vous permettra de discuter librement à propos de cette conversation entre Max et Loïc. Vous apprendrez alors que Max a caché la marionnette de Mike dans la loge de Loïc. Retournez donc dans la loge de ce dernier, puis examinez la vitrine de trophées pour trouver la marionnette de Mike. Allez ensuite rejoindre ce dernier dans la cafétéria et discutez avec lui de tous les sujets disponibles après lui avoir présenté sa marionnette. Retour sous le chapiteau pour parler à Monique (3 sujets de conversation) et en arrivant, vous vous ferez voler votre badge par un singe. Rendez-vous maintenant dans la loge de Frisé, et acceptez de le suivre après avoir discuté avec lui. Vous retrouverez alors le badge que Money vous a volé en examinant les objets brillants au fond de la pièce. Vous trouverez également une bague qui s'ajoutera au dossier. Le procès va ensuite commencer.

Le procès - Première partie

Après que l'inspecteur Tektiv ait fait sa déposition, attaquez la phrase « On a trouvé le corps de la victime affalée sur un coffre en bois, plus mort que mort ». Demandez des informations sur le coffre en bois qui vient d'être ajouté au dossier (aussi à propos du verrou et à propos du contenu). Un petit flacon de poivre sera également ajouté au dossier de l'affaire. Attaquez ensuite toutes les autres phrases et le juge clôturera le contre-interrogatoire. C'est ensuite Mike qui viendra à la barre. Attaquez alors la phrase « Il était le seul à aller dans cette direction. Ce minable est forcément le coupable » et choisissez la proposition « Mike n'a vu que Max ? ». Présentez ensuite le portrait de Loïc Hullere. Attaquez enfin la déclaration « Ensuite, la police est arrivée, et a emmené M. Magique ». Dites que Mike attendait Monique (en présentant son portrait) pendant tout ce temps.

Dans la deuxième partie de la déposition de Mike, attardez-vous sur la phrase « J'avais même quelque chose à lui offrir... » en insistant, puis présentez la bague sur la phrase « Et comme je n'ai pas pu lui donner, je l'ai toujours dans ma poche ! ». Vous concluez donc que le témoignage d'Yvan est incorrect. La déposition de ce dernier va se poursuivre, et il vous faut alors présenter la bouteille cassée sur la déclaration « Je lui ai dit « bonsoir », mais il m'a complètement ignoré ! ». Dites que s'il a dit « bonsoir », c'est donc qu'il a vu quelqu'un d'autre. Désignez le profil de Loïc Hullere.

Le prochain témoin à venir à la barre est Frisé le clown. Sur sa déclaration « J'allais me coucher direct, mais avant, j'ai jeté un coup d'oeil par la fenêtre », demandez-lui quelques précisions en insistant. Cette déclaration va alors changer et attaquez ensuite la déclaration « Je les ai observés et soudain, Max a assommé M. Loyal ! ». Lorsque Von Karma vous demandera si vous pouvez affirmer sans crainte que Frisé n'a pas vue le meurtre, répondez que oui.

Dans la suite de sa déposition, à propos de la silhouette, sur la déclaration « Son haut-de-forme. Sa cape noire. Tout y était ! », présentez le poster de Max. Toutefois, cela ne suffira pas et il vous faudra une dernière fois contre-interroger le clown. En présentant le haut-de-forme sur la phrase « Il ne l'a pas quitté une seule fois sur les lieux ! » Phoenix va ensuite demander à Frisé comment l'assassin a quitté les lieux, puis vous devrez montrer au juge la photo du crime. Quand le clown va raconter une dernière version des faits qui semblera être la bonne et que l'on vous demande ce que vous en pensez, peu importe votre réponse car le juge clôturera l'audience.

Suite de l'enquête

De retour au cabinet, discutez avec Maya des deux sujets disponibles, puis retournez au centre de détention. Vous y rencontrez Max qui, après avoir évoqué tous les sujets de conversation, vous remettra la photo du grand prix où il avait été élu meilleur magicien du monde. Vous rencontrerez Mike à l'entrée du cirque, puis après avoir épuisé tous les sujets, allez dans la cour du foyer pour parler à l'inspecteur Tektiv. Rendez-vous alors dans la loge de Frisé, mais ce dernier n'y est pas. Allez donc dans la cafétéria pour discuter avec lui et lui présenter la photo du grand prix que vous a remis Max. Frisé vous donnera la photo du trophée de Max lorsque vous évoquerez le sujet du buste. En évoquant le dernier sujet de conversation une note déchirée sera ajoutée au dossier de l'affaire. Allez donc au centre de détention présenter celle-ci à Max, puis retournez dans la loge de Loïc pour chercher dans son costume le restant de la note (que vous aviez pu apercevoir précédemment au début de l'enquête). Retournez dans la cour du foyer pour croiser Von Karma qui va faire fuir Tektiv. Evoquez les deux sujets puis allez dans la loge de l'acrobate (en passant par celle de Frisé). Comme d'habitude, épuisez tous les sujets de conversation avec Acro et vous aurez des verrous-psyché à débloquer un peu plus tard. De retour au chapiteau, vous devrez discuter avec Monique et accepter de récupérer la tenue que lui a volée le singe. Présentez-lui également la note ainsi que le petit flacon de poivre pour glaner quelques précieuses informations. Retour dans la cafétéria pour discuter avec Frisé et faire apparaître un verrou-psyché que vous ne pourrez toutefois pas débloquer pour le moment, faute de preuves. C'est dans la chambre du clown que vous retrouverez Money le singe. Choisissez la proposition « Ooo-oo-oh ! * gratte, gratte * » et vous pourrez récupérer le costume. Allez maintenant le rendre à Monique, puis elle vous parlera de Léon son lion. Suite à la discussion à propos de ce dernier, vous pourrez retourner voir Frisé à la cafétéria pour casser ses verrous. Présentez-lui donc le Magatama puis utilisez la photo de Léon pour le faire parler. Montrez-lui ensuite le portrait d'Acro pour casser le deuxième verrou. Vous pourrez ensuite discuter librement du troisième sujet. Il vous parlera alors du frère d'Acro, Bate. Rejoignez ensuite la loge d'Acro, puis utilisez le Magatama sur ce dernier pour connaître la suite des événements. Présentez-lui la photo de Léon pour indiquer la vraie raison de son accident et vous casserez un premier verrou. Montrez-lui ensuite la photo de son frère, car c'est lui qui fallait sauver. Enfin, présentez le portrait de Monique pour casser le troisième verrou. La preuve qu'Acro en a toujours voulu à Monique est la note. Vous pouvez maintenant parler du sujet que vous venez de déverrouiller. En évoquant le sujet de Bate et Monique, Acro vous présentera l'écharpe que portait son frère le jour de l'accident mais vous ne pourrez l'ajouter au dossier comme pièce à conviction car Von Karma va intervenir. L'enquête se termine ici, et la deuxième partie du procès va reprendre.

Le procès - Deuxième partie

C'est Acro qui sera appelé à la barre. Suite à sa déposition, attaquez la déclaration « C'était Max Galactica... Je ne l'ai vu que de dos, mais on aurait vraiment dit Max ». Montrez ensuite le haut-de-forme en guise de preuve qu'il se contredit.

Dites ensuite au juge qu'Acro est le vrai coupable et qu'il n'avait pas de complice. Répondez qu'au moment du meurtre, Acro se trouvait dans sa loge, au troisième étage donc. Dites que vous avez des preuves, puis présentez ensuite le buste de Max comme étant l'arme du crime (la photo du buste).

La déposition d'Acro va se poursuivre, et vous devrez présenter le coffre en bois sur la déclaration « J'aurais donc été incapable de repérer la position de Monsieur Loyal ». Ajoutez ensuite que le coffre a pour caractéristique peu ordinaire son poids. Dites que vous vous souvenez où se trouvait le buste à l'origine. C'est en réalité le singe Money qui a transporté le buste de la cafétéria jusqu'à la loge d'Acro. Présentez donc le portrait de Money. Lorsque Von Karma vous demande qui était le meurtrier, présentez la photo du buste. C'est en réalité Loïc Hullere qui a placé la cape sur le buste. Le juge exigera des preuves concrètes et vous devrez alors présenter le haut-de-forme.

Durant la pause, Tektiv vous apporte l'écharpe que Monique a offerte à Bate.

La fin de la déposition d'Acro va alors se poursuivre, mais dites au juge que vous n'avez pas besoin d'interroger Acro. Lorsque le juge demandera si vous pouvez expliquer le mobile du témoin, répondez « pas le moins du monde ». En réalité Acro voulait tuer quelqu'un d'autre. Montrez donc le portrait de Monique. Présentez donc ensuite la preuve qui indique ce fait : la note. Dites que vous pouvez expliquer l'incident survenu il y a six mois. Présentez le flacon de poivre comme étant la preuve irréfutable. Répondez à Von Karma que la victime de Monique était Bate. Maya vous demandera si vous pensez que ce dernier a vraiment été victime d'un accident. Répondez « c'était bien plus que ça ». Présentez alors l'écharpe. Monique avait poivré l'écharpe de sorte à faire éternuer le lion. Choisissez d'attendre de voir lorsque le

sujet du buste sera évoqué, car la loge d'Acro a déjà été fouillée. Le buste de Max se trouve « quelque part dans cette salle », plus précisément sous « le banc du témoin ». Acro va finir par avouer les faits. Max sera alors innocenté et lorsque après l'audience Monique vous demandera si vous pensez qu'Acro cherchera encore à la tuer, répondez que non, en lui présentant le profil de Bate. Ceci met fin à l'affaire numéro 3, tout en introduisant l'affaire suivante et le retour de Hunter.

Affaire 4 - Adieu ma volte-face

Discutez avec Gustavo Lonté de tous les sujets disponibles, puis rendez-vous dans le couloir avant de revenir dans la salle alto. Dirigez-vous maintenant vers le hall de l'hôtel pour apprendre que le spectacle a été annulé. Vous êtes interpellé par Mlle Eichouette et vous devrez évoquer les deux sujets de conversation. De retour dans la salle alto, Maya doit vous quitter pour aller répondre au téléphone. La suite des événements se déroule dans le couloir où vous rencontrez Eva Cozésouci et l'inspecteur Tektiv. Évoquez tous les sujets de conversation avec ce dernier. Juan Corrida, l'interprète de Ninja Billy, a été assassiné. Matt Engarde, l'interprète du Samouraï Nickel quant à lui, se révèle être le principal suspect. Montrez donc les portraits des deux hommes à Tektiv pour ajouter un nouveau sujet de conversation. Retournez ensuite dans le hall et Gustavo vous remettra un émetteur-récepteur. En évoquant les deux sujets de conversation avec lui, vous recevrez un appel sur l'appareil. Il s'agit d'un homme qui a pris Maya en otage et qui n'acceptera de la relâcher qu'à la seule condition que Matt Engarde soit acquitté. De retour au cabinet Wright & Co, évoquez les deux sujets de conversation disponibles avec Pearl. Le prochain lieu à visiter sera le centre de détention pour faire connaissance avec l'accusé, Matt Engarde. Epuisez comme d'habitude tous les dialogues disponibles, puis présentez-lui le billet de conférence de presse que vous avait remis Gustavo. Présentez-lui également le portrait de la victime et le fait de lui montrer également l'émetteur-récepteur va débloquent de nouveaux sujets de conversation. C'est après avoir utilisé le Magatama sur Matt que vous accepterez de le défendre au tribunal. Place maintenant à votre enquête. Pearl n'aura rien de bien intéressant à vous dire, alors retournez donc dans le Hall de l'hôtel. Discutez de tous les sujets disponibles avec Eichouette pour vous apercevoir qu'elle détient un secret grâce à l'apparition de verrous-psyché. Vous ne pouvez rien faire pour l'instant, mais elle vous demandera de lui remettre un cadeau pour la faire parler. Rendez-vous maintenant dans le couloir pour discuter avec Eva, à qui on a volé son appareil photo. En poursuivant la discussion, vous détectez également chez elle la présence de verrous-psyché. Dans la chambre de Juan Corrida, Tektiv vous remet le plan de l'hôtel et vous aurez à évoquer deux sujets de conversation. En examinant la pièce, observez le verre rempli de jus de tomate sur le petit bureau dans la partie droite de la pièce (appuyez sur L pour changer de côté). L'étui à guitare au sol doit également attirer votre attention. Allez ensuite présenter le verre à Tektiv, puis lorsque Von Karma sera apparue pour repartir avec lui, récupérez sur la table basse l'autographe de Juan. Rejoignez alors Mlle Eichouette, Flavie de son prénom, pour la faire parler à l'aide du Magatama, dans le hall de l'hôtel. Il vous faut lui montrer cet autographe pour casser ses verrous-psyché. Discutez alors librement de ce qu'elle a vu, puis du nouveau sujet qui s'est ajouté. Allez jeter un oeil dans la chambre de Matt Engarde pour y trouver son manager, Andréa. Deux sujets seront à évoquer avec elle, puis un sujet verrouillé sera apparu lorsque vous lui aurez présenté la photo de Juan. Gustavo Lonté qui se trouve dans la salle alto aura des informations intéressantes à vous donner au sujet d'Andréa, une fois après que vous lui ayez présenté le portrait de la jeune femme et parlé un peu avec lui. Il vous remet une coupure de magazine. Allons maintenant dans le couloir faire parler Eva avec ceci. Présentez-lui donc le Magatama puis le profil d'Andréa Landry et enfin cette coupure de magazine. Engagez ainsi librement cette conversation au sujet du « gros scoop ». Vous pouvez désormais sortir de l'hôtel pour aller faire un tour aux Affaires Criminelles et y retrouver Tektiv. Evoquez tout d'abord les deux sujets, puis après lui avoir présenté la coupure de magazine, un troisième sujet apparaîtra. Von Karma viendra mettre son grain de sel pour couper court à la conversation avec Tektiv à propos de Céleste Lavoute, puis apparaîtra bientôt devant vous Hunter. Discutez alors avec ce dernier, puis présentez-lui le portrait de Céleste Lavoute, ce qui ouvrira un 4ème sujet de conversation au sujet de la lettre de suicide de la jeune femme. En lui présentant le rapport de suicide qu'il vient de vous remettre, il vous donnera la deuxième partie. Un sujet sur la codépendance d'Andréa s'est ensuite ajouté. Evoquez-le donc avec Hunter. Vous avez maintenant de quoi faire sauter les verrous-psyché d'Andréa Landry. Rendez-vous donc dans la chambre de Matt pour lui présenter le Magatama, après avoir discuté avec Von Karma. Présentez tout d'abord à Andréa la coupure de magazine, puis le portrait de Céleste Lavoute pour casser le premier verrou. Montrez-lui ensuite le rapport de suicide, puis enfin le rapport de tentative de suicide. Vous pouvez discuter librement du motif du meurtre. La discussion se termine après avoir parlé de cette carte qu'elle tient sans cesse dans les mains.

Rentrez au cabinet Wright & Co pour y recevoir un appel de De Killer. Pearl va prendre l'apparence de Mia, avec qui vous pourrez évoquer les sujets de conversation disponibles. Vous voici ensuite dans la peau de Maya, puis au bas de l'escalier, vous pourrez observer la même carte que tenait Andréa dans sa main. Pointez ensuite sur la porte pour que Maya se serve de cette carte afin de sortir de la cave.

Le procès - Première partie

De Killer vous annonce qu'il vous a fait un cadeau avant le début du procès, et vous vous rendrez compte qu'il a en fait tenté de mettre hors d'état de nuire Von Karma. Hunter va la remplacer...

Le procès s'engage par la déposition de Tektiv, comme d'habitude. C'est sur la déclaration « L'examen des causes du décès nous permet d'affirmer qu'il a été assassiné, m'sieur » qu'il vous faudra demander des précisions. Juan a donc d'abord été étranglé jusqu'à ce que mort s'en suive, puis il a été poignardé après sa mort. Poursuivez le contre-interrogatoire en attaquant les phrases « Au début, on s'est dit que l'étui de guitare avait quelque chose de louche », puis « Mais depuis, on a constaté que l'étui en question n'avait aucun rapport avec le meurtre ».

La déposition de Tektiv se poursuit alors, au sujet de l'arrestation d'Engarde. Vous devrez alors présenter le couteau nouvellement ajouté au dossier de l'affaire sur la déclaration « L'accusé a acheté le couteau pour tuer... C'est donc un meurtre avec préméditation ! ». Lorsque le juge vous demandera si vous disposez d'une pièce importante, répondez que oui, en présentant le verre. Répondez ensuite qu'il est impossible qu'Andréa Landry ait posé le verre sans s'en rendre compte, mais Hunter prouvera le contraire.

Un nouveau témoin sera ensuite appelé à la barre : Flavie Eichouette. Lorsqu'elle déclarera « C'était Engarde. Matt Engarde. Il essayait d'en sortir en douce, sans se faire voir ! », attaquez puis demandez plus de précisions sur les vêtements de la personne. Répondez au juge de ceci est très important. Eichouette dira alors « Il portait son blouson ringard, ce m'as-tu-vu. Quel frimeur, ce gamin ! ». Là, présentez donc le bouton du ninja pour prouver la contradiction. Eichouette va poursuivre sa déposition, puis il vous faudra présenter le couteau sur la phrase « Il devait porter ce costume quand il a poignardé mon pauvre Juan. » Dites ensuite au juge que la théorie de Hunter comporte une contradiction. Montrez alors le couteau à Hunter. Répondez que c'est pour impliquer Matt Engarde que le vrai meurtrier a poignardé Juan. Présentez le portrait d'Andréa Landry lorsque vous demandez à Eichouette la personne qu'elle attendait.

Celle-ci va ensuite poursuivre sa déposition, et il vous faudra lui demander des précisions sur la phrase «... Oh, et c'est du top secret, alors motus, hein !? Personne d'autre ne doit savoir, OK !? ». Choisissez ensuite de présenter vos preuves : l'appareil photo d'Eva. Continuez de « faire monter la pression » en montrant à nouveau l'appareil photo. Dites ensuite au juge que la photo d'Eva que vous venez de récupérer vous « paraît bizarre ». Pourquoi ? Parce que le Hakama (pantalon du costume) semble bien trop grand pour la personne qui le porte sur la photo. Pointez sur les plis au bas du pantalon. Dans ce cas, qui porte donc ce costume sur la photo ? Présentez alors le portrait d'Andréa Landry. Cette dernière sera appelée à la barre, mais seulement le lendemain, d'après le juge. Lancez une objection, mais Hunter vous dira de toute façon qu'elle peut témoigner aujourd'hui même.

Après la pause donc, Andréa va comparaître à la barre. Attaquez ensuite toutes les déclarations. Choisissez d'insister quand on vous le demande et elle rajoutera une déclaration à propos du vase qu'elle a renversé sur l'étui de guitare. Attaquez alors cette phrase en présentant l'étui de guitare. Dites au juge que vous voulez la faire témoigner.

Sa déposition se poursuit alors, et il vous faudra présenter l'étui de guitare sur la phrase « Je suppose que j'ai dû l'ouvrir après avoir renversé le vase.

» Ajoutez ensuite qu'il est étrange qu'Andréa ait mis des gants ce soir-là, puis montrez le verre en guise de preuve. Dites que l'étui de guitare contenait en réalité le costume du samouraï en montrant la photo du Samouraï Nickel. Précisez ensuite qu'il s'agissait d'un costume de rechange. La prochaine pièce à conviction à montrer au juge sera le billet de conférence de presse.

La déposition d'Andréa va se poursuivre à propos du fait qu'elle voulait en réalité protéger Matt. Revenez alors sur la 4ème déclaration de sa déposition : « Le bouton et le couteau... Ces preuves confirment ce que je croyais, malheureusement... ». Celle-ci sera modifiée en « Ce bouton a été arraché quand Juan et Matt se sont battus. »

Contredisez alors celle-ci en présentant le rapport d'autopsie de Juan. Poursuivez en disant que c'est pour impliquer Engarde que l'assassin a pris ce bouton. Répondez que le vrai meurtrier est en fait Andréa Landry. Celle-ci refusera alors de continuer son témoignage et le juge désirera lever l'audience, mais Hunter lancera une objection et permettra au procès de se poursuivre.

Suite à la prochaine déposition d'Andréa, présentez la photo du crime sur la déclaration « À aucun moment je n'ai pensé qu'il était mort. » Comme la jeune femme va continuer à se braquer, choisissez de la forcer à témoigner.

Hunter fera le reste et nous pourrons alors écouter la nouvelle déposition du témoin. Attaquez alors chacune des déclarations d'Andréa lors du contre-interrogatoire et le juge finira par lever l'audience. Hunter va ensuite s'attarder sur la carte que tient continuellement Andréa dans sa main.

Suite de l'enquête

Vous vous retrouvez au cabinet d'avocats et vous devrez évoquer tous les sujets de conversation avec Tektiv avant de vous rendre à la clinique Sashoff. Vous pourrez discuter avec Von Karma des deux sujets disponibles, puis en évoquant ensuite deux autres sujets avec Hunter, il vous apprendra l'existence de Bernick De Killer, tueur à gages. Une fois que la carte avec motif a été ajoutée au dossier, un nouveau sujet sera disponible. Évoquez-le, ce qui permettra d'ouvrir un dernier sujet de conversation au sujet de Maya. Après avoir obtenu la lettre de présentation que vous a remis Hunter, vous voici à nouveau dans le corps de Maya. Déplacez-vous vers l'endroit inconnu, puis examinez le cadre sur la table. Jetez ensuite un oeil à la parabole, la peluche sur le divan et la porte, avant de vous faire surprendre par De Killer qui vous demandera de regagner votre cave. De retour dans la peau de Phoenix, retournez au cabinet d'avocats, puis au centre de détention où vous ne pourrez pas voir Matt, les visites étant terminées. Repassez alors par le cabinet d'avocats pour rejoindre l'hôtel et donner la lettre de présentation à Eichouette qui vous libérera le passage. Rendez-vous dans le living-room pour vous occuper du chat de Matt. De Killer, dont vous ne connaissez pas l'apparence, va faire son apparition et vous devrez évoquer avec lui les trois sujets disponibles avant de repartir dans le hall de l'hôtel. Allez donc ensuite discuter avec Eva dans le couloir en passant par la salle alto pour épuiser avec elle tous les sujets de conversation. Allez dans la chambre de Juan Corrida pour trouver une fois encore Eichouette et évoquer les trois sujets de conversation, avant de recevoir un appel de De Killer. Des grésillements vont couper court à la conversation, et vous devrez aller présenter l'émetteur-récepteur à Tektiv, qui se trouve au cabinet d'avocats, pour qu'il vous explique qu'un objet dans la chambre de Corrida a dû causer ces interférences (4ème sujet de conversation). Retournez alors fouiller la chambre de ce dernier avec le détecteur que va vous remettre l'inspecteur. Pointez avec le curseur au niveau de la tête de l'ours qui se tient debout sur l'écran de gauche. Le mot « check » va alors clignoter rapidement et vous n'avez plus qu'à appuyer pour trouver une caméra et un transmetteur. Evoquez alors les 3 sujets avec Tektiv, puis lorsque celui-ci et Hunter seront partis mener leur enquête, parlez avec Pearl des sujets disponibles. Eichouette vous révélera des informations importantes dans la salle alto au sujet de Céleste (3 sujets à évoquer). Rendez-vous maintenant aux Affaires Criminelles, puis après avoir reçu les informations, filez au centre de détention pour parler dans un premier temps à Matt (2 sujets disponibles), ce qui fera apparaître 5 verrous-psyché. Vous ne pouvez rien faire pour le moment, donc retournez aux Affaires Criminelles pour interroger Gustavo, le fameux témoin décisif. 4 sujets en tout seront à évoquer. Allez interroger Andréa au centre de détention en traitant des 3 sujets au total. Elle aussi aura un verrou-psyché à faire sauter, mais vous ne pouvez rien pour le moment, faute de preuves. De retour au cabinet Wright & Co, Tektiv vous appelle et vous apprenez que l'acheteur de l'ours n'est autre que Matt Engarde. 2 sujets seront à évoquer avec Tektiv. Vous aurez ensuite suffisamment de preuves pour aller faire sauter les verrous de Matt. Rendez-vous donc au centre de détention pour lui présenter tout d'abord le Magatama, puis la caméra cachée suivie de l'ours en peluche pour briser un premier verrou. En lui présentant son propre portrait suivi du reçu de la carte de crédit, cela fera sauter un autre verrou, et en montrant ensuite la carte avec motif, répondez à Matt qu'il « est son client ». Une fois tous les verrous brisés, il passera aux aveux et vous aurez deux sujets à évoquer avec lui. Suite à cette conversation, Hunter apparaît et vous aurez trois sujets à évoquer avec lui avant de recevoir un appel de De Killer. Juste avant qu'il ne raccroche, vous entendez un miaulement de chat, ce qui vous met la puce à l'oreille, et vous devez alors vous rendre chez Matt, au living-room. Examinez ensuite l'ours devant la porte de droite pour l'ajouter au dossier de l'affaire. Vous voici dans la pièce où se trouvait Maya tout à l'heure, puis en allant à la cave vous pourrez examiner la photo au bas des escaliers et l'ajouter également au dossier de l'affaire. Reste maintenant à percer le secret d'Andréa. Après qu'Hunter vous ait obtenu une autorisation, vous pourrez aller interroger celle-ci au centre de détention en lui présentant le Magatama suivi du profil de Céleste Lavoute et de la photo de cette dernière. Évoquez alors avec elle tous les sujets de conversation pour découvrir toute la vérité. Après l'appel de Tektiv, le procès va reprendre.

Le procès - Deuxième partie

C'est Gustavo Lonté qui sera appelé à la barre, puis sur sa déclaration « Je les ai regardés un moment, puis j'ai abandonné et je suis reparti », demandez des précisions. En attaquant ensuite la phrase « Il parlait à quelqu'un. Au début, j'ai cru que c'était le groom », Gustavo va la modifier et vous devrez alors demander des précisions sur cette nouvelle déclaration. Le moment de surprise de Gustavo sur lequel vous devez demander des précisions est « le pourboire d'Engarde ». Formulez ensuite une objection pour gagner du temps, comme vous l'avaient suggéré Tektiv et Mia.

Gustavo va poursuivre sa déposition, et attaquez alors la phrase « Quand j'y repense, je me dis que vraiment, ce groom avait quelque chose d'insolite ! ». Tentez une pirouette et cette phrase va alors être modifiée par le témoin. Vous devrez également attaquer celle-ci. Après que Gustavo ait parlé du plateau que portait le groom, revenez une fois de plus sur la même déclaration en présentant cette fois la photo du crime.

La déposition de Lonté se poursuit, et vous devrez revenir sur la déclaration « Il a donné quelque chose à la personne qui se trouvait dans la pièce ». Choisissez d'abord la question « La personne à l'intérieur ? », puis revenez à nouveau sur la déclaration pour choisir cette fois la question « Ce quelque chose ». Gustavo va ensuite rajouter une phrase à sa déposition, après le discours d'Hunter. Attaquez donc cette nouvelle déclaration avec la figurine. Le juge va vous demander quel point vous souhaitez examiner plus en détail. Répondez alors « La personne qui a reçu l'ours ». Après le discours de Gustavo, le juge vous posera la même question, et choisissez alors « L'ours lui-même ». Lorsqu'il s'apprêtera à rendre son verdict, lancez une objection. Vous devez gagner du temps coûte que coûte, alors n'hésitez pas à accuser Andréa Landry. Celle-ci va comparaître à la barre, après la pause, où vous aurez des nouvelles sur la situation de Maya.

Lors de la déposition d'Andréa, demandez des précisions sur chacune de ses déclarations. À la demande de Hunter, celle-ci va ouvrir l'ours pour découvrir la lettre de suicide de Céleste. Lorsqu'il vous faudra choisir avant que le juge ne clôture l'affaire, choisissez la « lettre de suicide de Céleste » pour lancer une objection. Après avoir parlé de la caméra, faites le choix de présenter une preuve. Présentez donc la lettre de suicide de Céleste. Cela va suspendre le procès et Tektiv vous contactera, vous informant qu'ils n'ont toujours pas mis la main sur Maya.

La séance est finalement levée pour 30 minutes. Tektiv vous appelle pour vous amener les pièces à conviction qu'il a pu récupérer, mais il va avoir un accident. Dites à Hunter qu'il existe un moyen de savoir où se trouve Tektiv, puis présentez le portrait de Von Karma. Vous revoici dans la salle d'audience.

La lettre est bien fausse, présentez une preuve : la caméra cachée.

Bernick De Killer sera alors appelé à témoigner, par talkies-walkies interposés. Attardez-vous sur les déclarations « Rien n'est plus sacré que la confiance qui règne entre le tueur et son client » et « Et c'est la raison pour laquelle je me trouve à la barre aujourd'hui ». Revenez ensuite sur la première de ces deux déclarations, puis une 5ème déclaration s'ajoutera à la déposition du tueur. Attaquez donc celle-ci pour qu'il révèle le nom de son client : Andréa Landry ! Celle-ci va à nouveau comparaître à la barre et vous demandera votre aide. Choisissez de prolonger le procès.

De Killer va alors faire une nouvelle déposition, puis vous devrez présenter le verre sur la déclaration « Sachant dès le début que Juan Corrida était déjà bel et bien mort ! » La déposition va poursuivre à propos du contrat. Demandez-lui alors des précisions sur la phrase « Nous nous sommes rencontrés dans un bar pour mettre au point les derniers détails », puis insistez. Répondez ensuite au juge « Il n'a aucune importance ». Lorsque Phoenix demande si le tueur a bien rencontré Andréa en personne, dites au juge que ce qu'il a répondu est très important. De Killer ajoutera alors la déclaration « Dès notre première rencontre, je me suis dit « lui, je peux lui faire confiance » », et vous devrez alors présenter le portrait d'Andréa Landry pour le contredire.

Nous arrivons alors à la deuxième partie de la déposition à propos du contrat. Là, attaquez sur la déclaration « La requête consistait à se débarrasser de Juan Corrida, plus 2 ou 3 petites choses », puis insistez deux fois et De Killer ajoutera une phrase à sa déposition. Sur cette dernière, présentez la figurine pour prouver qu'Andréa ne peut pas être le client du tueur. La fin du procès approche et Matt Engarde se présente à la barre. Lorsqu'il vous faudra choisir entre « coupable » et « non coupable », votre décision aura peu d'importance car vous serez interrompu par Von Karma qui va

apporter les pièces à conviction de De Killer. Demandez alors des précisions sur chacune des pièces à conviction. Dites que vous souhaitez présenter vos preuves à De Killer. C'est la cassette vidéo qui est importante ici. La raison qui a poussé son « client » à filmer le lieu du crime est qu'il « voulait le faire chanter ». De Killer va alors rompre son contrat avec Matt. Maya sera donc relâchée. Peu importe que vous choisissiez entre « coupable » ou « non coupable », Matt Engarde sera arrêté. Vous n'avez plus qu'à suivre la fin des événements et à remettre le fouet de Von Karma en cadeau à Hunter quand cela sera possible. Les crédits de fin feront place à diverses petites scènes et vous voici venu à bout de ce Phoenix Wright : Justice For All !

Phoenix Wright : Ace Attorney : Trials and Tribulations

© Capcom

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 - Souvenirs et volte-face

Note : solution réalisée à partir de la version DS.

Partie 1-1 : le procès

Cette première affaire débute il y a cinq ans, alors que Mia Fey plaide aux côtés de Samuel Rosenberg, son supérieur. Le client de la jeune femme n'est autre que Phoenix Wright, encore étudiant en licence d'arts et accusé du meurtre d'un de ses amis. Après avoir fait connaissance avec les principaux acteurs du procès où l'incontournable Victor Boulay sera votre premier adversaire, vous récupérez la photo du crime 1. Répondez que la cause du décès est une électrocution. Présentez ensuite le profil de Dahlia Plantule comme possible mobile du crime. L'accusation appelle alors à la barre Phoenix Wright.

Déposition de Phoenix Wright : La victime et moi

Durant le contre-interrogatoire qui suit la déposition du témoin, attaquez la dernière affirmation ("Je lui avais encore jamais parlé à cette espèce de snobinard pseudo anglais") pour que Phoenix rajoute une cinquième phrase ("Il avait un énorme Union Jack au dos de son T-shirt"). Là, présentez la photo du crime 1 pour contredire le témoin et mâcher involontairement le travail de Boulay. Vous obtenez néanmoins la photo du crime 2 ainsi qu'un flacon de Pludrum X grâce à votre adversaire.

Déposition de Phoenix Wright : Les faits, rien que les faits

Attaquez l'affirmation 2 ("On s'est donné rendez-vous à 14h45 derrière le bâtiment de pharmacologie où il étudiait") puis demandez des détails à propos du département de pharmacologie. Attaquez l'affirmation 6 ("Mais j'ai perdu mon flacon le jour de l'accident vers midi"), puis choisissez de trouver comment la victime a été tuée. Présentez la photo du crime 1 et désignez le bout du câble électrique qui pend au-dessus du corps.

Déposition de Phoenix Wright : Quand je l'ai poussé

Attaquez l'affirmation 3 ("Au même moment j'ai entendu comme un gros bruit") et demandez des détails. Dites que l'indication concernant le parapluie est très importante afin de rajouter la phrase ("Lorsque je l'ai bousculé il s'est étalé sur son parapluie"). Là, présentez la photo du crime 1 de manière à prouver que le corps a été déplacé. Le parapluie est ajouté au dossier de l'affaire, suivi par le témoignage de Phoenix. Boulay appelle à la barre mademoiselle Dahlia Plantule, alias Dollie, qui a été témoin de la scène. Le cadeau de Dahlia est ajouté à la liste des preuves, tout comme la coupure de journal.

Partie 1-2 : le procès

Déposition de Dahlia Plantule : Ce que j'ai vu

Commencez par attaquer l'affirmation 3 ("Et puis d'un seul coup, Pat a perdu l'équilibre et s'est effondré") et choisissez de montrer la contradiction pour que Dahlia complète ses dires. A la phrase ("Ils n'avaient pas l'air de se battre et je n'ai entendu aucun bruit") présentez le témoignage de Phoenix, puis dites que le fait qu'il y avait des éclairs change complètement l'affaire. Vous obtenez ensuite la déposition des étudiants. A la question suivante, présentez le profil de Phoenix Wright comme étant à l'origine de la rupture du câble.

Déposition de Dahlia Plantule : Ce que j'ai vu, 2ème partie

A l'affirmation 5 ("Le câble rompu, Pat électrocuté, ça n'a pas pris plus d'une minute") présentez la photo du crime 2 qui prouve que la montre s'est arrêtée à 15h05, soit dix minutes après la coupure de courant. Présentez ensuite le profil de Dahlia Plantule pour dénoncer le vrai meurtrier. Le rapport de police est ajouté au dossier de l'affaire.

Déposition de Dahlia Plantule : Feenie et moi

Attaquez l'affirmation 2 ("C'est le destin qui nous a réunis dans la salle de lecture de ce palais de justice") et continuez à insister. Dahlia rajoute une nouvelle phrase ("J'étais venue au Palais pour faire des recherches sur un exposé, pour mes cours") à laquelle vous devez présenter le rapport de police. Un lien est établi entre cette affaire et la tragédie d'il y a huit mois.

Déposition de Dahlia Plantule : L'empoisonnement

A l'affirmation 5 ("Alors vous voyez, je suis innocente ! Où aurais-je pu me procurer un tel poison ?") présentez le profil de Patrick Hauméot qui indique que ce dernier est étudiant en pharmacologie à l'université. Lorsque le juge vous demande où est le récipient qui a servi à transporter le poison, présentez le cadeau de Dahlia à la cour pour démontrer que Dahlia s'est servi de Phoenix pour dissimuler son crime. Dites que la raison pour laquelle la jeune fille sort avec Phoenix est liée au pendentif. Après les révélations de l'accusé, répondez que vous pensez que c'est Phoenix que Dahlia avait l'intention de tuer. Enfin, utilisez le flacon de Pludrum X comme ultime preuve de la culpabilité de Dahlia.

Episode 2 - La volte-face volée

Partie 1 : l'enquête

Durant la discussion, vous récupérez l'affiche de l'expo des trésors. Rendez-vous à l'entrepôt du sous-sol où vous tombez nez à nez avec Andréa Landry. Parlez-lui d'elle et des Galeries de France. Déplacez la caméra vers la droite et examinez la statue en or d'Ami Fey pour l'ajouter au dossier de l'affaire. Le lendemain, discutez avec Maya à propos de l'urne sacrée afin de l'insérer dans le dossier, demandez-lui que faire et interrogez-la sur l'incident de l'an dernier. Rendez-vous ensuite au hall d'exposition principal et questionnez l'inspecteur Dick Tektiv sur ce qui s'est passé, sur Mask DeMasque, sur l'as des détectives et enfin sur la carte de visite pour la récupérer. Rendez-vous ensuite à l'entrepôt du sous-sol et demandez à Matt Moissat de vous en dire plus sur l'as des détectives, sur Mask DeMasque et sur la nuit du crime. Présentez la carte de visite de DeMasque afin d'avoir le champ libre pour explorer les lieux et examinez le coffre en bois posé sur le sol. Intéressez-vous ensuite à l'épée située par terre afin d'ajouter le Shichishito à la liste des indices. Cliquez sur l'ordinateur pour imprimer les données de la caméra avant de passer à l'écran de droite. Là, examinez la statue en or d'Ami Fey pour mettre le dossier à jour et regardez les traces de peinture rose au fond de la pièce.

Rendez-vous au centre de détention en passant par le hall d'exposition principal (Tektiv appelle sur le portable de Phoenix) et le cabinet d'avocats. Vous y trouvez Mask DeMasque, ou plus exactement Henri Duplaisir que vous allez pouvoir interroger. Parlez-lui de Mask DeMasque, de l'urne sacrée. Demandez-lui comment il l'a perdue et exigez des détails à propos de Désie. Dirigez-vous ensuite vers la planque de DeMasque où sa femme, Désirée Duplaisir vous reçoit. Faites-la parler à propos d'Henri et d'elle-même avant de la questionner sur la nuit du crime. Montrez-lui le profil de Mask DeMasque puis faites-la parler des divagations de son mari et récupérez la lettre de Désirée.

De retour au centre de détention, montrez à Henri la lettre de son épouse et acceptez l'affaire. Rendez-vous au cabinet d'avocats où vous pourrez interroger Maya sur Pearl, sur elle-même, sur la coutume du village Kurain et sur la mère de Maya, ce qui laissera le temps à Pearl de revenir s'excuser. Faites un saut à l'agence de détective Moissat puis partez tout de suite au hall d'exposition principal où Andréa est en panique. Ecoutez ce qu'elle a à vous dire concernant la carte de visite de DeMasque et la sécurité, puis revenez à l'agence de détective Moissat. Interrogez Matt sur la nuit du crime, l'urne sacrée, le modus operandi de DeMasque et le verrou-psyché. A chaque fois que vous verrez le symbole du cadenas apparaître sur un thème de discussion, vous devrez présenter le Magatama à votre interlocuteur pour tenter de neutraliser ses verrous-psychés. Vous devrez alors choisir les bons objets et les bonnes réponses pour éviter que la jauge en haut de l'écran ne diminue.

Verrou-psyché de Matt Moissat : M.O. de Mask DeMasque

Présentez d'abord les données de la caméra pour prouver que quelqu'un a franchi la porte la nuit dernière, puis affirmez que Matt a manqué DeMasque parce qu'il était évanoui, et présentez le Shichishito en guise de preuve. L'ouverture du verrou-psyché est réussie et Matt vous dit tout sur le modus operandi de DeMasque, ce qui a pour effet de mettre à jour le Shichishito. Vous obtenez également la photo caméra de surveillance.

Demandez à connaître la raison que pouvait avoir DeMasque de se déguiser avant de filer à la planque de DeMasque. Examinez l'enveloppe verte en bas à gauche de l'écran pour obtenir la lettre de chantage avant que Paul Defès ne fasse intrusion dans la pièce. Interrogez-le sur lui, sur la raison de sa venue, et récupérez le portefeuille d'Henri. Faites-le parler à propos de cet objet pour obtenir la clé magnétique avant de lui présenter la lettre de chantage. Demandez-lui ce qu'il sait sur KB Sécurité et montrez-lui la clé magnétique pour mettre les informations concernant cet objet à jour. Vous êtes interrompu par un coup de fil de Pearl. Revenez à l'agence de détective Moissat et inspectez le sac noir posé sur la table. Profitez de la venue de Matt pour le faire parler du procès de demain, de l'identité de DeMasque et de Godot, le meilleur procureur du pays.

Partie 2 : le procès

Après que Pearl vous ait donné la photo publicitaire, vous pénétrez dans la salle d'audience et faites la connaissance du procureur Godot. L'inspecteur Dick Tektiv est le premier témoin appelé à la barre.

Déposition de Dick Tektiv : Les méfaits de DeMasque

Dès l'affirmation 4 ("Il choisit toujours les oeuvres d'art les plus précieuses"), contredisez le témoin en présentant l'urne sacrée.

Afin de donner la preuve que la personne présente ce soir-là était un imposteur, vous devez présenter la photo caméra de surveillance. Désignez ensuite sur la photo le torse de DeMasque sur lequel il manque la broche. La broche de DeMasque est ajoutée au dossier de l'enquête.

Déposition de Matt Moissat : Ce que j'ai vu

A l'affirmation 4 ("Je me suis vu sombrer dans les bras de Morphée avant d'avoir pu rétorquer"), présentez la broche de DeMasque.

Déposition de Matt Moissat : La bagarre avec le voleur

Attaquez la phrase 5 ("Son premier coup a produit le résultat voulu. Pan ! Au revoir !") et interrogez le témoin sur le style de combat Moissat. Dites que ce témoignage est très important pour qu'une nouvelle affirmation soit ajoutée, puis présentez le Shichishito. Dites que la défense affirme que M. Moissat est Mask DeMasque mais que la pièce à conviction décisive qui le prouve reste encore à découvrir. L'arrivée de Désie permet de mettre à jour l'urne sacrée. Choisissez de montrer les empreintes et dites que ce sont celles de Phoenix Wright.

Déposition de Henri Duplaisir : L'identité de DeMasque

A la réplique 2 ("Je veux dire, vous ne pouvez pas prouver que je ne suis pas Mask DeMasque"), présentez le portefeuille d'Henri qui prouve qu'il était chez KB Sécurité à 1h du matin. Confirmez cet élément en montrant la lettre de chantage. Désignez ensuite la personne pouvant affirmer que la clé magnétique a été utilisée à 1h du matin comme étant Paul Defès. La clé magnétique est alors mise à jour et l'accusé est déclaré non coupable. Vous apprenez ensuite que le PDG de KB Sécurité, Ken Bullard, a été retrouvé mort le 12 octobre à 1h du matin, soit exactement au moment du vol de l'urne. Henri n'est plus accusé de vol mais de meurtre.

Partie 3 : l'enquête

Après avoir demandé à Maya ce qu'il convient de faire, interrogez-la sur l'urne sacrée puis sur le village Kurain. Rendez-vous au centre de détention avant d'aller jusqu'à la planque de DeMasque. Là, questionnez Désirée sur Henri, sur le détective Moissat et sur KB Sécurité avant d'évoquer l'histoire du coup de foudre. Partez maintenant en direction du bureau du PDG pour retrouver l'inspecteur Tektiv auprès duquel vous pouvez recueillir des informations sur ce qui s'est passé, mais aussi sur le détective et le procureur Godot. Au passage, vous récupérez le rapport d'autopsie de Ken Bullard et la coupure de journal. Examinez le classeur au premier plan pour obtenir la liste de Ken, puis appuyez sur l'alarme au fond de la pièce pour l'ajouter au dossier. Présentez à Dick Tektiv le profil de Ken Bullard afin d'en savoir plus sur la victime, nouveau sujet de conversation disponible dans le menu discussion. Allez faire un tour à la salle de

surveillance pour y trouver Paul Defès qui vous donnera un bon tuyau à propos des antécédents d'Henri Duplaisir. Il vous parlera également de son job d'agent de sécurité avant de faire le lien avec la nuit du crime, un sujet sensible bloqué derrière deux verrous-psychés. Présentez donc le Magatama pour tenter de les déverrouiller.

Verrou-psyché de Paul Defès : La nuit du crime

Montrez le portefeuille d'Henri comme preuve que Paul n'était pas à son poste de travail, puis servez-vous de la clé magnétique pour prouver que le tueur a pénétré dans le bureau du PDG après 22 h. L'ouverture du verrou-psyché vous permet de lui faire cracher le morceau concernant la nuit du crime.

Présentez à Paul l'alarme du bureau du PDG pour ouvrir un nouveau sujet de discussion concernant le bouton d'alarme, vous apprenant que l'alarme s'est bien déclenchée une fois. Le registre de l'alarme est alors mis à jour. Dirigez-vous maintenant vers le bureau du PDG, puis vers le hall d'exposition principal et l'entrepôt du sous-sol où vous attend Andréa Landry qui n'est pas au courant que l'urne a été retrouvée. Parlez-lui de l'identité de DeMasque, de la nuit du crime et de l'urne sacrée, ce qui a pour effet de révéler un double verrou-psyché que vous ne pouvez pas ouvrir pour l'instant. Partez pour le centre de détention en passant par le hall d'exposition, l'agence de détective et le cabinet d'avocats. Interrogez Henri sur Mask DeMasque, sur la nuit du crime et sur la raison du renvoi. Montrez-lui la coupure de journal pour la mettre à jour, puis parlez-lui de la lettre de chantage et des plans du casse. Le témoignage d'Henri est ajouté au dossier de l'affaire. L'urne sacrée, que vous aviez confiée à Pearl, est de retour en même temps que la petite fille.

Partez à présent pour l'entrepôt en passant par le cabinet d'avocats et le hall d'exposition principal. Déplacez l'écran vers la droite et inspectez les traces de peinture rose sur le mur. Dans la partie gauche, examinez le coffre en bois pour obtenir la boîte de l'urne.

A droite, observez à nouveau les traces de peinture pour faire le lien entre les deux faits et rajouter cet élément dans le dossier de l'enquête. Il ne reste plus qu'à utiliser le Magatama pour faire parler Andréa.

Verrou-psyché d'Andréa Landry : L'urne sacrée

Lorsqu'elle vous demande si vous avez la preuve que l'urne présentée au procès était authentique, présentez l'urne sacrée. Montrez ensuite l'affiche de l'expo des trésors pour prouver que l'urne a été brisée récemment. Les traces de peinture démontrent que l'urne a été brisée aux Galeries de France. Enfin, la preuve que la peinture de l'urne et la peinture par terre ne font qu'une réside dans la boîte de l'urne.

Vous pouvez maintenant parler à Andréa de l'urne sacrée et du fait que c'est elle qui l'a cassée, ce qui a pour effet de mettre à jour l'objet dans le dossier. Après avoir évoqué la statue d'Ami Fey qui a été mystérieusement déplacée, vous voilà prêt à attaquer une nouvelle journée de procès.

Partie 4-1 : le procès

Déposition de Henri Duplaisir : Ma visite chez KB Sécurité

Attaquez successivement les deux premières répliques et choisissez d'insister pour que Henri complète son témoignage avec ("La lettre de chantage ne m'a pas fait peur. Il n'aurait rien pu faire"). Attaquez cette phrase et la suivante, puis interrogez-le sur le motif du renvoi afin qu'il rajoute ("Il m'a viré pour avoir vendu des secrets d'entreprise, mais Désie ne sait rien"). Attaquez immédiatement et, sur l'affirmation ("La lettre de chantage ne m'a pas fait peur. Il n'aurait rien pu faire") présentez le profil de Désirée Duplaisir.

Déposition de Henri Duplaisir : Dans le bureau du PDG

Attaquez l'affirmation 3 ("Si je n'avais pas porté ça, je serais mort !") pour qu'il précise qu'il s'agissait du costume de Mask DeMasque, et attaquez à nouveau. Choisissez d'insister pour obtenir les aveux suivants ("J'ai paniqué et j'ai caché le corps dans le coffre, ça m'a pris environ 10 mn"). Là, présentez immédiatement le registre de l'alarme, puis dites que vous avez de quoi prouver que l'alarme n'a pas été déclenchée par Ken Bullard en présentant l'alarme du bureau du PDG qui ne porte aucune empreinte. A la question : pourquoi le "véritable assassin" a-t-il déclenché l'alarme ? Répondez : pour alerter la sécurité. Enfin, lorsqu'on vous demande de désigner la personne qui a essayé de faire inculper M. Henri Duplaisir pour le meurtre de Ken Bullard, choisissez le profil de Matt Moissat.

Partie 4-2 : le procès

Déposition de Matt Moissat : L'alibi

Après avoir attaqué la première affirmation, choisissez d'abandonner l'idée d'un complice. Attaquez chacune des phrases qui suivent, puis revenez sur la troisième ("Les photos ne parlent pas... Et pourtant, dans ce cas, la photo est mon témoin" et attaquez à nouveau. Lorsqu'on vous demande s'il y a quelque chose d'étrange sur la photo, dites "un peu mon neveu" et désignez la peinture répandue sur le sol. Ajoutez qu'au lieu des tâches de peinture, on aurait dû trouver sur la photo la statue en or d'Ami Fey. La personne qui a déplacé la statue, la nuit du crime, est donc Matt Moissat puisqu'il était le seul à se trouver dans l'entrepôt ce soir-là. En désignant l'horloge sur la photo, vous pourrez prouver que le cliché a été pris plusieurs jours avant que la statue ne change de place.

Déposition de Matt Moissat : Le vol de l'urne sacrée

Allez jusqu'au bout de la déposition, et à l'affirmation 6 ("J'ai enfin pu tenir l'urne en main pour la première fois, à 01h00 le 12 octobre") présentez la carte de visite de DeMasque.

Déposition de Matt Moissat : Le mobile du meurtre

Un complément d'information permet de mettre à jour la lettre de chantage. Présentez-la pour contredire l'affirmation 3 ("C'est Bullard qui a écrit la lettre de chantage et qui l'a envoyée à Henri Duplaisir"), accompagnée de la coupure de journal. La personne que Ken Bullard faisait chanter était en réalité Matt Moissat. L'identité que ce dernier cherchait à dissimuler était son identité de maître-chanteur. La coupure de journal est l'élément qui a permis à Moissat de savoir que Duplaisir était DeMasque. Mais vous n'avez aucune preuve confirmant que Moissat se trouvait à KB Sécurité ce soir-là.

Déposition de Matt Moissat : Le dernier témoignage

Cette fois vous n'avez qu'une seule chance pour trouver la bonne affirmation à attaquer. Il s'agit de la phrase 9 ("M. Duplaisir portait son costume de Mask DeMasque, d'où l'absence d'empreintes"). Matt Moissat ne pouvait pas être au courant de ce détail à moins de se trouver dans le bureau du PDG à ce moment-là. La cour déclare alors l'accusé, Henri Duplaisir, non coupable. Vous n'avez plus qu'à montrer l'urne à Henri pour lui prouver qu'il y a toujours un moyen de recoller les morceaux.

Episode 3 - Recette de volte-face

Partie 1 : l'enquête

L'inspecteur Dick Tektiv vous fournit le premier indice de cette affaire, une coupure de magazine. Après avoir interrogé Maya sur la suite des événements, rendez-vous au centre de détention pour découvrir que l'accusée n'est autre que Maguy Loiseau, ex-policie. Faites-la parler d'elle, demandez-lui ce qui s'est passé, interrogez-la sur le verdict coupable et sur l'autre type. Montrez-lui la coupure de magazine avant d'aller faire un tour au restaurant Bellissima.

Examinez le porte-revues rempli de magazines de modes pour dénicher un quotidien sportif comportant des inscriptions. Revenez au centre de détention et montrez le quotidien à Maguy Loiseau. De retour au restaurant Bellissima, vous faites la connaissance de Luigi Labocca. Interrogez-le sur Bellissima, sur ce qui s'est passé et sur le vieil homme. Présentez-lui ensuite le profil de Maguy Loiseau afin de débloquent un nouveau sujet de conversation sur le mobile de Maguy. Phoenix décèle alors la présence d'un triple verrou psyché mais il s'aperçoit qu'il n'a plus le Magatama en sa possession.

Direction maintenant le parc des vitamines. Commencez par demander au vieil homme ce qu'il a vu, ce qu'il sait sur Maguy Loiseau et le Bellissima, et pourquoi il est un habitué du restaurant. Examinez le magazine posé sur la droite pour récupérer les offres d'emploi. Revenez au restaurant Bellissima et montrez votre nouvel indice à Luigi qui s'empare alors de Maya pour l'embaucher d'office. Allez aux affaires criminelles en passant par le centre de détention et le cabinet d'avocats. Vous y trouvez Dick Tektiv que vous pouvez interroger sur Maguy Loiseau, la victime et l'enquête, avant d'évoquer les contradictions. Confiez-lui le quotidien sportif pour qu'il en fasse une analyse graphologique, puis montrez-lui le profil de Luigi Labocca pour ouvrir un nouveau sujet de discussion sur le charmant chef.

Rendez-vous au restaurant Bellissima en passant par le centre de détention et retrouvez Maya en tenue de serveuse.

Parlez-lui de son nouveau travail ainsi que de la formule du jour pour ajouter le menu du jour (déjeuner) au dossier. Discutez ensuite de la cuisine et allez la fouiller avant que Labocca ne revienne. Vous y trouvez le Magatama posé sur la table ainsi qu'un coffre rempli de flacons d'huile tous identiques. Vous conservez le petit flacon différent des autres au contenu inconnu.

Revenez maintenant au parc des vitamines via le restaurant et examinez le scooter rose pour l'enregistrer dans le dossier après une brève rencontre avec le "double" de Phoenix. Demandez au vieil homme pourquoi il est un habitué du Bellissima pour mettre en évidence un triple verrou-psyché. Dans l'immédiat, dirigez-vous vers les affaires criminelles en passant par le Bellissima et le centre de détention. Tektiv vous rend le quotidien sportif en indiquant que l'auteur des gribouillages est bien la victime, Marc Ram. N'oubliez pas de lui présenter le petit flacon afin qu'il vous propose de l'envoyer au labo, et faites-lui révéler le secret de Labocca. Vous obtenez au passage le contrat de prêt de Luigi qui affiche une dette d'un demi-million d'euros. Allez au centre de détention, puis au Bellissima et au parc des vitamines pour utiliser le Magatama sur le vieil homme.

Verrou-psyché du vieil homme : Habitué du Bellissima

Soutenez qu'aucun être humain ne choisirait d'aller manger dans ce restaurant en montrant le menu du jour. Prouvez-lui que vous savez qu'il est fauché comme les blés en lui sortant les offres d'emplois. Le premier verrou a sauté. Utilisez le quotidien sportif pour prouver qu'il n'y a pas de journaux au Bellissima. Faites sauter le dernier verrou en indiquant que la vraie raison pour laquelle il se rend au Bellissima est la présence de Maguy Loiseau. Laissez-le ensuite déballer son sac sur ce sujet tabou, et attendez que le vieil homme vous révèle enfin son nom, Victor Kudo.

De retour au restaurant Bellissima, montrez à Maya le profil de Victor Kudo et revenez avec elle interroger le vieil homme sensible à sa tenue de serveuse. Mia prend le relais et Victor accepte de parler de ce qu'il a vu, du Bellissima et de son statut d'habitué. Il évoque alors le casier de Labocca et vous récupérez la note de Victor. Faites un saut au Bellissima et présentez le Magatama à Luigi Labocca.

Verrou-psyché de Luigi Labocca : Le mobile de Maguy

Dites que vous pensez que le billet gagnant a été volé par Luigi lui-même. La preuve qu'il n'en est pas à son premier vol réside dans la note de Victor. La preuve incontestable qu'il a déjà volé ses clients n'est autre que le Magatama qui avait disparu après votre passage au Bellissima. Enfin, montrez le contrat de prêt de Luigi pour lui prouver que vous savez qu'il a besoin d'une grosse somme d'argent.

Luigi vous raconte alors tout ce qu'il sait sur le mobile de Maguy. Faites-le parler également du billet gagnant avant que le procureur Godot ne vienne vous interrompre.

Partie 2 : le procès

Le premier témoin, Dick Tektiv, vous fournit le rapport d'autopsie de Marc, la victime. Il vous indique ensuite le plan du restaurant et l'emplacement de la victime à l'heure du crime. Récupérez le plan du Bellissima et commencez votre premier contre-interrogatoire.

Déposition de Dick Tektiv : L'incident

Attaquez tout de suite la première affirmation et insistez, ce qui vous permet d'obtenir la photo du crime. Attaquez l'affirmation suivante et insistez à nouveau. Faites la même chose sur la réplique 3 ("On a trouvé des traces de poison dans sa tasse de café"). La tasse de café est ajoutée au dossier de l'affaire. Ensuite, attaquez les affirmations 4 et 5 et choisissez une fois de plus d'insister pour récupérer le billet de loterie d'une valeur de 500 000 euros. Le tablier et le cyanure de potassium sont également ajoutés à la liste des indices.

Déposition de Dick Tektiv : L'enquête

Attaquez l'affirmation 4 ("Mais on a vite découvert qui c'était, et l'enquête a pu avancer rapidement") et demandez des précisions concernant la pochette à médicaments pour ajouter celle-ci au dossier de l'affaire. Présentez ensuite cette nouvelle preuve à l'affirmation 6 ("Et c'est tout. Il ne manquait rien d'autre sur la scène du crime") et insistez sur le médicament.

Déposition de Victor Kudo : Ce dont j'ai été témoin

Attaquez sa seconde réplique ("La soubrette lui a apporté un caféccino... mais elle a mis quelque chose dedans") et

insistez pour que le témoin complète sa déposition. Attaquez ensuite l'affirmation 4 ("La voilà la soubrette, là, sur le banc des accusés. Je m'en souviens très bien") et insistez à nouveau, puis attaquez sur ("Elle avait un ruban dans les cheveux et la lanière de son tablier était desserrée"). Orientez ensuite le débat sur le dos de la serveuse, puis, lorsqu'il dit ("Vu de devant, rien ne m'a paru bizarre") présentez le tablier.

Déposition de Victor Kudo : La victime

Ici, vous n'avez qu'à présenter la tasse de café à l'affirmation 5 ("L'agité a pris la tasse de l'autre main") pour démontrer son témoignage.

Déposition de Victor Kudo : Main gauche ou main droite

Présentez le profil de Marc Ram dès la première affirmation pour démontrer que la victime n'a pas pu porter l'oreillette du côté gauche.

Déposition de Victor Kudo : Le dernier affrontement

Attendez la quatrième réplique ("Celui-ci s'est cassé et le contenu a complètement trempé la nappe") pour présenter la photo du crime en guise d'objection. Au terme du procès vous récupérez le témoignage de Victor comme nouvel élément du dossier.

Partie 3 : l'enquête

Après avoir demandé à Maya si elle a une idée sur ce qu'il convient de faire ensuite, allez successivement au centre de détention et aux affaires criminelles avant de revenir au centre de détention pour rejoindre le restaurant Bellissima. Interrogez Tektiv sur le procès d'aujourd'hui, la formule du jour et la radio, sur quoi vous vous retrouvez bloqué contre un nouveau verrou-psyché. Utilisez donc le Magatama pour faire craquer Tektiv.

Verrou-psyché de Dick Tektiv : La Radio

L'émission que l'inspecteur écoutait avait un rapport avec le billet de loterie. Le verrou saute et Dick vous explique tout à propos de la radio. Vous récupérez également le prospectus Radio Millionnaire.

Présentez à l'inspecteur le profil de Mars Ram, puis rendez-vous à Blue Screens S.A. Interrogez Lisa Basil, la directrice de la société, à propos de Blue Screens S.A. et de ce qui s'est passé, puis examinez le bureau de Marc Ram. Vous trouvez des tickets perdants sur le sol, ainsi que le calendrier de Marc posé sur la table. Présentez à Lisa le profil de son ancien employé et faites-la parler des ennuis de Marc pour découvrir un triple verrou-psyché que vous ne pouvez pas faire sauter pour l'instant.

Rendez-vous maintenant à la cuisine du Bellissima où vous pourrez demander au patron ce qu'il sait sur la femme qui vient de quitter les lieux. En lui montrant le contrat de prêt de Luigi, il vous en dira plus sur la femme en question et sur Sadouille-Crédit. En sortant du restaurant, vous recevez le panier-repas de Tektiv. Continuez en direction du parc des vitamines pour arriver à Sadouille-Crédit où vous croisez brièvement la femme de l'autre fois. Inspectez les lieux pour trouver le CD MC Bomber sur le bureau ainsi que les allumettes Belissima près des cendres répandues par terre.

Revenez ensuite au parc des vitamines pour discuter avec Victor du procès d'aujourd'hui et de son métier d'artisan brodeur.

Laissez-le partir dans son délire afin de l'interroger ensuite sur la "course". Rendez-vous à la cuisine du Bellissima pour constater que M. Labocca est sorti, puis filez au centre de détention où vous retrouvez Maguy. Elle vous parle des contradictions et de ce qui s'est passé après l'incident. En présentant le profil de Victor Kudo, vous pourrez en savoir plus sur le témoignage du vieil homme. Donnez-lui le panier-repas confié par Tektiv pour qu'il soit finalement englouti par Maya et Phoenix.

Vous pouvez à présent revenir aux affaires criminelles et faites parler Tektiv sur Sadouille-Crédit et les virus informatiques. Montrez-lui le disque MC Bomber pour le mettre à jour dans le dossier. Allez ensuite à Sadouille-Crédit en passant par le centre de détention, le Bellissima et le parc des vitamines. En examinant les vêtements accrochés au mur, vous y trouvez un badge en carton, ce qui a pour effet de faire sortir le tigre de sa tanière. Interrogez Violette sur Sadouille-Crédit et sur ce qui s'est passé, puis montrez-lui le profil de Furio Tigre avant revenir sur le fait qu'il lui aurait sauvé la vie et sur le pansement qu'elle porte à la tête. Vous n'avez pas encore les armes pour faire sauter son

quadruple verrou-psyché, alors rendez-vous aux affaires criminelles en passant par le parc des vitamines, le Bellissima et le centre de détention. Montrez à Dick Tektiv le profil de Violette et interrogez-le sur la famille Cadaverini. Vous recevez au passage un nouveau panier-repas pour Maguy. Rendez-vous à Blue Screens S.A. en passant par le centre de détention et le Bellissima, et utilisez le Magatama sur Lisa Basil.

Verrou-psyché de Lisa Basil : Les ennuis de Marc

Demandez si les ennuis de M. Ram avaient un rapport avec les tickets perdants. Présentez ensuite le billet de loterie en disant que Marc ne se contentait pas de parier sur les courses de chevaux. Ses ennuis étaient liés au calendrier où il est marqué qu'il avait rendez-vous avec le Tigre. Présentez alors le profil de Furio Tigre, puis le CD MC Bomber pour faire sauter le dernier verrou-psyché. Vous n'avez plus qu'à l'interroger à nouveau sur les ennuis de Marc pour ouvrir un nouveau sujet de conversation qui vous permet de mettre à jour le CD MC Bomber et de jeter les tickets perdants.

Allez à Sadouille-Crédit en passant par le Bellissima et le parc des vitamines. Examinez le papier posé au-dessus de l'étagère au fond de la pièce pour récupérer la facture de garage. Vous avez tout ce qu'il faut pour briser le quadruple verrou-psyché de Violette.

Verrou-psyché de Violette Cadaverini : Le pansement à la tête

Demandez-lui si sa blessure avait quelque chose à voir avec la facture de garage. Prouvez que son lien avec les Cadaverini est très fort en montrant le profil de Bruto Cadaverini. Prétendez que l'auteur du délit de fuite n'est autre que Furio Tigre. Utilisez le scooter comme preuve que le Tigre a eu un accident avec sa moto. Enfin, affirmez que le Tigre n'a pas payé l'opération pour Violette mais pour Bruto Cadaverini.

Violette accepte de tout vous raconter à propos de son pansement à la tête et du dédommagement. Sur quoi vous obtenez le dossier médical de Violette et vous jetez la facture du garage désormais inutile. Rendez-vous au parc des vitamines et au Bellissima pour passer au chapitre suivant.

Partie 4-1 : le procès

Après avoir reçu le petit flacon des mains de Dick Tektiv, vous pénétrez à nouveau dans la salle d'audience.

Déposition de Luigi Labocca : Au Bellissima

Attaquez l'affirmation 3, insistez, puis sur la dernière réplique, présentez le profil de Marc Ram au témoin.

Déposition de Luigi Labocca : Le miroir

Sur la dernière phrase ("Jé n'ai touché qué lé miroir, rien d'autre !") présentez la photo du crime pour démontrer la déposition de Luigi en indiquant sur la photo l'élément qui ne devrait pas être là : le vase de gauche. Sa présence est en contradiction avec le témoignage de Victor. Affirmez ensuite qu'il y a une raison évidente aux contradictions du témoignage de M. Kudo, la victime n'en étant pas une.

Déposition de Luigi Labocca : Au restaurant

Attaquez l'affirmation 2 ("Lé vieil homme, il est arrivé peu dé temps après") et demandez-lui de préciser quelle heure il était pour qu'il rajoute ("Jé mé souviens qué lé vieil homme est arrivé peu après, jousté après 14h00"), sur quoi vous n'avez qu'à présenter le prospectus Radio Millionnaire pour confirmer l'existence d'une mise en scène. Dites que le tueur a caché le corps du vrai M. Ram à l'intérieur du Bellissima, puis désignez la cuisine sur le plan comme endroit exact où le corps était caché. Prouvez-le en sortant le petit flacon trouvé en cuisine.

Déposition de Luigi Labocca : Les aveux

A la deuxième réplique ("Oune homme m'a forcé à lé faire.

Jé n'avais pas lé choix") présentez le profil de Furio Tigre. Dites que le témoin ne pouvait pas tenir tête à M. Tigre tant que ce dernier avait le contrat de prêt de Luigi.

Partie 4-2 : le procès

Avant toute chose, demandez à l'inspecteur de faire analyser les empreintes du petit flacon qu'il vous a rendu tout à l'heure.

Déposition de Furio Tigre : L'alibi du Tigre

Attaquez dès la deuxième phrase ("En décembre dernier, j'avais le nez dans les affaires. J'étais coincé au bureau") et insistez pour qu'il rajoute ("Ce jour-là, j'étais aussi au bureau. J'ai jamais vu c'type d'ma vie"), sur quoi vous pouvez présenter le calendrier de Marc.

Déposition de Furio Tigre : Marc Ram, la victime

Allez jusqu'au bout du témoignage, et lorsqu'il dit ("J'ai jamais mis les pieds au Bellissima j'veous dis, vous piguez ?") présentez les allumettes Bellissima.

Déposition de Furio Tigre : Au Bellissima

Présentez les plans du Bellissima à l'affirmation 2 ("En ouvrant la porte du resto, j'ai vu un vilain spectacle"). A la question, qui est cet assassin, indiquez le profil de Furio Tigre. La serveuse vue par Kudo était Violette Cadaverini.

Déposition de Furio Tigre : Liens avec la victime

Allez jusqu'au bout du témoignage et attaquez sur ("Si la serveuse avait pas fait ce qu'elle a fait, j'aurais réglé l'affaire") et demandez-lui ce qu'a fait Maguy pour qu'il rajoute ("Après ce qu'elle a fait, j'avais plus qu'à oublier mon flouze !"). Là-dessus, attaquez à nouveau et choisissez de faire modifier le témoignage. Le Tigre rajoute alors ("J'avais mes 100 000 euros, j'avais aucune raison de buter c'mec !"). C'est le moment de sortir le disque MC Bomber. Lorsque le juge vous demande pourquoi M. Tigre avait besoin d'un million d'euros, présentez le dossier médical de Violette. A la question ("Quel tour M. Tigre a-t-il joué pour faire porter le chapeau à l'accusée ?") présentez le badge en carton.

Après l'intervention de Tektiv, vous reprenez possession du petit flacon et devez l'utiliser en guise d'ultime pièce à conviction. Dites que ce flacon prouve la culpabilité du Tigre parce qu'il contient du cyanure de potassium. La cour déclare alors l'accusée Maguy Loiseau non coupable, et vous n'avez plus qu'à lui donner le petit cadeau de Tektiv : le panier-repas.

Episode 4 - La volte-face initiale

Partie 1-1 : le procès

Retour quelques années en arrière du côté de Mia Fey alors qu'elle est sur le point d'entamer son premier procès en tant qu'avocate de la défense. Suite aux explications de Tektiv, vous recevez la carte du pont du néant où s'est déroulé le meurtre.

Déposition de Dick Tektiv : Récapitulatif de l'incident

Attaquez les répliques 1 (vous obtenez la note de la victime), 2, 3 et 4 (vous obtenez la photo du crime). Tektiv ajoute ("Voici une photo du coffre mais je n'y vois rien d'étrange"), sur quoi vous devez objecter en présentant la note de la victime. L'écharpe est ajoutée au dossier de l'affaire.

Déposition de Dick Tektiv : Le drame du pont du néant

Après avoir reçu la photo du témoin, attendez l'affirmation 4 ("L'assassin a poussé la victime à terre pour la poignarder dans le dos !") pour présenter la photo du crime où vous devez désigner le devant du manteau de la victime pour contredire la déposition. Utilisez ensuite l'écharpe comme preuve que la surface du pont était boueuse. Dites alors que la fausse preuve est la déposition du témoin.

Déposition de Melissa Foster : La photo du témoin

L'appareil photo est ajouté au dossier de l'affaire. A l'affirmation 4 ("J'ai accouru et c'est là que j'ai pris la photo du moment crucial") présentez la photo du témoin pour que Melissa rajoute ("La victime s'est retournée et a essayé de s'enfuir, mais...") et ("Elle n'a pu faire qu'une dizaine de mètres avant d'être poignardée dans le dos"), sur quoi vous présenterez la carte du pont du néant.

Déposition de Melissa Foster : La fuite après le crime

Présentez à nouveau la carte du pont du néant à l'affirmation 3 ("C'était sans doute le seul moyen pour lui de s'assurer

que le corps resterait caché") et attendez qu'elle rajoute ("Le tueur a forcé le coffre de la voiture volée et a caché le corps à l'intérieur") pour présenter une fois de plus la carte du pont du néant à la cour. Dites que le témoin se contredit et qu'elle a vu les rayures parce que c'est elle qui a caché le corps. Ce n'est pas Mlle Foster qui a appuyé sur le déclencheur mais l'appareil photo lui-même, muni du déclencheur. Vous devez alors indiquer l'endroit où elle se trouvait au moment de l'incident : il s'agit du point bleu où se trouvait également la victime. Enfin, utilisez l'écharpe pour démontrer que Florimet, l'accusé, ne savait plus à quoi ressemblait Valérie Plantule, la victime.

Partie 1-2 : le procès

Suite aux révélations de Florimet, le diamant est ajouté au dossier de l'affaire.

Déposition de Melissa Foster : Le passé de Melissa

Attaquez dès le début ("Je... J'étais à l'étranger jusqu'à il y a encore deux ans") et insistez pour qu'elle rajoute ("Naturellement, je ne connaissais ni la victime, ni l'accusé"). Attaquez ensuite l'affirmation 4 ("En vouloir à l'officier qui a témoigné contre vous il y a 5 ans, au point de la tuer..."), insistez à nouveau et faites ajouter cette déclaration au témoignage. Melissa rajoute donc ("J'ai eu de la chance de ne pas porter une écharpe blanche"), sur quoi vous présentez l'écharpe en question. La raison pour laquelle le témoin a cru que l'écharpe était blanche réside dans la note de la victime. La troisième personne à connaître le contenu de la note était Dahlia Plantule, la soeur de la victime. Enfin, la raison pour laquelle le témoin aurait tué sa propre soeur, Valérie Plantule, est encore liée à la note de la victime.

Déposition de Melissa Foster : Il y a cinq ans

Présentez la carte du pont du néant à l'affirmation 4 ("Et là, M. Florimet m'a poussée dans la rivière pour essayer de me tuer !"). Puis indiquez la photo du témoin comme contradiction à la logique de Hunter. Dites que Dahlia a risqué sa vie en sautant dans les rapides de la rivière Aigle à cause du diamant, et prétendez que la seule personne à pouvoir témoigner des crimes de cette femme est Régis Florimet.

Déposition de Régis Florimet : Qui Régis a-t-il vu ?

Présentez la photo du témoin à l'affirmation 4 ("Puis enfin, une femme est arrivée. Elle se tenait devant moi") pour clore ce chapitre.

Episode 5 - Le pont des volte-face

Partie 1-1 : l'enquête

Ecoutez les explications de Maya et Pearl et récupérez le numéro de fin d'année du magazine "Oh ! Culte !" avant de partir au temple Hazakura. Commencez par interroger la mère supérieure, Bikini, sur le dojo de spiritisme et l'autre nonne. Rendez-vous ensuite au grand hall pour y trouver Mlle Elise Deauxnim qui vous en apprendra plus sur elle-même et sur cet endroit, et qui vous remettra le plan du temple Hazakura. Revenez au portail principal, puis dirigez-vous vers le pont suspendu, le portail du temple intérieur et la salle d'entraînement. Après l'intervention furtive d'Iris, examinez le parchemin suspendu au mur de droite pour le rajouter au dossier de l'affaire.

Allez jusqu'au pont suspendu en passant par le portail du temple intérieur. Vous y trouvez Laurence Deauxnim, que vous connaissez sous le nom de Paul Defès. Interrogez-le sur lui-même, sur Elise et sur les livres illustrés pour récupérer la photo d'Elise. Montrez-lui ensuite le profil d'Iris pour savoir ce qu'il pense de la jeune nonne. Un peu plus tard, vous avez l'occasion de discuter avec Iris à propos d'elle et du temple Hazakura, sur quoi elle vous remet son voile. Mais lorsque vous lui demandez si vous vous connaissez, vous vous retrouvez face à un quintuple verrou-psyché. Dans la nuit, vous êtes alerté par le cri de Bikini qui vient de découvrir le corps sans vie de Mlle Elise Deauxnim. Le pont est en feu et Phoenix fait une chute dans le vide.

Partie 1-2 : l'enquête

Vous vous retrouvez finalement dans la peau de Benjamin Hunter. Phoenix étant hospitalisé, il a confié à Hunter son Magatama et son badge d'avocat pour que son ancien rival défende à sa place Iris au tribunal. Interrogez-la sur elle, sur

la nuit du crime et demandez-lui si elle a une idée par rapport à ce qui s'est passé. Au cours de la discussion, vous pourrez lui demander de quoi elle avait peur, ce qui mettra en évidence un double verrou-psyché.

Laissez ça de côté pour le moment et allez au pont suspendu pour y trouver Dick Tektiv. Parlez-lui de ce qui s'est passé, du pont du néant et du procureur Godot, sans oublier d'évoquer la foudre afin d'obtenir le bulletin météo. Rendez-vous maintenant au portail principal où vous attend Paul Defès qui vous en dira plus sur Iris et la nuit du crime malgré un double verrou-psyché qui vous oblige à enquêter ailleurs pour l'instant. Dirigez-vous donc au grand hall et demandez à Soeur Bikini, la mère supérieure, ce qu'elle sait à propos de la nuit du crime et ce qu'elle a vu. Questionnez-la sur la raison de son retour et sur la disciple, puis présentez-lui le profil d'Iris et examinez le bout de papier au fond à gauche de la pièce pour trouver la "note à Iris".

Rendez-vous dans la cour pour faire le point avec Tektiv sur la victime, ce qui s'est passé et le procès du lendemain. Le rapport d'autopsie d'Elise est mis à jour et vous pouvez demander à Tektiv ce qu'il sait sur le temple intérieur. Examinez ensuite la statue en or pour rajouter le Shichito au dossier de l'affaire. N'oubliez pas non plus de regarder le bâton de la victime tombé sur le sol pour le récupérer. De retour dans le grand hall, allez au portail principal et jetez un oeil sur le scooter des neiges avant de vous rendre au pont suspendu, puis au centre de détention. Après avoir évoqué le temple intérieur avec Iris, utilisez le Magatama pour tenter de faire parler la jeune femme.

Verrou-psyché d'Iris : J'ai eu peur

Demandez d'abord si c'est bien la note à Iris qui l'effrayait au point de la faire rester dans sa chambre. Ensuite, affirmez qu'elle tenait absolument à ce que Phoenix Wright n'en sache rien, ce qui aura pour effet d'achever l'ouverture des verrous.

Iris vous explique tout sur les raisons de sa peur et vous indique l'emplacement du hall divin sur la carte du temple Hazakura. Le témoignage d'Iris est également ajouté au dossier de l'affaire. Rendez-vous maintenant au hall divin en passant par le pont suspendu, où vous surprenez Paul Defès en pleine réflexion. Faites lui parler du hall divin, d'Iris et de la nuit du crime. C'est le moment de sortir le Magatama pour lui faire cracher le morceau.

Verrou-psyché de Paul Defès : La nuit du crime

Prouvez que Paul n'aurait pas pu voir la foudre frapper le pont du néant depuis sa chambre en sortant le plan du temple Hazakura. Vous devez ensuite indiquer sur la carte où se trouvait Paul à ce moment-là, c'est-à-dire dans le hall divin. Dites que vous savez qu'il avait rendez-vous avec Iris et que la preuve réside dans la note à Iris. L'ouverture est réussie.

Paul vous parle maintenant librement de la nuit du crime ainsi que d'un truc incroyable, tellement incroyable d'ailleurs que vous butez carrément sur un quintuple verrou-psyché...

Partie 2-1 : le procès

C'est un procès singulier qui s'engage puisque Hunter joue pour la première fois le rôle de l'avocat de la défense face à Franziska von Karma, procureur depuis l'âge de 13 ans. Vous recevez également la photo du crime comme nouvelle pièce à conviction.

Déposition de Bikini : La nuit du meurtre

Présentez le témoignage d'Iris à l'affirmation 3 ("Alors, j'ai laissé Iris aider notre disciple et je suis retournée au temple Hazakura") pour que Bikini rajoute ("Iris est arrivée au temple intérieur. Elle était habillée exactement comme au dîner"), ce qui vous permet de la contredire en présentant le voile d'Iris.

Déposition de Bikini : Après le bain

Attaquez l'affirmation 3 ("Iris était... ! Oh, Mystique Elise ! Et en plus, avec ce sabre-la !") et dites que cette déposition est importante pour que Bikini rajoute ("Tout bien réfléchi... Iris ne portait pas son voile"). Avancez ensuite jusqu'à la réplique 5 ("Ce que j'ai vu a dû arriver après qu'elle a été poussée par la fenêtre de sa chambre") et présentez le rapport d'autopsie d'Elise en guise de contradiction.

Déposition de Bikini : Quelques précisions

Attaquez l'affirmation 3 ("Je n'avais jamais vu autant de sang de ma vie...") et insistez pour qu'elle rajoute ("J'ai vu l'instant où le sabre, enfoncé jusqu'à la garde, a été retiré en douceur") et présentez immédiatement le Shichishito.

Déposition de Bikini : Où se trouve l'arme ?

Suite aux remarques concernant la motoneige, la photo de traces est rajoutée au dossier de l'affaire. Attendez la phrase 3 ("Et j'ai vu des traces dans la neige qui prouvent qu'on s'est servi de la motoneige !") pour attaquez. Insistez, puis présentez la photo de traces à l'affirmation 5 ("Le meurtrier a pu jeter l'arme dans l'Aigle avant de revenir, pendant que j'étais évanouie"). Il y a bien une contradiction dans ce qu'avance Mlle von Karma et c'est le bulletin météo qui peut vous aider à le démontrer. La preuve qu'il ne neigeait plus au moment du meurtre se voit sur la photo du crime. Vous n'avez plus qu'à faire venir Paul Defès pour témoigner.

Partie 2-2 : le procès

Déposition de Paul Defès : Ce que j'ai vu

Allez jusqu'au bout du témoignage et présentez le profil de Phoenix Wright lorsqu'il prétend qu'il n'a rencontré personne sur le pont ce soir-là.

Déposition de Paul Defès : Ce que j'ai vu - 2

Attaquez l'affirmation 4 ("Le tonnerre grondait encore, mais je suis allé voir tout de suite ce qui s'était passé") et demandez-lui pourquoi il n'a pas appelé. Paul rajoute alors ("Je suis arrivé au pont et Nick est arrivé moins d'une minute après moi"), sur quoi vous devez présenter le bulletin météo.

Déposition de Paul Defès : Le quart d'heure omis

Attaquez l'affirmation 2 ("Je dessinais ! Devant le pont ! J'étais perdu dans la contemplation de mon art !") et demandez d'examiner le dessin de Paul pour qu'il soit rajouté au dossier. Le témoin rajoute également ("J'ai vu Iris s'envoler ! Son voile blanc battait comme des ailes !"), ce qui vous permet de présenter le voile d'Iris.

Déposition de Paul Defès : La preuve du vol d'Iris

La boule de cristal est ajoutée au dossier de l'affaire. Présentez la photo d'Elise à l'affirmation 5 ("Après tout, qui d'autre aurait pu perdre une boule de cristal ce soir-là ?"). Dites que vous pouvez prouver qu'on a fait tomber la boule de cristal avant le meurtre, et présentez la boule de cristal elle-même. Enfin, lorsque le juge vous demande de montrer comment le corps de la victime a été transporté au temple Hazakura, vous n'avez qu'à présenter la photo de traces laissées par la motoneige.

Partie 3-1 : l'enquête

Vous reprenez le contrôle de Phoenix, à peine remis de son accident. En revenant vers le portail principal, vous rencontrez Franziska von Karma qui vous parle d'elle, du procès d'aujourd'hui et de ce qui s'est passé. Allez voir Soeur Bikini au grand hall et demandez-lui de vous en dire plus sur Iris, sur le temple intérieur et sur Elise Deauxnim. Outre l'apparition d'un nouveau verrou-psyché, vous pouvez discuter de Pearl avant de partir inspecter la cour. Examinez d'abord la statue d'or puis le bâton posé sur la neige, et revenez au grand hall pour y retrouver Bikini et l'inspecteur Tektiv, sans oublier le procureur von Karma.

Allez au portail principal, au pont suspendu et au portail du temple intérieur où vous retrouvez finalement Pearl. Examinez l'incinérateur sur l'écran de gauche pour constater qu'il a été utilisé récemment, puis regardez le portail central sur l'écran de droite. Rendez-vous ensuite dans la salle d'entraînement et observez le cadenas nouvellement posé sur la porte. Regardez aussi le parchemin suspendu à droite pour qu'il soit mis à jour dans le dossier de l'affaire (cliquez dessus pour voir l'état du parchemin avant et après).

Le procureur Godot fait alors son apparition dans la pièce, et vous pouvez lui demander où il se trouvait et ce qu'il entend par quelque chose d'inexorable. La discussion vous conduit ensuite à parler de Mia Fey et du cadenas à combinaison.

Retournez au portail du temple intérieur puis au jardin pour parler avec Tektiv de l'enquête et de Maya. Examinez la grande lanterne en pierre pour découvrir les inscriptions en lettres de sang, ainsi que le petit objet rouge à gauche de l'écran (vous récupérez le talisman de Maître Kurain). Interrogez Tektiv sur le message de sang et sur la véritable scène

du crime. Revenez au portail du temple intérieur, au pont suspendu et au portail principal pour retrouver Iris et Hunter. Allez ensuite au grand hall pour utiliser le Magatama sur Bikini.

Verrou-psyché de Bikini : Elise Deauxnim

Prouvez la véritable identité de Mlle Elise Deauxnim à l'aide du talisman de Maître Kurain. Ajoutez ensuite le parchemin suspendu pour confirmer vos dires. Vos déductions ont pour effet de faire sauter tous les verrous à la fois, et Bikini accepte de vous parler d'Elise Deauxnim avant que vous ne soyez interrompu par un séisme. Foncez au portail principal pour passer au chapitre suivant.

Partie 3-2 : l'enquête

Interrogez Iris sur la fuite, le cadenas à combinaison et la nuit du crime pour mettre en évidence un triple verrou-psyché, puis partez voir Hunter au jardin. Faites le point avec lui sur l'enquête, les séismes et Iris. Passez ensuite par le portail du temple intérieur et le pont suspendu pour regagner le hall divin où se trouve Pearl actuellement. Elle vous parle du dessin de Laurence mais vous oppose un quintuple verrou-psyché lorsque vous évoquez la nuit du crime. Après l'avoir interrogée sur ses pouvoirs disparus, allez au grand hall en passant par le pont suspendu et le portail principal. Bikini vous parle de la technique de channeling Kurain, des querelles de famille, et surtout de l'affaire DL-6 et de la relation entre Morgan et Iris.

De retour dans la cour, Tektiv évoque l'enquête, la lettre et l'arme du crime, ce qui vous permet de récupérer au passage la lettre brûlée et d'en lire son contenu. Demandez-lui quelle est son arme secrète et acceptez de jouer les experts médico-légaux en utilisant l'appareil sur le bâton posé à gauche sur la neige. Expliquez-lui que vous pensez qu'il pourrait s'agir de la véritable arme du crime afin de récupérer le bâton de la victime.

Faites tout le chemin jusqu'au jardin (grand hall, portail principal, pont suspendu, portail du temple intérieur) et présentez à Hunter le profil de la soeur jumelle d'Iris pour qu'il vous parle de Dahlia Plantule et de sa mort. Il est temps de revenir à la salle d'entraînement pour utiliser le Magatama sur Iris.

Verrou-psyché d'Iris : La nuit du crime

Rappelez à Iris que Bikini l'a aperçue ailleurs que dans sa chambre le soir du crime. Le fait qu'Iris aurait quitté le grand hall à 21h40 ne colle pas avec le voile d'Iris. La seule façon d'expliquer la contradiction des faits est qu'il y avait deux Iris et vous pouvez le prouver en montrant le profil de Dahlia Plantule.

Iris accepte finalement de parler de la nuit du crime, de sa trahison et de sa vengeance. Rendez-vous maintenant au hall divin en passant par le portail du temple intérieur et le pont suspendu, puis utilisez le Magatama sur Pearl.

Verrou-psyché de Pearl Fey : La nuit du meurtre

Indiquez sur la carte l'endroit où s'est rendue Pearl cette nuit-là : le temple intérieur. C'est son inquiétude pour Maya qui l'a poussée là-bas. Elle était préoccupée par la cloche à cause de ce qui était écrit sur la lettre brûlée. Cette nuit-là, Pearl essayait d'invoquer l'esprit de Dahlia Plantule. La personne qui a écrit les consignes n'est autre que Morgan Fey. Enfin, utilisez le parchemin suspendu comme preuve que Pearl a confondu le sens de certains mots inscrits sur la lettre.

La petite fille vous parle finalement de la nuit du crime et de ses pouvoirs disparus, mais aussi de la lettre de Morgan qui est alors mise à jour dans le dossier de l'affaire.

Partie 4-1 : le procès

Pour cette nouvelle partie du procès, Phoenix reprend sa place et Godot remplace le procureur Franziska von Karma. Suite aux propos d'Iris, son témoignage est roulé en boule et fourré dans une poche de la veste de Phoenix.

Déposition d'Iris : Le vrai meurtrier

Attaquez l'affirmation 3 ("Alors que Mystique Maya trébuchait, Mystique Elise a voulu lui donner le coup fatal") et dites que quelque chose vous chiffonne dans le témoignage d'Iris. Elle rajoute alors ("Elle a jeté son bâton et a sorti un poignard de sous sa bure !"), ce qui vous donne l'occasion de sortir le bâton de la victime. Présentez ensuite le profil d'Elise Deauxnim pour expliquer que la victime n'aurait jamais tenté de tuer Maya Fey.

Le poignard est ensuite ajouté au dossier de l'affaire.

Déposition d'Iris : L'affrontement

Démontez l'affirmation 4 ("C'est là que Mystique Maya a poignardé Mystique Elise !") en ressortant le rapport d'autopsie d'Elise. Vous recevez ensuite la lanterne en pierre comme nouvel élément du dossier.

Déposition d'Iris : La feinte d'Iris

Attaquez l'affirmation 5 ("Puis j'ai pris la motoneige pour transporter le corps jusqu'au temple Hazakura...") et demandez des détails à propos des traces avant de souligner que ce fait est très important. Iris rajoute ("Il ne neigeait plus au moment où le crime a été commis"), ce qui vous permet d'attaquer puis de présenter le bulletin météo à l'affirmation 4 ("J'ai traversé le pont du Néant en le traînant")

Déposition d'Iris : Le transfert du corps

Après avoir pris connaissance de la photo du pont du Néant, présentez tout de suite le dessin de Paul et dites que c'est une contradiction totale. Vous devez ensuite le démontrer en désignant d'abord sur le dessin l'un des deux câbles qui retiennent le pont, puis en présentant la photo du pont du Néant. Cette même photo vous aide également à démontrer que l'assassin avait bien la corde sur place pour créer le pendule. Utilisez ensuite la boule de cristal comme preuve que le corps a bien été balancé comme un pendule. La personne qui a réceptionné le corps du côté du temple Hazakura n'est autre qu'Iris elle-même. Vous comprenez alors que la femme qui est actuellement en face de vous est en réalité Dahlia Plantule, ou plutôt son esprit. Dites qu'Iris a bien eu une occasion de se substituer à Dahlia Plantule et que la personne qui l'a laissée s'échapper est Benjamin Hunter.

Partie 4-2 : le procès

Déposition de Dahlia : Le plan

Attaquez chacune des cinq affirmations de Dahlia pour qu'elle conclut par ("Vous comprenez pourquoi il fallait que je tue Maya Fey ? Mon objectif ?") et présentez le profil de Mia Fey. Dahlia raconte alors toute l'histoire. Le juge vous demande ensuite de prouver qu'il est impossible de sauter dans l'Aigle du côté du temple intérieur, présentez donc le plan du temple Hazakura pour le démontrer. Enfoncez le clou en disant que Maya se trouve actuellement ici, dans la salle d'audience. La personne qui a invoqué l'esprit de Dahlia avant que Pearl ne puisse le faire est en effet Maya Fey.

Partie 4-3 : le procès

Notez que le bâton de la victime vient d'être mis à jour suite aux informations d'Iris, tout comme le poignard analysé juste avant le début du procès.

Déposition de Maya Fey : Au temple intérieur

Attaquez l'affirmation 2 ("Soudain, quelqu'un m'a frappée à la tête...") et insistez. Attaquez l'affirmation 4 ("Il me semble avoir crié : Aidez-moi !") et demandez plus de détails sur ce qu'elle veut dire par "mon dernier espoir". Maya rajoute alors ("Dans la lueur de la lanterne en pierre, j'ai aperçu un homme derrière mon agresseur"), sur quoi vous devez présenter la lanterne en pierre. L'identité de l'homme que Maya a vu dans l'obscurité ne peut être que Godot.

Déposition de Maya Fey : Le tueur

Attaquez chacune des répliques de Maya, puis revenez à la deuxième ("Et quand je suis retournée dans le jardin, tout avait complètement changé...") et attaquez-la à nouveau pour que Maya rajoute ("Je pense que c'est pour mon bien que le tueur a pris soin de tout nettoyer"). Profitez-en pour présenter la lanterne en pierre, puis prétendez que le tueur a laissé le message de sang sur la lanterne parce qu'il ne l'a pas vu. Et la seule personne qui aurait pu passer à côté du message sans le voir n'est autre que Godot.

Déposition de Maya Fey : Après le drame

Allez jusqu'au bout du témoignage et attaquez l'affirmation 5 ("Il a trouvé Pearly le premier et lui a remonté le moral"). Interrogez Godot sur le fait qu'il ait remonté le moral de Pearl, puis attaquez à nouveau l'affirmation 5 pour lui demander cette fois des détails sur son enquête. Vous pouvez maintenant présenter le parchemin suspendu à l'affirmation 4 ("Et c'est là que M. Godot est arrivé au temple intérieur pour la première fois !"), avant d'utiliser la lettre brûlée comme preuve que quelqu'un d'autre a pu être au courant du projet. La personne qui relie Godot à Maya Fey est évidemment

Mia.

Déposition de Maya Fey : Au moment du meurtre

Attaquez l'affirmation 1 ("... Juste avant le meurtre, je crois que j'ai vu des lumières rouges. Trois") et insistez. Attaquez l'affirmation 5 ("A cet instant précis, j'ai entendu un cri horrible !") et détectez une contradiction. Désignez ensuite le poignard comme arme ayant permis à Dahlia de riposter. A la question : "comment le tueur a-t-il pu cacher sa blessure ?", présentez tout simplement le profil de Godot pour mettre en évidence le masque.

Le procès s'achève sur un verdict non coupable et il ne vous reste plus qu'à conclure que c'est pour Pearl que Maya s'efforce désormais de faire preuve de courage.

Pinobee : Les Ailes De l'Aventure

© Activision / Artoon 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

AFFAIBLIR LES ADVERSAIRES

Pour éviter que les ennemis n'évoluent de niveaux en niveaux, trouvez et détruisez l'ennemi doré de chaque stage.

Pirates des Caraïbes

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

🚩 MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

2. P3YM769R?7
3. 4W1DNLGKYX
4. VTTW8Y7SDP
5. NQJ3R5MPHX
6. OTTW269ZTB
7. T9F3CGQT4R
8. XWQ4ZRZ8ZX
9. KDNDQJNK11
10. XVPS9DJF15
11. S3YP1C5TJM
12. 7W1NLVXVCL
13. NQJVKNTTGJ
14. VTT40F3ZH3
15. T9FVCZNT?W
16. 24QWG2X4?V
17. RHW0K9ZV0Q
18. ZK379PH?99
19. GXX7P09DFB
20. 5744LTH1QS
21. KNNNZ17T?F
22. 2BRBFPQB?P
23. LHY?K1MHZQ
24. WK517YLL3N
25. C5V1PKW?M9

🚩 CHEAT CODES

1MM0RT4L	Vies illimitées
BVLL1TZ	Boulets de canon et balles illimités
CR3D1TS	Voir les crédits
G00D13S	Commencer avec un tripple cannon, un sabre et un pistolet
G3N1VS	Ennemis plus intelligents
L1TTLVN	Image de bébé
SH33P	Changer les soldats et les pirates en moutons

Pirates des Caraïbes : Le Secret du Coffre Maudit

© Buena Vista Interactive 2006

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause, puis appuyez sur Select pour afficher le menu des cheats. Faites ensuite l'une des manipulations suivantes :

Invincibilité

R, L, Haut, Haut, Gauche, Droite

Vent magique

Haut, R, Bas, Gauche, Gauche, Droite

Le plein de santé

Select, R, A, L, Gauche, Droite

Sortir de la carte à l'île

Gauche, A, Gauche, Select, Bas, Bas

Débloquer les rumeurs

A, L, Select, A, Droite, Haut

Tous les upgrades des bateaux

Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Select

Les meilleurs upgrades de Jack

Droite, L, Bas, A, Gauche, Select

Nourriture au max

A, Select, Gauche, Bas, Droite, Haut

1000 or

A, L, Select, R, Droite, Droite

Pitfall : The Mayan Adventure

© THQ / Majesco 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHEAT CODES

Avant d'effectuer un code, vous devez obligatoirement entrer le master code. Tous les codes (y compris le master) sont à effectuer sur l'écran du titre.

Master code

L, Select, A, Select, R, A, L, Select

Choix du niveau

Maintenez Select enfoncé et appuyez sur L ou R pour faire défiler les niveaux.

Toutes les armes

Commencez un niveau puis maintenez enfoncé Select et appuyez sur B pour obtenir 99 de chaque arme.

Mouvement libre

Commencez un niveau puis maintenez enfoncé Select Hold Select et appuyez sur une direction pour bouger.

NIVEAU LAKAMUL RAIN FOREST

A l'écran du titre, appuyez sur A, L, A, R, A, L, Select, Select, Start.

9 CONTINUES

A l'écran des continues appuyez rapidement sur Start jusqu'à ce que le nombre de continues soit à 9.

Planet Monsters

© Titus / Planet 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

2	England	H7Z3
3	Monaco	FDRO
4	Brazil	ZWWP
5	USA	SR8Q
6	Holland	GZW7
7	Japan	Z6F1
8	Kenya	KDC3

Planète des Singes

© Ubisoft / Visiware 2001

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

CODES DE NIVEAUX

- 2. 64N4HY
- 3. 7J#1Z7
- 4. DLT3BX
- 5. 59FZNJ
- 6. 1DKLS5
- 7. VL2CRZ
- 8. QK6293
- 9. JDDUTJ
- 10. 046PJ#
- 11. 3#9QLS
- 12. C12KYY
- 13. CBCYPH

Play Novel : Silent Hill

© Konami

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

JOUER AVEC CYBIL BENNETT

Terminez le jeu avec Harry Mason avec n'importe quelle fin. Appuyez sur Gauche ou Droite afin d'utiliser désormais Cybil Bennett.

Pocky & Rocky with Becky

© Natsume / Altron

+ D'INFOS

FORUM

 **MODE EXPERT**

A l'écran titre, faites : Haut, Bas, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Bas, Haut, Select. Puis, appuyez sur Start pour commencer à jouer.

Pokémon Donjon Mystère : Equipe de Secours Rouge

© Nintendo / Chunsoft 2006

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

LES RANGS

Bronze	Obtenir 50 Points
Argent	Obtenir 500 Points
Or	Obtenir 1500 Points
Platine	Obtenir 3000 Points
Diamant	Obtenir 7500 Points
Lucario	Obtenir 15000 Points

MISSIONS OPTIONNELLES

Les codes suivants s'effectuent à l'écran 'Lettres Miracles'. Attention, le jeu ne peut stocker que 8 missions.

Débloquer une mission 'J'ai des problèmes...', au Petit Bois

F?4N+WT??+6NFR?JF?6685?W.

Débloquer une mission 'Disparition', au Petit Bois

F?5N-QF??+6!?H??F?6R69?W.

Débloquer une mission 'Je ne sais plus où je suis', au Petit Bois

F?J?690?4Q6CC!??8?668Q?(femme).

Débloquer une mission 'S'il vous plaît, emmenez-moi!', au Petit Bois

4?1N5!Y??Q6+PS?F8?60(...)(male)?W.

Débloquer une mission 'Emmenez-moi' au Petit Bois

??FNC!S??3651N?X8??0+K?W.

Débloquer une mission 'Accompagnez-moi!', au Petit Bois

1?KN42X??+6(homme)(homme)H?FF46 05S?W.

Débloquer une mission 'Accompagnez-moi', au Petit Bois

2?0N13+??36RMT?R8420MX?W.

Débloquer une mission 'Accompagnez-moi!', au Petit Bois

1?6NW!0??(...)6F32?PF4?0Q7?W.

Débloquer une mission 'Sauvez mon Amour!', au Bois Sinistre

4?MXXKX?14PHY??FK?6RMC?(femme).

Débloquer une mission 'Livrez Lumiorbe!', au Bois Sinistre

6?2Y5!+?45N7-! ?FK4F5!R?W.

Débloquer une mission 'A l'aide!', au Bois Sinistre

P?2YJ1T?4HPCK1?+0?5664?W.

Débloquer une mission 'Amenez-moi à mon Amour', au Bois Sinistre

? ?1Y4!F?01PCJF?9-4?0-J?w.

Débloquer une mission 'Allez aider mon adversaire!', au Bois Sinistre

4?CYJ1S?F(homme)NS(...)Q?!94?RN9?.

Débloquer une mission 'Livrer Pommes', dans la Grotte Eclair

1?6PCPT?406(homme)2! ?0+4?5Q9??.

Débloquer une mission 'S'il vous plaît, emmenez-moi!', dans la Grotte Eclair

F?RPF?(...)?4+7?(...)R?H64?0R???

Débloquer une mission 'Accompagnez-moi'!, dans la Grotte Eclair

H?08?9S??Q64?P?!84S0+F?!.

Débloquer une mission 'Recherche Explograine!', vers la Grotte Eclair

1?M80MX?467C0! ?P04?TNS?5.

Débloquer une mission 'A l'aide!', dans les Ruines Enfouies

46CY6KT?4N5KP(homme)? ?5N76S7?W.

Débloquer une mission 'Amenez-moi à mon Amour', dans les Ruines Enfouies

?6?Y4WY?2FNR?4?9PC?OQ(...)?W.

Débloquer une mission 'Amenez-moi à mon Amour!', à la Tour Céleste

1??94WT?0F9JNF?97770+8?W.

Débloquer une mission 'Livrez Tonerre!', à la Tour Céleste

1?5PJRS??M(...)(...)2J?!MM75M+?5.

Débloquer une mission 'N'est pas de retour', à la Tour Céleste

??592QS??7SQ8N?MM77RMM?W.

Débloquer une mission 'Emmenez-moi!' au Mont Acier

4?N(...)W3+???P?(homme)M?P2?60M(...)W.

Débloquer une mission 'Où suis-je?', au Mont Acier

??-FH?F??3P?Q??+8?76T8??

Débloquer une mission 'Aidez Voltorbe S.V.P.!', au Mont Acier

4?MF87T??3N4(femme)R?2-?6R8C??.

Débloquer une mission 'Dépêchez-vous!', dans les Bois Brouhaha

4?5F0?(...)??SPSY(homme)?(...)FJ?R4W??.

Débloquer une mission 'Emmenez-moi!', dans les Bois Brouhaha

4?C(...)9!T?4?75(homme)X?(homme)0J608H?W.

Débloquer une mission 'Au secours!', dans les Bois Brouhaha

4?9(...)6(femme)T?4+7TJQ?4+J66(...)T?W.

Débloquer une mission 'Je ne sais plus où je suis', dans les Bois Brouhaha

4?M+24S??3NMJ4?S8R?641??.

Débloquer une mission 'Dépêchez-vous!', au Canal Fantaisie

??M1CJY?44?PHF?87J6R(...)M?1.

Débloquer une mission 'N'est pas encore de retour', devant l'Eau Merveilleuse

??MHCJ(...)44?PCF?87J6R(...)M?1.

Débloquer une mission 'Quelqu'un! N'importe qui!', à la Grotte Périls

??MSCJ(...)44?PMF?87J6R(...)M?P.

Débloquer une mission 'Ca m'inquiète', sur l'Île Vestige

??M4CJY?44?PCF?87J6R(...)M?1.

Débloquer une mission 'Je ne sais plus où je suis', dans les Terres Blizzard

5?2YQW0??T0QJC?(homme)FH16WR?W.

Débloquer une mission 'Manque à l'appel', dans les Terres Blizzard

4?7TQ5T?4X9NP!?39H?RQ9?3.

Débloquer une mission 'Je ne sais plus où je suis', sur la Mer Houleuse

X??S??X?468?(femme)+??9756SY??.

Débloquer une mission 'Emmenez-moi!', au Val Silencieux

??NMX60?4?P6H??2K?70CF?1.

Débloquer une mission 'Livrez Retour!', à la Grotte Lapis

4?KN5(femme)Y??QP56M?FM5?50T?W.

Débloquer une mission 'Le combat... Pas mon truc...', au Grand Ravin

??-W-(femme)Y?4?PW+F?(...)M4?6!5?W.

Débloquer une mission 'Sauvez mon enfant!', à la Mine Magma

???WM1S?980!(femme)H?F467R0T?W.

Débloquer une mission 'Grahyéna à besoin d'aide!', à la Vallée Infernale

1?7C6CF??!91T3?9-N7RC??N.

Débloquer une mission 'Sauvez mon enfant!', aux Monts Septentrion

1?N-0JX?9F84Y??P2C?RRJ?F.

Pokémon Pinball : Rubis & Saphir

© Nintendo 2003

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

JIRACHI

Allez sur le terrain saphir et appuyez sur les grainipiets. Vous avez remarqué que quand on appuie trois fois sur les grainipiets il y a le mode déplacement. Faites le mode déplacement six fois et vous arriverez dans un endroit où vous pouvez capturer Jirachi.

Pokémon Version Rouge Feu

© Nintendo 2004

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 OBTENIR DEOXYs

Deoxys se trouve sur l'île 9 qui n'est accessible qu'avec l'accessoire e-raider et un ticket offert par Nintendo.

📌 POKÉDEX ÉVOLUÉ

Pour obtenir le National Dex, qui est une version évoluée du Pokédex permettant de consulter les données pour les 386 Pokémon du jeu, vous devez capturer au moins 60 sortes de Pokémon et vaincre le conseil des Quatre. Revenez ensuite à Bourg Palette pour que le professeur Chen vous donne le fameux objet.

📌 CADEAU MYSTÈRE

Pour obtenir le cadeau mystère, vous devez vous rendre dans n'importe quel magasin et remplir le questionnaire posé sur le comptoir en inscrivant les mots : "CONNEXION AVEC LES DRESSEURS".

📌 COURIR

Attendez d'avoir atteint la ville d'Argenta pour recevoir les bottes de course. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à maintenir le bouton B appuyé pour courir.

📌 LES PIERRES SAPHIR ET RUBIS

Pour trouver la pierre rubis, rendez-vous au nord de l'île 1 avec un Pokémon muni des capacités Surf et Force. Suivez le chemin en direction des escaliers (non loin de l'endroit où l'on peut capturer Sulfura), et affrontez deux membres de la Team Rocket. Empruntez le passage qu'ils gardaient et allez jusqu'au bout pour trouver une échelle qui permet de descendre dans une pièce qui contient le rubis. Pour trouver la pierre saphir, rendez-vous au sud de l'île 6, utilisez "coupe" sur la stèle et pénétrez à l'intérieur. Sautez dans le premier trou supérieur, puis dans le trou de gauche, puis de droite et enfin dans le trou du bas. Le saphir qui se trouve dans la pièce est alors dérobé par un scientifique. Rendez-vous à l'entrepôt et éliminez tous les dresseurs pour le récupérer. Une fois les deux pierres en votre possession, rendez-vous dans le centre Pokémon de l'île 1 et donnez-les au personnage qui répare la machine. Ceci permet de faire des échanges entre les versions Rouge Feu et Vert Feuille et les versions Rubis et Saphir.

🇨🇦 LES POKÉMON EXCLUSIFS À LA VERSION ROUGE FEU

ABO - ARBOK - MYSTHERBE - ORTIDE - RAFFLESIA - CANINOS - ARCANIN - ELEKTEK - ELEKID - SCARABRUTE
- PSYKOKWAK - AKWAKWAK - KOKIYAS - CRUSTABRI - AXOLOTO - MARAISTE - CORNEBRE - AIRMURE -
QWILFISH - CADOIZO

🇨🇦 EVOLUTIONS VIA LES PIERRES

Pikachu + pierre foudre = Raïchu
Nidorina + pierre lune = Nidoqueen
Nidorino + pierre lune = Nidoking
Mélodée + pierre lune = Mélodelfe
Goupix + pierre feu = Feunar
Rondoudou + pierre lune = Grodoudou
Ortide + pierre plante = Rafflesia
Caninos + pierre feu = Arcanin
Tétarte + pierre eau = Tartard
Boustiflor + pierre plante = Empiflor
Kokiyas + pierre eau = Crustabri
Noeunoeuf + pierre plante = Noadkoko
Stari + pierre eau = Staross
Evoli + pierre eau = Aquali
Evoli + pierre foudre = Voltali
Evoli + pierre feu = Pyroli

🇨🇦 TROUVER ELEKTOR

Grâce aux capacités surf et vol, volez jusqu'à Azuria puis dirigez-vous vers l'est et surfez en direction de la rive droite.
Le chemin conduit à une centrale que vous devez traverser pour trouver Elektor.

Pokémon Version Rubis

© Nintendo 2003

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

📌 ATTRAPER BARPAU

Voici la méthode pour avoir Barpau, un pokémon très rare qui n'apparaît que sur 6 cases de la rivière (sur 400 cases !) vers le centre météo. Rendez-vous sur la route 119 et utilisez la Méga Canne pour pêcher dans l'eau. Les 6 emplacements dépendent de ce que vous a dit Myokara et varient d'une cartouche à l'autre en fonction de l'ID de votre jeu (un numéro visible et un autre caché). Pour faire évoluer Barpau en Milobellus, vous devrez posséder 8 baies Siam et 2 baies marron. Transformez-les en Poké-bloks (8 indigos et 2 bleus) et donnez-les lui. Il aura alors sa beauté au niveau maximum. Vous devrez le faire monter d'un niveau pour le faire évoluer en Milobellus.

📌 EVOLUTION PAR ÉCHANGE

Gravalanch	>	Golem
Kadabra	>	Alakazam
Machopeur	>	Mackogneur
Coquiperl + Dent Océan	>	Serpang
Coquiperl + Ecaillocéan	>	Rosabyss
Hypocéan + Ecaille Draco	>	Hyporoi

📌 EVOLUTIONS SPÉCIALES

Lombre + pierre plante	Ludicolo
Pifeuil + pierre plante	Tengalice
Ningale niv20	Ninjask
Azurill	Marill (Azurill par amitié)
skitty + pierre lune	Delcatty
Nosferalto	Nostenfer (Nosferalto par amitié)
Ortide + pierre plante	Rafflesia
Ortide + pierre soleil	Joliflor
Barpau avec Stats de Beauté au Max	Milobellus
Rondoudou + pierre Lune	Grosdoudou
Toudoudou	Rondoudou (Toudoudou par amitié)
Stari + pierre eau	Staross
Goupix + pierre feu	Feunard
Pikachu + pierre foudre	Raichu
Okeoke	Culbutoke (Okeoke par amitié)

📌 POKÉMON UNIQUES

Morphéo (centre météo)
Lilia (fossile de Gauche dans le Désert)
Anorith (celui de droite)
Arcko, Poussifeu, Gobou (Choix au début du jeu)
Terhal (maison de pierre)
Regirock, Regice, Registeel (Ruines antiques après énigme du puzzle en braille)
Latias, Latios (après les Elite Four)
Kyogre, Groudon, Rayquaza (pilier céleste), Jirachi, Deoxys.

📌 POKÉMON RARES

Tarsal (Route 102)
Parecool (Bois de Clementi)
Leviator (Atalanopolis, pêche)
Tarinor (Grotte Granite, avec eclate roc)
Posipi (rare dans rubis)
Negapi (rare dans saphir)
Muciole (rare dans rubis)
Lumivole (rare dans saphir)
Voltorbe et Electrode (nombre limité, New lavandia)
Dodrio, Pikachu, Scarabrute, Scarhino, Akwakwak, Culbutoke (Parc Safari)
Airmure (Route 133)
Rondoudou (route 115)
Barpau (Route 119, pêche)
Okeoke (île mirage et oeuf à vermilava)
Salgamin (grotte tréfonds à marée basse)
Corayon (Pacifiville, pêche)
Draby (site météo, à l'emplacement de la CT "Dracogriffe")

📌 POKÉMON UNIQUEMENT DANS VERSION RUBIS

Grainipiot>Pifeuil>Tengalice
Mysdibule
Mangriff
Solaroc
Groudon
Latios

BAIES RARES

Allez voir le maître des baies tous les jours pour qu'il vous en donne deux rares à chaque fois.

JOLIES SURPRISES

Allez voir le vieil homme à Pacifiville, dans la maison en bas à droite du centre pokémon, il regarde par sa fenêtre, revenez tous les jours jusqu'à ce qu'il aperçoive l'île mirage. S'il l'aperçoit, menez vite Chenal 130, sur cette île, vous trouverez des Okeoke, des Baies rares, et une très bonne surprise.

RAYQUAZA

Allez sur l'île près de PACIFIVILLE et allez sur le Pilier Céleste en surfant le long des rochers au nord-est. Le pilier se trouve au bout du chemin de gauche, au-delà du passage entre les deux rochers. Montez tout en haut et combattez Rayquaza.

OBTENIR POWA

Commencez par faire un peu de place dans votre équipe. Allez ensuite parler au scientifique délivré de la team Magma. Il se trouve dans un bâtiment près de Hiwamaki au premier étage. Il vous le donnera le 25e Pokémon.

OBTENIR UNE HONORBALL

Allez chez un marchand (n'importe lequel) et achetez 10 pokeballs, le marchand vous donnera alors une honorball.

LES CANNES À PÊCHE

La première canne à pêche se trouve à Myokara, demandez-la à un jeune homme avec une casquette rouge et blanche. La Super Canne peut être récupérée sur la route 118, auprès d'un jeune homme avec une casquette rouge et blanche. La dernière se situe à Alгатia, entrez dans la maison située la plus au nord. Vous y trouverez un autre personnage avec une casquette rouge et blanche, celui-ci vous offrira la Méga Canne.

📌 BASE SECRÈTE D'UN AUTRE JOUEUR

Pour pouvoir rentrer dans la base secrète d'un ami, il suffit de se rendre dans un centre Pokémon, de monter à l'étage et d'aller au fond de la pièce. Une dame vous proposera de faire un échange de données. Branchez votre câble link sur les 2 Gameboy Advance, puis allez sur un emplacement vert, bleu, rouge ou jaune. Effectuez l'échange, sortez du centre Pokémon et demandez à votre ami où se trouve sa base secrète. Rendez-vous à l'endroit indiqué pour constater qu'une base autre que la vôtre est ouverte. Pénétrez à l'intérieur pour combattre votre ami déguisé en campeur.

📌 REGICE, REGIROCK ET REGISTEEL

(Les termes utilisés dans cette astuce sont ceux de la version US). Pour avoir Regice, Regirock et Registeel, vous devez aller à Pacifillogie Town et vous rendre dans les rapides. Essayez tous les chemins jusqu'au moment où vous verrez une portion d'eau pour faire <<dive>>. Ensuite, allez au fond de la grotte où vous verrez une écriture en braille. Appuyez sur B pour sortir de l'eau et découvrir d'autres écritures en braille. Pour ouvrir les trois grottes, capturez Relicanth et Wailord (l'évolution de Wailmer). Placez Wailord en dernière position et Relicanth en première position. Observez l'écriture pour voir les cavernes s'ouvrir. La caverne de Regice se trouve à gauche de Petalburg city. Faites "surf", passez les arbres et entrez dans la grotte. Vous y trouverez une autre écriture en braille. Gardez Relicanth et Wailord dans leur position et attendez que la grotte s'ouvre, dévoilant le Pokémon Regice. Pour Regirock, allez dans le désert en haut de Mauville city et descendez tout en bas. Une fois dans la grotte, avancez devant l'écriture puis allez à droite, à droite, en bas, en bas et utilisez <<strength>>. La grotte s'ouvrira et vous verrez Regirock. Pour Registeel (le plus fort d'entre eux) allez à Fortree city et dirigez-vous vers la droite sur la route située juste à côté. Plus loin, vous apercevrez des hautes herbes ainsi qu'une nouvelle grotte. A l'intérieur, positionnez-vous au centre de la grotte et utilisez <<fly>> pour trouver Registeel.

📌 DEOXYS

Pour avoir Deoxys il faut avoir 4 étoiles sur la carte de dresseur et regarder la télé pour les nouvelles. Allez à Nenucrique (station spatiale, 2 étage) quelqu'un vous donnera l'ADN virus. Descendez parler à la fille à côté de la pierre blanche et elle vous donnera Deoxys au niveau 30.

📌 AVOIR LES 3 REGI

Il existe 3 Pokémon uniques et très bien cachés incarnant la glace, la roche et l'acier. Il s'agit de Regice, Registeel et Régirock. Commencez par capturer un Wailmer puis le faire évoluer au niveau 40 en Wailord que vous placerez à la fin de votre équipe. Ensuite, allez dans les herbes sous-marines en dehors de Atlanopolis afin de capturer un Raplicanth que vous placerez en première position. Ainsi qu'un Pokémon connaissant Tunnel. Allez à Pacifiville et surfer vers les courants. Allez à chaque fois le plus vers le bas. A un moment, vous serez redirigés par le courant vers une zone d'eau peu profonde où vous pourrez marcher. Gardez la même direction et réutilisez surf. Vous trouverez une zone d'eau où vous utiliserez plongée. Allez jusqu'au bout du tunnel et mettez vous face à l'inscription en braille sur le rocher. Réutilisez surf. Vous vous retrouverez dans une grotte. Allez jusqu'au fond face à l'inscription en braille et utilisez tunnel. Allez une nouvelle fois au fond et lisez le braille (avec Wailord à la fin et raplicanth au début). Un bruit sourd se fera entendre.

Pour avoir Regice, Surfez sur la route 105 et cherchez une île où se trouve une montagne entourée de 5 plus petites. Entrez et mettez vous face à la plaque en braille. Appuyez sur A (pour la lire) puis encore sur A (pour la refermer) puis

ne faites plus rien pendant 2 min (vous verrez une ouverture se créer). Vous aurez alors l'accès à Regice.

Pour Régirock, prenez le téléphérique puis redescendez et allez directement au sud du desert ou se trouve une montagne identique à celle ou se trouve regice. Entrez et allez vers la plaque au fond de la pièce descendez de 2 pas (case) puis faites en 2 autres vers la droite et enfin, utilisez Force. L'accès se débloquera.

Pour Registeel, allez à la montagne (identique à celle ou se trouve Regice ou Regirock) route 120. Entrez puis allez au centre de la pièce et utilisez vol. L'accès s'ouvrira.

Registeel, Régirock et Riegice sont tout les 3 niveau 40. Pensez à sauvegarder, car vous n'aurez qu'une seule chance pour chacuns d'eux.

🇨🇦 LES MEILLEURS POKÉMON PAR STATISTIQUE MAXIMUM

Points de vie

161 Qulbutoke

Vitesse

003 Jungko

026 Heledelle

041 Alakazam

043 Ninjask

065 Nostenfer

085 Electrode

Attaque

006 Brasegali

035 Chapignon

038 Monaflemit

049 Hariyama

053 Leviator

075 Mackogneur

Defense

072 Galeking

193 Regirock

195 Registell

Special attaque

031 Gardevoir

040 Kadabra

041 Alakazam

083 Magneton

120 Cacturne

197 Latios

Special defense

194 Regice

195 Registeel

Pokémon Version Saphir

© Nintendo 2003

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

📌 ATTRAPER BARBEAU

Voici la méthode pour avoir Barpau, un pokémon très rare qui n'apparaît que sur 6 cases de la rivière (sur 400 cases !) vers le centre météo. Rendez-vous sur la route 119 et utilisez la Méga Canne pour pêcher dans l'eau. Les 6 emplacements dépendent de ce que vous a dit Myokara et varient d'une cartouche à l'autre en fonction de l'ID de votre jeu (un numéro visible et un autre caché). Pour faire évoluer Barpau en Milobellus, vous devrez posséder 8 baies Siam et 2 baies marron. Transformez-les en Poké-bloks (8 indigos et 2 bleus) et donnez-les lui. Il aura alors sa beauté au niveau maximum. Vous devrez le faire monter d'un niveau pour le faire évoluer en Milobellus.

📌 EVOLUTION PAR ÉCHANGE

Gravalanch	>	Golem
Kadabra	>	Alakazam
Machopeur	>	Mackogneur
Coquiperl + Dent Océan	>	Serpang
Coquiperl + Ecaillocéan	>	Rosabyss
Hypocéan + Ecaille Draco	>	Hyporoi

📌 EVOLUTIONS SPÉCIALES

Lombre + pierre plante	>	Ludicolo
Pifeuil + pierre plante	>	Tengalice
Ningale niv20	>	Ninjask
Azurill	>	Marill (Azurill par amitié)
Skitty+pierre lune	>	Delcatty
Nosferalto	>	Nostenfer (Nosferalto par amitié)
Ortide + pierre plante	>	Rafflesia
Ortide + pierre soleil	>	Joliflor
Barpau avec Stats de Beauté au Max	>	Milobellus
Rondoudou + pierre Lune	>	Grosdoudou
Toudoudou	>	Rondoudou (Toudoudou par amitié)
Stari + pierre eau	>	Staross
Goupix + pierre feu	>	Feunard
Pikachu + pierre foudre	>	Raichu
Okeoke	>	Culbutoke (Okeoke par amitié)

📌 POKÉMON UNIQUES

Morphéo (centre météo)
Lilia (fossile de Gauche dans le Désert)
Anorith (celui de droite)
Arcko, Poussifeu, Gobou (Choix au début du jeu)
Terhal (maison de pierre)
Regirock, Regice, Registeel (Ruines antiques après énigme du puzzle en braille)
Latias, Latios (après les Elite Four)
Kyogre, Groudon, Rayquaza (pilier céleste), Jirachi, Deoxys.

📌 POKÉMON RARES

Tarsal (Route 102)
Parecool (Bois de Clementi)
Leviator (Atalanopolis, pêche)
Tarinor (Grotte Granite, avec eclate roc)
Posipi (rare dans rubis)
Negapi (rare dans saphir)
Muciole (rare dans rubis)
Lumivole (rare dans saphir)
Voltorbe et Electrode (nombre limité, New lavandia)
Dodrio, Pikachu, Scarabrute, Scarhino, Akwakwak, Culbutoke (Parc Safari)
Airmure (Route 133)
Rondoudou (route 115)
Barpau (Route 119, pêche)
Okeoke (île mirage et oeuf à vermilava)
Salgamin (grotte tréfonds à marée basse)
Corayon (Pacifiville, pêche)
Draby (site météore, à l'emplacement de la CT "Dracogriffe")

📌 POKÉMON UNIQUEMENT DANS VERSION SAPHIR

Nenupiot > Lombre > Ludicolo
Tenefix
Seviper
Seleroc
Kyogre
Latias

BAIES RARES

Allez voir le maître des baies tous les jours pour qu'il vous en donne deux rares à chaque fois.

JOLIES SURPRISES

Allez voir le vieil homme à Pacifiville, dans la maison en bas à droite du centre pokémon, il regarde par sa fenêtre, revenez tous les jours jusqu'à ce qu'il aperçoive l'île mirage. S'il l'aperçoit, menez vite Chenal 130, sur cette île, vous trouverez des Okeoke, des Baies rares, et une très bonne surprise.

LATIAS

Terminez la ligue Pokémon et retournez dans votre maison. Regardez la télévision du salon pour apprendre qu'un Pokémon rouge volant a été vu à Hoenn. Partez à sa recherche. Une fois trouvé, sa fiche d'identité est accessible dans votre Pokédex. Rendez-vous dans la zone de ce Pokémon en même temps que lui accompagné d'un de vos Pokémon les plus puissants. Lors du combat, blessez-le au maximum jusqu'à ce qu'il s'en aille. Retrouvez-le et lancez-lui une hyperball.

OBTENIR THERAL (DANBARU)

Terminez la ligue Pokémon et allez dans la maison de Pierre à Alгатia. Prenez alors le cinquième Pokéball pour recevoir Theral. Il évoluera en Méthang puis Métalosse.

ATTRAPER EOKO

En haut du mont Memoria il y a des herbes. Cherchez-y Eoko. Pour l'attraper il vous faut une attaque qui endort ou qui glace et une hyper ball.

OBTENIR ONIGLALI

Dans la Grotte des Tréfonds, attrapez un Stalgamin (rare et difficile à trouver) et faites-le évoluer au niveau 42.

📌 LES CANNES À PÊCHE

La première canne à pêche se trouve à Myokara, demandez-la à un jeune homme avec une casquette rouge et blanche. La Super Canne peut être récupérée sur la route 118, auprès d'un jeune homme avec une casquette rouge et blanche. La dernière se situe à Alгатia, entrez dans la maison située la plus au nord. Vous y trouverez un autre personnage avec une casquette rouge et blanche, celui-ci vous offrira la Méga Canne.

📌 BASE SECRÈTE D'UN AUTRE JOUEUR

Pour pouvoir rentrer dans la base secrète d'un ami, il suffit de se rendre dans un centre Pokémon, de monter à l'étage et d'aller au fond de la pièce. Une dame vous proposera de faire un échange de données. Branchez votre câble link sur les 2 Gameboy Advance, puis allez sur un emplacement vert, bleu, rouge ou jaune. Effectuez l'échange, sortez du centre Pokémon et demandez à votre ami où se trouve sa base secrète. Rendez-vous à l'endroit indiqué pour constater qu'une base autre que la vôtre est ouverte. Pénétrez à l'intérieur pour combattre votre ami déguisé en campeur.

📌 REGICE, REGIROCK ET REGISTEEL

(Les termes utilisés dans cette astuce sont ceux de la version US). Pour avoir Regice, Regirock et Registeel, vous devez aller à Pacifillog Town et vous rendre dans les rapides. Essayez tous les chemins jusqu'au moment où vous verrez une portion d'eau pour faire <<dive>>. Ensuite, allez au fond de la grotte où vous verrez une écriture en braille. Appuyez sur B pour sortir de l'eau et découvrir d'autres écritures en braille. Pour ouvrir les trois grottes, capturez Relicanth et Wailord (l'évolution de Wailmer). Placez Wailord en dernière position et Relicanth en première position. Observez l'écriture pour voir les cavernes s'ouvrir. La caverne de Regice se trouve à gauche de Petalburg city. Faites "surf", passez les arbres et entrez dans la grotte. Vous y trouverez une autre écriture en braille. Gardez Relicanth et Wailord dans leur position et attendez que la grotte s'ouvre, dévoilant le Pokémon Regice. Pour Regirock, allez dans le désert en haut de Mauville city et descendez tout en bas. Une fois dans la grotte, avancez devant l'écriture puis allez à droite, à droite, en bas, en bas et utilisez <<strength>>. La grotte s'ouvrira et vous verrez Regirock. Pour Registeel (le plus fort d'entre eux) allez à Fortree city et dirigez-vous vers la droite sur la route située juste à côté. Plus loin, vous apercevrez des hautes herbes ainsi qu'une nouvelle grotte. A l'intérieur, positionnez-vous au centre de la grotte et utilisez <<fly>> pour trouver Registeel.

📌 ECAILLE COEUR

Vous avez besoin d'Ecailles Coeur pour le maître des capacités ? Voici le moyen pour en avoir à l'infini : allez en-dessous de la cascade d'Eternara. Vous trouverez des Lovdiscs et des Corayons. Lorsque vous trouvez un Lovdisc, deux possibilités :

- 1) Vous le capturez et il peut tenir une Ecaille Coeur.
- 2) Vous utilisez l'attaque Larcin sur lui et peut-être que son objet tenu est une Ecaille Coeur.

🇨🇦 LES MEILLEURS POKÉMON PAR STATISTIQUE MAXIMUM

Points de vie

161 Qulbutoke

Vitesse

003 Jungko

026 Heledelle

041 Alakazam

043 Ninjask

065 Nostenfer

085 Electrode

Attaque

006 Brasegali

035 Chapignon

038 Monaflemit

049 Hariyama

053 Leviator

075 Mackogneur

Defense

072 Galeking

193 Regirock

195 Registell

Special attaque

031 Gardevoir

040 Kadabra

041 Alakazam

083 Magneton

120 Cacturne

197 Latios

Special defense

194 Regice

195 Registeel

🇨🇦 CAPTURER RAIKAZA

Pour réaliser cette astuce, il vous faut avoir le vélo de course (que l'on peut obtenir à Lavandia). A partir de l'extrémité sud-est de Pacifiville, partez vers l'est (capacité Surf) jusqu'à ce que vous remarquiez un trou entre deux gros rochers. Empruntez ce petit passage et partez vers l'ouest. Remontez vers le nord-est jusqu'à trouver une entrée dans la montagne. Montez les quelques marches et passez dans la salle suivante. Entrez dans le pilier céleste et avancez doucement jusqu'à la porte située à l'autre bout. De nombreux Pokémon sauvages se trouvent ici. Une fois que vous avez passé la porte et que vous êtes à l'étage supérieur, placez-vous à droite de la porte et montez sur votre vélo. Foncez jusqu'à l'extrémité sud de la pièce. Orientez-vous vers l'ouest et foncez dans cette direction afin de vous retrouver face au mur gauche de la salle. Reculez d'une case vers la droite puis orientez-vous vers le nord. Foncez tout droit et à la deuxième dalle tournez à droite puis allez vite vers le haut jusqu'à la porte sinon vous risquez de vous retrouver au sous-sol. Rejoignez ensuite la porte située de l'autre côté, il vous faut bien évidemment faire le tour de la pièce auparavant. Foncez tout droit et passez les trois premières dalles (en direction du sud donc) puis arrêtez-vous

avant la seconde série de dalles. Placez-vous à gauche de la première série de dalles que vous venez de passer. Ici, c'est un peu plus difficile, vous devez foncer vers le sud et appuyer sur le bouton gauche juste après le gros rocher. Foncez jusqu'au gros rocher situé face à vous et appuyez sur le bouton haut pour ne pas le percuter. Gardez le bouton haut enfoncé afin de passer les autres dalles. A présent, vous pouvez voir d'autres dalles au nord du gouffre. Vous allez devoir vous arrêter au niveau des deux dalles collées et vous laisser tomber. Passez la porte au-dessus de vous pour revenir dans la salle précédente à l'endroit où vous êtes tombé. Passez la porte à gauche et avancez jusqu'à trouver un Raikaza endormi (niv 70). Pour le capturer, affaiblissez-le puis utilisez Flash un maximum de fois afin que ses attaques ne vous touchent plus. Ensuite, envoyez vos Hyper Ball (à moins que vous ayez encore la Master Ball) jusqu'à ce que vous réussissiez à l'avoir.

Pokémon Version Vert Feuille

© Nintendo 2004

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

POKÉDEX ÉVOLUÉ

Pour obtenir le National Dex, qui est une version évoluée du Pokédex permettant de consulter les données pour les 386 Pokémon du jeu, vous devez capturer au moins 60 sortes de Pokémon et vaincre le conseil des Quatre. Revenez ensuite à Bourg Palette pour que le professeur Chen vous donne le fameux objet.

CADEAU MYSTÈRE

Pour obtenir le cadeau mystère, vous devez vous rendre dans n'importe quel magasin et remplir le questionnaire posé sur le comptoir en inscrivant les mots : "CONNEXION AVEC LES DRESSEURS". Pour la version anglaise, vous devez entrer les mots : "LINK TOGETHER WITH ALL".

COURIR

Attendez d'avoir atteint la ville d'Argenta pour recevoir les bottes de course. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à maintenir le bouton B appuyé pour courir.

OBTENIR DEOXY

Deoxys se trouve sur l'île 9 qui n'est accessible qu'avec l'accessoire e-raider et un ticket offert par Nintendo.

LES PIERRES SAPHIR ET RUBIS

Pour trouver la pierre rubis, rendez-vous au nord de l'île 1 avec un Pokémon muni des capacités Surf et Force. Suivez le chemin en direction des escaliers (non loin de l'endroit où l'on peut capturer Sulfura), et affrontez deux membres de la Team Rocket. Empruntez le passage qu'ils gardaient et allez jusqu'au bout pour trouver une échelle qui permet de descendre dans une pièce qui contient le rubis. Pour trouver la pierre saphir, rendez-vous au sud de l'île 6, utilisez "coupe" sur la stèle et pénétrez à l'intérieur. Sautez dans le premier trou supérieur, puis dans le trou de gauche, puis de droite et enfin dans le trou du bas. Le saphir qui se trouve dans la pièce est alors dérobé par un scientifique. Rendez-vous à l'entrepôt et éliminez tous les dresseurs pour le récupérer. Une fois les deux pierres en votre possession, rendez-vous dans le centre Pokémon de l'île 1 et donnez-les au personnage qui répare la machine. Ceci permet de faire des échanges entre les versions Rouge Feu et Vert Feuille et les versions Rubis et Saphir.

📌 POKÉMON EXCLUSIFS À LA VERSION VERT FEUILLE

Voici les 24 créatures exclusives à la version vert feuille :

- Azurill, Marill et Azumarill
- Chétiflor, Boustiflor et Empiflor
- Demanta
- Deoxys forme défensive
- Farfuret
- Feuforêve
- Goupix et Feunard
- Magby et Magmar
- Ramoloss, Flagadoss et Roigada
- Remoraid et Octillery
- Sabelette et Sablaireau
- Scarabroute
- Stari et Staross

📌 EVOLUTIONS VIA LES PIERRES

Pikachu + pierre foudre = Raïchu
Nidorina + pierre lune = Nidoqueen
Nidorino + pierre lune = Nidoking
Mélofée + pierre lune = Mélodelfe
Goupix + pierre feu = Feunard
Rondoudou + pierre lune = Grodoudou
Ortide + pierre plante = Rafflesia
Caninos + pierre feu = Arcanin
Tétarte + pierre eau = Tartard
Boustiflor + pierre plante = Empiflor
Kokiyas + pierre eau = Crustabri
Noeunoeuf + pierre plante = Noadkoko
Stari + pierre eau = Staross
Evoli + pierre eau = Aquali
Evoli + pierre foudre = Voltali
Evoli + pierre feu = Pyroli

📌 TROUVER ELEKTOR

Grâce aux capacités surf et vol, volez jusqu'à Azuria puis dirigez-vous vers l'est et surfez en direction de la rive droite. Le chemin conduit à une centrale que vous devez traverser pour trouver Elektor.

Polarium Advance

© Nintendo 2006

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

NOUVEAUX "TILE SETS"

Vous pouvez modifier votre Tile Set dans les options.

Tile Set 5	Réussissez 75 puzzles
Tile Set 6	Réussissez 195 puzzles

TILE SET BONUS

Insérez le jeu Polarium Advance dans une DS avec le jeu Actionloop pour débloquer encore plus de contenu.

Postman Pat

© KOCH Media / The Game Factory 2006

+ D'INFOS

FORUM

📌 CODES DE NIVEAUX

Entrez les codes suivants pour accéder directement aux différents niveaux.

Niveau 1-B	Jess, Pat, Fleur, Fleur
Niveau 1-C	Cadeau, Pat, Cadeau, Cadeau
Niveau 2-A	Sac de courrier, Colis, Pat, Colis
Niveau 2-B	Jess, Colis, Fleur, Jess
Niveau 2-C	Jess, Pat, Pat, Jess
Niveau 3-A	Sac de courrier, Cadeau, Jess, Colis
Niveau 3-B	Cadeau, Pat, Fleur, Jess
Niveau 3-C	Colis, Cadeau, Jess, Cadeau
Niveau 4-A	Pat, Cadeau, Sac de courrier, Fleur
Niveau 4-B	Sac de courrier, Fleur, Fleur, Cadeau
Niveau 4-C	Pat, Jess, Sac de courrier, Cadeau
Niveau 5-A	Jess, Colis, Jess, Pat
Niveau 5-B	Cadeau, Colis, Cadeau, Parcel
Niveau 5-C	Fleur, Jess, Pat, Colis

Power Rangers : Dino Tonnerre

© THQ 2005

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

CODES DE NIVEAUX

Niveau	Facile	Normal	Difficile
Ranger Bleu 1	QVB	QVN	LWB
Ranger Bleu 2	L60	L66	Q7J
Ranger Bleu 3	28Z	Z88	69G
Ranger Bleu 4	9XJ	9XQ	5YJ
Megazord 1	LZC	LZP	Q!Y
Megazord 2	G0Y	G03	B!Y
Megazord 3	L21	L27	Q3K
Megazord 4	24!		65H
Megazord 5	OZH	0ZT	X!H
Megazord 6	50K	50R	9!!
Megazord 7	121	127	Y31
Puzzle 1	BGW	BG5	GHC
Puzzle 2	LOY	L03	Q1F
Puzzle 3	G4K	G4R	B5K
Puzzle 4	4ZH	4ZT	8!1
Ranger Rouge 1	GBV	GB4	BCV
Ranger Rouge 2	QXX	QX2	LYX
Ranger Rouge 3	XVZ	XV8	0WG
Ranger Rouge 4	YXO	YX6	1YJ
Ranger Rouge 5	160	166	Y70
Ranger Jaune 1	BXB	BXN	GYX
Ranger Jaune 2	G60	G66	B7Q
Ranger Jaune 3	G8J	G8Q	B9J
Ranger Jaune 4	8VG	8VS	4WG

VOIR LES CRÉDITS

Entrez **THQ** comme mot de passe

LES COMBOS

Tyranno Zord : A, B, A, B, A

Dimetro Zord : A, B, A, B

Parasaur Zord : A, B, A, B, A, B, A

Tricera Zord : B, A, B, A

Cephala Zord : B, A, B, A

Ankylo Zord : B, A, B, A, B

Power Rangers : Ninja Storm

© THQ 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveau 2 BKW
Niveau 3 LJJ
Niveau 4 LDP
Niveau 5 GNN

Power Rangers : SPD

© THQ / Buena Vista Interactive 2006

+ D'INFOS

FORUM

CODES DE NIVEAUX

Mode facile

ZZB	Niveau 1-1
ZVC	Niveau 2-1
QZB	Niveau 2-2
QVC	Niveau 3-1
!0G	Niveau 3-2
!XH	Niveau 4-1
R0G	Niveau 4-2
Z2B	Niveau 5-1
V6C	Niveau 5-2
L6C	Niveau 6-1
!4G	Niveau 6-2
R4G	Niveau 7-1
M8H	Niveau 7-2
0BF	Niveau 8-1
SGD	Niveau 8-2
SBF	Combat final

Mode difficile

G!B	Niveau 1-1
GWC	Niveau 2-1
7!G	Niveau 2-2
7WH	Niveau 3-1
H1G	Niveau 3-2
HYH	Niveau 4-1
61G	Niveau 4-2
6YH	Niveau 4-3
G3B	Niveau 5-1
B7C	Niveau 5-2
73G	Niveau 5-3
37H	Niveau 6-1
H5G	Niveau 6-2
C9H	Niveau 6-3
65G	Niveau 7-1
29H	Niveau 7-2
JHD	Niveau 7-3
JCF	Niveau 8-1
9HJ	Niveau 8-2
9CK	Choix du niveau

Niveaux Magazord

Il existe 4 niveaux dans lesquels vous jouez le Delta Squad Megazord. Voici les codes pour y accéder :

RXH	Niveau 4
Q2B	Niveau 5
W8H	Niveau 6

Power Rangers : Time Force

© THQ 2001

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

BATAILLE FINALE

Entrez le code **8QSD** en guise de mot de passe.

CODES DE NIVEAUX

HBLD	Niveau 0
KD4Q	Niveau 1
CNGF	Niveau 2
FLLF	Niveau 3
HDSF	Niveau 4
KGNF	Niveau 5

Prehistorik Man

© Virgin Interactive / Titus 2001

+ D'INFOS

FORUM

+ TOUS LES STAGES

Mettez la pause en pleine partie et appuyez sur L, L, L, R, R, R, L, R, A, B, B, A, Gauche, Droite, Haut, Bas pour avoir accès à tous les niveaux.

+ INVINSIBILITÉ

Pendant l'introduction, appuyez sur Bas, A, Haut, B, Gauche, Droite, B, A, B, A, B, A, Haut, Bas. Vous serez alors invincible pendant le jeu et pourrez même passer les niveaux en appuyant sur Select.

+ CODES DE NIVEAUX

Niveau 4	BBLVTBSF?HB5
Niveau 5	BBH9QBSD6HBV
Niveau 7	BBJQWC8ZFHB5
Niveau 11	BBS9XBSF7HCM
Niveau 14	BBXGSB4HTHH1
Niveau 16	BB1TRB6WTHH9
Niveau 20	BB9DCB4JCHJS
Niveau final	BCFSHBPH7HD2

Prince of Persia : Les Sables du Temps

© Nintendo / Ubisoft 2003

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

📌 LE BOSS AILÉ

Pour battre rapidement le boss ailé, activez l'anneau du ralenti du temps et frappez-le dès qu'il se trouve à portée de votre sabre. Il sera alors ralenti. Vous donc voilà avantagé.

Pro Beach Soccer

© Wanadoo / Magic Pockets 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

BONUS

Gagnez la coupe pro beach soccer pour débloquent l'equipe des Stars. Gagnez la coupe de bangok pour avoir de nouveaux terrains de jeux.

Puyo Pop Fever

© Sega / Sonic Team 2005

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES ET LES SÉQUENCES CINÉMATIQUES

Mettez en surbrillance l'option permettant de voir les séquences cinématiques, maintenez la touche Select et faites : haut, bas, gauche, droite. Un son confirmera la réussite de l'opération.

R-Type III : The Third Lightning

© Zoo Digital / Raylight Studios 2004

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

CHOIX DU NIVEAU

Sur l'écran "Continue" appuyez 10 fois sur R et de 2 à 6 fois sur L et validez avec Start. Le nombre de fois que vous appuyez sur L va déterminer le niveau où vous serez transporté.

CODES DE NIVEAUX

Sur l'écran des mots de passe tapez :

5bdgb	Niveau 2
5hhlq	Niveau 3
5mglt	Niveau 4
5rflx	Niveau 5
5wdl0	Niveau 6

Rainbow Six : Rogue Spear

© Ubisoft 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

PASSER LES NIVEAUX

Mettez le jeu en pause, faites L, R et Bas (2). Le jeu se relancera et vous aurez passé le niveau.

MODE LOUP SOLITAIRE

Terminez toutes les missions pour avoir accès au mode loup solitaire.

Rampage : Puzzle Attack

© Midway / Ninai Games

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

📌 CODES DES NIVEAUX

Niveau	Mot de passe
Tokyo 1-1	GQGGHKGBHF
Tokyo 1-2	LLMLMPLQMT
Tokyo 1-3	GJJBHKGBHF
Tokyo 1-4	BDFGCFBGCK
Tokyo 1-5	GSBBHKGBHF
Delhi 2-1	LPRQMPLQMT
Delhi 2-2	QKNLRTQLRP
Delhi 2-3	BFKGCFBGCK
Delhi 2-4	QBGLRTQLRP
Delhi 2-5	LQCQMPLQMT
Helsinki 3-1	GLSBHKGBHF
Helsinki 3-2	BGPGCFBGCK
Helsinki 3-3	GBLBHKGBHF
Helsinki 3-4	LQHQMPLQMT
Helsinki 3-5	QLDLRTQLRP
Paris 4-1	BKTGCFBGCK
Paris 4-2	LMLRMPLQMT
Paris 4-3	GJHCHKGBHF
Paris 4-4	BDDHCFBGCK
Paris 4-5	GSKCHKGBHF
Hollywood 5-1	LPQRMPLQMT
Hollywood 5-2	QKMMRTQLRP
Hollywood 5-3	BFJHCFBGCK
Hollywood 5-4	QBPMRTQLRP
Hollywood 5-5	LQBRMPLQMT
Washington DC 6-1	GLRCHKGBHF

Ratatouille

© THQ / Helixe 2007

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

MOTS DE PASSE

Invincibilité

X4V!3RJ

Tous les artworks

3R1CQRR

Tous les niveaux

H3L!X3!

Appuyez ensuite sur L ou R à l'écran du choix des niveaux.

Tous les mini-jeux

JV4ND1Z

Rayman 3

© Ubisoft 2003

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

NIVEAUX BONUS

Une fois que vous aurez récolté plus de 100 Lums, branchez votre GBA sur votre GameCube au moyen du câble de liaison. Vous pourrez ainsi télécharger de nouveaux niveaux pour la version GBA.

Rayman Advance

© Ubisoft / Digital Eclipse 2001

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ REFAIRE LE PLEIN DE VIES

Refaites un niveau facile (le premier par exemple) en ramassant un max de tings. En effet, les tings réapparaissent contrairement aux vies.

+ CONTINUE GRATUIT

A l'écran des continues, lorsqu'il ne reste plus aucune vie, ni aucun continue, faites : Haut, Bas, Droite, Gauche, Start afin de continuer à jouer quand même.

+ CHEAT MODE

Mettez la pause pendant le jeu et faites les manipulation suivantes.

Invincibilité

Droite, Haut, Droite, Gauche, Droite, R.

99 Vies

Gauche, Droite, Bas, Droite, Gauche, R.

Choix du niveau

Haut, Gauche, Droite, Bas, Droite, L.

Tous les pouvoirs

Bas, Gauche, Droite, Gauche, Haut, L.

Tous les objets

R, Haut, Gauche, Droite, Gauche, L.

Refaire le plein d'énergie

L, Bas, Gauche, Haut, Bas, R.

AVOIR TOUS LES LUMS DU NIVEAU

Sur la carte, appuyez simultanément sur Select et B pour récupérer tous les Lums du niveau sur lequel vous vous tenez.

Ready 2 Rumble Boxing Round 2

© Midway 2001

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Michael Jackson

Placez-vous sur l'option "Arcade" dans le menu principal et appuyez sur Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, L + R.

Rumbleman

Placez-vous sur l'option "Championship" dans le menu principal et appuyez sur Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, Gauche, L + R.

Shaq

Placez-vous sur l'option "Survival" dans le menu principal et appuyez sur Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite, L + R.

RUMBLE FACILE

Si vous voulez un Rumble facilement, appuyez sur Select dès le début du combat pour faire apparaître le R. Appuyez de nouveau pour les autres lettres. Lorsque le mot sera complet, appuyez sur L + R et vos poings deviendront plus puissants. Frappez alors l'adversaire.

RUMBLEMAN CLASSÉ 3ÈME

Entrez ce mot de passe dans la section approprié pour apparaître 3ème dans l'entraînement de Rumbleman.
Y K L Z H R G G 9 R 7 T J

Reign of Fire

© Crawfish Interactive / Bam! 2002

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

📁 TOUS LES NIVEAUX

Entrez le code **9XL?GSB78** pour débloquentous les niveaux du jeu (niveaux de dragons compris).

📁 CODES DE NIVEAUX

2. SLFZT8t?7
3. XLFZT8y?C
4. DMFZT822X
5. DPFZT86?Y

Rhythm Heaven

© Nintendo

+ D'INFOS

FORUM

📌 BONUS

Mini-jeu Ura Man

Obtenir une médaille.

Jouet Cat Machine

Obtenir une médaille.

Leçon basique de batterie 1

Obtenir 3 médailles.

Leçon basique de batterie 2

Obtenir 6 médailles.

Jouet Horse Machine

Obtenir 7 médailles.

Leçon rapide de batterie 1

Obtenir 9 médailles.

Leçon rapide de batterie 2

Obtenir 12 médailles.

Leçon rapide de batterie 3

Obtenir 15 médailles.

Jouet Confession Machine

Obtenir 15 médailles.

Leçon rapide de batterie 4

Obtenir 18 médailles.

Riviera : La Terre Promise

© Bandai / Sting

+ D'INFOS

FORUM

LE DRAGON KILLER

Pour obtenir cette épée dans le chapitre 1, zone 1-5, vous devez la retirer de son socle avant de sauter de la falaise.

AMÉLIORER SON SCORE

Pour obtenir un meilleur score et un meilleur rang, vous devez affaiblir suffisamment le dernier ennemi pour pouvoir utiliser un "overskill" comme dernier coup. Par exemple, le "Lost Seraph" de Ledah.

MANUEL DES OBJETS

Parlez à Claude entre les chapitres 2 et 3 et faites : Droite, Bas, A, Haut et B.

BONUS

Chapitre bonus

Récupérez l'objet spécial "Key to Hell"

Collection CG

Récupérez l'objet spécial "Album"

Collection visages

Récupérez l'objet spécial "Magic Mirror"

Collection de voix

Récupérez l'objet spécial "Spiral Shell"

Manuel des objets

Récupérez l'objet spécial "Item Manual"

Meilleurs scores

Récupérez l'objet spécial "Valdes Scripture"

Sound Test

Récupérez l'objet spécial "Music Sheet"

Road Rash : Jailbreak

© Electronic Arts 2000

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHEAT MODE

Codes à entrer à l'écran de sélection du personnage :

Alakazamm	Tous les personnages au niveau 4 et toutes les pistes
Flush	Mettre tous les personnages au niveau 4
Furious	Mettre Fat Hogie au niveau 3
Hazard	Débloquer toutes les pistes
Howdy	Débloquer Hurl au niveau 1
Keepout	Débloquer toutes les pistes pour tous les personnages
Menace	Débloquer le Mode Survival
Proper	Mettre Tiny au niveau 4
Pulse	Mettre Hurl au niveau 2
Quicken	Mettre Lulu au niveau 4
Scourge	Mettre Lulu au niveau 3
Slap	Mettre Fat Hogie au niveau 2
Swing	Mettre Ace au niveau 2

Robotech : The Macross Saga

© TDK Mediactive / Lucky Chicken 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHEAT MODE

Ces codes sont à entrer sur l'écran "Press Start". Un son confirmera la réussite de l'opération.

Choix du niveau

haut, bas, haut, bas, L, R, L, R

Vies illimitées

droite, droite, droite, haut, haut, L, L

Tous les personnages

bas, bas, bas, bas, bas, R, R

Tous les upgrades au maximum

haut, droite, bas, gauche, R, L, L, L

Robots

© Vivendi Universal Games / Griptonite 2005

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

BONUS DE FIN

Terminez le jeu pour débloquer trois mini-jeux accessibles depuis le menu principal.

Rock N' Roll Racing

© Interplay 2003

+ D'INFOS

FORUM

+ JOUER AVEC OLAF

Mettez Tarquinn en surbrillance dans l'écran de sélection des personnages, puis maintenez L + R + Select et appuyez sur Droite pour jouer avec Olaf du jeu Lost Vikings.

+ NIVEAU INFERNO EN MODE VERSUS

Mettez NHO en surbrillance dans l'écran de sélection des planètes, puis maintenez L + R + Select et appuyez sur Droite pour déverrouiller le niveau Inferno en mode Versus.

+ RÉPLIQUES DE LARRY

Allez dans l'écran des options et mettez le pointeur sur Larry. En appuyant sur L ou R vous entendrez plusieurs de ses répliques.

Rocket Power : Le Cauchemar d'Otto

© THQ / Helixé 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DES NIVEAUX

4GWD!KL1

MFKGTB!R

2V74BFDG

6!LN99V5

?FXX6BLJ

2L!DZHS8

73RC578V

XC6XVRF5

Rocky

© Ubisoft / Rage Software 2002

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

MODE KNOCKOUT

Terminez le jeu en mode "movie".

NOUVEAUX PERSONNAGES

Statue Rocky

Terminez le mode knockout en difficulté normale.

Apollo Max

Terminez le mode knockout en difficulté difficile.

Sabrina l'Apprentie Sorcière : Potion Commotion

© Ubisoft 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Entrez le code 12RTVBT4.

Scooby-Doo

© THQ 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Niveau : Coliseum	MXP#2VBL
Niveau : Ocean Chase	CHBB5VBX
Niveau : Prehistoric Jungle	5S@C7VB8

Scooby-Doo 2 : Les Monstres se Déchaînent

© THQ 2004

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

CODES DES NIVEAUX

Niveau 2	CBBCBBBB
Niveau 3	BDBFBSBC
Niveau 4	CDBKBBBC
Niveau 5	LBCFLBBJ
Niveau 6	MBCYLVBC
Niveau 7	LDCYMVBC
Niveau 8	MDCYFBBC
Niveau 9	LBB7KBBC
Niveau 10	MBB7KBBQ
Niveau 11	LDB7KBBQ
Niveau 12	MDB7KCBQ
Niveau 13	LBC7KCBQ
Niveau 14	MBC7KCBQ
Niveau 15	LDC7KMBQ
Niveau 16	MDC7KMBQ
Niveau 17	LBBY3MCQ
Niveau 18	MBBY3MCQ
Niveau 19	LDBY3MCQ
Niveau 20	MDBY3MCQ

CHEAT CODES

Entrez le code suivant pour affronter le Méchant masqué : **5DBY3MT8**

Scooby-Doo et la CyberTraque

© THQ / Warner Interactive 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MOTS DE PASSE

COLISEUM	MXP#2VBL
OCEAN	CHASE:HBB5VBX
JUNGLE	PREHISTORIQUE:5S@C7VB8

TOUS LE NIVEAUX ET PERSONNAGES

Entrez le mot de passe 45B9@WST.

Scurge Hive

© Southpeak Interactive / Orbital Studios 2006

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

BONUS

Mode Difficile

Terminer le jeu en mode Normal.

Costumes

Terminer le jeu en mode Normal.

Boss Rush

Terminer le jeu en mode Difficile.

Mode Très difficile

Terminer le jeu en mode Difficile.

Mode Ultra

Terminer le jeu en mode Très difficile.

Secret Agent Barbie

© Vivendi Universal Games 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

📌 CODES DE NIVEAUX

Niveau 1 : BBBBBF
Niveau 2 : CBBBBG
Niveau 3 : DBBBBH
Niveau 4 : FBBBBJ
Niveau 5 : GBBBBK
Niveau 6 : HBBBBL
Niveau 7 : JBBBBM
Niveau 8 : KBBBBN
Niveau 9 : LBBBBP
Niveau 10 : MBBBBQ
Niveau 11 : NBBBBR
Niveau 12 : PBBBBS
Niveau 13 : GBBBBT
Niveau 14 : RBBBBB

Sega Smashpack

© Infogrames / Codefire 2003

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

⬇ RESET

Maintenez L + R + Select pour revenir au menu principal de choix des jeux.

⬇ ASTUCES ECCO

Cheat Mode

Pour accéder au cheat mode, faites tourner Ecco à gauche ou à droite. Mettez le jeu en pause lorsque le dauphin est face à vous. Faites Droite, B, R, B, R, Bas, R, Haut.

Mots de passe des niveaux

Undercaves	HYNCSRQDQ
The Vents	XPRMMZBD
The Lagoon	RKIVVHCC
Ridge Water	RTGCXGB
Open Ocean	W-QBCXG-
Ice Zone	·YNTCXGS
Hard Water	RFXPCXGV
Cold Water	YC·?CXGQ
Open Ocean (2)	TS-K·WGC
Island Zone	HSXPBXGX
Deep Water	KSWKCXGV
The Marble Sea	R·GGFXGY
The Library	NX:KFXGJ
Deep City	GZPTFXG-
City of Forever	NWBYCXGW
Jurrassic Beach	TKGTGTGQ
Pteranodon Pond	F?TXGTGF
Origin Beach	LR:LGTG:
Trilobite Circle	X-WQGTGT
Dark Water	VFCRKTGK
City of Forever (2)	?STNNTPY
The Tube	BV?!TQPY
Welcome to the Machine	BTWJVQP·
The Stomach	DBBXVQPK
The Last Fight	DLHSTQPT

ASTUCES GOLDEN AXE

Choix du niveau

Choisissez le mode Arcade. Maintenez Bas/Gauche + B et faites Start à l'écran de sélection du personnage. Vous verrez apparaitre en haut à gauche de l'écran un numéro correspondant au niveau sélectionné. Utilisez le stick pour choisir votre niveau.

9 Continus

Allez dans le mode Arcade. Maintenez Bas/Gauche + A + R. Relâchez les boutons et appuyez sur Start.

ASTUCES SONIC SPINBALL

Choix du niveau

Dans l'écran des options, faites A, Bas, B, Bas, R, Bas, A, B, Haut, A, R, Haut, B, R et Haut. Il ne vous reste plus qu'à entrer ces codes pour aller au niveau voulu :

Niveau 2 Maintenez A et appuyez sur Start

Niveau 3 Maintenez B et appuyez sur Start

Niveau 4 Maintenez R et appuyez sur Start

Serious Sam Advance

© Take 2 Interactive / Climax 2004

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

CHEAT CODES

Saisissez ces codes d'abord dans le mode Solo, puis dans la section Mot de Passe.

Niveaux Touristes

EASY
MINIP
HEXMODE
BOBBINS
BADDUN
MEGAMUNT
GAMES
TOAST
COINAGE
NEED
NORTHERN
WAFTY

Niveaux Sérieux

MEDIUM
KIPPAGE
OPEE
PILCH
BETTERER
HORSE
DUCKAROO
BEVIL
FRYUP
OWL
FILLY
MOOPAY

Niveaux Ca rigole plus!

HARD
TITHES
WOLF
FORREST
CHIPPER
EYE
FOZZER
BEAK
MADEUP
LIMO
MIRROR
MOCKNEY

Shaman King : Master of Spirits

© Konami 2005

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

LISTE COMPLÈTE DES ESPRITS

- 01 Amidamaru
- 02 Mosuke
- 03 Tokageroh
- 04 Corey
- 05 Eliza
- 06 Silver Shield
- 07 Silver Tail
- 08 Silver Wing
- 09 Silver Horn
- 10 Silver Rod
- 11 Mic
- 12 Lee Pai-Long
- 13 Bason
- 14 Grand Tao Dragon
- 15 Chloe
- 16 Michael
- 17 Kanta
- 18 Gussy Kenji
- 19 Tamegoroh
- 20 Shikigami
- 21 Frankensteiny
- 22 Ponchi
- 23 Konchi
- 24 Chimi-Moryo
- 25 Shaolin
- 26 Black Raven
- 27 Tao the Great
- 28 Ian
- 29 Nizba
- 30 Dreisa
- 31 Yophia
- 32 Badbh
- 33 Vodianoï
- 34 Deth the Viking
- 35 Gororo
- 36 Zenki
- 37 Kohki
- 38 Golem
- 39 Orona
- 40 Pascal Avaf
- 41 Yamagami
- 42 Gundari
- 43 Raphael
- 44 Gabriel
- 45 Uriel

46 Metatoron
47 Sariel
48 ?
49 Mash
50 Blaumro
51 Footballer
52 Shion-Shion
53 Blocks
54 Jen
55 Ashcroft
56 Jack
57 Chuck
58 Carlos & Joao
59 Antonio
60 Jose
61 Pancho
62 Zapata
63 Miguel
64 Magnescope
65 Mama
66 Cifer
67 Spirit of Fire
68 Matamun

Shaman King : Master of Spirits 2

© Konami 2006

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

TECHNIQUES

Blizzard

Corey + Gororo

Exploder Kick

Shaolin + Leepai-Long (saut puis R ou L)

Final Beam

Korogashi + Enra-Enra + Kamaitachi + Oni Fire Tama + Jangalian

Force Field

Zenki + Kohki

Grande Phantasma

Jose + Pancho + Antonio + Zapata + Miguel (L ou R)

Mega Memorial

Ian + Nizba + Dreisa + Yophia + Frankensteiny (résurrection).

Ray of Light

Michael + Gabriel + Raphael + Uriel + Metatoron.

MEPHIAS

Pour débloquent Mephias dans le mode d'entraînement de Anna, vous devez éliminer chacun de vos opposants.

LES ÂMES

Equipez-vous d'un champignon de défense. Lorsque vous voyez un ennemi qui scintille, c'est qu'il possède une âme que vous pouvez récupérer.

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

© Activision / Natsume 2001

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ TOUTES LES PLANCHES ET TOUTES LES PISTES

Entrez l'un des mots de passe suivants :

QFJ7MP9N?5CM4

FR5RNR?M?KLHJ

+ JOUEURS COMPLETS

Ingemar Backman	38LQNQ!DRQM2K
Shaun Palmer	QFJ7MP9N?5CM4
Shaun White	81S3196R88GQ1
Tara Dakides	?ZQW5VQC!403W

+ DÉRAPAGES

Sur la neige, faites rapidement R + L et faisant tourner votre pad.

+ ACCÉLÉRATION

Quand vous êtes à Palmer X, faites R et maintenez Bas pour aller plus vite.

Shining Force : Resurrection of the Dark Dragon

© THQ 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

📌 NIVEAU DE DIFFICULTÉ

A chaque fois que vous terminez le jeu, une étoile s'inscrit sur votre partie et vous pouvez recommencer le jeu en sachant que le niveau de difficulté augmentera à chaque fois d'un cran. Vous conserverez les cartes déjà acquises.

📌 OBJETS MAUDITS

Est-ce un bug ou est-ce voulu par les développeurs ? Ce qui est sûr c'est que sur cette version GBA de Shining Force, il vaut mieux ne pas équiper ses personnages d'armes ou d'objets maudits, car le jeu planterait systématiquement lorsque le personnage voudrait attaquer. Il faut donc les déséquiper en se faisant soigner par le prêtre du village, mais les marchands refuseront de vous les acheter.

📌 AVOIR LA CARTE DE TAO

Au chapitre 2, une fois arrivé à Manarina, montez les escaliers. Un savant vous demande votre collaboration à ses expériences de transformation des humains en animaux. Acceptez. Il vous transformera en Poulet. Grimpez les étages, vous arrivez devant un garde. Appuyez sur A, le garde charmé vous laissera passer. Allez vers le coffre pour récupérer la carte, puis parlez au Mage pour reprendre forme humaine.

📌 AVOIR ARTHUR

Pour qu'Arthur rejoigne la Shining Force, au chapitre 2, une fois arrivé à Manarina, et après qu'Otran ait donné le nom de Shining Force à votre équipe, montez les escaliers et allez voir Arthur qui se joindra à vous.

📌 CARTE DE BALBAROY

Quand vous arrivez à l'abbaye des Ombres, allez directement à la bibliothèque (à droite). Examinez la troisième étagère, vous obtiendrez la carte de Balbaroy le birdmen. Puis, sauvegardez et équipez vos personnages des meilleures armes que vous avez si ce n'est pas encore fait, car un piège vous attend : les personnages que vous rencontrerez dans l'abbaye sont en fait des zombies, et le prêtre n'est autre que Darksol !

Gong

Au chapitre 1, partez pendant la première bataille (en mourant ou en sortant de la zone) pour accéder à la map et allez vers la petite maison à l'est de la forteresse ennemie. Sur la gauche, à l'extérieur de la maison, vous trouverez Gong.

Gort

Au chapitre 1, après la mort du roi. Lui parler à la taverne.

Anri

Au chapitre 2, après le combat du désert, entrez dans la tour au-dessus de la bibliothèque et parlez à Anri.

Arthur

Au chapitre 2, une fois arrivé à Manarina, et après avoir récupéré l'Orb of Light, montez les escaliers nord-est et allez voir Arthur qui se joindra à vous.

Domingo

Au chapitre 2, dans la ville où se trouvent Anri et Arthur, passez la porte au nord-ouest dans la bibliothèque et examinez la machine. Domingo vous rejoindra ensuite au chapitre 4 après que l'oeuf ait éclos (vous devez parler à l'homme qui se trouve à gauche de l'enclos de Guntz lorsque vous êtes de retour à Pao pour qu'il réchauffe l'oeuf).

Diane

Au chapitre 3, parlez-lui dans la salle du trône avant la première bataille.

Kokichi

Au chapitre 3, après la première bataille, passez la porte la plus au sud-ouest, descendez les escaliers, puis inspectez la machine avant de sortir. Assistez à l'essai de Kokichi (vol raté). Il vous rejoindra ensuite au chapitre 4 quand la caravane de Pao se retirera.

Zylo

Au chapitre 3, rapportez la Moon Stone à l'alchimiste pour qu'il crée une Lunar Dew, puis utilisez-la sur Zylo dans la prison au nord-ouest.

Pelle

Au chapitre 3, terminez la bataille contre le Laser Eye pour que Pelle vous rejoigne.

Guntz

Au chapitre 4, il attend dans l'enclos de Pao après la bataille contre le général Elliott.

Earnest

Au chapitre 4, il vous rejoint dès que vous entrez dans la forteresse ennemie.

Jogurt

Au chapitre 4, trouvez-le à Pao derrière la table du prêtre. Vous devez cependant lui avoir parlé au chapitre 1 (il se trouve là où était Gong).

Musashi

Au chapitre 7, après être sorti du château et avoir été mis en prison, allez au nord-ouest et examinez la note à côté de la maison.

Hanzou

Au chapitre 8, fouillez le buisson dans lequel se trouve une fleur. Il se trouve près de l'entrée de la ville.

Shining Soul

© Sega 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

 **MODE ADVANCE**

Terminez le jeu pour débloquer le mode de difficulté Advance.

Shining Soul II

© THQ / Sega 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

📌 SOUND TEST

Sur l'écran du logo SEGA faites haut, bas, haut, bas, gauche, droite, gauche, droite, gauche, droite, haut, droite, bas, gauche. Ensuite, mettez en surbrillance n'importe quelle option dans l'écran titre, maintenez START et appuyez sur A.

📌 MESSAGE DES DÉVELOPPEURS

Lorsque vous êtes dans le Temple de la Lumière, utilisez "S", "E", "G" et "A" pour voir un petit message.

📌 BONUS DE FIN

Une fois que vous avez terminé le jeu, recommencez une nouvelle partie avec le même personnage pour accéder au mode avancé. En outre, si vous recommencez le jeu avec un nouveau personnage, le mage noir sera disponible.

📌 CHEAT CODES

Entrez les codes suivants en guise de nom de personnage :

Hachi	RPO +30
Iyoku	RFR +30
Mizupin	RIC +30
Montaka	RDK +30
Taicho	VIT +5
Nindri	Mettre le Chapeau des rêves dans l'inventaire
Vjum	Mettre l'anneau d'Atlus dans l'inventaire

Shrek 2

© Activision / Vicarious Visions 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

[+ MINI-JEUX](#)

Terminez à 100 % le jeu pour accéder à 5 mini-jeux.

[+ JOUER SIMULTANÉMENT AVEC SHREK ET L'ANE](#)

Pour avoir à la fois le contrôle de Shrek et l'Ane, maintenez simultanément les gâchettes L et R.

[+ DÉBLOQUER LE CHAT BOTTÉ](#)

Pour jouer avec le Chat Botté, vous devez terminer le dernier chapitre du second livre.

[+ 1ER LIVRE CHAPITRE 5](#)

Pour passer cette épreuve où Shrek est assailli des deux côtés par des villageois, commencez par sauter sur les côtés pour éliminer les deux hommes en hauteur qui libèrent des citrouilles, quitte à perdre des vies, puis mettez-vous sur un côté de l'écran pour regrouper tous les villageois, descendez les affronter avec des coups de poings puis remontez pour répéter la même opération sur le prochain groupe d'ennemis. Vous ne devriez pas vous faire toucher dans cette dernière phase.

[+ DÉBLOQUER LE BONHOMME DE PAIN D'ÉPICE](#)

Pour jouer avec le Bonhomme de pain d'épice, vous devez terminer le second chapitre du quatrième livre.

Shrek 2 : La Charge Zéroïque

© Activision / Vicarious Visions 2004

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

MINI-JEUX

Vous pouvez débloquer 4 mini-jeux en récupérant les 40 pièces de chaque niveau. Chaque parchemin entièrement complété donne droit à un nouveau mini-jeu.

Smuggler's Run

© Zoo Digital 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

 **SUPER MOT DE PASSE**

Tappez SCULLY pour avoir toutes les voitures et tous les niveaux.

Sonic Advance

© Infogrames / Sega 2002

+ D'INFOS

FORUM

+ TAILS VOUS SUIVRA À LA TRACE

Sur l'écran de sélection des personnages, placezvous sur Sonic et appuyez sur Haut, Droite, Bas, Droite, L, Droite, R, Droite puis sélectionner A. Tails vous suivra pendant le jeu et vous aidera à ramasser les anneaux et à frapper les ennemis.

+ MOON ZONE

Trouvez toutes les émeraudes chaos pour accéder à la Moon zone. Vous serez alors Super Sonic et devrez battre le boss final du jeu.

+ PLUS D'ANNEAUX

Lors de la descente du special stage, vous verrez plusieurs anneaux jaunes. Appuyez sur A pour vous placer au centre puis dès que vous en frôlez un, appuyez sur B pour en gagner plus.

+ EXPLORER LES NIVEAUX

A chaque nouveau stage débloqué, réinitialisez votre console (A + B + Start + Select) afin de pouvoir explorer la zone librement en Time Attack.

+ DES MUSIQUES SUPPLÉMENTAIRES

Terminez le jeu avec les quatres personnages en récupérant toutes les émeraudes pour débloquer le Moon Zone ou de nouvelles musiques vous attendent.

SAUTER LES NIVEAUX

En cours de jeu, mettez la pause et faites : B, B, A, A, droite, droite, A, A, bas, bas, bas.

Sonic Advance 2

© Sega 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHAOS EMERALDS

Récoltez tous les rings d'un niveau pour obtenir une émeraude.

TAILS ET CREAM SONT BAVARDS

Maintenez les touches L et R enfoncées en choisissant Tails pour l'entendre dire une remarque. Faites de même pour Cream tout en maintenant la touche Select pour l'entendre elle aussi.

JOUER AVEC AMY

Vous rêvez de jouer avec Amy ? Alors terminez le jeu avec tous les personnages et toutes les Chaos Emeralds.

DÉBLOQUER LE JARDIN CHAOS

Pour débloquer le jardin Chaos il suffit de finir le jeu avec toutes les Chaos Emeralds.

Sonic Advance 3

© THQ / Sonic Team 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

📌 NOUVEAUX PERSONNAGES

Knuckles : finissez l'acte 3 de la zone 2 avec Sonic en leader

Amy : finissez l'acte 3 de la zone 4 avec Sonic en leader

Cream : finissez l'act 3 de la zone 6 avec Sonic en leader

📌 MODE STAGE SECRET

Une fois que vous avez terminé les sept stages secrets, allez sur le menu principal et faites haut, L, bas, R, droite, gauche.

📌 ASTUCES DIVERSES

Débloquer le mode "BOSS" (en mode "CONTRE LA MONTRE")

Battez tous les boss en obtenant une médaille d'or pour chacun.

C'est possible si vous obtenez un bon chrono

Débloquer le mode "ZONE" (en mode "CONTRE LA MONTRE")

Finissez chaque niveau en obtenant une médaille d'or pour chaque niveau.

C'est possible si vous obtenez un bon chrono.

Débloquer "KNUCKLES"

Il suffit de battre le boss du monde 2 "SUNSET HILL" avec comme personnage principal Sonic (et Tails en tant que secondaire).

Débloquer "AMY"

Terminez le monde 4 "TOY KINGDOM" (en battant le boss) avec Sonic comme personnage principal.

Débloquer "CREAM"

Terminez le monde 6 "CYBER TRACK" (en battant le boss) avec Sonic comme personnage principal.

Débloquer le boss avec Super Sonic

Finissez le jeu avec toutes les émeraudes et choisissez Sonic comme personnage principal pour battre le dernier boss de la Zone 7, afin d'accéder au boss avec Super Sonic.

Remarque : si vous avez déjà collecté toutes les émeraudes et que vous n'avez toujours pas fini le jeu, il se peut que vous devriez le finir 2 fois pour le débloquent!

Débloquer le "SOUND TEST"

Terminez le jeu, même sans toutes les émeraudes.

Débloquer le mode SPECIAL STAGES

Une fois le jeu terminé avec toutes les émeraudes, allez dans le menu principal et faites la manip suivante : haut, L, bas, R, droite, gauche.

Remarque : si vous l'avez oublié, il vous suffit de vous placer sur "OPTIONS" et d'appuyer sur gauche pour faire apparaître l'astuce.

Recherche des chaos plus faciles

Choisissez Knuckles comme personnage principal et Tails comme partenaire, car cela vous permettra de mieux accéder à tous les recoins du niveau, grâce aux aptitudes des 2 personnages (s'accrocher aux parois pour Knuckles et voler pour Tails)

Astuce pour trouver plus facilement les chaos dispersés dans les niveaux

- Concentrez vos efforts niveau par niveau : essayez pour chaque niveau d'avoir tous les chaos et de passer au suivant que lorsque le niveau est terminé à 100% (pour cela, rendez-vous dans la "CHAO FACTORY", rentrez dans le jardin Chao et vérifiez à l'aide du bouton SELECT les chaos que vous avez déjà attrapé.
- Lorsque vous êtes dans ce menu (celui précédemment cité, où vous apercevez le récapitulatif des chaos obtenus) dans le Chao Garden, vous verrez pour chaque Monde (1, 2, 3 etc.) les chaos pris et sur chacun un numéro et une lettre (1, 2, 3 et M) les numéros indiquent dans quel niveau vous devez trouver les Chaos (par exemple, si sur la ZONE 7 vous avez les numéros 1 et 3 visibles, cela veut dire que vous devez dans ces niveaux trouver les chaos. Si au contraire ce sont des chaos visibles, cela veut dire que vous les avez trouvés. Le "M" indique (parfois il y en a pas) qu'il y a 1 chaos dispersé dans le monde aventure (où vous vous baladez à la recherche des anneaux qui vous font accéder aux niveaux).
- Exemple avec l'acte 1-1 : vous apercevrez 3 icônes portant un "1" : cela veut dire que il y a 3 chaos dans ce niveau, et que le premier que vous trouverez (le plus près du début du niveau) correspond à celui à l'extrémité gauche. Si par exemple vous avez celui cité, cela voudra dire que celui placé au milieu se trouvera plus loin dans le niveau. Cette astuce devrait vous permettre de savoir comment concentrer vos efforts.

Sonic Battle

© THQ / Sega 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CARTES COMBO

Entrez ces codes dans l'histoire d'Emerl pour débloquer les cartes :

75619	Sonic Combo
AhnVo	Rouge Combo
alogK	Amy Combo
EkiTa	Chaos Combo
tSueT	E-102 Combo
yU3Da	Knuckles Combo
ZAhan	Cream Combo

Sound of Thunder

© Acclaim 2004

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

CODES DE NIVEAUX

BHRTYP	Niveau 2
LSKGHG	Niveau 3
LZDBVZ	Niveau 4
LBKVRG	Niveau 5
VWLFLG	Niveau 6
LZVKBD	Niveau 7
KBDBVL	Niveau 8
LVBRLG	Niveau 9
KJBLVB	Niveau 10
LKD5VB	Niveau 11
DCRDTS	Niveau 12

Speedway : Cartoon Network

© Zoo Digital 2004

+ D'INFOS

FORUM

 CODE ULTIME

Entrez le mot de passe **96981951** pour débloquer tous les bonus du jeu.

Spider-Man

© Activision / Treyarch 2002

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

CHEAT MODE

Terminez le jeu en ramassant toutes les araignées rouges et en prenant une photo à chaque niveau. Vous débloquerez ainsi le menu des cheats sur le menu principal. Il vous permettra d'être plus résistant et plus puissant ainsi que de pouvoir choisir votre niveau.

CHOIX DU NIVEAU

Terminez le jeu pour débloquer l'option de choix du niveau. Pendant le jeu, vous pourrez appuyer sur Start et passer au niveau suivant.

VIDÉOS

Prenez une photo de chaque niveau pour débloquer toutes les vidéos.

VAINCRE LE PREMIER BOSS

Sautez lorsqu'il descend et lancez-lui des boules de toile. Lorsque vous n'en aurez plus, donnez-lui des coups de pieds. N'oubliez pas de courir pendant toute la durée du combat pour ne pas vous faire attraper.

Spider-Man 2

© Activision / Digital Eclipse 2004

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ CHOIX DU NIVEAU

Terminez le jeu pour débloquer tous les mouvements et l'option de choix du niveau.

+ INVINCIBILITÉ

A l'écran titre, faites **Haut, Bas, Droite et A** pour être invincible.

Spider-Man 3

© Activision / Vicarious Visions 2007

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

BONUS

Terminez le jeu une fois pour débloquer le mode de difficulté Spider et le costume noir pour Spider-Man.

Spider-Man : Mysterio's Menace

© Activision / Vicarious Visions 2001

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

+ CODE POUR LA FIN DU JEU

Entrez ce code pour voir la fin du jeu : MW8CQ.

+ TOUT LES ITEMS

Entrez le code TW3-R pour avoir tous les items.

+ CHOIX DU NIVEAU

Entrez l'un des codes suivants :

JV31-
C0-LQ
RV80S

+ SUPER MOTS DE PASSE

Essayez les mots de passe suivants pour débloquer des niveaux, changer les costumes des héros, avoir tous les power-ups, etc...

TB31T
7V84Z
RV8WJ
SP1DY
SM11W
SMXXW
JV37T
JV33R

Le Vautour

Délivrez-le puis collez-vous au mur de gauche. Attendez qu'il vous fonce dessus pour l'attaquer.

Karven

Allumez rapidement toutes les lampes et tentez de l'attaquer dans son dos.

Shocker

Terminez le niveau Station Otages avec les boules de toile. Lorsque vous arriverez à Shocker, placez-vous au centre de l'écran et appuyez sur R + Haut. Le mur s'effondrera ainsi sur votre ennemi. Recommencez cela plusieurs fois.

Bouffon Vert

Ne le quittez pas des yeux et suivez sa direction lorsqu'il sort de l'écran.

Le Scorpion

Sautez par dessus lui et passez dans son dos où vous pourrez le frapper plus tranquillement. Faites quand même attention à son dart...

Le Robot

Ne l'attaquez surtout pas au poings pour ne pas vous prendre de décharges électriques. Au bout d'un moment, des toiles apparaîtront. Lancez-les lui puis attendez que d'autres arrivent.

Splinter Cell

© Ubisoft 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

NIVEAUX BONUS

Reliez votre GBA à votre console GameCube également munie du jeu GameCube Splinter Cell pour débloquer 5 niveaux bonus. Ces niveaux peuvent aussi être accessibles en terminant le jeu à plus de 60 %.

COURIR ACCROUPI

Appuyez simplement trois fois dans la direction choisie.

Splinter Cell Pandora Tomorrow

© Ubisoft 2004

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

CONSEILS

Trouver la femme dans l'ambassade

Lorsque vous devez utiliser le micro laser, activez également la vision thermique pour trouver plus facilement la femme dans l'ambassade.

Trouver les bombes dans le métro

Dans le métro, activez la vision thermique dans les pièces sombres pour trouver les bombes.

CODES DE NIVEAUX

Mots de passe pour hacker les ordinateurs

5 (0101)	Embassade
9, 2 (1001, 0010)	Laboratoire
6, 8 (0110, 1000)	Laboratoire
5, 3 (0101, 0011)	Laboratoire
1, 2, 7 (0001, 0010, 0111)	Sous-marin
4, 9, 7 (0100, 1001, 0111)	Sous-marin
3, 2, 8 (0011, 0010, 1000)	Station TV
4, 6, 9 (0100, 0110, 1001)	Station TV
2, 6, 6 (0010, 0110, 0110)	Station TV
8, 4, 1 (1000, 0100, 0001)	Station TV
3, 3 (0011, 0011)	entrepôt

Spongebob Squarepants : Revenge Of The Flying Dutchman

© THQ / Vicarious Visions 2003

+ D'INFOS

FORUM

MODE DEBUG

Allez sur l'écran des mots de passe et entrez le code **D3BVG-M0D3** pour accéder au mode Debug.

Spongebob Squarepants : Supersponge

© THQ / Climax 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

📌 CODES DES NIVEAUX

1-2 - HYK3

1-3 - Q6T3

1-4 - B1D3

1-5 - L2F3

1-6 - CXP5

2-1 - C934

2-2 - L2S6

2-3 - BYK4

2-4 - LXT6

2-5 - C?P6

2-6 - R?P6

3-1 - Q5P4

3-2 - H9SX

3-3 - M9JX

3-4 - BYTX

3-5 - R5JX

3-6 - B2FV

4-1 - B5FV

4-2 - LXFV

4-3 - H?SY

4-4 - M2JW

4-5 - CYJW

4-6 - M5SY

Dernier niveau (accès à tous les niveaux) - g860

Spy Hunter

© Midway 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

DÉBLOQUER LE MODE ARCADE

Entrez EDACRA en guise de code

CHEAT CODE

Effacer les parties sauvegardées

Faites Gauche, Gauche, Droite, Gauche, R, R à l'écran Copyrights

Effacer les Hight Scores

Faites Haut, Haut, Bas, L, R, L à l'écran des copyrights.

Mode Super Agent

Finissez le jeu en complétant tous les objectifs primaires et secondaires.

CHEAT MODE

Effacez toutes vos sauvegardes. Nommez le premier fichier BEST, le second GAME et le troisième EVER. Vous aurez accès à toutes les triches du jeu.

VOITURES ALTERNATIVES

Entrez G6155 en guise de nom. Un son validera l'astuce. Allez à l'écran "Cheats" et entrez dans la rubrique "System Option" pour trouver les voitures. Changez-en avec L ou R.

MODE SUPER AGENT

Entrez SUPERSPY en guise de nom.

TURBO INFINI

Terminez toutes les missions principales dans le mode Super Agent.

ENERGIE INFINIE

Terminez toutes les missions principales et secondaires dans le mode Super Agent.

TRICHES SECRÈTES

Regardez dans les boîtes et fouillez tous les recoins de chaque niveau pour trouver des étoiles. Celles-ci correspondent à des triches qui vous aideront. Celles-ci sont : energie infinie, turbo infini, munitions infinies, rockets infinis, munitions spéciales et booster.

Spyro 2 : Season of Flame

© Universal Interactive / Digital Eclipse 2002

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

99 VIES

Lorsque vous voyez "Start" à l'écran titre, faites Gauche, Droite, Gauche, Droite, Droite, Droite, Haut, Bas et B pour avoir 99 vies.

MUNITIONS INFINIES

Faites Droite, Gauche, Haut, Bas, Droite, Bas, Haut, Droite et B à l'écran titre. Vous entendrez un son qui confirmera la réussite du code.

AVOIR ACCÈS À TOUS LES MONDES

A l'écran titre faites Haut, Gauche, Haut, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas et B.

TOUS LES MONDES DE L'ATLAS

A l'écran titre faites Gauche, Droite, Haut (2), Droie, Gauche, Droite, Haut et B.

PASSAGES SECRETS OUVERTS

Faites Bas, Haut, Gauche (2), Haut, Gauche (2), Droite et B à l'écran titre.

BOUCLIER ILLIMITÉ POUR L'AGENT 9

Faites Gauche, Bas, Haut, Droite, Gauche, Haut (2), Gauche et B à l'écran titre.

SPYRO NE COULE PLUS

A l'écran titre faites Bas, Haut, Droite, Gauche, Droite, Haut, Droite, Gauche et B.

TOUS LES TYPES DE SOUFFLES

A l'écran titre : Droite, Bas, Haut, Droite, Gauche, Haut, droite, Bas et B.

SUPER CHARGE

A l'écran titre, faites Gauche (2), Bas, Haut(2), Droite, Gauche (2) et B.

MINI-JEU

A l'écran titre faites Droite, Haut, Bas (3), Droite, Haut, Bas et B.

SPYRO BLEU

A l'écran titre faites Haut (4), Bas, Gauche, Droite, Bas et B.

VOIR LA CARTE

Maintenez L et appuyez sur Select. Attention, cette astuce ne marche pas pour les niveaux de Sheila et de l'agent 9.

Spyro : Fusion

© Vivendi Universal Games / Vicarious Visions 2004

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

CHEAT MODE

Appuyez simultanément sur L + R dans le menu Mode, puis entrez l'un des codes suivants.

100 Gemmes :	V1S1ONS
Ennemis moutons :	SH33P
Jeu orange :	SP4RX
Jeu violet :	PORT4L
Mouton volant :	SPYR0
Spyro orange :	B41SOKV

JEU CRASH PARTY USA

Maintenez les gâchettes L et R tout en allumant votre GBA.

VOIR LES CRÉDITS

Terminez le mode Story puis sélectionnez l'option Crédits sur le menu principal.

Spyro : Season of Ice

© Universal Studios / Digital Eclipse 2001

+ D'INFOS

FORUM

📌 CHEAT CODES

A l'écran titre, lorsque la phrase "Press Start" apparaît, faites l'une des manipulations suivantes :

Choix du niveau

Bas, Bas, Haut, Haut, Gauche, Droite, Haut, Bas.

Tous les portails ouverts

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, A.

Energie infinie dans les niveaux de Sparx

Bas, Haut, Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, A.

Armes infinies dans les niveaux de Sparx

Bas, Droite, Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Bas, A.

📌 ARMES SPARX SUPPLÉMENTAIRES

A l'écran titre, lorsque la phrase "Press Start" apparaît, appuyez sur Droite, Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Bas, A. Effectuez ensuite les manipulations suivantes durant le jeu.

Invincibilité

Haut, + Select

Smart Bomb

Droite + Select

Tie rapide

Gauche + Select

Missiles

Bas + Select

Toutes les clés

TOMBER À LA VERTICALE

En plein vol plané, appuyez sur A pour tomber à la verticale.

VIES INFINIES

A partir du portail du monde féérique hivernal, descendez toujours jusqu'à trouver une vie dans un pot. Entrez dans le portail pour accéder au monde féérique automnal. En revenant dans le niveau hivernal, vous trouverez de nouveau la vie. Répétez cela autant de fois que vous le souhaitez pour gonfler votre stock de vies.

SSX Tricky

© Electronic Arts / Visual Impact 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

SUPER FIGURE

Allez à un endroit où il y a beaucoup d'air avec un bon personnage. Faites continuellement une série de Uber tricks (B + L, B + R) jusqu'à ce que la jauge de Tricky devienne rouge. Vous pouvez à présent faire la super figure en maintenant enfoncé A + B + L + R.

Star Wars Episode II : L'Attaque des Clones

© THQ / David A. Palmer Productions 2002

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

CODES DES NIVEAUX

Entrez ces mots de passe pour accéder au niveau souhaité.

Padawan

BHDBGJ	Niveau 2
BHFBHJ	Niveau 3
BHGBDJ	Niveau 4
BHHBFJ	Niveau 5
BGKBCK	Niveau 6
BGLBSK	Niveau 7
BGMBTK	Niveau 8
BGNBQK	Niveau 9
BGPBRK	Niveau 10
BGQBNK	Niveau 11
BGRBPK	Fin

Jedi

BJDGGM	Niveau 2
BJFGHM	Niveau 3
BJGGDM	Niveau 4
BJHGFM	Niveau 5
BJKGCM	Niveau 6
BJLGSM	Niveau 7
BJMGTM	Niveau 8
BJNGQM	Niveau 9
BJPGRM	Niveau 10
BGQGNP	Niveau 11

Star Wars : Flight of the Falcon

© THQ / Magic Pockets 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHOIX DU NIVEAU

Entrez le mot de passe suivant : **4?6C**

CODES DE NIVEAUX

Episode 4 débloqué : TGHK

Episode 5 débloqué : 87V2

Episode 6 débloqué : TSB2

Episode 4, 5 et 6 débloqués : TSJ0

Niveau bonus : RRV2

Star Wars : Jedi Power Battles

© THQ / HotGen Studios 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

	Obi-Wan	Qui Gon	Mace Windu	Darth Maul
2.	CDJ3BYF	0GN3BYG	0G53C6H	VCJ0D2J
3.	DDJ3B6F	VHD3B6D	VCJCC6F	NBJ3GPH
4.	YCJ3B6F	VRL3BFG	VC1CCFG	VCJ0JKK
5.	GBJ3BPF	VWL3BFG	VCJDCPG	VCJ0LTK
6.	0BJ3B6F	V0L3BYG	VC1DCYG	VCJ0N2K
7.	1FJ3BYH	V4N3BFH	VCJPCFH	VCJ0Q1K
8.	2FJ3B6H	V8N3BPH	VC1FCFH	VCJ0SFK
9.	3FJ3BFJ	VCP3BYH	VCJGCPH	VCJ0VPK
10.	4FJ3BPJ	VHR3BFJ	VC1GCVH	VCJ0XYK

Star Wars : The New Droid Army

© LucasArts / THQ 2002

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

CHEAT CODES

Entrez ces codes sur l'écran approprié. Ne vous fiez pas au message d'erreur qui apparait mais enchaînez de suite par l'un de vos codes pour reprendre le jeu là où vous en étiez. Vous pourrez ainsi continuer votre partie tout en profitant de la fonction associée au code.

!B4	Désactiver les ombres
2D4	Choix du niveau
8!T	Energie et force supplémentaires
BTW	Autres contrôles
CQL	Voir la carte (appuyez sur Select pendant le jeu)
FRC	Tous les pouvoirs de la force
GFX	Baisser la résolution graphique
LNG	Mode multi-langues (changez la langue dans le menu des options)
SK8	Ombres noires
SKY	Jouer avec Luke Skywalker

CODES DE NIVEAUX

Code 1	BH7
Code 2	KHQ
Code 3	TH?
Code 4	7WC
Code 5	J97
Code 6	7W?
Code 7	!H7
Code 8	51D
Code 9	2WT
Code 10	3HD
Code 11	WH?

Star Wars Episode III : La Revanche des Sith

© Ubisoft 2005

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 INVINCIBILITÉ

Entrez **ATENVU** en guise de code.

Star Wars Trilogy : Apprentice of the Force

© Ubisoft 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

BONUS DE FIN

Terminez le jeu pour débloquer l'option de sélection des niveaux et ouvrir un niveau supplémentaire.

Star X

© Bam! / Graphic State Games 2002

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

📌 CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe :

GSBOOM	Bombes illimitées
GSHARD	Invincibilité
GSMAX	Armes complètes

📌 CODES DES NIVEAUX

IGIFCDLC	Aquess 2
2EA3QD01	Aquess Orbit
NGK3QD0S	Egaon 1
YGA5QSON	Egaon 2
JGIXASPT	Egaon Orbit
FECXEQ51	Birmen 1
ECMXUQXL	Birmen 2
IIC3ADC0	Birmean Orbit-ship
ZLI3CQQB	Wolf X2 1
MJC3CQA1	Wolf X2 2
EJI3QDC4	Wolf X2 Orbit
BLCXQFVG	Hades Part1
YLMZAQVR	Hades 2
2JAXABFQ	Hades Orbit
MLI5ABES	Tritopia 1
JTBFABRW	Tritopia 2
QRLFADTM	Tritopia Orbit
NTBFABBW	Silicon 1
MTLNAQAL	Silicon 2
ZSBPABEU	Silicon Moon

Street Fighter Alpha 3

© Ubisoft / Crawfish Interactive 2002

+ D'INFOS

FORUM

PERSONNAGES CACHÉS

Jouer avec Evil Ryu

Finir le mode arcade 3 fois avec 3 personnages différents

Jouer avec Guile

Finir le mode arcade 5 fois avec 5 personnages différents

Jouer avec Maki

Finir le mode arcade 7 fois avec 7 personnages différents

Jouer avec Yun

Finir le mode arcade 9 fois avec 9 personnages différents

Jouer avec Eagle

Finir le mode arcade 11 fois avec 11 personnages différents

Jouer avec Shin Gouki

Finir le mode arcade 13 fois avec 13 personnages différents

TOUS LES COMBATTANTS

A l'écran titre, appuyez sur Gauche, Droite, Bas, Droite, L, L, A, L, L, B, R, A, Haut. Vous entendrez un cri si le code a correctement été entré.

TOUS LES MODES

A l'écran titre, appuyez sur L, Droite, A, R, Haut, L, Droite, B, A, Haut, Droite, Bas, Droite. Vous entendrez un cri si le code a correctement été entré.

TOUS LES COMBOS

Entrez le code suivant à l'écran titre

A, haut, A, L, R, droite, L, droite, A, bas, droite

Stuart Little 2

© Activision 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

VIES INFINIES

Faites B, A, Select, Select, B, A, B, Start.

CODES DE NIVEAUX

11377

21487

32278

46366

56787

65778

75688

Super Bust-A-Move

© Ubisoft 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

PERSONNAGES SECRETS

Au menu principal, lorsque "Press Start" clignote, faites : A, R, L, A. Les têtes de deux personnages secrets vont apparaître en bas de l'écran. Vous pouvez désormais les choisir dans n'importe quel mode.

Super Dodge Ball Advance

© Ubisoft / Atlus 2001

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ EQUIPES SUPPLÉMENTAIRES

Allez dans les mode championnat et obtenez le premier niveau avec votre équipe. Vous affronterez alors une Dream Team. Vous devez l& battre deux ou trois fois. Il y a en tout cinq équipe, la dernière étant l'équipe d'Atlus. a chaque fois que vous en battez une, vous pourrez jouer avec elle. si vous décidez de jouer avec elles et que vous disputez un championnat, vous vous retrouverez face à votre double lors des rencontres Dream Team.

+ SUPER LANCER

Lorsque vous aurez la balle, reculez-vous légèrement de la ligne. Puis courez, au troisième pas, lancez la balle. Vous ferez ainsi un super lancer. Il y a 50 supers lancers en tout. Vous pouvez aussi faire une super passe ou un super smash avec cette technique.

+ APPELER UN COÉQUIPIER

Appuyez sur L pour Appeler un coéquipier. Celui-ci viendra en courant derrière la ligne. Vous pourrez alors passer la balle et effectuer un super lancer avec lui.

+ EVITER OU ATTRAPER UNE BALLE

Appuyez sur A pour éviter une balle qui vous arrive dessus et sur B pour attraper une balle.

+ SUPER FLIP

D'abord, appuyez deux fois sur Avant pour commencer à courir. Pendant que vous courez, appuyez sur A + B pour sauter. Au sommet de votre saut, appuyez à nouveau sur A + B pour exécuter un super flip. En plus, lorsque votre joueur exécuter le super flip, appuyez sur B pour faire un super lancer.

Super Ghouls'n Ghosts

© Capcom 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

NOUVELLE FIN

Dans le mode Arrange, prenez le chemin le plus haut en conservant l'armure d'or à la fin de chaque niveau.

Super Mario Advance

© Nintendo 2001

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

⬇️ RESET AU COURS DU JEU

En cours de partie, appuyez simultanément sur : Select + Start + A + B.

⬇️ SUSPENDRE LE JEU

Au cours du jeu, appuyez simultanément sur Select + R pour suspendre la partie sans arrêter la console. Appuyez sur Select + L pour repartir.

⬇️ GUIDE DES NIVEAUX

Niveau 1-1

Raccourcis

- Dans la grotte, ne sortez pas par la porte de droite, mais faites un super saut pour traverser la chute d'eau. Débarrassez-vous de l'ennemi puis cassez le mur avec les bombes. Entrez dans la porte. De l'autre côté, montez sur le mur de gauche et vous arriverez à Birdo.
- Au lieu de rentrer dans la grotte, monter sur un ennemi qui se dirige à droite, lorsque vous serez tout à droite, faites un super saut pour vous accrochez à la liane.

Vies bonus

Lorsque vous entrez dans la caverne, vous y verrez un champignon dans une bulle. Laissez-le et montez. Vous trouverez cinq étoiles ninjas à droite. Ramassez un légume et lancez leur dessus. Si vous parvenez à tous les toucher du premier d'un seul coup, vous gagnerez une vie. Vous pouvez sortir et recommencer autant de fois que vous le désirez.

Niveau 1-2

Raccourci

Sélectionnez Luigi pour ce niveau. Après le tapis volant, ramassez l'ennemi qui saute et déposez-le devant la porte. Montez sur sa tête et préparez un super saut. Lorsque l'ennemi saute, sautez aussi pour atteindre la plate-forme supérieure. Entrez dans la seconde porte pour combattre Birdo.

Niveau 1-3

Warp Zone vers le monde 4-1

Ne rentrez pas dans la porte mais ramassez la potion et placez-la à côté du vase à droite. Entrez dans la porte que vous venez de créer et une fois dans le monde parallèle, entrez dans le vase. Vous serez alors transporté vers le monde 4-1.

Niveau 2-2

Vies bonus

Traversez le niveau jusqu'à la chute de sable. Passez cette partie et vous trouverez une porte. Entrez et faites exploser le mur avec des bombes pour trouver des tas d'ennemis et trois plantes carnivores. Vous trouverez également un POW par là. Jetez-le pour tuer tous les ennemis mais surtout pour gagner une vie. Sortez de cette pièce puis revenez pour reprendre le POW et regagner une vie. Vous pouvez recommencer autant de fois que vous le voulez.

Niveau 3-1

Warp Zone vers le monde 5-1

Dans la deuxième partie du niveau (avec les nuages), laissez-vous tomber le long de la chute d'eau, déportez-vous sur la gauche afin d'attraper une pièce puis mettez-vous au milieu de la chute d'eau. Passez-la porte et ramassez la dixième plante qui est une potion. Jetez-la côté du vase qui est à droite. Entrez dans la porte. Une fois dans le monde parallèle, entrez dans le vase. Vous serez alors ransporté vers le monde 5-1.

Niveau 3-3

Vies bonus

Allez là où il y a la clé. Prenez la carapace et sortez de la porte. Lancez la carapace puis sautez sur elle. Elle vous emmènera tout en bas. Sautez au dernier moment pour atteindre la dernière plate-forme. LA carapace continuera de bouger et les ennemis arriveront. Ils seront écrasés par la carapace et vous gagnerez plein de vies. Montez les escaliers et sortez. Tournez à droite, et avancez jusqu'à la première porte en or. Entrez. Tournez à droite et ramassez le POW. Courez (maintenir avancer + B) jusqu'en bas du couloir. dès que vous voyez les ennemis qui sautent, lachez le POW et continuez de courir pour le suivre jusqu'à ce qu'il disparaisse. Vous gagnerez alors 2 vies supplémentaires. Retournez à la porte tout à droite et entrez. Vous serez alors dehors, en entrant de nouveau vous pourrez recommencer la manoeuvre.

Niveau 4-1

Raccourci

Sélectionnez la princesse pour ce niveau. Dès le début du niveau, montez puis sautez dans le vide à gauche. Maintenez le bouton du saut enfoncé pour voler jusqu'à une porte secrète. Entrez, escalader à gauche puis courez pour terminer le niveau.

Niveau 4-2

Vies Bonus

Vous trouverez un POW dans ce niveau. Utilisez-le pour tuer les porc-épics. Montez par la plante grimpante et redescendez. Retournez au POW (vous perdrez un peu d'énergie mais pourrez en regagner avec un coeur) et tuez encore les ennemis. Répétez la manoeuvre jusqu'à ce que vous gagniez assez de vies.

Warp Zone vers le monde 6-1

Dans la section des baleines, ramassez la potion et continuez vers la fin de cette section. Vous trouverez un vase. Jetez la potion devant, entrez dans la porte puis une fois dans le monde parallèle, entrez dans le vase. Vous serez alors transporté vers le monde 6-1.

Niveau 4-3

Trouver Fry Guy

Sélectionnez la princesse pour ce niveau. Après avoir traverser le lac, vous trouverez un château. N'y entrez pas, mais sautez et maintenez le bouton du saut enfoncé pour atteindre une nouvelle partie du château.

Niveau 5-2

Vies et points infinis

Lorsque vous êtes dehors, ramassez la carapace et jetez-la devant vous. Montez dessus et baissez-vous pour éviter les Bomb-bomb. Vous gagnerez petit à petit des points et si vous en avez la patience, vous pourrez gagner des vies.

Niveau 5-3

Vies et points infinis

-Trouver l'endroit au vase avec les ennemis qui en sortent. Placez un Champignon Bloquer près du vase en laissant un espace entre le champignon et le vase. Prenez un autre champignon et montez sur le premier. Attendez qu'au moins cinq ennemis se trouvent bloqués dans l'espace et jetez le champignon sur eux. Vous gagnerez alors une vie et des points. Recommencez autant de fois que vous le désirez.

-Dès le début du niveau, ramassez la carapace et jetez-la. Elle restera coincée et pourra tuer toutes les bombes qu'envoie l'oiseau. Vous n'aurez qu'à sauter pour l'éviter. Au bout d'un moment, vous gagnerez des vies avec cette méthode.

Warp Zone vers le monde 7-1

Sélectionnez Luigi pour ce niveau. Juste après la première porte, sautez pour atteindre le vase. Ramassez une potion et jetez près du vase. Entrez dans la porte et une fois que vous serez dans le monde parallèle, entrez dans le vase. Vous serez alors transporté vers le monde 7-1.

Niveau 6-3

Raccourci

Montez à la liane ou entrez dans la porte pour changer de zone. Au lieu de continuer vers la droite, allez à gauche dans les sables mouvants. Dès qu'il ne restera plus que la tête de votre personnage, commencez à sauter en allant à gauche. Vous arriverez alors à une porte. Entrez. Vous serez maintenant sur les nuages. Traversez cette zone et entrez dans la porte.

🚩 CHALLENGE DE YOSHI

Une fois le jeu terminé, vous aurez accès au mode Yoshi Challenge. Vous devrez alors trouver les 40 oeufs éparpillés dans le jeu. La plupart d'entre eux sont cachés dans les mini-mondes (potion rouge).

🚩 VAINCRE WART

Esquivez le barrage de bulles et attrapez un légume. Montez sur la plateforme qui fait face à wart et dès qu'il ouvre la bouche lancez-lui le légume

🚩 PIÈCES EN GRANDE QUANTITÉ

Dans le niveau d'activation du switch jaune géant, au tout début du jeu, il y a un mini switch bleu. Si vous sautez dessus, il fera apparaître des pièces partout. Si dans la seconde après l'avoir écrasé vous l'avalez avec yoshi, le petit dino vert recrachera un switch intact qui ne demande qu'à être aplati de nouveau !

PLEIN DE VIES !

Au début du 3ème monde (la caverne) le premier niveau possède une sortie secrète (particularité que l'on repère à sa couleur rouge). Une fois découverte, un chemin alternatif s'ouvre et offre de nouveaux niveaux. Suivre ce chemin mène hors de la caverne (attention les niveaux ne sont pas vraiment du genre facile) en direction d'un château. Vous traverserez alors parmi d'autres un niveau peuplé d'un nombre très important de tortues de toute race. A mi-niveau, un switch vous permet de transformer des tortues à pics en pièces qui donnent des vies de manière cumulative. Oubliez-les et foncez en arrière à la recherche de toutes leurs cousines que vous avez généreusement épargné : des pièces grises magiques partout et des « up » qui n'en finissent plus. Recommencez le niveau plusieurs fois avec « start-select » pour vous faire rapidement un capital de 99 vies ! ! !

Super Mario Advance 4 : Super Mario Bros. 3

© Nintendo 2003

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

📌 LES FLûTES

Flûte 1 :

Dans le niveau 3 du premier monde, quand vous arrivez à peu près à la fin du niveau, une fois que vous avez sauté sur le bloc blanc, il faut rester dessus en se baissant pour passer derrière le décor. Ne tenez pas compte des tortues, et courez jusqu'à la fin du niveau pour atterrir dans une pièce où se trouve le sifflet qui sert à changer de monde.

Flûte 2 :

Après avoir trouvé la flûte du niveau 1 Stage 3, rendez-vous dans le château intermédiaire du niveau 1. Ne rentrez pas dans la pièce du boss mais utilisez le costume de raton laveur pour courir de la porte jusqu'au bout de la plate forme pour vous envoler en haut à droite de l'écran. Mario disparaît mais vous pouvez le diriger à droite jusqu'à Toad qui vous cède la flûte.

Flûte 3 :

La dernière flûte se trouve dans le niveau 2 (Egypte), sur la deuxième partie du monde. Il y a un rocher en haut à droite que l'on peut casser grâce à un marteau obtenu en affrontant les frères Marto. Allez ensuite dans la troisième partie du niveau et récupérez le costume de grenouille dans la maison de Toad. Il ne vous reste plus qu'à battre à nouveau les frères Marto pour obtenir la flûte.

Super Mario Ball

© Nintendo 2004

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

TIME ATTACK

A chaque fois que vous vaincrez un boss, vous débloquentez le monde associé en mode Time Attack.

NIVEAU BONUS

Récupérez les 35 étoiles pour débloquent un niveau bonus dans le château de Bowser.

LES BOSS

Plante carnivore

Pénétrez dans le moulin du premier niveau.

Poisson

Repoussez le cube de glace sur le sol fissuré dans le niveau enneigé pour atteindre le bateau englouti. Pénétrez à l'intérieur pour affronter le poisson.

Le Sphinx

Prenez la deuxième porte du niveau de sables et frappez les statues de chaque côté pour élever la pyramide. A l'intérieur, frappez le socle de droite ou de gauche pour atteindre une nouvelle salle depuis laquelle vous pourrez atteindre le boss en frappant la dalle indiquée par une flèche sur le sol.

Big Boo

Le fantôme se cache dans le niveau de départ. Entrez dans la maison de gauche dès que vous aurez une étoile, et passez la porte à 10 étoiles si vous en avez suffisamment.

Bowser

Vous ne pourrez affronter Bowser que si vous avez récupéré les quatre clés spéciales gardées par les boss. Vous aurez également besoin de 15 étoiles pour l'atteindre.

Super Mario Bros.

© Nintendo 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

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.

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.

FEUX D'ARTIFICES

Pour voir un feu d'artifice, sautez sur le drapeau de fin de niveau quand le dernier chiffre du chrono est à 1, 3 ou 6.

JOUER EN LINK

Pour jouer en link, reliez les deux GBA avec le câble link, maintenez L + R à l'écran titre sur la 1ère GBA pour faire apparaître le sous-menu et choisissez l'option "jeu en link". Dans Mario, le second joueur pourra ainsi voir sur son écran la progression de l'autre joueur.

Super Mario World : Super Mario Advance 2

© Nintendo 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

PLUMES ET FLEUR À VOLONTÉ

Rendez-vous dans la maison hantée n°1 avec une plume. Volez contre le mur de gauche, allez ensuite vers la droite et vous arriverez à une porte qui vous fait finir le monde. Un nouveau monde va apparaître alors au-dessus de cette maison.

RENTRER DANS LE CHÂTEAU DE KOOPA

Pour retourner dans un chateau après avoir tuer l'un des enfants de Koopa, placez-vous sur celui-ci et maintenez L + R.

DRÔLE DE SAUT

Accroupissez-vous avant de sauter pour effectuer un saut spécial.

QUITTER UN NIVEAU

Pour quitter un niveau déjà exploré, appuyez sur Start + Select.

REMIX SUPER MARIO BROS

Lorsque vous êtes sur la carte du special stage, attendez un peu, vous entendrez un remix du thème original de Mario.

VOLER AVEC YOSHI

Faites avaler une tortue bleu à Yoshi et gardez-là dans la bouche. Appuyez de manière répétée sur Start pour voler.

MONDE ALTERNATIF

Dirigez-vous vers l'étoile et rendez-vous au cinquième niveau. Utilisez une plume pour voler jusqu'à des blocs de couleurs. Prenez le bloc du bout afin d'obtenir une clé.

Complétez ensuite les 10 niveaux suivants. Revenez au niveau 5, il aura changé.

NOUVELLE INTRO

Pour voir une nouvelle introduction dans laquelle Peach se fait porté par une troupe de Yoshi, terminez simplement le jeu

Super Monkey Ball

© THQ

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHEAT MODE

Code Maître

A l'écran start faites Bas, bas, haut, haut, gauche, droite, gauche, droite, B, A.

Message Super Nice Try

A l'écran start, faites haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B , A.

Nouveaux graphismes

A l'écran start, faites gauche, gauche, droite, droite, bas, bas, A

Super Puzzle Fighter II Turbo

© Capcom 2003

+ D'INFOS

FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Akuma (Gouki)

En mode solo allez sur Morrigan, maintenez Select et faites Bas (3), Gauche (3) et A. En mode deux joueurs, allez sur Felicia, maintenez Select et faites Bas (3), Droite (3) et A.

Dan

En mode solo allez sur Morrigan, maintenez Select et faites Gauche (3), Bas (3) et A. En mode deux joueurs, allez sur Felicia, maintenez Select et Droite (3), Bas (3) et A.

Devilot

En mode solo allez sur Morrigan, maintenez Select et faites Gauche (3) et Bas (3). Attendez que le temps restant affiche 10 secondes et appuyez sur A. En mode deux joueurs, allez sur Felicia, maintenez Select et faites Droite (3) et Bas (3). Attendez que le temps restant affiche 10 secondes et appuyez sur A.

Anita (Amanda)

En mode solo allez sur Morrigan, maintenez Select et allez sur Morrigan. Appuyez ensuite sur A. En mode deux joueurs, allez sur Felicia, maintenez Select, allez ensuite sur Donovan et appuyez sur A.

PHOTOS DU STAFF

Débloquez tous les goodies pour avoir acces aux photos.

Super Street Fighter II Turbo Revival

© Capcom 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Lorsque vous combattez en mode solo, appuyez sur Select. Vous pourrez alors associer les attaques compliquées avec des mouvements plus simples.

RÉINITIALISER LE JEU

Pendant le jeu appuyez en même temps sur Start et Select pour réinitialiser le jeu.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Gouki

Obtenez 5000 points.

Shin Gouki:

Obtenez 9999 points.

MODES SECRETS

Jouez dans le mode solo pour débloquer les modes secrets (survival, Time attack...).

MODIFIER LA COULEUR DES PERSONNAGES

Pour modifier la couleur du personnage, maintenez enfoncé la touche A lorsque vous choisissez votre combattant et le niveau de turbo.

Sword of Mana

© Square Enix 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

DES ENNEMIS PLUS DIFFICILES À BATTRE

Si vous tuez plus de 1000 fois le même type d'ennemi, alors votre prochaine rencontre avec le type en question sera plus délicate car l'adversaire sera plus difficile à vaincre.

MATÉRIAUX INÉDITS

Si vous vous obstinez à parler plusieurs fois à Niccolo pour lui acheter des objets (environ 255 objets), celui-ci se décidera à ouvrir une section Soldes où vous trouverez des items moins chers et même inédits.

OBTENIR TOUS LES ESPRITS

1er esprit : la première apparition

2ème esprit : Or Campagnol

Allez la nuit dans le fond de la salle des lits de l'auberge d'Ishe et parlez à la vieille Mavole qui, en échange de 3 or campagnol, vous augmentera un esprit. L'esprit augmenté sera l'esprit du jour pendant lequel vous êtes à l'auberge. (Ombre / Lumina ==> Jour sacré de Mana.) Comptez en tout 24 Or campagnol. (Eh oui, $3 \times 8 = 24$!)

3ème esprit : Géodes

Les géodes sont des sphères dans lesquelles sont enfermés les esprits Mana, on les reconnaît à leur scintillement donc ouvrez bien l'oeil. La seule personne capable de libérer ces esprits est un homme dans le château de Lorimar (la porte de gauche en haut des premiers escaliers).

Géode Lumière : Désert de Cristal

Allez à l'entrée du Temple Mana, puis au sud pour vous retrouvez à l'écran où il y a 3 chemins de lumière (la nuit), prenez le 3ème à gauche, la géode se trouve dans un petit coin.

Géode Ombre : Périphérie de Ménos

À partir de l'écran où Amanda vous retrouve (avec le garçon), ou plus simplement le cul-de-sac tout à l'est, allez : Nord, Ouest, escaladez et prenez Est : la géode se trouve sur le petit cercle de sable.

Géode Lune : Le canon du désert de Cristal

Il est caché derrière le canon, allez y et tournez un peu partout.

Géode Feu : Le volcan submergé

A partir du 1er écran du volcan allez : Nord, Nord-Est : la géode est dans la prochaine salle au milieu de la lave.

Géode Eau : Après la sortie de la grotte de Gaeus, un écran après le campement de Cibba (scénario du garçon), la géode est sur le bord au Nord de l'écran dans le coin.

Géode Bois : Le canon de Topple

La géode se trouve dans le coin Sud Ouest de l'écran du Canon.

Géode Vent : La Lithojungle

Avant l'entrée de la grotte, où il y a la statue Mana d'Or, regardez au Sud est.

Géode Terre : Route pour Topple

A l'endroit où Niccolo repêche le garçon la géode se trouve à droite, derrière des buissons , il vous faut le marteau pour pouvoir rétrécir votre personnage pour la prendre en passant sous les buissons.

Allez maintenant à Lorimar voir Gazu le vieux pour avoir vos esprits tous neufs !

4ème esprit : Sauver les Esprits

Dès que vous avez un esprit au niveau 30, allez dans la maison cactus et sortez. Un esprit du même type que celui au niveau 30 vous appellera à l'aide car il s'est fait capturer par un Campagnol Noir.

Voici les différents endroits des campagnols noirs, n'y aller qu'après avoir été contacté par l'esprit :

Lumina : Au manoir de Viquette, allez dans la salle du Banquet pour combattre le Campagnol.

Ombre : Dans la grotte scellée, depuis l'entrée, prenez les directions suivantes : Nord, Ouest et Sud, le Campagnol se trouve dans une salle avec 2 leviers.

Luna : Au Manoir de Dévius, allez dans la salle où il ya les 2 pierres magiques (celle où il faut les détruire avec la magie appropriée).

Anathor : Au Volcan Submergé, depuis l'entrée, prenez les directions suivantes : 3 fois au Nord puis Est.

Ondine : A la rivière souterraine, prenez le chemin de base et normalement vous devrez tomber sur le Campagnol.

Dryade : Dans la grotte des Chutes, prenez Nord, nord, Ouest, Est pour libérer l'esprit.

Sylphide : Dans le château de Grantz, allez toujours au Nord pour rencontrer le Campagnol.

Gnome : Au mont Illusia, allez là où vous avez obtenu le Fléau.

5ème esprit : Prier les Statues

Il vous suffit de prier (entrer dans le menu de sauvegarde) à un moment précis de la journée : Matin, Journée, Crépuscule, Soir. L'esprit apparaîtra après que vous sortez du menu.

Lumina : Le matin ou la journée allez prier à la statue de Bronze avec la Grotte des Roussettes.

Ombre : Le soir, allez prier à la statue de Bronze de l'auberge d'Ishe.

Luna : Le soir, allez prier à la statue de Bronze à la sortie Nord de la ville de Jadd.

Anathor : La journée ou le soir, allez prier à la statue de Bronze sur le chemin de la grotte de Gaeus.

Ondine : Le matin ou la journée, allez prier à la statue d'Or dans la grotte du Marais, la salle avant de combattre le boss dragon à 2 têtes.

Dryade : La nuit, allez prier la statue d'Or, sur la route du Mont Illusia, juste après être sorti de la caverne des Chutes.

Sylphide : Le matin ou la journée, allez prier à la statue de Bronze dans la périphérie de Viquette, où se trouve aussi la Serre.

Gnome : Le même endroit que Ombre sauf qu'il faut le faire la journée.

6ème esprit : Rencontres

Voilà à quoi vont vous servir les 10 autres pièces, à rencontrer les esprits mana.

Il suffit de vous rendre dans des endroits précis, des jours précis.

Lumina : Le jour Sacré de Mana, rendez vous à la maison de Bogard et Lumina apparaîtra devant la porte.

Ombre : Le jour Sacré de Mana, rendez vous devant la cathédrale pendant la nuit où Ombre apparaîtra.

Luna : Le jour de Luna, rendez vous dans la chambre de Dévius (à l'auberge).

Anathor : Le soir d'Anathor (oui vous pouvez entrer seulement la nuit) Au Manoir Vinquette, allez dans la salle après celle du banquet, l'esprit se trouve où il y a la statue d'or de Mana (avant de combattre la grande chauve souris).

Ondine : Le jour d'Ondine. Dans le repère Squamé, où vous avez ranimé ondine, où il ya aussi la statue d'or de mana.

Dryade : Le jour de Dryad, l'esprit se trouve au Camp de Cibba ou pour le scénario de la fille, allez à la sortie de la grotte de Gaeus et continuez le chemin.

Sylphide : Le jour de Sylphide, là où se trouvait la géode de terre dans la route pour Topple.

Gnome : Le jour de Gnome, juste à l'entrée de Gaeus, il se trouve devant le visage de Gaeus.

7ème esprit : Pièces Magiques

Aux Sommets de la Montagne de Lorimar, là où il y avait la statue d'or de Mana avant le boss Araignée, vous verrez un vieil homme vous proposant d'upgrader vos esprits en échange de 10 pièces élémentaires correspondant à l'esprit que vous voulez upgrader.

Voici des emplacements pour les pièces :

Pièce Lumière : carnivore dans le repaire squamé, peu fréquent

Pièce Ombre : Vallée des Miasmes, contre les Spectre, assez fréquent.

Pièce Lune : Avant la Mine Abandonnée, contre les Locud, très fréquent.

Pièce Feu : Périphérie de Ménos, contre les Démoninets, peu fréquent.

Pièce Eau : Dans les Sommets de la Montagne de Lorimar, contre les Tézards (derrière le château).

Pièce Bois : Contre les Pétrins dans la grotte scellée, très fréquent.

Pièce Vent : Dans la côte de Wendel contre les Becbec.

Pièce Terre : Dans le Désert de Cristal, contre les Grocrânodon, assez fréquent.

8ème esprit : Bénédiction Finale

Cet upgrade nécessite les 6 upgrades précédents dont elle ne sera disponible que lorsque vous aurez réussi les autres. Vous devez aussi avoir accompli la quête des chocolats dans l'Eglise. Rendez-vous à l'Eglise de Wendel le soir. Et allez prier à l'Autel de l'Eglise pour que la déesse Mana vous donne le dernier esprit.

Le jour de Luna pour Luna, pour Ondine le jour de Ondine, etc... pour Lumina et Ombre c'est le jour Sacré de Mana.

Vous aurez un méga sort particulier par esprit et par classe :

Archimage (8 Sylphides)

Devin / Devineresse (8 Ondines)

Magus (8 Anathors)

Maitre/Maitresse Runes (8 Gnoms)

Bishop (8 Luminas)

Sage (8 Dryades)

Shaman Sombre (8 Ombres)

Nécromancien (8 Lunas)

📌 EXPÉRIENCE FACILE

Avant d'aller combattre le Comte Lee, restez dans la pièce où se trouvent quatre chauve-souris, tuez-les et attendez qu'elles reparaissent pour les tuer à nouveau. L'expérience que vous gagnerez sera supérieure à celle acquise la première fois. Répétez donc l'opération plusieurs fois pour gagner un maximum d'expérience.

OBJETS RARES

Lorsque vous ouvrez certains coffres, une roulette apparaît pour savoir si vous allez ouvrir le coffre sans dommage ou bien subir un piège ou encore affronter un monstre de type mimique. Dans ce dernier cas, efforcez-vous de battre le monstre car il vous donnera des objets souvent très utiles, comme des graines ou des matériaux.

BONUS DE NIVEAUX

Passez au niveau 40 dans chacune de ces catégories pour recevoir un objet spécial :

Guerrier - General Crest - +50 Def

Moine - Dragon Ring - +50 frc

Magicien - Rune Earrings - +50 Int

Sage - Code Bead - +50 Mag

Voleur - Wishbone - +50 Agl

Aléatoire - Crystal Ring - +20 dans toutes les stats.

BOOSTER LE NIVEAU DES ARMES

Pour améliorer une arme rapidement, cherchez un ennemi qui est insensible à cette arme et frappez-le. Vos attaques ne lui feront rien, mais votre arme recevra de l'expérience.

BAGUE BROWIE

La bague browie est parmi les accessoires les plus puissants du jeu. Elle augmente de 55 toutes vos capacités. Pour l'obtenir, vous devez d'abord avoir terminé la section de la rivière souterraine, après la lithojungle. Rendez-vous à la cathédrale de Wendel pour voir une vieille femme se faire bousculer par un homme. Après le contact, la vieille femme se retrouve sans son collier, et vous allez devoir le retrouver. Revenez la nuit dans la deuxième partie de la ville et vous verrez le voleur caché derrière des caisses en bois. Lorsque vous irez lui parler, il s'enfuira. Dirigez-vous alors vers le magasin d'objets et parlez-lui encore une fois pour le voir s'enfuir à nouveau. Reposez-vous à l'auberge puis revenez au niveau de la forge. Lorsque vous reparlerez à l'homme, il vous rendra le collier. Retournez à la cathédrale discuter avec la vieille femme pour qu'elle vous donne le mini-marteau. Cet objet vous permettra de devenir plus petit. Retournez à la rivière souterraine pour déceler des petits trous dans les murs. Utilisez le mini-marteau pour pénétrer à l'intérieur, et avancez. A un moment, vous apercevrez une sortie vers le sud-ouest. Ne l'empruntez pas, mais continuez un peu plus loin. Votre écran se brouillera et vous arriverez sur une petite île. Interrogez la personne devant vous pour avoir le choix entre trois objets. Choisissez la bague browie si vous voulez continuer l'aventure plus facilement.

Voilà la liste avec entre parenthèse le nombre de bonus donné par le fruit ou le légume
Pour toutes les récolter en une semaine, prévoyez d'avoir dans votre sac de graines :

- 12 rondes
- 6 petites
- 11 allongées
- 6 longues
- 5 tordues
- 5 plates
- 11 grosses
- 8 épines

Jour de Luna

ronde + ronde = Clocherais (fruit +1)
ronde + allongée = Défraise (fruit +1)
longue + grosse = Pieuvrorange (fruit +2)
allongée + épine = Éléphanmangue (fruit +2)
allongée + tordue = Horlogeananas (fruit +3)
grosse + épine = Chabricot (fruit +3)

Jour de Athanor

petite + allongée = Oignon de miel (légume +1)
allongée + tordue = Conquénave (légume +2)
ronde + grosse = Orquaubergine (légume + bonus aléatoires)
ronde + épine = Couronnail (légume +3)

Jour de Ondine

ronde + grosse = Chiopèche (fruit +1)
allongée + grosse = Ressorbanane (fruit +2)
allongée + plate = Fuséepapaye (fruit +2)
petite + longue = Souliernèfle (fruit +2)
tordue + grosse = Bombecerise (fruit +3)

Jour de Dryade

ronde + ronde = Lyspois (légume +1)
longue + grosse = Maïs tournesol (légume +2)
petite + épine = Dauphin courge (légume +2)
ronde + allongée = Purée surprise (légume +3)
petite + tordue = Piquebasilic (légume +4)

Jour de Sylphid

tordue + grosse = Chaussonpomme (fruit +1)
petite + épine = Calmarcitron (fruit +2)
ronde + longue = Sanglipastèque (fruit + bonus aléatoire)
plate + épine = Poissonfruit (fruit +4)

Jour de Gnome

allongée + grosse = Armadichoux (légume +2)
plate + épine = Aiguillaitue (légume +2)
allongée + plate = Baleinetomate (légume +3)
petite + épine = C ur menthe (légume +3)

Jour de Mana

longue + grosse = Rhinomelon (fruit +3)

ronde + allongée = Patate masquée (légume +1)

ronde + grosse = Carottépine (légume +1)

ronde + épine = Bombetrouille (légume +3)

Tactics Ogre : The Knight of Lodis

© Atlus / Quest

+ D'INFOS

FORUM

📌 CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom de personnage :

DEL_DATA Effacer les données sauvegardées

MUSIC_ON Test musical

📌 CODES ACTION REPLAY

Code principal

687a4dfb

488ed39e

a6526b68

9508e5b9

Goth infini

e5b67e0f

b812c5de

5a38d244

613c76a1

Personnage n°1

HP infini

cc7cf7df

b6f328d4

HP Max

ca53f25d

bffbd097

MP infini

44c48a76

9f751779

MP Max

34399394

db97d20f

BOUTIQUE SECRÈTE DE SCABELLUM

Conduisez Deneb à Scabellum et entrez dans le magasin afin d'accès à la boutique secrète. Vous pourrez y acheter des items rares, et si vous vendez 5 Glass Pumpkins vous débloquerez la Firecrest.

Tales of Phantasia

© Namco 2006

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ BONUS DE FIN

En terminant le jeu vous débloquentez le mini-jeu "Let's go Arche", un sound mode, un écran titre rose et un mode "New Game Plus".

+ PERSONNAGE OPTIONNEL : SUZU

Après avoir récupéré les machines volantes, volez en direction de la ville d'Arlee sous la neige, et pénétrez dans la taverne. Parlez au personnage qui se trouve en bas à gauche à l'intérieur du bâtiment pour qu'il vous parle d'une cité ninja cachée dans la forêt. Vous devez également parler à un homme d'Alvanista qui se trouve sur le toit d'un bâtiment, à l'est de l'entrée sud du village. Rendez-vous alors à Treantwoods dans la forêt d'Ymir, au nord de la colonie des elfes. Là, vous devez suivre les directions suivantes pour trouver Suzu : Haut, Haut, Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Haut, Haut, Haut. Vous n'avez plus qu'à participer au tournoi Euclid et passer les 8 tours puis vaincre les deux ninjas avant de revenir dans le village chercher Suzu.

+ LES DONJONS OPTIONNELS

Après avoir vu le château Dhaos dans le futur, deux nouveaux donjons sont accessibles.

Ruines naines

Dans la salle du trésor au 21ème étage de la Morlia, actionnez le bouton bleu pour ouvrir un passage vers ce donjon de 9 étages.

Mines de la Morlia (étages inférieurs)

Rendez-vous au 9ème étage des mines de la Morlia pour localiser une ouverture qui mène à 12 nouveaux étages.

+ INVOCATIONS OPTIONNELLES

Caméléon

Récupérez l'anneau émeraude dans la grotte de Gnome, dans le futur, puis allez au 16ème étage des mines de la Morlia, dans la pièce emplie de gaz.

Gremlin

Récupérez l'anneau saphir dans la grotte d'Ondine et rendez-vous au 21ème étage de Morlia, dans la pièce sud emplie de gaz.

Pluto

Récupérez l'anneau lapis dans les ruines naines et rendez-vous au 9ème étage pour affronter Pluto.

Shadow

Récupérez l'anneau du pacte dans les catacombes de la vallée solitaire, puis rendez-vous dans la caverne des ténèbres au sud-est d'Arlee.

Aska

Parlez à la femme qui se tient à l'entrée sud d'Alvanista, puis revenez à Thor dans la machine temporelle et demandez à Aska de se libérer.

📌 ENIGME DES ESPRITS

Au 10ème étage des Mines de la Morlia, vous devez invoquer les esprits aux endroits suivants pour pouvoir affronter Maxwell :

Sud - Gnome
Ouest - Ondine
Est - Sylphe
Nord - Efreet

📌 BOSS DE FIN

Voici quelques recommandations si vous avez du mal à vaincre le boss de fin, la seconde phase pouvant poser quelques problèmes. Commencez par modifier vos formations dans le menu de manière à placer tout le monde le plus loin possible vers la gauche, hormis Cless qui se placera le plus possible vers la droite. Utilisez une fiole runique sur tous les objets qui peuvent être optimisés, les items de soin mais aussi ceux qui augmentent vos HP. Même avec un niveau 50, vous devriez ainsi pouvoir booster considérablement les points de vie de vos personnages. Dans le menu des stratégies, mettez tout le monde en mode défensif de façon à ce qu'ils n'hésitent pas à utiliser leurs TP pour lancer des sorts. La première et la troisième phase du combat ne devraient pas poser de problème du moment que vous agressez constamment Dhaos avec les techniques de Cless. Durant la deuxième phase, l'ennemie transforme et lance des projectiles impossibles à éviter. Une méthode très simple consiste à utiliser une montre à gousset dès le début pour pouvoir attaquer en premier, puis enchaîner les techniques *Lame du Tigre* et *Danse du lion*, l'une après l'autre sans interruption. Le monstre n'aura pas l'occasion de réagir, et vous frapperez simultanément les deux parties du corps. Le problème se pose vers la fin de l'affrontement, lorsqu'il ne reste plus que la partie basse du monstre et que vos techniques vous font passer au-dessus, ce qui risque de permettre au boss de riposter. Malgré tout, tenez-vous en à la même stratégie et vous ne devriez quasiment pas avoir à vous soigner.

MODE DIFFICILE

Après avoir terminé le jeu, vous pouvez le recommencer en mode Difficile. Pour cela, placez-vous sur l'écran titre et pressez simultanément A, B, X et Y . Un son confirmera la validité du code.

CHESTER PASSE LES NIVEAUX

Une fois revenu dans le présent, allez dormir dans les auberges de San Miguel et Venezia afin d'assister à un entraînement nocturne de Chester. A la fin de chaque séquence, l'archer gagnera automatiquement plusieurs niveaux.

BATTRE PLUTON

Pour battre le boss du donjon des nains (et accessoirement la dernière invocation du jeu), situé sous les mines de la Morlia, il existe une technique très simple. Prenez dans votre groupe Arche et Klarth. Désactivez toutes leurs magies et invocations les moins puissantes en optant simplement pour Origin et Aska pour l'invoqueur et Désintégration pour la magicienne. En les équipant tous les deux des objets Symbole mystique (qui réduit par 2 le temps d'invocation d'une magie) et Anneau de fée (réduit par 2 la consommation de PT), ils lanceront sans arrêt des magies tandis que Cless tiendra éloigné Pluton grâce à sa technique Croc démoniaque. Le choix du quatrième personnage n'est pas important car avec cette méthode, vous ne devriez pas vous faire toucher une seule fois.

VENIR À BOUT DES PIKAXS

Pour éliminer ces ennemis qui peuvent vous tuer en un coup, il vous faut leur jeter des pièces de Mahjong. Pour récupérer ces dernières, donnez l'ivoire (laissé par les Bigfoots qu'on rencontre dans les derniers niveaux des mines de la Morlia) à l'homme du magasin de Gheeth (la ville située sur une petite île au sud-est de la carte) qui vous fabriquera le précieux objet.

GAGNER RAPIDEMENT DE L'EXPÉRIENCE

Une fois dans le futur, rendez-vous dans les derniers niveaux des mines de la Morlia, juste après avoir passé un campement se trouvant avant une sauvegarde. Vous rencontrerez alors des ennemis très puissants. Ceux-ci vous rapporteront énormément d'EXP surtout si vous équipez un de vos personnages du Sceau obscur qui vous donne 50% d'expérience en plus à chaque victoire, mais qui en contrepartie scelle vos techniques tout en réduisant votre défense de moitié. Cependant, avec cet objet et en combattant les Sokuram (des clones de Maxwell qui combattent toujours par deux), vous obtiendrez 16000 points d'EXP à chaque victoire. Dans le même ordre d'idées, les deux Arakocra (des démons jaunes armés d'une lance) flanquées de Magus (une magicienne cornue) vous rapporteront un peu plus de 13000 points d'EXP.

Taxi 3

© Ubisoft / Visual Impact 2003

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

CODES DE NIVEAUX

Niveau 2 : CNQ1
Niveau 3 : DNQ2
Niveau 4 : FNQ3
Niveau 5 : GMQ3
Niveau 6 : HMQ4
Niveau 7 : JMQ5
Niveau 8 : KMQ6
Niveau 9 : LMQ7
Niveau 10 : MMQ8
Niveau 11 : NMQ9
Niveau 12 : PQMB
Niveau 13 : NNQB
Niveau 14 : PNQC

Teenage Mutant Ninja Turtles

© Konami 2003

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

MODE VERY HARD

Faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A à l'écran titre.

ASTUCES DIVERSES

Leo-Splinter-Leo-Mike-Leo
Splinter-Raph-Leo-Mike-Don
Don-Don-Don-Mike-Leo

Mode Splinter
Débloquer Casey Jones
Effets sonores alternatifs

CODES POUR CHAQUE PERSONNAGE

Codes pour Donatello

Don-Raph-Leo-Don-Splinter
Mike-Leo-Mike-Leo-Splinter
Mike-Leo-Splinter-Don-Splinter

Augmente votre puissance d'attaque
Double votre défense
Augmente l'effet des power-up

Codes pour Leonardo

Leo-Don-Splinter-Mike-Splinter
Leo-Mike-Leo-Splinter-Don
Raph-Splinter-Don-Mike-Mike
Splinter-Splinter-Leo-Don-Mike

Double votre défense
Augmente votre puissance d'attaque
Augmente l'effet des power-up
Shurikens illimités

Codes pour Michaelangelo

Raph-Leo-Don-Don-Raph
Mike-Splinter-Raph-Mike-Mike
Raph-Leo-Mike-Splinter-Mike
Mike-Splinter-Splinter-Leo-Don

Double votre défense
Augmente votre puissance d'attaque
Augmente l'effet des power-up
Shurikens illimités

Codes pour Raphael

Splinter-Don-Raph-Mike-Leo
Raph-Don-Splinter-Raph-Leo
Raph-Splinter-Splinter-Splinter-Raph

Double votre défense
Augmente votre puissance d'attaque
Augmente l'effet des power-up

Mode Casey Jones

Entrez SRLMD en guise de mot de passe.

Mode Splinter

Entrez LSLML en guise de mot de passe.

Nouveau costume pour Leonardo

Entrez RSLMD en guise de mot de passe. Maintenez L ou R en sélectionnant Leonardo

Nouveau costume pour Donatello

Entrez RRSRL en guise de mot de passe. Maintenez L ou R en sélectionnant Donatello

Nouveau costume pour Raphael

Entrez SLSMM en guise de mot de passe. Maintenez L ou R en sélectionnant Raphael

Nouveau costume pour Michaelangelo

Entrez RLSLS en guise de mot de passe. Maintenez L ou R en sélectionnant Michaelangelo

Playmates toy database

Entrez LSDRM en guise de mot de passe.

Nouveaux effets sonores

Entrez DDDML en guise de mot de passe.

Pouvoir offensif pour Leonardo

Entrez LMLSD en guise de mot de passe.

Pouvoir offensif pour Raphael

Entrez RDSRL en guise de mot de passe.

Pouvoir offensif pour Donatello

Entrez DRLDS en guise de mot de passe.

Pouvoir offensif pour Michaelangelo

Entrez MSRMM en guise de mot de passe.

Michaelangelo dispose de shuriken infinis

Entrez MSSLD en guise de mot de passe.

Leonardo dispose de shuriken infinis

Entrez SSLDM en guise de mot de passe.

Raphael dispose de power-up doubles

Entrez RSSSR en guise de mot de passe.

Michaelangelo dispose de power-up doubles

Entrez RLMSM en guise de mot de passe.

Donatello dispose de power-up doubles

Entrez MLSDS en guise de mot de passe.

Leonardo dispose de power-up doubles

Entrez RSDMM en guise de mot de passe.

La défense double pour Donatello

Entrez MLMLS en guise de mot de passe.

La défense double pour Leonardo

Entrez LDSMS en guise de mot de passe.

La défense double pour Michaelangelo

Entrez RLDDR en guise de mot de passe.

La défense double pour Raphael

Entrez SDRML en guise de mot de passe.

📌 COURSES BONUS

Course bonus 1

Entrez LSMMS en guise de mot de passe.

Course bonus 2

Entrez SSLDM en guise de mot de passe.

Course bonus 3

Entrez MSSLD en guise de mot de passe.

Course bonus 4

Entrez SRLMD en guise de mot de passe.

Course bonus 5

Entrez LSDRM en guise de mot de passe.

Teenage Mutant Ninja Turtles 2 : Battle Nexus

© Konami 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

L: Leonardo

M: Michaelangelo

D: Donatello

R: Raphael

S: Shredder

DDRSMSR Niveau 16 du mode bataille

RDLDSMD Niveau 16 du mode course

SMRDLML Niveau 17 du mode bataille

MDSMSDM Niveau 17 du mode course

LMSLSRS Niveau 18 du mode bataille

SRMLDDR Niveau 18 du mode course

COWABUNGA

Pour que le mot "Cowabunga" s'affiche lorsque vous terminez le mode Story, allez à l'écran titre et faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A.**

Tekken Advance

© Infogrames / Namco 2002

+ D'INFOS

FORUM

CHANGER DE COSTUMES

A l'écran de sélection des personnages, faites : L, R, ou Start.

JOUER AVEC HEIHACHI

Terminez le jeu avec chacun des 9 personnages. Heihachi fera alors son apparition aux côtés de Hworang et Paul, sur l'écran de choix du personnage.

MODES TEAM BATTLE

Terminez le mode Arcade avec afin de débloquent les options Versus Team Battle.

TOUS LES PERSONNAGES ET TOUS LES MODES DE JEU

A l'écran principal du jeu, maintenez simultanément les touches A + B enfoncées et faites L, R, R, L, L, Haut, Haut, R. Vous pourrez alors choisir votre héros à l'écran de sélection des personnages.

Terminator 3 : Le Soulèvement des Machines

© Atari 2003

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

CODES DE NIVEAUX

Voici les codes de niveaux pour le mode facile :

NRBGB	niveau 2
RWHGK	niveau 3
NGGGC	niveau 4
BMFGT	niveau 5
LRHGF	niveau 6
NRPGD	niveau 7
RLPGJ	niveau 8
LWRGH	niveau 9
JGSGF	fin

CHOIX DU NIVEAU

Entrez **HKSGP** en guise de code.

Tetris Worlds

© THQ / Blue Planet Software 2001

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 MODE CLASSIQUE

Au menu principal, mettez en surbrillance l'option "Marathon", puis maintenez enfoncé le bouton L, et appuyez sur Select. Allez à l'écran Marathon, et choisissez l'option "Popular" pour jouer à la version classique de Tetris.

📌 CONTRÔLER L'ÉCRAN DE DÉPART

A l'écran principal du jeu, vous voyez un monde étoilé qui tourne. Maintenez le bouton R enfoncé pour le faire aller très vite. Avec le bouton L, vous le ferez s'arrêter puis aller très vite en sens inverse.

📌 MODE SILENCIEUX

Pour jouer sans musique, Débuttez une partie en mode Popular. Juste avant que la partie commence, faites L + R + A. Vous débuterez la partie en mode Original sans musique.

The Bible Game

© 505 Games / Crave Entertainment

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

CODES DE NIVEAUX

Ces codes sont à saisir dans le menu Passwords.

Niveau 2	DCBGMHQCRVL
Niveau 3	FSQVLBJQTXH
Niveau 4	RZFWPWKRVQN
Niveau 5	MVMWBFQFCVN
Niveau 6	BHXVGWDQCVN
Niveau 7	ZFTVLCCLLHN

The Incredible Hulk - 2003

© Vivendi Universal Games / Pocket Studios 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

[▶ PASSER LES NIVEAUX](#)

Mettez le jeu en pause et faites Bas, droite, Bas, Droite, Gauche, Gauche, Haut.

The King of Fighters EX : Neoblood

© Sammy / Marvelous Entertainment 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

📌 NOUVEAUX PERSOS

Se battre avec Geese

Terminez le jeu avec l'équipe Fatal Fury.

Se battre avec Iori

Terminez le jeu avec l'équipe Hero.

Se battre avec Yamazaki

Terminez le jeu avec Ryo dans le mode de difficulté le plus élevé en Single Mode pour débloquer Yamazaki.

📌 PERSONNAGES CACHÉS

Terminez le jeu avec n'importe quelle équipe pour débloquer K', Maxima et Vanessa en bas de l'écran de sélection des personnages.

📌 NOUVEAUX COSTUMES

Lorsque vous sélectionnez votre personnage, faites L ou R pour un costume différent.

📌 NOUVEAUX PERSOS

Geese

Terminez le jeu avec l'équipe Fatal Fury team.

Iori

Terminez le jeu avec l'équipe Heroe.

K', Maxima et Vanessa

Terminez le jeu avec n'importe quelle équipe.

Yamazaki

Terminez le jeu avec Ryo en mode very hard.

The Legend of Zelda

© Nintendo 2004

+ 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. Evitez 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 réapparaissent 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, exterminatez 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, exterminiez 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.

SAUVEGARDER

Pour sauvegarder sans attendre le Game Over, appuyez sur Start pour afficher l'écran de sélection des armes, puis appuyez sur Haut + Select. Ceci fera apparaître l'écran de sauvegarde.

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 to the Past

© Nintendo / Capcom 2003

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ NOUVEAU DONJON

Lorsque vous aurez terminé A Link To the Past et Four Swords, rendez-vous dans le monde des ténèbres, sur la Pyramide pour y trouver une nouvelle porte. Payez un homme pour qu'il vous raconte une histoire. Vous accéderez à un nouveau donjon.

+ LES 4 ÉPÉES DU JEU

La première épée vous est donnée par votre oncle au tout début du jeu.

La seconde, vous la trouverez dans la forêt au nord ouest de la carte. Il s'agit d'Excalibur.

La troisième vous sera donnée par les forgerons.

La quatrième et dernière lame est à prendre chez la fée dans la grande pyramide de fin de jeu.

+ NOUVELLE QUÊTE

Trouver 10 Triforces en mode Four Swords. Reprenez la partie A Link To The Past. vous serez envoyé à la maison des bûcherons au Nord-Est de Cocorico. Parlez à l'homme au fond de la cabanne pour obtenir un panier et débloquent une nouvelle quête.

+ SOLUTION COMPLÈTE

La quête principale

Prologue

Après le rappel de la légende du Pouvoir d'Or, Link entend un appel de la princesse Zelda et voit partir son oncle dans l'hostile obscurité de la nuit. Sautez du lit et saisissez **la lanterne** dans le coffre avant de quitter la maison. Affichez la carte et rendez-vous en direction de la croix, vers le château d'Hyrule. Pour cela, sautez en contrebas et suivez le sentier jusqu'au pont. Devant la porte gardée, prenez le petit chemin de droite qui longe les douves et soulevez le buisson qui cache l'entrée d'un souterrain au pied de l'arbre. Là, vous atterrirez directement au sous-sol du château.

Château d'Hyrule

Quelques pas sur la gauche vous conduiront devant l'oncle de Link agonisant. Celui-ci vous remet son **épée** et vous apprend la botte secrète qui consiste à canaliser le pouvoir de l'épée pour faire une attaque circulaire. Passez la porte et

utilisez la technique nouvellement apprise sur les deux gardes. Le coffre ne contient que quelques rubis. La porte sud vous amène dans les jardins du château, d'où vous pourrez facilement accéder à la porte d'entrée principale du château. Faites le tour jusqu'aux escaliers inférieurs en passant soit par l'aile gauche soit par l'aile droite, et descendez au premier sous-sol. Éliminez le garde pour lui voler sa **clé**, et ouvrez le coffre pour récupérer **la carte du donjon**. Utilisez la clé sur la porte sud, puis suivez le parcours en poussant les gardes dans le vide. Dans la petite salle suivante, prenez d'abord à droite afin de mettre la main sur une nouvelle **clé** en tuant le garde bleu. Prenez le précieux **boomerang** dans le coffre et équipez-le. Il peut vous servir à actionner des mécanismes à distance, à figer des ennemis ou encore à récupérer des bonus éloignés. Passez la porte nord grâce à votre nouvelle clé, et rendez-vous au troisième sous-sol. C'est là qu'est retenue prisonnière la princesse Zelda. Mais pour la délivrer, vous allez devoir vaincre un garde armé d'une masse d'armes. Vous pouvez par exemple vous servir des jarres stockées dans la cellule pour les lancer à la tête de votre ennemi. Une fois vaincu, il vous remet la **grande clé**, ce qui vous permet d'ouvrir l'accès à la geôle de la princesse. Celle-ci vous informe des intentions maléfiques du sorcier Agahnim et accepte de vous accompagner. Vous devez maintenant trouver le passage secret censé se trouver au rez-de-chaussée. Récupérez le rubis bleu dans le coffre de la cellule, et faites demi-tour jusqu'au rez-de-chaussée. Au premier sous-sol, vous pourrez passer par le balcon pour éviter les gardes. Une fois au rez-de-chaussée, revenez dans la première salle et montez les escaliers pour rejoindre la salle du trône. Au premier étage, vous pouvez vous débarrasser des deux gardes facilement grâce à l'attaque circulaire. Un passage secret apparaîtra si vous faites coulisser le blason en le poussant de la gauche vers la droite. La lanterne est bien utile pour repérer son chemin et anticiper les attaques des rats et des chauves-souris, alors n'hésitez pas à allumer les torches que vous trouverez. L'escalier se trouve au nord-est de la salle. Éliminez les nombreux serpents et frayez-vous un passage vers le premier sous-sol. Dans le coffre de droite, vous trouverez la **clé** qui ouvre la porte nord. Continuez votre chemin en avançant prudemment jusqu'à la salle dont la sortie est condamnée par une nouvelle porte scellée. C'est l'un des rats qui possède la **clé** pour ouvrir cette porte. Plus loin, vous remarquez que le mur de gauche est fissuré à deux endroits, mais vous devrez revenir lorsque vous serez en possession des bombes. Pour l'heure, poussez le bloc du haut vers le haut pour vous frayer une issue vers l'escalier. En bas, vous devrez déterminer au hasard quel est le levier qui ouvre la porte du sanctuaire. Il s'agit du levier de droite. Tirez-le et passez de l'autre côté pour vous retrouver au coeur du sanctuaire.

Le sanctuaire

C'est dans cet endroit paisible que la princesse Zelda informe le maître du sanctuaire que le sorcier Agahnim est à la recherche des filles des sept sages pour s'emparer du Pouvoir d'Or. Link est alors désigné volontaire pour aller chercher l'épée Excalibur, seule arme capable de vaincre le démon. Une fois son discours terminé, Zelda indique l'emplacement du descendant de l'un des sept sages sur votre carte et accepte de rester cachée au sanctuaire. Vous trouvez votre premier réceptacle de coeur dans le coffre. Dirigez-vous maintenant vers l'ouest en direction du village.

Le village Cocorico

D'après la carte, l'ancien que vous cherchez se trouve dans la maison la plus au nord du village. Mais la personne que vous trouvez n'est pas l'ancien mais elle vous en apprend plus sur la légende d'Excalibur. Le petit refuge au toit vert situé juste sur la gauche est une ancienne planque de bandits. Descendez au sous-sol pour trouver une énigme qui peut vous permettre de récupérer le contenu de quatre coffres. Passez à gauche et poussez le bloc qui se trouve entre les deux coffres vers le bas. Passez par le haut et poussez le bloc de droite vers le bas, puis celui de gauche vers la gauche et celui du bas vers le bas. Poussez le bloc qui entrave l'accès au second coffre vers la gauche et récupérez le rubis rouge. Vous pouvez directement accéder aux deux coffres du bas qui contiennent tout deux un rubis rouge. Il ne reste plus qu'à pousser les deux derniers blocs vers le haut puis vers la gauche pour ouvrir le dernier coffre et récupérer le rubis rouge. Avant de partir, reprenez l'emplacement de la fissure dans le mur nord car vous devrez y revenir quand vous aurez les bombes. En continuant vers la gauche, vous remarquez qu'un avis de recherche vous concernant est affiché sur toutes les pancartes du village. Sur la place, vous pouvez acheter dès maintenant un précieux **flacon magique** pour 100 rubis. Vous pourrez y stocker des fées ou des potions. Ne parlez pas à la vieille femme qui fait les cent pas devant sa maison si vous ne voulez pas affronter des gardes. Allez voir le jeune garçon qui se trouve au sud, près de la petite cabane. C'est lui qui connaît l'emplacement du Palais de l'Est où se cache le vieux sage. Il vous indique sa direction sur la carte. Dans la cabane, vous pourrez acheter des **bombes** au marchand pour 50 rubis. Avec celles-ci, vous pouvez par exemple pénétrer dans l'autre cabane qui se trouve au sud-ouest derrière les buissons afin de dénicher quelques bonus. Tout à fait au nord-ouest, vous pouvez sauter dans le trou depuis la corniche. Vous pourrez

ainsi trouver quatre coffres et un passage secret dans le mur nord, à exploser avec des bombes. Il vous conduit à un **fragment de coeur**. Vous pouvez également poser une bombe au premier sous-sol du refuge pour découvrir un second **fragment de coeur**. Pénétrez maintenant dans l'auberge en passant par l'arrière de la maison. Le coffre que vous trouverez contient un second **flacon magique**. Posez une bombe dans le mur ouest de la maison de la vieille femme qui dit avoir confiance en vous. Ceci ouvrira une salle secrète contenant un coffre avec un rubis rouge. Dans la maison qui se trouve juste à droite de celle-ci, vous pouvez récupérer le **filet à papillons** en parlant au jeune garçon alité. Il vous servira à capturer des fées ou des abeilles dans vos flacons. Il est temps à présent de quitter le village pour atteindre le Palais de l'Est où se trouve le vieux sage. Sortez par le sud et suivez le sentier jusqu'au pont, après la maison de Link. De l'autre côté du pont, prenez à droite et localisez la grotte de la grande fée. L'entrée de la zone du temple se trouve juste avant, au nord. Montez l'escalier en vous méfiant des Octoroks, et sautez vers le bâtiment en contrebas pour trouver le fameux sage Sahasrahla, l'Ancien du village. Il vous informe que vous devrez d'abord retrouver les trois pendentifs sacrés avant de mettre la main sur Excalibur. Acceptez de tenter de récupérer le Pendentif du Courage du Palais de l'Est, mais avant de quitter la pièce, posez une bombe dans le mur nord pour trouver trois coffres avec beaucoup d'argent. Pour trouver l'entrée du palais depuis la maison de Sahasrahla, montez l'escalier au nord, puis allez vers le sud-est et cherchez l'escalier qui vous mène directement à l'entrée du palais.

Palais de l'Est

Comme vous le voyez sur la carte, ce palais ne s'échelonne que sur deux étages. Vous réalisez rapidement que les deux passages latéraux ne mènent à rien. Prenez donc le passage du milieu en ouvrant la porte grâce à l'interrupteur caché sous la jarre. Marchez sur la dalle surélevée pour ouvrir la seconde porte. Vous arrivez dans la salle des boulets. Avancez en slalomant tout en vous servant des renforcements pour vous protéger du gros boulet. Passez la porte du haut puis allez à droite. Ouvrez la porte en marchant sur la dalle, et éliminez les squelettes avec vos attaques circulaires. Passez la porte au nord-ouest et activez le mécanisme en soulevant la jarre centrale. Restez toujours mobile pour éviter le monstre qui aspire votre énergie magique. Dans la salle sud, vous pourrez récupérer la **carte du donjon**. Visitez maintenant la partie ouest en ouvrant la porte grâce à la dalle, éliminez les squelettes et passez la porte de gauche. Il faudra ensuite éliminer tous les ennemis pour débloquer l'accès vers le nord.

Le coffre suivant renferme la **boussole**. Dans la salle de droite, vous remarquez une dalle spéciale qui vous permet de contacter Sahasrahla par télépathie. Le passage de droite vous conduit dans la salle du grand coffre. Tant que vous n'avez pas l'objet du donjon, essayez d'éviter les cyclopes ou éliminez-les en leur lançant des jarres quand ils ouvrent l'oeil. Traversez la salle et prenez le passage de droite. Il vous amène dans une zone mal éclairée et infestée de fantômes. Marchez sur la dalle pour ouvrir la porte et enfiler-vous dans la salle de droite. Utilisez les jarres pour éliminer les squelettes rapidement, et ne partez pas sans avoir récupéré la **clé** qui se trouve dans une jarre de droite. Revenez dans la pièce précédente en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre pour ne pas vous faire toucher par les fantômes, et déverrouillez la porte de gauche. Pour matérialiser le coffre dans la salle de gauche, vous devez éliminer tous les ennemis de la salle. Commencez par les plantes et les squelettes avant de vous attaquer au cyclope. Une fois vaincu, les trois fantômes tenteront de vous empêcher d'actionner le mécanisme qui se trouve sous la jarre du haut et qui matérialise le coffre contenant la **grande clé**. Utilisez-la sur la porte du haut, poussez le bloc de droite et regagnez la salle du grand coffre. Vous pouvez maintenant l'ouvrir avec la grande clé et ainsi recevoir l'**arc**. Avant de passer la porte au nord, sautez dans les sortes de récipients pour capturer quelques fées dans vos flacons à l'aide du filet à papillons. Dans la salle du haut, vous devrez éliminer les deux cyclopes pour espérer vous emparer de la **clé**. L'arc s'avère bien utile. Avant de déverrouiller la porte de gauche, visitez la salle de droite pour récupérer un maximum de rubis. Vous voilà maintenant au premier étage. La dalle qui ouvre la porte de gauche se trouve sous la jarre située la plus en bas à gauche. Plus loin, vous devrez nécessairement éliminer les trois cyclopes pour actionner la dalle du bas afin d'ouvrir le passage de gauche. Une séquence de slalom est ensuite nécessaire pour atteindre la dalle en haut à gauche qui ouvre la porte suivante. Il vous faudra deux flèches pour venir à bout du cyclope rouge. Au-dessus, préparez une attaque circulaire pour faire le ménage dans les rangs des plantes, puis éliminez un par un les deux cyclopes. Passez la porte pour affronter le boss.

BOSS :

Lâchez toutes les flèches que vous avez sur ces chevaliers en armures. Ils vous attaquent en faisant un cercle puis foncent vers vous en avançant en ligne. Lorsqu'il n'en restera plus qu'un, il tentera de vous écraser en calculant votre position. Restez mobile et envoyez vos flèches lorsqu'il est dans le même axe que vous. Une fois vaincu, le boss vous laissera un réceptacle de coeur et le premier médaillon : le **Pendentif du Courage**.

A la recherche du second médaillon

Une fois à l'extérieur du palais, revenez voir Sahasrahla pour obtenir les **bottes de Pégase** et en apprendre plus sur la légende. Les bottes vous permettent désormais de courir tout en lançant une attaque éclair particulièrement efficace. En vous laissant partir, le sage vous informe qu'un mystérieux objet se cache dans une grotte à l'est du Lac Hylia. Celui-ci se trouve au sud-est de la carte, mais il vous faudra faire le tour par la gauche pour accéder à la grotte. Vous remarquez sur la carte l'emplacement d'Excalibur et des deux médaillons restants. Dans un premier temps, passez le pont et longez le lac par la gauche pour arriver à la fameuse grotte. En chemin, vous pourrez poser une bombe dans la paroi située à l'ouest du lac pour dénicher l'emplacement d'une grande fée. Un autre mur fissuré, juste à gauche du lac, près des octoroks, vous conduira vers une planque de bandits. Éliminez les vers avec des flèches et parlez au voleur pour qu'il vous donne 300 rubis. Les coffres contiennent des bonus supplémentaires. Lorsque vous arrivez enfin à la grotte, vous constatez qu'il faut faire le tour par l'extérieur en posant une bombe sur le mur fissuré à gauche de l'entrée pour pouvoir atteindre le coffre. Il renferme la **baguette de glace** qui vous permet d'envoyer des bourrasques magiques. Direction maintenant le village Cocorico. En montant en direction du village, vous pénétrez dans la maison des deux frères ennemis. Pour les réconcilier, posez une bombe ou foncez avec les bottes en direction du mur de gauche pour créer un passage qui vous conduit vers un parcours chronométré. Vous devez arriver au bout en moins de 15 secondes pour récupérer un nouveau **fragment de coeur**. Il existe un raccourci très simple qui consiste à sauter vers le bas depuis la pancarte pour atterrir directement au bout du parcours.

Pénétrez ensuite dans la maison du dessus pour découvrir qu'il s'agit d'une bibliothèque. Il vous suffit de foncer avec les bottes en direction de l'étagère de gauche pour faire tomber le livre et le récupérer. Il s'agit du **livre de Mudora** qui permet de déchiffrer l'ancienne langue des Hyliens. Quittez maintenant le village par le sud et suivez la paroi jusqu'à la maison de Link. De là, vous pouvez descendre au sud et rejoindre le Désert du Mystère situé à l'ouest. Repérez la position du personnage muet dont la pancarte dit qu'il s'agit d'un vieil original. Vous devrez y revenir par la suite. La grotte suivante est le repaire d'une nouvelle grande fée. Dans le désert, vous allez devoir vous méfier des mines, des vautours et des hommes des sables pour trouver enfin l'entrée du palais. Vous ne pourrez en libérer l'accès qu'en déchiffrant les écritures à l'aide du livre de Mudora. L'incantation permet alors à Link d'entrer dans le donjon.

Palais du Désert

Vous entrez au premier sous-sol du donjon et découvrez que l'ensemble du palais est en partie enfoui sous le sable et sert de cachette à de nombreux nouveaux monstres. Méfiez-vous surtout des statues qui lancent des rayons laser et apprenez à les éviter. Vous pouvez commencer à vous frayer un passage dans la grande salle du haut. Marchez sur l'interrupteur situé sous la jarre centrale pour faire apparaître un coffre contenant la **carte du donjon**. Continuez maintenant en direction de la salle située en haut à gauche. Vous devez vous cacher derrière les torches pour vous protéger des lasers tout en avançant vers la **clé**. Faites-la tomber en fonçant dessus grâce aux bottes. Sahasrahla vous donne des conseils via la dalle de télépathie. Descendez à présent dans la salle qui se trouve au sud-ouest. Évitez les rayons de la statue et attendez le bon moment pour pousser le troisième bloc en partant de la gauche vers le fond de la pièce. Cela aura pour effet d'ouvrir la porte nord qui mène à une salle remplie de fées que vous pouvez stocker dans des flacons. En sortant à l'extérieur du donjon, toujours du côté ouest, vous pourrez accéder à un nouveau **fragment de coeur** qui devrait vous conférer un nouveau réceptacle de coeur, si vous avez récupéré les autres fragments évoqués dans le début de cette soluce. Rejoignez maintenant le côté est et déverrouillez la porte située dans le mur de droite. Le coffre contient la **boussole**. Dans la salle du dessus, il vous suffit de slalomer entre les boulets pour récupérer la **grande clé**. Maintenant que vous l'avez, revenez dans la salle située au nord-ouest, soulevez l'une des jarres de gauche pour ouvrir la porte, et emparez-vous du **gant de puissance** qui se trouve dans le grand coffre de la salle du dessus. Il vous permettra de soulever certains rochers jusque-là immuables. Il s'agit maintenant d'aller à l'extérieur du donjon en prenant la sortie ouest, et de soulever les petits rochers qui bloquent l'entrée du rez-de-chaussée du donjon. Poussez la dalle inférieure droite de cette première salle pour ouvrir la porte, et passez de l'autre côté. Vous devrez ici frapper chaque dalle avec votre épée dès qu'elles foncent sur vous avant de prendre la **clé** cachée dans la jarre en bas à gauche de la salle. Mais vous pouvez aussi foncer directement vers la porte une fois en possession de la clé. Vous voilà au premier étage du donjon. Éliminez tous les ennemis pour ouvrir la porte de droite. Là, faites le ménage, et soulevez les jarres pour passer dans la salle du dessus. La prochaine **clé** se trouve dans la jarre en haut à droite de cette pièce emplie de dalles volantes. Éliminez ensuite le cyclope et allumez les quatre torches pour dégager l'accès au boss du donjon.

BOSS :

Trois vers des sables vous foncent dessus en sortant de terre. Vous devez les frapper lorsqu'ils montrent leur tête tout en évitant leurs mouvements, tout en sachant qu'ils peuvent parfois vous toucher sous terre. C'est pourquoi il peut être utile d'avoir au moins une fée en réserve pour sortir victorieux. Au terme du combat, vous récupérez un nouveau réceptacle de coeur ainsi que le second médaillon : le **Pendentif du Pouvoir**.

A la recherche du troisième médaillon

En quittant le palais du désert, n'oubliez pas de visiter la petite grotte, à l'est, qui mène à une salle habitée par un vieillard. Posez une bombe sur le mur du bas afin de mettre la main sur un nouveau **fragment de coeur**. Après la grotte de la grande fée, soulevez la large pierre qui se trouve juste avant le vieil original pour dévoiler un passage secret. C'est le repaire d'un voleur et vous y trouverez quelques rubis. Au nord-est du village Cocorico, vous trouverez une entrée vers la forêt, juste au-dessus de la maison du diseur de bonne aventure.

Coupez le buisson derrière le tronc pour dévoiler un passage qui conduit directement à un **fragment de coeur**. En poursuivant votre chemin à l'intérieur des longs troncs d'arbres, vous allez rapidement trouver un mystérieux **champignon**. Vous pourrez le donner un peu plus tard à la sorcière qui vit au nord-est du monde. Rendez-vous maintenant en direction du sanctuaire. Là, vous trouverez une large pierre que vous pouvez fracasser avec les bottes de Pégase pour trouver un passage menant à un coffre contenant un nouveau **fragment de coeur**. Dans l'écran de droite, vous pouvez trouver un accès secret au sanctuaire dans le cimetière. Il suffit de soulever quelques pierres avec le gant de puissance pour pouvoir atteindre la tombe en haut à gauche, puis la pousser pour tomber dans un trou qui mène au sous-sol du sanctuaire. A cet endroit, vous pouvez poser des bombes ou foncer simplement dans le mur fissuré pour trouver une salle remplie de coffres. L'un d'eux contient 300 rubis. Cherchons maintenant à atteindre le médaillon rouge. Repérez la position des bûcherons et soulevez la large pierre à l'écran du dessous pour atteindre l'entrée d'une grotte sombre. Pour trouver l'issue, prenez à droite, puis en bas, à droite, en haut, et enfin à droite où vous trouverez un curieux personnage. Guidez-le, puisqu'il a perdu sa lampe, et dans la salle suivante, allez tout droit, prenez le coeur dans le pot, allez à droite, et enfin en bas. En sortant, méfiez-vous des écureuils et des pierres qui tombent, et entrez dans l'abri. Le vieillard vous fait cadeau d'un **miroir magique** et vous régénère tous vos coeurs si vous allez lui parler dans son habitation. Dirigez-vous vers le bas pour trouver la sortie de la caverne. A l'extérieur, allez à gauche et escaladez la grande échelle. De là-haut, vous pouvez vous lâcher sur la première corniche afin de faire le plein de fées. Remontez une nouvelle fois mais lâchez-vous sur la deuxième corniche. L'escalier qui mène au premier étage débouche sur un **fragment de coeur**. Ceci devrait théoriquement remplir un nouveau coeur complet. Une dalle de télépathie vous informe qu'il faut vous rendre au sommet du Rocher du Spectacle pour atteindre la Tour d'Héra, au sommet de la Montagne de la Mort. Sautez à l'étage inférieur et sortez de la grotte. Remontez en haut de l'échelle et localisez le téléporteur sur la droite. Il va vous faire passer dans le monde des ténèbres. Comme vous ne possédez pas encore la pierre de lune, vous serez transformé en lapin et serez vulnérable aux attaques de vos adversaires. Dès que vous serez passé dans le monde des ténèbres, placez-vous sur la tache en forme de diamant et utilisez le miroir pour repasser dans le monde de la lumière. Vous atterrirez directement sur un **fragment de coeur**. Vous pouvez ensuite sauter de la corniche en direction de la Tour de la Montagne.

Tour de la Montagne

Tout d'abord, sachez que vous pourrez regagner l'entrée du donjon à tout moment en utilisant le miroir. Frappez l'interrupteur rouge et pénétrez dans le sous-sol de gauche. Il vous suffit d'éliminer les trois ennemis pour faire apparaître une **clé** que vous récupérerez en actionnant l'interrupteur bleu. Remontez par l'escalier et utilisez le boomerang pour actionner l'interrupteur rouge. Puisque tous les interrupteurs communiquent entre eux, vous pouvez frapper n'importe lequel de manière à visiter le haut de la pièce. Vous trouvez un coffre qui contient la **carte du donjon**. Déverrouillez la porte afin de descendre au rez-de-chaussée. Pour ouvrir la porte suivante, vous devez éliminer toutes les dalles qui vous assaillent, ce qui ne devrait pas poser trop de problèmes si vous gardez un bon timing. Frappez l'interrupteur et passez la porte de droite. Dans la salle du dessous, allumez les quatre torches avec la lanterne et prenez la **grande clé** dans le coffre. Utilisez le miroir pour revenir à l'entrée du donjon, et passez par l'escalier de droite. Vous arrivez au deuxième étage. Trois coups suffiront à éliminer les pieuvres bleues, mais attention à ne pas tomber dans le vide. Plus loin, marchez sur la dalle en étoile afin de modifier l'emplacement des trous dans le sol. Vous pouvez déverrouiller la porte avec la grande clé. Arrivé au troisième étage, prenez la **boussole** dans le coffre, éliminez vos adversaires puis montez à l'étage. De là, vous devez marcher sur la dalle en étoile et sauter dans le trou qui se trouve le plus au nord au centre de la salle afin d'atterrir juste devant le grand coffre du troisième étage. A l'intérieur, vous trouvez la **perle de lune** qui permet de conserver sa forme humaine dans le monde des ténèbres, et donc de ne pas se

transformer en lapin. Fouillez les pots et montez à l'étage du boss.

BOSS :

Ce boss est un ver géant qui se déplace de plus en plus rapidement sur une petite plate-forme en essayant de vous pousser dans le vide. Vous devez toucher l'extrémité de sa queue qui est son point faible un maximum de fois afin de le vaincre. Restez mobile et essayez surtout de rester au centre de la plate-forme pour ne pas tomber malencontreusement. Quatre ou cinq attaques concentrées suffiront à en venir à bout. Au terme du combat, vous récupérez un nouveau réceptacle de coeur ainsi que le troisième et dernier médaillon : le **Pendentif de la Sagesse**.

A la recherche d'Excalibur

Maintenant que vous êtes en possession des trois médaillons, vous devez regagner les bois perdus au nord du village Cocorico afin de récupérer l'épée légendaire Excalibur. Quittez la montagne en empruntant la grotte qui mène au village, et prenez par exemple l'entrée située au nord-ouest de la cabane des bûcherons. Les petites épées que vous verrez en chemin sont de fausses Excalibur, alors n'en tenez pas compte. Pour sortir rapidement de ce labyrinthe, passez les deux troncs d'arbres, entrez dans le tronc situé derrière le champignon et passez le dernier tronc au nord-ouest. Vous pénétrez dans une clairière peuplée d'animaux paisibles. C'est là que se trouve la fameuse épée légendaire. Déchiffrez l'inscription écrite en caractères hylens à l'aide du livre de Mudora : " Triomphe du héros la veille du cataclysme ! Trois symboles de vertu obtiendra. Excalibur retrouvera, préservant la pureté de la lignée des Chevaliers ". Faites le tour et saisissez-vous d'Excalibur. Sahasrahla vous contacte par télépathie et vous informe que vous êtes maintenant capable de vaincre Agahnim dans le château d'Hyrule. Mais en quittant la clairière, Zelda vous lance un appel de détresse depuis le sanctuaire.

Retour au Château d'Hyrule

De retour au sanctuaire, vous constatez l'enlèvement de la princesse Zelda. Raison de plus pour foncer au château d'Hyrule pour la sauver. Vous connaissez les lieux, alors dirigez-vous rapidement vers l'une des deux sorties extérieures, au sud-est ou au sud-ouest du rez-de-chaussée. De là, vous pouvez maintenant détruire la barrière magnétique avec Excalibur afin d'ouvrir la porte du premier étage. Les adversaires sont de plus en plus coriaces, mais votre nouvelle épée compense ce handicap. Éliminez les deux premiers gardes et passez la porte de droite. Ces nouveaux ennemis sont-ils un clin d'oeil à Zelda 1 ? Peu importe, c'est uniquement en les éliminant que vous obtiendrez la **clé** qui ouvre la porte suivante. Le deuxième étage est très mal éclairé, et vous n'avez pas de torche pour arranger les choses. Essayez de venir rapidement à bout de vos adversaires et frayez-vous un passage vers la gauche. Cette fois, il faut traverser une sorte de labyrinthe, mais des torches vous permettront d'illuminer temporairement la pièce. Repérez l'emplacement du coffre à gauche de la salle, il contient une petite **clé**. Vous pouvez soit déverrouiller la porte en bas à droite, soit pousser le bloc du bas de la salle vers la gauche pour ouvrir la porte par laquelle vous êtes venu. Dans la salle de droite, deux gardes se ruent sur vous pour vous ralentir. Passez la porte nord pour accéder au troisième étage. Deux gardes dont un archer vous attendent dans la première salle. À gauche, méfiez-vous des difficultés du parcours et éclairez la pièce pour trouver la sortie au nord-est. Le bloc permet simplement de revenir en arrière. Éliminez les trois ennemis pour obtenir une nouvelle **clé** qui servira à ouvrir la porte nord. Les choses se corsent un peu à partir du quatrième étage avec des adversaires encore plus résistants. Un message de Sahasrahla vous informe que le sorcier Agahnim est insensible aux attaques directes. Vous devrez lui renvoyer ses attaques d'une manière ou d'une autre. Poursuivez votre périple jusqu'à la salle remplie de jarres. Lancez-les sur le garde pour le détruire et récupérez la **clé** à l'aide du boomerang. Déverrouillez la porte de droite, où vous pourrez, si vous le voulez, minimiser les risques en fonçant directement vers l'escalier. La première salle du cinquième étage est occupée par des gardes peu vigilants. Poussez la statue de gauche pour sortir et passez la porte. La passerelle que vous devez traverser ensuite est extrêmement étroite, alors essayez de repousser vos ennemis dans le vide. Arrivé au sixième étage, vous assistez impuissant au rituel qui permet à Agahnim de transporter la princesse Zelda dans le monde des ténèbres. Le sceau des sept sages est rompu et le sorcier vous fausse compagnie. Poursuivez-le en déchirant le rideau du fond à l'aide de votre épée. Un terrible combat s'engage alors.

BOSS :

Agahnim vous envoie aléatoirement des décharges électriques, des sphères d'énergie ou des boules bleues. Vous ne pouvez le toucher qu'en renvoyant les sphères d'énergie dans sa direction, soit à l'aide de l'épée, soit à l'aide du filet à papillons. Six coups suffiront à le faire fuir, mais celui-ci n'a pas dit son dernier mot et vous entraîne dans le

monde des ténèbres.

Le monde des ténèbres

Sahasrahla vous explique que vous vous trouvez sur ce qui fut jadis la Terre d'Or, qu'une puissance diabolique a malheureusement transformée en monde des ténèbres. Le sorcier a forcé le sceau des sept Sages et a ouvert une brèche pour relier ce monde à l'entrée du Château d'Hyrule. Pour sauver le monde de la lumière, Link doit reconquérir le Pouvoir d'Or et sauver les sept jeunes filles qu'Agahnim a envoyées dans les donjons du monde des ténèbres.

Descendez les escaliers par la droite puis lâchez-vous en contrebas afin d'atteindre le **fragment de coeur** situé sur la face droite de la pyramide. Affichez le plan pour repérer l'emplacement du premier palais, il est symbolisé par le cristal numéroté 1 et se trouve à l'est du monde. En chemin, vous pourrez trouver la grotte de la grande fée au même emplacement que dans le monde de la lumière. Le petit temple comporte une paroi fragile qui permet de faire le plein de coeurs. Engouffrez-vous ensuite dans le labyrinthe en suivant les flèches, et faites le tour de manière à pouvoir entrer sous les arbres par le nord. En sortant de ce labyrinthe, vous serez suivi par un singe nommé Kiki qui vous propose de vous guider pour 10 rubis. Acceptez sa proposition car il vous sera d'une grande aide une fois arrivé au palais. Il n'y a que lui en effet qui puisse atteindre l'interrupteur situé au sommet du temple, mais il vous en coûtera 100 rubis supplémentaires. Le donjon s'ouvre alors, vous laissant libre de pénétrer ou non à l'intérieur.

Niveau 1 : Palais des Ténèbres

Dès votre entrée dans le palais, trois accès s'offrent à vous. Marchez sur la dalle de gauche pour ouvrir la porte de gauche, puis préparez-vous à envoyer un crâne pour briser la carapace de l'ennemi qui vous attaque. Prenez l'escalier pour accéder au 1er sous-sol. Le crâne situé en bas à gauche dissimule un interrupteur qui permet de faire apparaître un coffre contenant une petite **clé**. Remontez à l'étage et soulevez le crâne en haut à gauche pour ouvrir la porte qui conduit au hall d'entrée. Passez maintenant la porte de droite et descendez l'escalier pour trouver un téléporteur qui vous amène dans une salle où vous pourrez poser une bombe sur la paroi sud, ou la détruire tout simplement en fonçant dessus avec les bottes de Pégase. En haut de cette salle, une stèle de télépathie vous indique que Zelda est prisonnière dans le Rocher de la Tortue au sommet de la Montagne de la Mort. Vous arrivez dans un couloir peuplé de monstres flottants. Éliminez-les lorsqu'ils ne sont plus parcourus par le courant, et défoncez le mur nord. Vous faites la connaissance des rats géants, des monstres qui ne bougent que lorsque vous bougez et qui se déplacent de façon inverse à la vôtre. Essayez donc de les coincer contre un mur opposé au vôtre et envoyez-leur des flèches en bougeant au dernier moment pour les éliminer rapidement. Vous devrez progresser prudemment dans la salle suivante sur les tapis roulants pour atteindre l'escalier. Une fois au rez-de-chaussée, vous trouvez la **carte du donjon**. Grâce à elle, vous voyez que le mur de droite peut être défoncé à l'aide d'une bombe, tout comme le mur de gauche d'ailleurs. Repérez les dalles roses juste au-dessus, vous pourrez les enfoncer plus tard avec le marteau. À droite, vous trouvez une fontaine des fées qui vous offre une nouvelle opportunité d'en capturer quelques-unes dans vos flacons. À gauche, vous pouvez mettre la main sur une nouvelle petite **clé**. De retour dans la salle du téléporteur, poussez le bloc pour revenir au rez-de-chaussée et prenez maintenant la porte centrale. Utilisez une clé pour passer dans la pièce du haut, évitez les ennemis, prenez le chemin de gauche et posez une bombe sur la passerelle fissurée afin d'atteindre le niveau inférieur. Ouvrez la porte scellée, montez à l'étage et récupérez la **grande clé** dans le coffre avant de vous lâchez à l'étage du dessous. Faites apparaître un coffre en marchant sur l'interrupteur caché sous le crâne afin de récupérer une **clé** supplémentaire. Repartez en utilisant le téléporteur et revenez dans la pièce avec la passerelle en poussant la statue pour gagner du temps. Pour traverser la passerelle de droite, vous devez pousser le bloc vers le gouffre. Une autre petite **clé** est à vous. De là, vous pouvez sauter pour atteindre la plate-forme nord et rejoindre directement la porte scellée, à condition de ne pas avoir touché aux globes colorés qui alternent les blocs bleus et rouges. Sinon, utilisez le boomerang pour changer la position des globes. Dans la pièce suivante, vous devez slalomez rapidement entre les ennemis pour traverser la passerelle qui s'effondre, avant d'ouvrir la porte scellée dans le mur ouest. Cette pièce n'est pas éclairée, et vous devez donc avancer prudemment pour trouver le coffre contenant la **clé** en évitant de vous faire toucher par les flammes des mini-dinos. Ce coffre se trouve en bas à droite de la salle, et il vous suffit de défoncer la paroi un peu plus haut avec une bombe pour atteindre enfin le grand coffre contenant l'objet du donjon : le **marteau magique**. Grâce à lui, vous allez pouvoir non seulement enfoncer les piquets et d'autres dalles spéciales dans le sol, mais aussi éliminer les ennemis protégés par une carapace. À peine entré dans la salle de droite par rapport à la passerelle, vous allez avoir l'occasion d'utiliser votre marteau. Après avoir renversé les tortues, vous n'aurez plus qu'à leur mettre un coup d'épée pour les éliminer. Le coffre contient la précieuse **boussole**. Faites un détour par les escaliers pour collecter un maximum de rubis, mais aussi une nouvelle petite **clé**. L'occasion aussi de

repérer l'entrée, inaccessible, de la salle du boss. Vous pouvez maintenant ouvrir la porte avec votre clé. Poussez la statue vers la droite pour atteindre l'issue, et vous voilà de retour dans la salle avec les pieuvres. Lâchez-vous depuis la passerelle et actionnez le globe avec le boomerang pour dégager le passage à droite. Là, vous devez soulever les jarres et déplacer une statue pour maintenir l'interrupteur qui ouvre la porte activée. Procédez comme d'habitude pour éliminer les rats, frappez le globe avec votre épée, et passez rapidement dans le passage de droite. Il suffit ensuite de tirer une flèche dans l'oeil de la statue pour libérer un escalier à droite. Au 1er sous-sol, vous allez encore mettre votre marteau à contribution pour écraser les dalles et éliminer les tortues. Posez ensuite une bombe près du globe et restez du côté gauche pour accéder à la porte scellée. Il faudra vous débarrasser de tous vos adversaires pour atteindre la salle du téléporteur. Poussez le bloc situé en haut à gauche pour vous téléporter juste en-dessous de la salle du boss.

BOSS :

Le boss est un monstre protégé par un masque qu'il va d'abord falloir casser rapidement à l'aide du marteau. Après une bonne dizaine de coups, le masque cède et vous devez finir le monstre avec votre épée. Il vous reste à récupérer le réceptacle de coeur et vous emparer du cristal. La première fille des sept sages est libérée.

Niveau 2 : Palais du Marais

La position des sept temples est maintenant inscrite sur votre carte. Avant toute chose, il va falloir vous procurer les palmes de Zora. Rendez-vous près de la maison de la sorcière au nord-est dans le monde de la lumière (donnez-lui le champignon de la forêt pour obtenir la poudre magique), et suivez les panneaux pour trouver la cascade des vœux. Vous devez vous diriger vers le nord et suivre l'eau claire jusqu'à atteindre le poisson géant tout à fait au nord-est. Vous devez lui donner 500 rubis pour avoir le droit de récupérer les fameuses **palmes**. Grâce à elles, vous allez pouvoir nager en eau profonde et utiliser les canaux magiques qui relient les lacs et les rivières. Méfiez-vous juste des faux tourbillons que génèrent les monstres lorsqu'ils sortent de l'eau. En redescendant, vous avez la possibilité de pénétrer sous la cascade qui n'est autre que la cascade des souhaits. Vous pouvez jeter des objets dans cet étang pour améliorer la puissance de certains de vos objets. Une fée apparaît alors et vous donne ainsi un boomerang magique et un bouclier capable de vous protéger des boules de feu. Si vous jetez un flacon vide vous pourrez repartir avec un flacon garni de magie. Notez qu'il vous suffit de sauter en bas de la cascade du poisson géant et d'aller à gauche pour trouver un nouveau **fragment de coeur**. Direction maintenant le second cristal au sud de la carte. Vous pouvez l'atteindre maintenant que vous êtes en possession du marteau puisque des plots vous barraient le passage. Une fois à l'intérieur, vous constatez que l'échelle qui vous permettrait d'avancer est trop élevée pour pouvoir passer. La solution consiste à sortir du donjon pour repasser dans le monde de la lumière avec le miroir, et changer le niveau d'eau grâce à l'interrupteur situé dans le palais. Une fois que vous serez passé dans le monde de la lumière, entrez donc dans le temple, poussez les blocs une première fois pour ouvrir le coffre et une seconde fois pour avancer dans la salle du dessus, et dirigez-vous vers le mécanisme de droite. Vous l'actionnerez en tirant le levier vers le bas. Ceci fait, sortez du palais et pensez à récupérer le **fragment de coeur** qui sort de l'eau avant de passer dans le monde des ténèbres. Vous pourrez d'ailleurs gagner quelques rubis en ramenant le poisson dans le bassin plus au nord. De retour dans le palais du marais, version ténèbres, vous constatez avec bonheur que l'eau a monté et vous permet à présent d'atteindre l'échelle de gauche. En éliminant les trois moustiques, vous ferez apparaître un coffre qui contient une précieuse **clé**. Déverrouillez la porte et descendez au premier sous-sol. Posez une bombe dans la paroi de gauche pour ouvrir un passage vers un autre coffre. Une fois la **carte** en votre possession, revenez dans la salle précédente et soulevez les pots pour trouver une nouvelle **clé** que vous devrez utiliser tout de suite pour poursuivre vers la gauche. Au nord, un crâne dissimule une autre **clé**, indispensable pour ouvrir la porte qui permet d'accéder au levier. Utilisez le marteau pour l'atteindre, et poussez-le vers la gauche afin de libérer les eaux. Vous pouvez maintenant revenir dans la salle précédente et plonger dans l'eau pour poursuivre dans la grande pièce de gauche. Il vous manque encore la grande clé pour ouvrir le grand coffre. Commencez par vous frayer un passage vers le bas, et faites le tour dans le sens des aiguilles d'une montre de manière à pousser le bloc pour faire apparaître un coffre. Celui-ci contient la **boussole**. Prenez maintenant la porte située en bas à gauche pour visiter la partie ouest. Descendez l'escalier pour prendre la porte et trouver une petite **clé** dans le crâne. Vous allez l'utiliser dans la grande salle pour ouvrir la porte nord-ouest. Là, actionnez le bloc rouge et poussez le levier pour faire monter le niveau d'eau. Passez la porte du bas et sautez dans l'eau pour continuer vers la gauche. En bas de l'escalier, poussez le bloc du bas vers la gauche et celui du milieu vers le haut de manière à libérer l'accès vers la gauche. L'escalier vous emmène au rez-de-chaussée. En fouillant les crânes du bas de la pièce, vous trouverez pas mal de coeurs. Poussez le bloc pour vous laisser tomber dans le trou de gauche afin de récupérer un rubis rouge dans le coffre. Avant de faire la même chose du côté droit, pensez à actionner le dernier globe de manière à le laisser en position rouge, sinon vous ne pourrez pas atteindre le coffre à droite qui

contient la **grande clé**. Vous pouvez maintenant revenir dans la grande salle pour ouvrir le grand coffre et récupérer le **grappin**. Utilisez-le sur les crânes pour atteindre dans un premier temps le crâne situé près du mur est, il contient une **clé**, puis la porte verrouillée au nord. Vous pouvez maintenant utiliser le grappin pour frapper les ennemis électriques sans danger. Commencez par visiter la partie droite et passez la porte ouverte pour actionner le levier vers la gauche. Remontez par l'autre escalier et prenez l'escalier vers le second sous-sol. Les coffres ne contiennent que des rubis rouges. Passez la porte au nord pour arriver dans la salle des cascades. Un passage secret est dissimulé sous l'avant-dernière chute d'eau. Vous arrivez ainsi au premier sous-sol. Vous devez maintenant vous débrouiller pour atteindre l'échelle de droite qui amène à un crâne contenant une **clé**, puis à la porte de gauche, en essayant d'éviter de vous faire toucher par les moustiques. Le mur fissuré peut également vous amener à diverses recharges. La porte suivante vous amène directement au boss.

BOSS :

La première tâche consiste à attirer successivement tous les parasites qui protègent le monstre à l'aide du grappin puis d'enchaîner rapidement plusieurs coups d'épée pour les éliminer. Ensuite, le boss se met à faire des bonds à travers la pièce pour vous écraser. Soyez mobile et frappez-le à l'épée dès qu'il atterrit. Il finira par exploser et abandonnera un réceptacle de cœur. Emparez-vous du cristal et vous délivrerez la fille d'un sage qui vous en apprendra plus sur Ganondorf et la Terre d'Or.

Niveau 3 : Forêt de squelettes

Dans le monde de la lumière, allez au nord du village et pénétrez dans la forêt par le passage de gauche. Cherchez la sortie juste à droite pour rejoindre le téléporteur en enfonçant les clous à l'aide du marteau. A présent que vous êtes dans le monde des Ténèbres, pénétrez dans la forêt en évitant les trous. Coupez les herbes à l'endroit de la première entrée de manière à déceler un trou qui vous amène directement au premier sous-sol du palais. Marchez sur les symboles en forme d'étoile et explosez la paroi de gauche pour atteindre un levier qui ouvre un passage vers le bas de la salle et accessoirement vers le grand coffre, dont vous n'avez malheureusement pas la clé. Revenez donc dans la salle d'avant et descendez. Vous trouvez un nouveau coffre contenant la **carte** du donjon. Allez à gauche et sortez pour faire le tour par l'extérieur.

Vous trouvez une autre entrée un peu plus loin. Faites surtout attention à ne pas vous faire choper par la main et tirez la statue sur le mécanisme pour ouvrir la porte du haut. Le coffre contient la **grande clé** et la salle dans le mur de droite une fiole de magie. Ressortez et refaites le tour par l'extérieur pour revenir au grand coffre qui contient la **baguette de feu**. Vous devez maintenant revenir à l'entrée suivante et continuer vers la gauche. Une **clé** est contenue dans le crâne en haut à gauche de la pièce. Vous trouvez une nouvelle sortie qui vous amène devant une sorte de squelette géant. L'astuce consiste à le brûler à l'aide de la baguette de feu nouvellement acquise. De retour dans le palais, visitez le bas de la pièce et passez la porte au nord-est. Là, prenez la porte en bas à gauche pour trouver une **clé** dans le coffre. Revenez à l'entrée et ouvrez la porte au bout du pont. Aidez-vous des étoiles pour trouver un chemin vers la porte de droite. Vous devez ensuite utiliser la baguette de feu pour allumer toutes les torches successivement afin d'ouvrir la porte. Éliminez tous les ennemis et détruisez le rideau du milieu au nord pour trouver un passage secret. Encore une fois, éliminez tous les ennemis pour obtenir la **clé** qui vous permettra d'ouvrir la porte. Dans la pièce de droite, soulevez le bloc et jetez-vous dans le trou pour atterrir directement devant le boss. Si vous voulez finir de fouiller le palais, revenez dans le trou qui vous amène au grand coffre, et insérez votre clé dans la porte sud. Dans le coffre se trouve une nouvelle petite **clé**. Revenez dans la salle de l'entrée et ouvrez la porte de gauche à l'aide de la clé. Éliminez tous les ennemis en évitant la main pour atteindre le coffre contenant la nouvelle **clé**. En bas, des trappes s'ouvriront dès que vous ouvrirez le coffre qui donne la **boussole**. Ne passez surtout pas par la porte de droite car elle se fermerait derrière vous. La salle de gauche ne comporte hélas rien de vraiment très intéressant. Sortez de là et cherchez l'entrée centrale du donjon pour sortir par l'entrée de gauche. Allez par le nord-est pour trouver une nouvelle entrée à partir du trou. Marchez sur les étoiles pour changer l'emplacement des trous, ce qui vous permettra enfin d'atteindre la porte scellée dans la salle de gauche. Gare aux dalles qui s'effondrent. De toute façon cette salle ne sert pas à grand-chose. Si vous vous sentez prêt et que vous avez un joli stock de potions, plus rien ne s'oppose à ce que vous alliez rendre une petite visite au boss de ce donjon, dont l'emplacement vous a été indiqué quelques lignes au-dessus.

BOSS :

Un papillon qui se défend en vous lançant des rayons et que vous pouvez frapper à l'épée ou à distance ou bien de loin avec la baguette de feu. Le gros problème vient du fait que vous évoluez sur des tapis roulants et qu'une dizaine de pics traversent continuellement la pièce. Essayez d'abrégier le combat autant que possible pour récupérer enfin le troisième

cristal et un nouveau réceptacle de coeur.

Niveau 4 : Village des Bandits

Le quatrième palais qui vous est indiqué sur la carte se trouve au beau milieu du village dans le monde des ténèbres. Allez-y directement depuis le troisième palais, ou bien reprenez le téléporteur au sud de la forêt si vous êtes encore dans le monde de la lumière. Pour en trouver l'entrée, vous devez simplement tirer sur la fourche de la statue au centre du village. Bienvenue dans le village des bandits. Dès votre entrée en ces lieux, longez la salle par le nord-ouest et sautez au niveau du coffre en contrebas pour récupérer la **carte du donjon**. Gare aux monstres cracheurs de feu et aux faux téléporteurs qui vous transforment en lapin. Continuez un écran au nord, un écran à l'est, un écran au sud et un écran à l'ouest pour arriver au niveau du coffre dans l'étage inférieur droit de la première salle. Il contient tout de même **la grande clé** ! Revenez dans la salle de droite, et prenez l'un des deux escaliers pour atteindre le coffre sur le balcon afin d'obtenir **la boussole**. Rendez-vous maintenant dans la salle située la plus en haut à gauche. Un mur fissuré permet de rallier la pièce de droite et un crâne situé juste devant dissimule un coeur. Vous devez prendre l'escalier situé à gauche de cette salle pour pouvoir prendre le rubis contenu dans le coffre. Ceci fait, passez à droite par la paroi fissurée que vous avez détruite précédemment, et longez le balcon gauche de la salle nord-est pour localiser une autre paroi fissurée. Posez une bombe et passez dans cette nouvelle salle. Même si vous ne pouvez pas avancer plus avant, vous pouvez tout de même en profiter pour éliminer les deux monstres en leur lançant des jarres. Cherchez l'escalier situé au sud-est de la salle précédente pour monter au balcon, et suivez le chemin en direction de la porte scellée par la grande clé. Vous atteignez ainsi un étroit couloir rempli de squelettes. Notez que le crâne situé tout en haut à droite contient une petite **clé**. Utilisez-la sur la porte du bas pour rejoindre la salle de tout à l'heure. Dans la salle de gauche, vous faites la connaissance de fantômes que vous ne pouvez détruire qu'en éliminant la boule rose qui sort de leur corps. Passez les tapis roulants dans cette salle et dans la salle de gauche, de manière à atteindre la salle située au nord. Prenez d'abord la **clé** dans le crâne, placez-vous en haut de la pièce et utilisez le boomerang pour actionner le globe et le mettre en position bleue. Passez ensuite la porte pour monter au rez-de-chaussée. L'un des crânes dissimule le mécanisme d'ouverture de la porte, et le levier est piégé. Au bout du couloir, vous devez faire en sorte de jeter une bombe sur le sol fissuré, juste sous la lumière. Pour cela, posez-en une au sol entre les deux tables, soulevez-la et lancez-la en direction de la lumière. De cette manière, un nouveau halo de lumière tombera dans l'une des pièces de l'étage du dessous. Vous pouvez maintenant revenir au premier sous-sol, et passer dans la salle de droite sans activer le globe. Dans la salle suivante, engouffrez-vous dans l'escalier qui mène au deuxième sous-sol, et soulevez l'énorme bloc pour passer au sud. Allez à droite et délivrez la jeune fille prisonnière. Récupérez la **clé** dans le coffre puis conduisez la demoiselle à l'étage du dessus. Pour cela, prenez la peine de faire un petit détour par le côté gauche pour récupérer l'objet du donjon. Il se trouve dans la salle située tout en bas à gauche, mais vous devez vous dépêcher d'enfoncer les blocs avec le marteau pour l'atteindre rapidement avant que les dalles ne s'effondrent. Le coffre contient la **moufle du titan** qui permet de soulever même les plus grosses pierres. A moins de vouloir ouvrir toutes les salles, sachez que la pièce du haut se refermera sur vous. Le seul moyen de sortir est d'éliminer tous les ennemis de la salle en prenant garde à ne pas tomber sur les tapis roulants. Le grappin vous sera bien utile pour accomplir cette tâche. Dépêchez-vous à présent de remonter au premier sous-sol, et soulevez le crâne situé en haut à droite pour dégager l'accès à la salle de droite. Il ne vous reste plus qu'à conduire la fille dans la salle située au nord du couloir aux squelettes pour tomber sur le boss.

BOSS :

Sous la lumière, la jeune fille se révèle être une sorte de vampire assoiffé de sang avec qui il va falloir en découdre. Canailisez la puissance de votre épée, et approchez-vous du monstre pour le frapper. Après quelques coups, il tentera de vous ralentir en vous envoyant des têtes qui vous agresseront sauvagement. Concentrez-vous sur le corps pour abrégé ce combat. Vous obtenez ainsi un nouveau réceptacle de coeur et un nouveau cristal.

Quêtes intermédiaires

Avant de poursuivre vers le cinquième donjon, il peut être bon de récupérer les nombreux items désormais accessibles avec la moufle du titan. Rendez-vous ainsi dans le cimetière côté monde de la lumière pour atteindre une tombe dont l'accès est bloqué par deux pierres noires que vous pouvez maintenant soulever avec votre moufle du titan. Foncez ensuite dans la pierre tombale à l'aide des bottes de Pégase afin de trouver l'entrée d'un souterrain. C'est ici que vous trouvez la **cape magique** d'invisibilité. Direction maintenant le village du monde des ténèbres. Dans la maison des forgerons, vous pouvez repasser dans le monde de la lumière pour sauter dans le puits et trouver une caverne habitée

par une mystérieuse chauve-souris. Elle apparaît lorsque vous jetez de la poudre magique sur la coupe tenue entre des mains de pierre et **double votre capacité magique**. Il va maintenant falloir retrouver le partenaire du forgeron nain. Repassez dans le monde des ténèbres et rendez-vous au sud du village, là où se trouvait la bibliothèque. Vous tombez sur une étrange grenouille qui n'est autre que l'autre forgeron nain transformé. Conduisez-la à son partenaire en repassant dans le monde de la lumière à l'entrée de la maison. Une fois réunis, les forgerons nains vous prépareront une nouvelle épée. Pour cela, vous devez sortir de la maison et re-rentrez pour leur demander de tremper votre épée moyennant 10 rubis. Eloignez-vous ensuite suffisamment du village pour leur laisser le temps de terminer leur oeuvre, et ils vous céderont alors **l'épée de niveau 3**, plus puissante même qu'Excalibur ! S'il vous manque encore des flacons, c'est aussi le moment d'aller les chercher.

Reportez-vous à la partie concernée dans cette soluce pour les trouver. Si vous cherchez la canne de Byrna, allez au sommet de la montagne de la mort dans le monde de la lumière et prenez le téléporteur entre les trois rochers. Laissez-vous tomber sur la corniche située juste en-dessous, et entrez dans la grotte. Enfoncez le clou avec le marteau et survolez les pics acérés à l'aide de la cape magique. Vous arriverez jusqu'au bout si votre jauge de magie est pleine et qu'elle a été décuplée grâce à la chauve-souris. Sinon, préparez des potions pour survivre jusqu'à la fin. Le coffre contient la fameuse **canne de Byrna** qui vous protège d'un halo de lumière si vous l'utilisez. Vous pouvez déjà faire un essai en l'utilisant pour sortir de la grotte. Elle consomme beaucoup moins de magie que la cape d'invisibilité. Dans le monde des ténèbres, allez voir le joueur de flûte transformé en renard et acceptez de l'aider pour qu'il vous prête la pelle. Téléportez-vous dans le monde de la lumière et creusez à gauche de l'arbre le plus au nord. Vous trouverez **la flûte**, ou plutôt l'ocarina. Repassez dans le monde des ténèbres et parlez au renard. Il vous cède la pelle et la flûte et vous indique d'aller parler à un homme dans le village du monde de la lumière. Il s'agit du vieil homme qui est assis dans l'auberge. Jouez de la flûte pour le réveiller, et il vous fera don de cet instrument en vous révélant son pouvoir. En jouant près de la girouette du village, vous libérerez un oiseau que vous pourrez appeler à n'importe quel moment avec la flûte pour qu'il vous emmène rapidement à différents endroits du monde. C'est d'ailleurs le seul moyen d'atteindre le sixième palais. Pour le moment, appelez l'oiseau pour qu'il vous conduise en 8, et nagez dans le lac Hylia vers l'étang du bonheur. Soulevez la pierre pour passer dans le monde des ténèbres et entrez dans le palais de glace.

Niveau 5 : Palais de Glace

Dès la première salle, approchez-vous de la statue murale de gauche pour la voir s'animer, et détruisez-la avec la baguette de feu afin d'ouvrir la porte de gauche. Utilisez ensuite le grappin pour éliminer rapidement les ennemis électriques et récupérez la **clé**. Utilisez-la sur la porte du haut, puis descendez l'escalier vers le premier sous-sol. Tout en bas de ce couloir se trouve une dalle qui ouvre le mécanisme de la porte. Vous voilà dans ce qu'on va appeler la salle en croix. En fonction de votre point d'arrivée, vous n'avez pas accès à toutes les portes. Comme vous venez de la gauche, poussez le bloc central vers la droite et descendez pour prendre la seule porte ouverte. Là encore, le grappin vous sera fort utile pour vaincre les canards sans trop patiner sur la glace. Le coffre qui apparaît contient l'indispensable **boussole**. Remontez dans la salle en croix, poussez le bloc central vers le haut et marchez sur la dalle pour ouvrir la porte de droite. Là encore, il va falloir jouer du grappin pour éliminer rapidement les canards en évitant le fantôme rouge. Soulevez ensuite le crâne du bas pour trouver le mécanisme qui ouvre la porte de droite. Le crâne du haut ne contient qu'un faux téléporteur qui vous transforme en lapin. Ne pouvant atteindre l'escalier de la salle de droite, vous faites demi-tour jusqu'à la salle en croix, marchez sur la dalle, poussez le bloc et passez dans la pièce du haut. Actionnez le globe pour le mettre en position bleue, puis posez une bombe dessus et montez de manière à vous retrouver dans le haut de la pièce quand le globe reviendra en position rouge. Vous pouvez maintenant poser une bombe sur le sol fissuré et sauter dans le trou. En essayant de quitter cette nouvelle salle vous êtes assailli par deux chevaliers squelettes Stalfos. La seule manière de les éliminer est de les frapper à l'épée pour qu'ils s'écroulent et de les exploser avec une bombe dès qu'ils sont au sol. Vous pouvez à présent atteindre la grande salle du bas avec les tapis roulants. Méfiez-vous du changement de sens du tapis et des bestioles qui sortent des trous. Éliminez les ennemis avec le grappin pour récupérer une nouvelle petite **clé**. Laissez le globe en position rouge et passez dans la salle sud. Là, descendez soulever le crâne du bas dès que la barrière de flammes est passée, marchez sur le socle qui ouvre la porte, et utilisez le grappin pour atteindre la partie droite de cette pièce. Descendez l'escalier vers le troisième sous-sol. Débarrassez-vous de cette nouvelle horde de canards et montez dans la pièce du dessus. Évitez la boule de pics et passez dans la pièce de gauche. L'escalier vous conduit ensuite au quatrième sous-sol. Comme dans la toute première salle, brûlez les deux fantômes pour faire apparaître un coffre qui contient des bombes. Sautez dans le trou de droite pour atteindre le cinquième sous-sol, tout près du grand coffre. Brûlez encore une fois les fantômes qui vous gênent et continuez à droite. Une petite **clé** est dissimulée dans le crâne le plus près de l'entrée et le mécanisme est caché du côté droit. Contournez la barrière de flammes et poursuivez dans le couloir de gauche pour

trouver une nouvelle **clé** dans un coffre. Vous pouvez monter au quatrième sous-sol et déverrouiller la porte. Soulevez le premier crâne de droite pour ouvrir la porte à gauche et engouffrez-vous y. Là, vous pouvez utiliser le grappin sur le coffre ouvert pour sauter par-dessus le trou et revenir à l'escalier qui ramène au troisième sous-sol. Déverrouillez cette fois la porte de droite, hissez-vous de l'autre côté des pics avec le grappin pour soulever le crâne et marcher sur le socle, puis traversez de l'autre côté pour récupérer la **clé**. Vous pouvez ressortir de la pièce pour faire réapparaître le crâne afin de traverser sans dommage. Prenez l'escalier qui monte au second sous-sol, débarrassez-vous du squelette comme précédemment, enfoncez les clous avec le marteau et soulevez le gros bloc pour trouver une **clé**. Éliminez l'autre squelette, soulevez les crânes pour trouver un autre mécanisme qui fait apparaître un coffre contenant la **carte**, et tirez sur la langue de la statue pour ouvrir la porte de droite. Prenez ensuite l'escalier pour atteindre le premier sous-sol et récupérez enfin la **grande clé**. Vous devez maintenant revenir au quatrième sous-sol. Dans la pièce de l'escalier, posez cette fois une bombe sur le sol fissuré pour tomber juste à côté du grand coffre. Il contient la **cotte de mailles bleue** qui réduit les dommages reçus de moitié. Passez la porte fermée par la grande clé et déverrouillez la porte pour descendre au sixième sous-sol. Déverrouillez la porte de droite et frappez le globe pour récupérer le contenu des crânes. Remontez à l'étage et sautez dans l'un des trous pour atterrir dans un endroit où vous pouvez capturer des fées. Repassez dans la salle du bas où des blocs rouges bouchent maintenant l'accès vers la gauche, et passez à droite. Activez le mécanisme de la porte et sortez par en bas, dans la salle où il faut éviter la barrière de flammes. Vous êtes de retour au quatrième sous-sol. Montez dans l'écran du dessus, activez le mécanisme pour ouvrir la porte de gauche, et laissez-vous tomber dans le trou qui s'y trouve. Grâce à ce détour et à la configuration des blocs, vous allez maintenant pouvoir soulever le gros bloc qui libère un trou vers l'étage du dessous. Allez-y pour vous retrouver dans la partie du sixième sous-sol qui était inaccessible. Dans la pièce du dessous, vous pouvez tirer les statues pour soulever le gros bloc. Sautez dans le nouveau trou pour arriver directement au boss. (A priori, le cheminement aurait été simplifié par rapport à la version Super Nintendo où il fallait faire tomber un bloc pour actionner un mécanisme à l'étage inférieur. La salle de l'interrupteur semble donc avoir été modifiée sur GBA et la démarche est donc légèrement différente si vous jouez sur la version d'origine).

BOSS :

Dans la première phase du combat, utilisez le bâton de feu pour brûler le gigantesque glaçon de manière à en faire sortir trois yeux. Ensuite, allez-y comme vous voulez à l'épée pour en finir successivement avec chacun des globes oculaires. Ramassez le réceptacle de coeur et récupérez le cinquième cristal.

Niveau 6 : Bourbier Souffrance

Utilisez la flûte pour que l'oiseau vous emmène au point numéro 6, et soulevez la pierre pour passer dans le monde des ténèbres. Une grande fée se trouve juste à côté de l'entrée du palais. Pour pouvoir entrer dans le palais, vous allez devoir utiliser le pouvoir de l'éther sur le socle. Référez-vous à la partie correspondante à la fin de la soluce pour savoir où se trouvent toutes les magies. Bienvenue dans le Bourbier Souffrance, quel joli nom. Dans ce premier couloir, éliminez les blobs et sautez par-dessus le trou à l'aide du grappin, puis empruntez l'escalier vers le premier sous-sol. Éliminez ensuite tous les Wizrobes en évitant le rayon pour que la porte s'ouvre. Dans la grande salle, descendez les marches et prenez la porte au nord. Poussez le bloc pour passer au nord, et allez au bout du pont pour mettre la main sur une petite **clé**. Revenez dans la salle du bloc et prenez à droite. Vous trouverez une **petite clé** dans le crâne de gauche et devrez mettre votre cape d'invisibilité pour actionner un interrupteur qui fera apparaître un coffre sur les pics. Il contient une nouvelle **clé**. Continuez vers le nord jusqu'à atteindre un pont qui passe au-dessus des ponts en bois. Évitez les boules pour rejoindre le globe que vous actionnerez en position bleue avant de prendre la **clé** sous le crâne. Sortez de la salle en déverrouillant la porte sud, puis enfiler votre cape pour passer les pics. Allez en bas puis à droite pour rejoindre la grande salle et marchez sur la plate-forme transparente pour atteindre l'interrupteur situé sous le crâne. Il permet de faire apparaître un coffre contenant une nouvelle **clé**. Prenez maintenant la porte située au nord-est de cette salle. Vous déboucherez juste devant un coffre où se trouve la **carte** du donjon. Ressortez et faites le tour en direction de l'aile gauche. En prenant la porte sud-ouest, vous tomberez dans une salle où il vous suffira d'éliminer les ennemis pour avoir une **clé**. Ne vous occupez pas du globe pour l'instant et allez à gauche. Mettez-vous sur un bord et éliminez à l'épée toutes les dalles qui arrivent sur vous. Vous pouvez aussi utiliser la canne de Byrna pour les éviter, ou encore slalomer en faisant le tour de la pièce. Gardez toutefois un peu de magie pour allumer les torches à l'aide de la lanterne afin d'ouvrir la porte du haut. Vous pouvez ainsi mettre la main sur la **boussole**. Allez maintenant deux salles en-dessous et frayez-vous un passage vers l'escalier. Arrivé au rez-de-chaussée, poussez les blocs de manière à ce que les quatre torches soient allumées en même temps. Cela ouvre un passage dans la salle de droite, dans lequel vous devez vous jeter pour tomber juste devant le coffre contenant la **grande clé**. Prenez le téléporteur dans la salle de

gauche, et revenez dans la grande salle de départ. Prenez la porte sud-est, et dès votre arrivée, utilisez le grappin sur le bloc pour atteindre le pont avant qu'il ne s'effrite. Courez avec les bottes de Pégase jusqu'au grand coffre et récupérez **la canne de Somaria** à l'intérieur. Elle vous permet de créer des blocs par magie. Rejoignez maintenant la salle rectangulaire qui se trouve deux cases au-dessus de la grande salle de départ, et déverrouillez la porte à l'aide de la grande clé. Vous pouvez trouver une grande fiole de magie sur la gauche. Le passage vous emmène au deuxième sous-sol. A partir de la salle obscure, vous pouvez déverrouiller la pièce en bas à droite pour obtenir des rubis, mais vous devrez dans tous les cas utiliser la canne de Somaria pour poser un bloc sur le mécanisme d'ouverture de l'autre porte. Dans la salle suivante, sortez par la gauche, et suivez le labyrinthe pour atteindre le globe dans la partie nord, que vous frapperez à l'aide du boomerang. Vous pouvez placer une bombe dans la paroi nord pour récolter de nouveaux rubis. Allez ensuite dans la pièce en bas à gauche, posez une bombe dans le mur nord pour activer le globe, et sortez par la gauche maintenant que la voie est libre. Actionnez le globe en haut de la pièce et continuez par l'escalier. Au premier sous-sol, déverrouillez la grande porte et allez affronter le boss du donjon.

BOSS :

Ne sous-estimez pas la puissance de cet oeil qui est capable de réduire vos points de vie à néant en un rien de temps. Lâchez un maximum de coups d'épée sur les petits yeux pour les détruire le plus vite possible en prenant garde aux terribles éclairs, et éliminez-les les uns après les autres pour que le boss change de tactique. Il vous attaquera alors directement en essayant de vous écraser, mais il ne sera pas difficile de repousser ses assauts à l'épée. Celui-ci finit par abdiquer et vous cède un nouveau réceptacle de coeur ainsi que le sixième cristal.

Niveau 7 : Rocher de la Tortue

Pour atteindre ce septième palais, utilisez la flûte pour vous téléporter en 1 dans la montagne de la mort, prenez la première échelle après la grotte où réside le vieillard, et continuez à droite pour trouver une série de rochers. Traversez le pont dans l'écran suivant à l'aide du grappin, et soulevez la petite pierre noire située tout en bas pour trouver un téléporteur qui vous emmène dans le monde des ténèbres. Un peu plus haut, vous trouvez deux entrées. Celle de droite débouche sur un magasin où vous pouvez faire le plein de potions. L'ouverture de gauche vous fait traverser une grotte en apparence labyrinthique mais en réalité très simple à traverser. Vous débouchez devant un gros rocher que vous pouvez soulever pour trouver l'entrée d'un passage. Utilisez le grappin pour récupérer le contenu des coffres sur la gauche, puis servez-vous du pouvoir de l'éther pour faire apparaître des dalles invisibles qui permettent d'atteindre une autre grotte au nord. Des fées résident en ces lieux. La nouvelle sortie vous conduit sur une portion de montagne isolée où il vous suffit de passer dans le monde de la lumière à l'aide du miroir pour trouver un **fragment de coeur**. Sautez à partir du petit rebord pour atterrir tout près de l'entrée du passage. Continuez vers la droite pour vous trouver face à une tortue de pierre.

Repasser dans le monde de la lumière à l'aide du miroir et soulevez la pierre de manière à pouvoir enfoncer les trois clous avec le marteau. Enfonchez d'abord celui de droite, puis celui du haut et enfin celui de gauche pour faire apparaître un téléporteur que vous prendrez afin de repasser dans le monde des ténèbres. Vous voilà maintenant au-dessus du rocher de la tortue. Placez-vous sur la dalle marquée du symbole magique et utilisez le médaillon des secousses pour déclencher l'ouverture du palais. Bienvenue dans le Rocher de la Tortue, le septième palais. Utilisez la canne de Somaria sur le point d'interrogation pour faire apparaître une dalle mobile vous permettant d'atteindre l'autre côté du pont. Procédez de la même façon dans la salle suivante, et prenez la sortie sud-ouest. Ouvrez vite le coffre pour récupérer la **boussole**, mais gare au rayon qui vous empêche de ressortir. Vous n'avez pas d'autre alternative que d'utiliser le miroir pour revenir à l'entrée du palais. Pour ouvrir la porte de la salle nord-est, vous devez allumer les quatre torches successivement avec la baguette de feu tout en évoluant sur la plate-forme mobile. Partez vers le bas, allumez les deux torches du bas lorsque vous êtes à gauche de celle de gauche, puis allumez les deux dernières avant de courir vers la porte au nord. Vous avez tout juste le temps de passer. Vous devez ensuite slalomer entre les barres de pics pour atteindre les coffres qui contiennent la **carte** et une petite **clé**. Utilisez le miroir pour revenir à l'entrée, et déverrouillez la porte nord-ouest. Éliminez le monstre orange pour obtenir la **clé** qui vous ouvrira la porte suivante. Faites très attention dans la salle qui vient, car vous allez devoir pousser le bloc de droite tout en évitant les "chiens" de manière à faire apparaître le coffre. Celui-ci contient évidemment la **clé** qui permet de passer au premier sous-sol. Le boomerang vous permettra d'actionner le globe à travers les cubes de couleur. Petite astuce très intéressante, vous pouvez vous débarrasser facilement des fantômes rouges en leur jetant de la poudre magique. Non seulement ça les éliminera mais en plus ils se transformeront en fées ! Engouffrez-vous dans le tuyau pour atteindre la sortie. Là, vous avez le choix entre deux tuyaux. Pour l'instant, prenez celui de droite et traversez la salle de gauche pour qu'un autre tuyau vous emmène ensuite au coffre qui contient la **grande clé**. Le tuyau du bas vous ramène vers la première salle

des tuyaux et vous permet d'obtenir une grande fiole de magie. Revenez à l'endroit où vous avez le choix des tuyaux, et prenez cette fois celui de gauche. Sortez en bas puis à gauche. Prenez votre courage à deux mains et allez poser une bombe sur le mur du bas pour ouvrir un passage vers l'extérieur, tout en évitant les rayons. A l'extérieur, vous pouvez en profiter pour passer dans le monde de la lumière avec le miroir de manière à récupérer cinquante rubis dans la grotte de gauche, mais il vous faudra refaire tout le tour par la montagne pour revenir dans le palais. En revanche, l'entrée de droite est fortement conseillée puisqu'elle vous permet, une fois passé dans le monde de la lumière, de récupérer de qui devrait être pour vous l'ultime **fragment de coeur**, et que vous n'aurez pas besoin de faire un détour pour revenir à l'endroit où vous en étiez du palais. Rentrez ensuite dans la même grotte, côté monde des ténèbres, pour revenir dans le palais. Vous arrivez tout près du grand coffre qui contient le fameux **bouclier miroir**. Il va vous permettre de repousser les rayons que vous envoient les yeux sur les murs. Continuez votre chemin vers le nord pour trouver un autre tuyau. Vous pouvez visiter les salles de droite pour récupérer des rubis, mais la suite est par le nord. Utilisez le boomerang pour frapper le globe et ainsi atteindre le coffre qui vous donne la **clé** pour ouvrir la porte. Attention, nous voici à la partie la plus difficile du donjon. Vous arrivez dans une salle plongée dans la pénombre, où vous devez évoluer sur une plate-forme mobile en quête d'un crâne qui cache un interrupteur indispensable pour ouvrir la porte du bas. Celui-ci se trouve au centre de la pièce mais vous pouvez en fait l'atteindre rapidement à partir de l'entrée. Pour cela, prenez les intersections suivantes : droite, bas, bas, bas, et c'est juste à droite. Pour sortir, à partir de l'interrupteur, faites : droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas, gauche, bas, gauche, et vous arrivez directement près de la porte de sortie. Sur le pont, utilisez les bottes de Pégase pour prendre de vitesse les rayons, et évitez le cafard pour atteindre la porte sud. Dans cette salle, c'est le coffre situé le plus en bas à gauche qui contient la **clé**.

Vous pouvez mettre une bombe sur la paroi sud pour faire le plein de fées dans la grotte correspondante, côté monde de la lumière. Sinon, déverrouillez la porte de gauche et frayez-vous un passage à l'aide du boomerang pour atteindre la porte du haut. Il ne vous reste plus qu'à créer une plate-forme mobile avec la canne de Somaria pour atteindre la salle du boss.

BOSS :

Une tortue à trois têtes plutôt féroce. Commencez par vous débarrasser de la tête de glace à coups de bâton de feu, car les rayons de glace risquent de rendre le terrain plutôt glissant, et occupez-vous ensuite de la tête de feu à coups de bâton de glace. Frappez toujours juste avant qu'elle ne tire pour être sûr de ne pas la louper. Le seul moyen de faire céder la tête de feu est de la paralyser avec un jet de glace puis de la frapper avec l'épée. Allez-y franchement si vous voulez en finir rapidement, vous pouvez l'avoir en moins de 3 secondes avec cette méthode. A la fin, il faudra frapper directement le corps de la tortue lorsqu'elle vous poursuit. Bravo, vous venez de récupérer le dernier réceptacle de coeur et le dernier cristal, et donc de libérer la princesse Zelda du rocher de la tortue. Mais la quête n'est pas complètement finie et il vous reste à défier Ganon dans son propre repaire.

Niveau 8 : Tour de Ganon

En sortant du rocher de la tortue, allez à gauche et traversez le pont pour atteindre une tour lumineuse qui correspond à l'emplacement de la Tour de la Montagne où vous aviez trouvé le troisième médaillon, mais cette fois dans le monde des ténèbres. A l'aide des sept cristaux et des pouvoirs des filles des sept sages, vous parvenez à créer un escalier pour entrer dans la Tour de Ganon. Sept étages à visiter ! Commençons par le premier escalier de gauche. Il mène au rez-de-chaussée, dans une salle où vous pouvez déjà récupérer une **clé** en fonçant dans la torche avec les bottes de Pégase. Allez à gauche et récupérez une seconde **clé** dans le crâne situé en bas à droite de la pièce. Utilisez ensuite le marteau pour enfoncer les quatre clous de manière à pousser le bloc au centre de la pièce. Il déclenche l'ouverture de la porte de gauche. La salle du haut contient quelques coffres avec des objets moyennement intéressants. Utilisez plutôt le grappin pour aller en bas, et déverrouillez la porte à droite du globe. Utilisez le grappin pour atteindre le coffre et vous emparer de la **carte** tout en marchant sur l'étoile qui changera la configuration des trous. Posez une bombe sur le globe pour atteindre la salle sud tout en gardant les blocs rouges enfoncés. Dans cette nouvelle salle, n'oubliez pas de prendre la **clé** dans le crâne en bas à droite. L'astuce consiste alors à poser une nouvelle bombe près des globes pour atteindre la porte de droite, ce qui peut se faire aussi via un bloc créé avec la canne de Somaria que vous devez détruire pour qu'il frappe le bloc au moment de l'impact. Dans la salle de droite, mettez-vous entre le globe et le bloc bleu situé juste à droite, de manière à ne pas vous faire toucher par les pics lorsque vous frapperez le globe. Rejoignez le téléporteur dès que vous pourrez pour atterrir au nord-est de cet étage. Là, poussez le bloc dans la rangée du milieu de manière à créer un coffre qui vous permettra de passer de l'autre côté à l'aide du grappin. Il contient une **clé**. Utilisez-la pour ouvrir la porte sud où se trouvent de multiples téléporteurs. Prenez-les dans cet ordre : gauche, gauche, deuxième à droite, bas à gauche, droite après les trous, puis haut et sortez par la porte de droite. Vous constaterez que

cette salle comporte des ponts invisibles. Pour les faire apparaître, vous avez deux solutions : soit vous utilisez le pouvoir de l'éther et essayez de mémoriser les endroits où vous pouvez passer, soit vous créez un bloc avec la canne de Somaria et vous le poussez pour avancer en tâtonnant. La torche au nord que vous pouvez allumer par la gauche avec la baguette de feu vous permet également de visualiser le pont. Dans la pièce du haut, n'oubliez pas que vous pouvez jeter de la poudre magique sur les fantômes rouges pour les transformer en fées. Posez ensuite une bombe sur le sol fissuré en bas à droite pour sauter au niveau inférieur. Vous tombez sur le premier sous-boss : les soldats que vous aviez affrontés dans le premier palais du monde de la lumière. Vous connaissez la marche à suivre : alignez-les avec des flèches et terminez-les à l'épée. Le problème vient du fait que vous évoluez sur un sol gelé et donc glissant. Je vous conseille d'utiliser l'attaque circulaire à l'épée pour vaincre le soldat rouge. Une fois le sous-boss vaincu, les portes s'ouvrent, vous offrant la possibilité d'aller à gauche ou en haut. Si vous allez en haut, vous aurez l'opportunité de trouver la **grande clé** dans un coffre.

Prenez ensuite à gauche et foncez dans le mur nord pour faire le plein de fées. L'escalier vous conduit au rez-de-chaussée, juste à côté du grand coffre ! Vous pouvez donc l'ouvrir et récupérer la **cotte de mailles rouge**. Sortez par en haut et déverrouillez la porte de droite. Dans cette salle, vous devez placer un bloc avec la canne de Somaria pour activer l'interrupteur situé sous le crâne en bas à gauche pour ouvrir la porte de droite. N'oubliez pas que vous pouvez le soulever et le lancer s'il est mal placé. Dans la pièce de droite, vous allez devoir slalomer pour éviter tout ce qui vous tombe dessus, les dalles, le fantôme rouge mais surtout la main qui vous ramènerait au début du niveau. Si vous tenez assez longtemps, vous verrez apparaître un coffre qui contient une petite **clé**. Prenez alors à droite pour atteindre une longue salle où vous devez allumer toutes les torches pour ouvrir la porte sud. La salle en bas à gauche ne contient que quelques coeurs. Commencez par allumer la torche du haut puis faites-les de haut en bas assez rapidement pour avoir le temps de passer la porte. Pour aller dans la salle du bas, vous devez vous arranger pour actionner le globe. Posez donc un bloc de Somaria par terre et soulevez-le pour le lancer sur le tapis roulant. Faites comme si vous vouliez en construire un autre pour le détruire et le faire actionner le globe au moment de l'impact. Vous allez devoir refaire la même chose en vous plaçant un peu plus vers la gauche pour atteindre la porte de gauche. Le coffre situé en haut à gauche contient la **boussole**. Prenez le téléporteur pour récupérer une clé dans un crâne et sortez par la droite. Là, je vous conseille de prendre la cape d'invisibilité pour passer sans danger jusqu'au crâne avant que le pont ne s'écroule afin d'atteindre le bas de la pièce. Dans la salle de gauche, éjectez le monstre avec le grappin, tirez la statue pour dégager la dalle en forme d'étoile et marchez dessus pour créer un passage vers le téléporteur. Vous atterrissez dans une nouvelle salle où les dalles sont invisibles mais vous pouvez allumer les torches pour les voir. Utilisez maintenant le miroir pour revenir au début du palais, et prenez l'escalier en haut des marches pour atteindre le deuxième étage. Utilisez les flèches pour éliminer les deux rats et frappez les globes pour atteindre le bloc de gauche que vous pousserez pour ouvrir la porte. Là, vous devez employer la technique habituelle avec vos flèches, mais en prenant en compte le mouvement des pics. La porte s'ouvre à droite sur une salle avec deux rayons. Une fois les ennemis vaincus, montez pour déverrouiller la porte avec la grande clé, et poursuivez au nord. Vous allez être obligé de descendre les marches pour soulever le crâne central au fond afin d'activer le mécanisme d'ouverture de la porte. Là, progressez prudemment pour éviter les boulets de canon. Avant de passer par l'escalier, vous pouvez tenter une manoeuvre délicate pour atteindre la plate-forme en bas de la pièce. Placez-vous juste en-dessous des blocs et foncez avec les bottes de Pégase pour que la collision contre les blocs vous projette sur la plate-forme. Posez ensuite une bombe sur le mur et vous atteindrez une salle bonus où il est possible de capturer des fées et de faire le plein de magie. Le grappin vous permettra ensuite de rejoindre l'escalier. Dans les salles qui viennent, vous devez à chaque fois vous débarrasser des ennemis quels que soient les dangers qui surviennent. Vous allez finalement atteindre la salle du second sous-boss : les vers des sables. Comme la première fois, attendez qu'ils sortent de terre pour les frapper à l'épée jusqu'à ce qu'ils succombent. Lorsque vous les aurez vaincus, la porte s'ouvre et vous pouvez monter. Dans la première salle du quatrième étage, utilisez le pouvoir de l'éther pour éliminer les fantômes et mémoriser l'emplacement des dalles invisibles. Vous pouvez toujours vous aider des blocs de la canne de Somaria. Après le pont, vous retombez dans une salle avec des fantômes, puis sur un autre pont qui s'effrite cette fois. Éliminez les monstres et foncez pour passer à temps. Dans la salle avec la barrière de feu, commencez par allumer la torche du haut, puis celle de droite, celle de gauche et ensuite celle du bas afin d'ouvrir la porte, puis courez vers la sortie. Prenez garde aux yeux et empruntez l'escalier de bas en haut. Une fois au cinquième étage, dirigez-vous tout de suite vers la droite pour allumer la torche en bas à droite, puis celle de gauche, et montez au centre pour allumer les deux dernières en haut. Attention aux boules et aux dalles qui s'effondrent. Dans la salle du dessus, il vous faudra éliminer les deux cafards pour récupérer la **clé** qui ouvre la porte de gauche.

Vous devez ensuite poser une bombe pour ouvrir un passage dans la paroi sud. Descendez pour leurrer le monstre aux pics, et posez la bombe quand il fait son mouvement de retour. La bombe ne doit pas rouler sur le tapis roulant si elle est posée assez près du mur. Ici, frappez les globes de manière à récupérer la petite **clé** dans le coffre. Vous pouvez

jeter de la poudre magique sur le fantôme rouge pour récupérer une fée. Vous voilà dans la salle du troisième sous-boss : le ver géant. Le danger vient du fait que vous risquez fort de tomber dans le vide en essayant de toucher sa queue. De toute manière, il ne fera pas long feu face à votre nouvelle épée. Le vaincre fera apparaître un coffre en bas de la pièce que vous pourrez atteindre grâce au grappin. Poussez les blocs pour rejoindre la sortie, et prenez garde en entrant dans la pièce suivante car elle est bourrée de pièges en tout genre. Une fois parvenu à l'escalier, vous vous retrouvez devant la porte du boss du donjon.

BOSS :

Vous avez la surprise de retrouver Agahnim qui possède maintenant la capacité de se dédoubler. La vraie forme est celle dont l'ombre est plus sombre que les autres. Rien ne vous empêche d'utiliser les boules d'énergie des autres formes pour les renvoyer sur le vrai Agahnim. Utilisez toujours l'épée pour lui renvoyer ses attaques, et il finira par s'écrouler. Mais Ganon sort du corps d'Agahnim et s'échappe sous la forme d'une chauve-souris. Heureusement, l'oiseau vient chercher Link pour le conduire là où s'est réfugié Ganon : au cœur de la pyramide du monde des ténèbres.

Le Combat Final

Avant d'aller affronter Ganon dans la pyramide, vous devez vous procurer les flèches d'argent. Pour cela, rendez-vous dans la maison de Link côté monde des ténèbres, et achetez la bombe rouge. Vous devez la déposer sur la fissure qui se trouve au premier étage de la pyramide, juste au-dessus des escaliers, devant la grande fissure. Vous découvrez un étang mystérieux où vous devez jeter vos flèches pour obtenir des **flèches d'argent**. Jetez-y également l'épée 3 pour obtenir une superbe épée de niveau 4 ! Si vous êtes prêt et avez fait le plein de flacons magiques bleus, rendez-vous au sommet de la pyramide et sautez dans la brèche. Vous y retrouvez Ganon contre qui vous allez livrer une bataille épique. Dans la première phase du combat, frappez-le à l'épée le plus possible jusqu'à ce qu'il fasse s'effondrer les dalles qui longent les murs de la pièce. Evitez ses chauve-souris enflammées, et continuez de le frapper sans relâche. C'est alors qu'il va plonger la pièce dans la pénombre et devenir invisible. Votre tâche consiste à allumer les torches à l'aide de la baguette de feu de manière à voir où Ganon se trouve, puis à lui donner un coup d'épée pour qu'il se pétrifie. C'est alors qu'il faut enchaîner en lui envoyant une flèche d'argent pour lui porter un coup terrible. Au bout de quatre flèches d'argent, Ganon explose et plus rien ne vous sépare de l'Essence de la Triforce. Admirez le générique de fin et assistez au retour du roi dans le château d'Hyrule. Excalibur repose à nouveau... pour toujours !

Les quêtes annexes

Emplacement des Flacons magiques

- Achetez-le au marchand sur la place du village Cocorico pour 100 rubis.
- Dans un coffre de l'auberge, en entrant par l'arrière du bâtiment.
- Remontez le courant de la rivière en nageant à partir de l'étang du bonheur et passez sous le pont pour atteindre le campement d'un homme qui vous cède un précieux flacon.
- Trouvez le coffre violet situé dans la maison des forgerons du monde des ténèbres. Guidez-le jusqu'à l'entrée du désert, là où se trouve le vieil homme brun à la pancarte dans le monde de la lumière, et utilisez le miroir pour lui rendre son coffre. Il vous récompensera par un nouveau flacon.

Les magies

- En sortant du palais de la montagne de la mort, dans le monde de la lumière, allez à gauche sur le pont pour trouver une stèle de pierre. Lisez les inscriptions avec le livre de Mudora et levez Excalibur pour obtenir **le médaillon d'Ether**.
- A partir du second palais dans le monde des ténèbres, allez le plus possible vers l'ouest et utilisez le miroir derrière la rangée de plots mauves. Allez vers la gauche et utilisez le livre de Mudora près de la stèle pour obtenir **le médaillon des flammes**.
- Rendez-vous près de la cascade Zora au nord-est du monde des ténèbres et lisez le panneau. Lancez le crâne au centre du cercle de pierre et le gros poisson Zora apparaîtra pour vous donner **le médaillon des secousses**.

L'étang du bonheur

Trouvez l'étang du bonheur en nageant dans le lac Hylia dans le monde de la lumière. Une échelle vous permet d'atteindre une île où se trouve un téléporteur qui mène vers le cinquième palais, ainsi que l'entrée d'une grotte habitée par une fée. Jetez-y toujours un maximum de rubis et vous pourrez élargir votre capacité maximale de bombes jusqu'à 50 et de flèches jusqu'à 70.

Liste des fragments de coeur

Dans le monde de la lumière :

- Dans le village Cocorico, sautez dans le trou depuis la corniche, puis posez une bombe sur le mur nord fissuré pour trouver un accès vers un coffre qui contient un fragment de coeur.
- Au nord du village Cocorico, posez une bombe dans le mur fissuré du repaire de bandits afin de trouver un fragment de coeur.
- Au sud du village, passez par la maison des deux frères ennemis pour trouver un parcours chronométré. Terminez l'épreuve en moins de 15 secondes pour gagner le fragment de coeur. Vous pouvez utiliser un raccourci en sautant vers l'arrivée à partir de la pancarte.
- Longez la paroi nord-est à l'entrée du désert pour trouver l'entrée d'une grotte habitée par un vieillard. Posez une bombe sur le mur fissuré en bas de la salle pour trouver un fragment de coeur.
- Au nord-est du village Cocorico, vous trouverez une entrée vers la forêt, juste au-dessus de la maison du diseur de bonne aventure. Coupez le buisson derrière le tronc pour dévoiler un passage qui conduit directement à un fragment de coeur.
- Allez en direction du sanctuaire, et fracassez la large pierre avec les bottes de Pégase pour trouver un passage menant à un coffre contenant un fragment de coeur.
- Dans la montagne, montez la grande échelle et lâchez-vous sur la deuxième corniche. Vous trouverez un chemin qui mène à un fragment de coeur.
- Au sommet de la montagne, prenez le téléporteur et utilisez le miroir sur la tache en forme de diamant sur la gauche. Vous atterrirez directement sur un fragment de coeur.
- Entrez dans le temple de l'eau, là où se trouve le grappin, mais du côté du monde de la lumière, et tirez le levier de droite pour faire baisser l'eau. Un fragment apparaît à l'extérieur du temple.
- Lâchez-vous au sud de la cascade du poisson géant Zora puis allez à gauche pour trouver un fragment de coeur.
- Foncez dans l'arbre vert clair avec les bottes de Pégase, à l'endroit où se trouvent les bûcherons. En plus du fragment de coeur vous pourrez y capturer des fées.
- Prenez la sortie gauche du palais du désert et longez la corniche de gauche vers le sud pour atteindre un fragment de coeur gardé par un vautour et un cactus.

Dans le monde des ténèbres :

- En haut de la pyramide, descendez les escaliers par la droite puis lâchez-vous en contrebas afin d'atteindre le **fragment de coeur** situé sur la face droite de la pyramide.
- Placez-vous dans l'eau, au centre du cercle de pierre qui se trouve à gauche du cinquième palais, et utilisez le miroir pour atterrir sur une plate-forme tout près d'un fragment de coeur.
- Placé aléatoirement dans le champ du jardinier au sud-ouest du village. Vous devez payer 80 rubis pour avoir le droit de creuser.
- Allez dans le cimetière du monde des ténèbres, placez-vous sur le petit promontoire et utilisez le miroir pour passer dans le monde de la lumière.
Vous vous retrouverez devant l'entrée d'une grotte qui conduit directement à un fragment de coeur.
- Placez-vous dans le cercle de fleurs, au sud du village et du bois du joueur de flûte, puis repassez dans le monde de la lumière grâce au miroir. Vous atterrirez près d'une grotte qui renferme un fragment de coeur.
- Enfoncez tous les pics mauves avec le marteau près de la maison des forgerons pour faire apparaître un passage secret qui débouche sur un fragment de coeur.
- Jouez au jeu que vous propose le renard dans l'une des maisons du village pour finir par trouver un fragment de coeur dans l'un des coffres.
- Rendez-vous près de l'entrée de la montagne de la mort et vous verrez une pancarte qui vous indique qu'on peut obtenir un nouveau fragment de coeur à l'aide de la cape magique. Si elle est en votre possession, soulevez la pierre et entrez dans la grotte. A l'étage supérieur, utilisez le grappin pour passer le trou, puis la cape pour traverser le bumper. Vous arrivez ainsi sur une corniche où se trouve le fameux fragment de coeur.

-Entrez dans la grotte qui se trouve juste à gauche de l'entrée du sixième palais, dans les marécages. Poussez les blocs pour atteindre les deux coffres, dont l'un contient un fragment de coeur.

-Utilisez le miroir dans le renforcement au nord-est des marécages, près du sixième palais, et soulevez la pierre pour trouver un passage souterrain qui mène vers un fragment de coeur. Poussez les blocs pour l'atteindre.

Astuces et bizarreries

-Dans certaines maisons du village Cocorico, vous pouvez tirer les tableaux pour obtenir des rubis.

-Utilisez la poudre magique sur certains ennemis pour les voir se transformer en créatures bizarres.

-Dans le village, essayez de rattraper le gosse qui court dès qu'il vous voit arriver. Vous y arriverez en le faisant de gauche à droite avec les bottes de Pégase. Il vous conseille alors de foncer dans les arbres pour gagner des bonus, mais attention aux arbres du monde des ténèbres qui vous envoient des bombes.

-Dans le Désert du Mystère, emparez-vous de la pancarte du vieil original pour qu'il vous suive partout dans le but de vous empêcher d'entrer dans les grottes.

-Gare aux poules qui vous attaquent si vous les harcelez.

-Trouvez le poisson en asséchant la mare près du second palais du monde des ténèbres, revenez dans le monde de la lumière grâce au miroir pour vous emparer du poisson, et transportez-le au vendeur de flacon sur la place du marché pour qu'il vous donne de nouveaux items.

-La poule qui se cache sous un pot dans une maison du village est en fait une femme à laquelle vous pouvez redonner sa forme d'origine en utilisant la poudre magique.

-Les arbres du monde des ténèbres vous parlent où vous jettent des bombes si vous les approchez de trop près.

📌 LES 10 ÉNIGMES (FOUR SWORDS ADVENTURES)

Trouvez 10 Triforces en mode Four Swords, reprenez la partie du mode A Link To The Past, et vous serez envoyé à la maison des bûcherons au Nord-Est de Cocorico. Parlez à l'homme au fond de la cabane pour obtenir un panier et débloquent une nouvelle quête. Voici les réponses aux 10 énigmes que l'homme au fond de la cabane va vous poser :

- 1- une poule
- 2- un crabe
- 3- un rubis rouge
- 4- un poisson
- 5- ennemi qui explose en petits ennemis (en bas du lac hylia)
- 6- slime (ennemi soupoudré de poudre magique)
- 7- écureuil
- 8- une fausse excalibur (forêt)
- 9- une pomme
- 10- cukeman (anguille verte soupoudrée de poudre magique)

📌 PORTER PLUS DE FLÈCHES ET DE BOMBES

Pour commencer rendez-vous au lac Hylia. Entrez dans la grotte qui se trouve au milieu de celui-ci. Approchez-vous du lac et on vous demandera de lancer des rubis. Lancez-en un maximum (100 rubis) jusqu'à ce qu'une fée apparaisse. Elle vous demande si vous voulez que votre capacité de porter plus de flèches ou de bombes augmente. Acceptez et le tour est joué ! Vous pouvez le faire jusqu'à 50 bombes et 70 flèches. Ensuite elle vous dira qu'elle ne peut plus augmenter vos capacités de stockage. Elle vous demandera d'aller à la cascade des vœux.

LE BOOMERANG MAGIQUE ET LES FLACONS D'ÉLIXIR DE MAGIE GRATUITS

Rendez-vous à la maison de la vieille sorcière. N'entrez pas dedans mais dépassez-la. Soulevez la grosse pierre et engagez vous sur le chemin de droite, ensuite foncez dans les pierres empilées et grimpez la colline de sable. Tout droit plus il y a un escalier : descendez-le et allez vers la GAUCHE passez sous la cascade. Vous verrez un autre étang approchez vous de lui. Il vous demandera de lancez un objet, lancez le boomerang. Une fée apparaît alors et vous demande si cet objet vous appartient (dites oui) et elle vous le transformera en boomerang magique. Lancez aussi un flacon vide et elle vous le rendra rempli d'élixir de magie.

DES RUBIS À GOGO

Il suffit de se rendre à l'entrée du desert (pas dans le monde des ténèbres). Vous verrez une grosse pierre. Soulevez-là pour découvrir un escalier. A l'intérieur un bandit entouré de pots. Sous chacun des pots il y a 5 rubis. Prenez les tous, et recommencer l'opération plusieurs fois.

INITIATIVE PENDANT LE COMBAT FINAL

Il est possible de frapper le boss de fin une première fois avant même qu'il ait commencé son discours en utilisant les bottes de Pégase dès que Link pénètre dans la salle.

The Legend of Zelda : The Minish Cap

© Nintendo 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

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 cœur, 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 Tengar, 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'**Elément 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 encastrée 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 Bonheur. 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 reforgier 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 Sauter**. 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 vœux 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 Coeur (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, contrez 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 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 dédoublez 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 **Petite Clé**. Vous pouvez à présent vous laisser tomber en contrebas depuis la corniche pour reprendre votre taille normale en prenant soin de détruire les mains bleues. Utilisez ensuite vos griffes de l'autre côté de la porte sud pour atteindre une échelle. Déverrouillez la porte au nord et laissez-vous tomber dans le trou de droite pour ouvrir le grand coffre. Il renferme la **Grande Clé**. Poussez le bloc pour repartir et empruntez le téléporteur rouge dans la pièce centrale à partir du couloir pour vous retrouver devant la porte du boss.

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 le **Boomerang Magique** dont il est possible de contrôler la trajectoire.

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 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 (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'Octorok 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. Explodez 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'octorok géant. Laissez-vous tomber en contrebas et suivez-le dans son antre.

BOSS : Octorok Géant

Vous constaterez vite que cet octorok 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. Évitez de vous faire aspirer par sa trompe et répétez l'opération jusqu'à ce qu'il explose. Vous obtenez ainsi **l'Élément Eau**. Prenez le réceptacle de cœur 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 Élément 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 cœur (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 Ksshin 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 cœurs. 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 octorok d'or au mont Gonggle. Faites un assemblage avec la fille blonde dans la maison avec le chat blanc pour faire apparaître un octorok d'or au mont Gonggle. Enfin, faites un assemblage avec l'écolier dans la salle de classe pour faire apparaître un octorok 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 Cœur (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 Cœur (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 Cœur (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 Cœur (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 Cœur (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. Évitez 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. À 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. Réparlez 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. À 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. Sauter 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 élansez-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 abrégier 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. Sauter 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 Coeur (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 coeur 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 Tesshin, 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 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 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 Cœur

- (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 cœur.
- (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 cœur.
- (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 cœur.
- (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 cœur.
- (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 cœur.
- (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 cœur.
- (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 cœur.
- (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 cœur.
- (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 cœur.
- (15) - Dans les Marais de Tabanta. Poussez la tombe au sud-ouest des marais pour trouver un dojo avec un quart de cœur.
- (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 cœur.
- (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 cœur.
- (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 cœur.

- (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 cœur, 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. Mimoporte
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

The Lost Vikings

© Universal Interactive / Blizzard 2003

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

INVINCIBILITÉ

A partir de l'écran de chargement, faites : **Gauche, Droite, L, R, Haut, Haut, Bas, Select**. Un son confirmera la validité du code.

CHOIX DU NIVEAU

A partir de l'écran de chargement, faites : **Gauche, Droite, L, R, Haut, Haut, Bas, Select**. Un son confirmera la validité du code. Cherchez ensuite le sixième fichier sur l'écran de chargement et appuyez vers la droite ou la gauche pour choisir votre niveau.

The Pinball of the Dead

© Sega / Wow Entertainment 2004

+ D'INFOS

FORUM

+ DIVERS MOTS DE PASSE

Mode boss

D0NTN33DM0N3Y

Challenge

KJQV9LWB8!9HG

+ SOUND TEST

Tuez 1000 zombies.

+ TEST VIDÉO

Tuez 2000 zombies.

+ VOIR LES OPTIONS DE FIN

Battez tous les boss en mode challenge.

The Revenge of Shinobi

© THQ / 3d6 Games 2003

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

📁 CHOIX DU NIVEAU

Entrez 67MB FNNG VL&Y FWZ5 en guise de code

📁 MOTS DE PASSE DES NIVEAUX

Bamboo Swamp	B26M RNMQ 06M6 7LD3
Bashira's Ship	T5MQ 5NZV RXG4 8NM9
Forgotten Cemetery	8DKD X6N0 &4ZY MMWQ
Miogawa Docks	BZ9P 3XTT S3TY HNYZ
Orchard of Miogawa	Q3TM Y3X0 &N90 XF34
Path To Miogawa	20JK V73L 2M0F C6PK
Shinrei's Temple	72RT &4W3 3Z2G G7TD
Intermission	QTCZ 5J6G KLG2 3N4M
Thunder Woods	SFZF P7LZ 9BXS C234

The Ripping Friends : The World's Most Manly Men!

© THQ 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHOIX DU NIVEAU

Allez dans le menu des mots de passe et faites Droite, L, Haut, Bas, B, Gauche (2), Droite et Gauche.

The Scorpion King : Sword of Osiris

© Universal Studios / Wayforward Technologies 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHOIX DU NIVEAU

Entrez les couleurs suivantes à l'écran des mots de passe : bleu, vert, vert, bleu.

JOUER AVEC CASSANDRA

Entrez le mot de passe Mathayus, Menmon, Isis, Mathayus pour jouer avec Cassandra avec toutes les runes.

CHEAT MODE

Placez-vous sur l'option "Continue" à l'écran principal et faites Bas (2), Droite, Haut, Droite, Haut, Droite, Bas (2), Start. Vous aurez accès à tous les niveaux et à tous les personnages.

The Simpsons : Road Rage

© THQ / Altron 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CHEAT MODE

Entrez le mot de passe suivant pour débloquent tous les personnages, tous les niveaux et tous les bonus : Maggie, Willy, Bart, Shériff Wiggum, Apu, Moe, Krusty et Barney.

TOUTES LES CARTES DU JEU

Niveau 1

1. Dans le jardin des Simpsons
2. Dans le jardin des Wiggums (les policiers)
3. Sur le toit du Kwik-E-Mart
4. Dans la salle musicale de Burns
5. Dans la 1ère grande salle de la centrale (celle où vous devez faire exploser 9 machines). Elle est en haut
6. Derrière le petit garage devant la maison de Burns
7. Sur le toit d'un mobile-home dans Pecnoland

Niveau 2

1. Sur la statue du début
2. Au dessus de la fontaine à côté du stade
3. Dans une ruelle sous la grosse baudruche Krusty
4. A la gare ferroviaire sur le toit d'un train
5. Dans le Car Wash
6. Sur le toit d'un immeuble en face de la clinique des singes
7. Sur le toit de "The Legitimate Business Man's Social Club"

Niveau 3

1. Sur le toit de la boutique de BD
2. Sur le toit du bowling
3. Monter en haut du phare
4. Descendre sur des poutres au barrage
5. Monter sur le pont brisé et sauter sur le rocher en face du camp Krusty
6. Enter dans le studio du Krusty Show est monter sur la poutre, puis sur le ventillo pour passer derrière et prendre la carte
7. Monter sur le C-Spanker, la carte se trouve sur le bord

Niveau 4

1. A côté du Mini-marché sur le bâtiment en face du Lard Lad Donuts
2. A côté du Mini-marché sur le bâtiment en face du Lard Lad Donuts
3. Chez Mr Burns dans la bibliothèque à l'étage, actionnez la statue en 1 puis aller prendre la carte en 2
4. Sur le toit de la maison en brique en face de celle de Mr Burns, utilisez le toit de la station d'essence juste derrière comme tremplin
5. Sur un mobile-home dans Pecnoland
6. Dans la cabane de Bart

7. Sur le pont jaune qui mène à la centrale

Niveau 5

1. Sur le toit de la taverne de Moe
2. Sur le toit du bâtiment à côté du Krusty Burger, sauter grâce aux bouches d'aérations
3. A la gare centrale du monorail, prendre les escalier, la carte est en haut.
4. En bas des escaliers qui mène au club de la mafia
5. Sur le site de construction, prendre l'élévateur puis sauter sur les poutres mobiles
6. A la gare ferroviaire sur le train du milieu
7. Sur une route en construction près de Matlock Expressway

Niveau 6

1. Prendre le tremplin devant le casino de Burns
2. Sur l'enseigne tournante "Planet Hype"
3. Prendre la grue pour se rendre sur le bord du bateau puis marcher jusqu'à la carte
4. Dans la Rue à côté du Wall E. Weasel en l'air, utiliser un camion Itchy et Scratchy
5. Sur le pont brisé
6. A côté du Dirigeable à la brasserie Duff
7. Prendre le puit au camp Krusty puis en sortant du puit aller à gauche

Niveau 7

1. Dans le jardin des Flanders, sur le toit de la cave
2. Dans un jardin pas loin de chez les Simpsons
3. Derrière l'école, sur le toboggan
4. Sur l'épaule de la mascotte Lard Lad Donuts
5. Au milieu du cimetière, sauter sur les cercueils pour ne pas tomber à l'eau
6. A côté du silo dans le champ près de l'étable avec des vaches
7. A la centrale, monter sur le vaisseau qui s'est encastré dans la façade avant et entrer dans le bureau de Burn

Thunderbirds : International Rescue

© SCi / Pukka Games 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Scott Tracy, Thunderbird 5, Evil Hood, Jeff Tracy
Tin-Tin, Lady Penelope, Tracy Island, Alan Tracy

Mission 1, Niveau 2

Mission 1, Niveau 3

Thunderbirds : The Movie

© Vivendi Universal Games 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

BCD	Niveau 2
THM	Niveau 3
H3D	Niveau 4
2DF	Niveau 5

Tigre & Dragon

© Ubisoft 2003

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

📁 CODES DE NIVEAUX

1-1	J/CB ou J/CB
1-2	0XS8 ou 8XDD
1-3	KP3C ou KPKF
1-4	KPK4 ou K532
1-5	SPRQ ou JZM/
1-6	6F3P ou 6F3P
1-7	6F3X ou 6F3X
2-1	6ZMS ou FNRT
2-2	5F17 ou FX5/
2-3	543N ou OKDZ
2-4	8XR3 ou NMZQ
2-5	NXK7 ou NXK7
3-1	NX31 ou 1MF4
3-2	9Q6Q ou 1WF5
3-3	9QNT ou NTDV
3-4	XXPG ou 3N1Z
3-5	CKBH ou 3X3/
3-6	NQ29 ou NQ29
4-1	5/0R ou 5/0R
4-2	062H ou 062H
4-3	D/N3 ou D/N3
4-4	8/4D ou 8/4D
4-5	8Q44 ou 8Q44
4-6	HZ75 ou HZ75
4-7	HZ7D ou HZ7D

Titeuf : Méga Compet'

© Atari / Dream On Studio 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES DE NIVEAUX

\$MJ7LOXHLOXH	Niveau 2
RGL6LOXWLOX1	Niveau 3
\$XF6LOX2LOX1	Niveau 4
TO97LOXSLOX1	Niveau 5
FHX7LOXSLOX1	Fin du jeu

Titeuf : Ze Gag Machine

© Infogrames / 3D Light Team 2002

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

CODES DE NIVEAUX

Entrez ces codes pour accéder aux niveaux du mode challenge.

2. caca, éponge, banane, pétard
3. voiture, robot, feuille, ballon
4. purée, pétard, canette, sandwich
5. ballon, livre, voiture, caca
6. feuille, sandwich, billes, farine
7. billes, éponges, canette, robot
8. banane, ballon, farine, caca
9. robot, pétard, billes, livre
10. canette, caca, papier, purée
11. livre, sandwich, robot, banane
12. sandwich, robot, purée, livre
13. éponge, ballon, papier, pétard
14. farine, livre, feuille, caca
15. pétard, caca, éponge, sandwich
16. papier, banane, voiture, canette
17. caca, banane, ballon, purée
18. voiture, farine, robot, purée
19. purée, canette, caca, feuille
20. ballon, papier, livre, éponge
21. feuille, billes, purée, voiture
22. billes, purée, éponge, feuille
23. banane, farine, livre, canette
25. ballon, farine, petard, robot
26. livre, voiture, sandwich, ballon
27. sandwich, purée, pétard, farine
28. eponge, canette, bombe a eau, bille
29. farine, feuille, sandwich, papier
30. petard, bille, caca, robot
31. papier, voiture, farine, eponge
32. caca, voiture, livre, cannette
33. voiture, eponge, farine, robot

NIVEAUX BONUS

Bonus 2 : banane-robot-sandwich-feuille de papier

Bonus 3 : robot-soda-éponge-sandwich

Bonus 5 : livre-billes-dynamite-sac de farine

Tom and Jerry : L'Anneau Magique

© Ubisoft 2002

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

📌 CODES DE NIVEAUX

Niveau 2	3783
Niveau 3	5423
Niveau 4	5348
Niveau 5	5126
Niveau 6	8238
Niveau 7	8143

Tomb Raider : The Prophecy

© Eidos Interactive / Ubisoft 2002

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

📁 CODES DES NIVEAUX

- 1 PRLD
- 2 GAZE
- 3 MEDI
- 4 HAXE
- 5 PATH
- 6 BONE
- 7 TREE
- 8 LINK
- 9 KURZ
- 10 HELL
- 11 WEFX
- 12 MEMO
- 13 HEAR
- 14 FITZ
- 15 ELRC
- 16 CLIK
- 17 MGSL
- 18 ROMA
- 19 MONK
- 20 AEON
- 21 TIME
- 22 OLIM
- 23 LAND
- 24 DART
- 25 HILL
- 26 CHEX
- 27 STLK
- 28 MECH
- 29 ARKD
- 30 MUSH
- 31 LITH

📁 VOIR LES CRÉDITS

Entrez le code **ARIA** pour voir les crédits.

Tony Hawk's Pro Skater 2

© Activision / Neversoft 2001

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause. Puis, tout en maintenant enfoncé le bouton R, faites l'une des manipulations suivantes :

Tous les cheats

B, A, Bas, A, Start, Start, B, A, Droite, B, Droite, A, Haut, Gauche.

Choix du niveau et argent maximum

B, A, Gauche, Bas, B, Gauche, Haut, B, Haut, Gauche, Gauche.

Choix du niveau

A, Start, A, Droite, Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Bas.

Spider-man

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, Start.

Ramper sur les murs

Droite, A, Bas, B, A, Start, Bas, A, Droite, Bas.

Désactive le sang

B, Gauche, Haut, Bas, Gauche, Start, Start.

Réinitialiser le temps

Gauche, Haut, Start, Haut, Droite.

Zoom disco

Gauche, A, Start, A, Droite, Start, Droite, Haut, Start.

Mode combat

Gauche, A, Start, A, Droite, Haut, Start.

Mindy

A, Gauche, Gauche, Haut, Droite, B, A, Start.

Spider-man monte en l'air

Droite, A, Bas, B, A, Start, Bas, A, Droite, Bas

TRANSFORMER LE SANG EN SMILEY

Au menu principal, maintenez R enfoncé et appuyez sur Start, A, Bas, B, A, Gauche, Gauche, A, Bas.

PASSAGES SECRETS

Au hangar

Pour aller a la soufflerie, il faut slider sur l'hélice au milieu du half-pipe.

A l'école

Slidez sur la barre se situant sur le toit de la baraque tout-en-bas du niveau, et vous aurez ainsi accès à la piscine et à ses billets.

LISTE DES FIGURES

Andrew Reynolds

BS Hurricane (grind) : Bas, Droite + A
Darkslide (grind) : Droite, Gauche + A
Nollieflip Underflip (flip) : Bas, Gauche + L

Bob Burnquist

BS Rocket Tailslide (grind) : Haut, Bas + A
One Foot Smith (grind) : Droite, Bas + A
Racket Air (grab) : Gauche, Bas + A

Bucky Lasek

Finger Flip Airwalk (grab) : Gauche, Droite + R
One Foot Japan (grab) : Haut, Droite + R
The Big Hitter (grind) : Gauche, Bas + A

Chad Muska

Double Hardflip (flip) : Droite, Bas + L
Half Flip Casper (flip) : Droite, Gauche + L
Rowley Darkslide (grind) : Gauche, Droite + A

Elissa Steamer

Hospital Flip (flip) : Gauche, Droite + L
Indy Backflip (grab) : Haut, Bas + R
Madonna Tailslide (grind) : Haut, Gauche + A

Eric Koston

Fandangle (grind) : Droite, Bas + A
Indy Frontflip (flip) : Bas, Haut + R
Pizza Guy (grab) : Bas, Gauche + R

Geoff Rowley

BS Hurricane (flip) : Bas, Droite + A
Half Flip Casper (flip) : Droite, Gauche + L
Mute Backflip (grab) : Haut, Bas + R

Jamie Thomas

Beni F-flip Crooks (grind) : Bas, Haut + A
Kickflip 1 Foot Tail (flip) : Gauche, Bas + L
Laser Flip (flip) : Bas, Droite + L

Kareem Cambell

Ghetto Bird (flip) : Bas, Haut + L
Nosegrind to pivot (grind) : Bas, Haut + A
Spidey Grind (grind) : Gauche, Droite + A

Rodney Mullen

Hardflip Late Flip (flip) : Haut, Bas + L
Nosegrab Tailslide (grind) : Haut, Bas + A
Triple Heelflip (flip) : Haut, Droite + L

Rune Glifberg

Christ Air (grab) : Gauche, Droite + R
Kick Flip 1 Foot Tail (flip) : Gauche, Bas + L
One Foot Bluntslide (grind) : Gauche, Haut, A

Steve Caballero

FS 540 (grab) : Droite, Gauche + R
Hang Ten (grind) : Droite, Haut + A
Triple Kickflip (flip) : Haut, Gauche + L

Tony Hawk

900° (grab) : Droite, Bas + R
BS Overturn (grind) : Bas, Gauche + A
Sackstap (grab) : Haut, Bas + R

Tony Hawk's Pro Skater 3

© Activision / Vicarious Visions 2002

+ D'INFOS

FORUM

+ PERSONNAGES CACHÉS

Jouer avec Wolverine

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor, avec n'importe quel skateur.

Jouer avec Shaun Palmer

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 5 fois, avec un skateur différent à chaque fois.

Jouer avec Mindy

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 7 fois, avec un skateur différent à chaque fois.

+ SPONSOR TOUR MODE

Complétez tous les objectifs du jeu, gagnez 2 médailles d'or et achevez le mode carrière avec n'importe quel skateur.

+ NIVEAUX CACHÉS

The Zone level:

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 2 fois, avec un skateur différent à chaque fois.

The Zone - Speed level:

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 4 fois, avec un skateur différent à chaque fois.

The Zone - Rail level:

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 6 fois, avec un skateur différent à chaque fois.

The Zone - Geo level:

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 8 fois, avec un skateur différent à chaque fois.

The Zone - Fan level:

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 9 fois, avec un skateur différent à chaque fois.

Trial mode point objectives:

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 3 fois, avec un skateur différent à chaque fois.

📌 TRICKS SUPPLÉMENTAIRES

Remportez une médaille d'or en compétition pour débloquer des tricks supplémentaires.

📌 NOUVEAUX COSTUMES

Nouveaux costumes dans l'éditeur de personnages:

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or en mode Pro et Sponsor.

Costumes Alternatifs :

Remportez 2 médailles d'or dans le mode Pro.

📌 DÉBLOQUER LES VIDEOS

Achevez le jeu à 100 % et remportez toutes les médailles d'or avec le skateur dont vous désirez obtenir la video.

📌 MEILLEURES APTITUDES

Stats au maximum

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 10 fois, avec un skateur différent à chaque fois.

Perfect rail balance:

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 11 fois, avec un skateur différent à chaque fois.

"Special meter" illimité:

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 12 fois, avec un skateur différent à chaque fois.

Perfect manual balance:

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 13 fois, avec un skateur différent à chaque fois.

📌 ALTÉRATIONS DIVERSES

Petits skateurs:

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 14 fois, avec un skateur différent à chaque fois.

Gros skateurs:

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 17 fois, avec un skateur différent à chaque fois.

Mode Ralenti:

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 15 fois, avec un skateur différent à chaque fois.

Mode turbo

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 16 fois, avec un skateur différent à chaque fois.

Moins de gravité:

Complétez tous les objectifs du jeu et remportez toutes les médailles d'or dans les modes Pro et Sponsor 18 fois, avec un skateur différent à chaque fois.

JOUER AVEC MINDY

Si vous voulez jouer avec Mindy, il vous faut d'abord débloquent le personnage de Spider-Man puis grinder le mur du hangar.

Tony Hawk's Pro Skater 4

© Activision / Vicarious Visions 2002

+ D'INFOS

FORUM

SKATERS CACHÉS

Terminez les challenges du mode Pro pour débloquer les skaters Mindy, Frycook et Momo.

MODE TURBO

Ramassez tous les gaps dans chaque niveau sauf dans The Zone. L'option turbo sera débloquée.

Tony Hawk's Underground

© Activision 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

ZAPPER LE TUTORIEL

Sur le menu principal, maintenez R et faites : gauche, bas, start, start, droite, haut, haut, L, bas.

PERFECT RAIL BALANCE

Pour l'obtenir, il faut terminer le jeu avec deux personnages (par exemple Tony Hawk et Bob Burnquist).

Tony Hawk's Underground 2

© Activision / Vicarious Visions 2004

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

CHEAT MODE

Allez dans les mini-jeux et sélectionnez le jeu "Stylin". Faites un manuel en faisant Haut, Bas, puis respectez les commandes qui apparaissent à droite de l'écran. Vous devez terminer les niveaux suivants pour débloquer les cheat correspondant.

Stud Mod (Niveau 1)
Perfect Rail (Niveau 2)
Always Special (Niveau 3)
Manual Balance (Niveau 4)
Moon Physics (Niveau 5)

NOUVEAUX PERSONNAGES

Allez dans les mini-jeux et sélectionnez le jeu "Tennis Shooter". Vous devez terminer les niveaux suivants pour débloquer les cheat correspondant.

Tony Hawk (Niveau 5)
Bob Burnquist (Niveau 10)
Eric Koston (Niveau 15)
Bam Margera (Niveau 20)
Rodney Mullen (Niveau 25)
Chad Muska (Niveau 30)
Mike Vallely (Niveau 35)
Eric Sparrow (Niveau 39)
Big Foot (Niveau 40)
Wee-Bones (Niveau 41)

LETTRES COMBO

L'un des objectifs consiste à récupérer toutes les lettres du mot COMBO en un seul trick. Pour cela, privilégiez les grind (A).

PLUS DE POINTS

Le meilleur moyen de faire des points est d'activer le cheat mode Moon Physics.

Top Gear Rally

© Kemco 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

CODES

Utilisez un de ces codes en guise de nom :

HOVERCAR Les voitures se pilotent comme des aéroglisseurs

MOONWALK Gravité lunaire

RCRACERS Pilotage RC

Totally Spies!

© Atari / Mistic Software 2005

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

ILLUSTRATIONS BONUS

Une superbe chanteuse

Kiwi-Kiki en danger

Sauvez la Terre

Le test d'aptitude

La poursuite d'Halloween

Terminez le scénario "A Lovely Singer".

Terminez le scénario "The Halloween Chase" et "A Lovely Singer".

Terminez le scénario "Save the Earth".

Terminez le scénario "The Aptitude Test".

Terminez le scénario "The Halloween Chase".

Turok Evolution

© Acclaim / RFX Interactive 2002

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

📌 CODES DES NIVEAUX

Entrez l'un des ces codes pour accéder au niveau souhaité.

K8T87	NL46K	6T8K	1-2
K8T87	NL46K	T7R3	1-3
K8T87	NL46K	4V2T	1-4
K8T87	NL46K	7NR1	2-1
K8977	N5408	VR0S	2-2
K8T77	NL42R	2T74	2-3
K8T77	NL42R	39KV	2-4
K8T77	NL42R	KV41	3-1
55987	L5452	V052	3-2
5K987	V5452	3678	3-3
5K987	V5452	LV15	3-4
5K987	V5452	3K21	4-1
5K987	V5452	9VL2	4-2
KK987	V2457	TV7L	4-3
KK987	V2457	5RTV	4-4
KK987	V245T	K69L	5-1
KK987	V245T	759T	5-2
KL987	NT465	364V	5-3
KL987	NT465	TK8N	5-4

Ultimate Arcade Games

© Telegames

+ D'INFOS

FORUM

 DÉBLOQUER TOUS LES JEUX

Ce code est à faire sur le menu principal : L, L, L, L, R, L, R, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, R, L, R, L et Select.

Ultimate Spider-Man

© Activision / Vicarious Visions 2005

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

LE MODE CHALLENGE

Si vous voulez avoir accès au mode challenge, il vous suffit de finir le jeu.

RALENTI

Mettez le jeu en pause, appuyez sur L et R simultanément, puis faites Start pour enlever la pause.

Urban Yeti

© Telegames / Cave Barn 2002

+ D'INFOS

FORUM

🚩 CHEAT MODE

A l'écran principal, sélectionnez l'option Continue. Entrez TONYGOLD en guise de nom pour débloquer les options de triche.

🚩 MODE BUG

Entrez le code BSWBSWS pour jouer dans un niveau aux graphismes étranges.

🚩 CODES DE NIVEAUX

- 1 BUZZWORD
- 2 FOREWORD
- 3 COOKBOOK
- 4 FEEDBAGS
- 5 HAMSTEAK
- 6 DAYBREAK
- 7 SUNLIGHT
- 8 NITETIME
- 9 EASTSIDE
- 10 BEATDOWN
- 11 VENGEFUL
- 12 FRISBEES
- 13 ICESKATE
- 14 PINGPONG
- 15 DOWNTOWN
- 16 CITYMAPS
- 17 DUMPSTER
- 18 WATERWAY
- 19 TIRETUBE
- 20 YETIRAFT
- 21 SUBURBIA
- 22 HOUSETOP
- 23 CITIZENS
- 24 CHICKENS
- 25 SONGBIRD
- 26 PROVIDER

Van Helsing

© Vivendi Universal Games / Saffire 2004

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

CODES DE NIVEAUX

9C1 P!W LC1	Niveau 2
8P\$ 7D8 KC1	Niveau 3
4H@ 5DH 311	Niveau 4
65M 5HL 611	Niveau 5
54! 5DV 411	Niveau 6
2S5 M12 111	Niveau 7
3X9 M12 111	Niveau 8
CG5 B78 *M1	Niveau 9
BF1 8KF MC1	Niveau 10
7BQ *24 8C1	Niveau 11
DL5 BF3 QM1	Niveau 12

VIP

© Ubisoft / Planet Interactive Development 2002

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

CODES DE NIVEAUX

- 2. AWJW
- 3. Q4KT
- 4. PSLQ
- 5. TQWN
- 6. S3NK
- 7. AM3H
- 8. QKP1

Wario Land 4

© Nintendo 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

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'attrapez 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.

Wario Ware Inc. : Mega Mini-Jeux

© Nintendo 2003

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

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.

Wild Thornberrys : Chimp Chase

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

CODES DES NIVEAUX

4S7JXTJ3

473H1SZD

B147T3B2

4DZZFB7F

Y5TSGWK2

6GRHJ74W

KF3W?6Jr

MR8594NJ

8!YJCDH4

!!2VKJFS

NDC4SJ3S

M661M8LB

Wing Commander Prophecy

© Take 2 Interactive / Origin Systems

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

CHEAT MODE

Faites les manipulations indiquées ci-dessous à l'écran Start pour activer les Cheat Codes correspondants. Un son confirmera la validité du code.

Invincibilité : Haut, Bas, A, B, Gauche, Droite, L, L, R, R, B et A.

Choix du niveau : Haut, Haut, L, R, Bas, Bas, A, A, B, A.

Tous les vaisseaux : R, L, A, A, A, B, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, A.

Wolfenstein 3D

© Bam! / id Software 2002

+ D'INFOS

FORUM

CHEAT MODE

God Mode

Faites start en cours de jeu, maintenez L 1 R et pressez A, A, B, A, A, A, A,A.

Tout les items et santé au max.

Faites start en cours de jeu, maintenez L 1 R et pressez A, A, B, B, A, A, A, A,A.

Niveau suivant

Faites start en cours de jeu, maintenez L 1 R et pressez A, B, A, A, B, B, B, A.

Aller au Boss suivant

Faites start en cours de jeu, maintenez L 1 R et pressez A, B, A, A, B, B, A, A.

Worms World Party

© Ubisoft / Team 17 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

TOUTES LES ARMES

Durant une partie, allez sur l'écran de sélection des armes. Placez le curseur sur "Skip-Go" et appuyez sur A. Sans relacher, retournez sur l'écran des armes, maintenez L + Bas + B et faites Select 4 fois.

WWE Survivor Series

© THQ / Jakks Pacific 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

NOUVEAUX PERSONNAGES

The Rock : Gagnez le mode RAW Story plus de 5 fois avec Chris Jericho.

The Big Show : Gagnez le mode Story plus de 5 fois avec The Undertaker.

WWF : Road to Wrestlemania

© THQ / Natsume 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DE NIVEAUX

Codes pour Stone Cold Steve Austin

HHMBCQ84
HMQ6H2R4
HMHM3QR4
CMVO23WC
CCO03VWC
CRWC73CW
CHH2WVWW
CHZQH3C4
HCWMQZR4
60LBL786

Fin

68MCM876

Pour défendre le titre

OOCBBZ84
O8CCC874
6RLBM686
O8BMM074
O8BMC874
68MBLQ86
O8CMCO74
O8CCMO74
OOC8M874
O8CLM874
OOLBB284
OOMCC874

X-Men 2 : La Vengeance de Wolverine

© Activision / Vicarious Visions 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

NOUVEAUX COSTUMES

Appuyez rapidement sur haut, bas, haut, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A à l'écran principal.

X-Men : Reign of Apocalypse

© Activision 2001

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Appuyez sur A + B pour réaliser ces combos spéciaux.

Xevious

© Nintendo / Namco 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

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.

JOUER EN LINK

Pour jouer en link, reliez les deux GBA avec le câble link, maintenez L + R à l'écran titre sur la 1ère GBA pour faire apparaître le sous-menu et choisissez l'option "jeu en link". Vous ne pourrez toutefois jouer qu'alternativement.

XXX

© Activision / Digital Eclipse 2002

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

VIES INFINIES ET LE PLEIN DE MUNITIONS

Une fois que vous aurez terminé le jeu, allez dans le menu Extras où vous pourrez activer les vies infinies et les munitions illimitées.

Yggdra Union : We'll Never Fight Alone

© Atlus / Sting

+ D'INFOS

FORUM

📌 BONUS DE FIN

Ces conditions sont à remplir avant de terminer le jeu.

Albums des objets

Récupérez le livre d'objets en BF39.

Illustrations des cartes

Récupérez les Revelations of Pantheon en BF47.

Illustrations des personnages

Récupérez le Hand mirror of Utsmi en BF18.

Sound Test

Récupérez la vieille boîte à musique en BF28.

Statistiques de jeu

Récupérez la Lithography of Mesara en BF44.

📌 MODES SECRETS

Citations

Terminer le jeu en Hard.

Contenu supplémentaire

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Hyper Vitesse

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Mode Hard

Terminer le jeu une fois.

Yoshi's Island : Super Mario Advance 3

© Nintendo 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

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.

Yoshi's Universal Gravitation

© Nintendo / Artoon 2005

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

📌 MODE CHALLENGE

- Challenge 1 Battez le second Bowser.
- Challenge 2 Complétez la galerie des oeufs en gobant les cerises.
- Challenge 3 Complétez la galerie des oeufs en gobant les cerises.
- Challenge 4 Complétez la galerie des oeufs en gobant les cerises.
- Challenge 5 Obtenez toutes les médailles d'or.

📌 LA ROULETTE

Vous aurez deux fois plus de chances de gagner à la roulette si vous avez obtenu une médaille d'or.

Yu-Gi-Oh! Destiny Board Traveler

© Konami 2005

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

DÉBLOQUER DES PERSONNAGES

Sur l'écran titre, tapez l'un des codes suivants pour débloquent le personnage correspondant :

Grandpa

L, Droite + B, Droite, B, R, Gauche, Bas, A

Kaibaman

Bas, B, Gauche, Droite, Droite, R, Haut + R, A

Yami Bakura

L, Bas, Droite, Gauche + B, R, Bas, Bas, A

Yami Yugi

R, Gauche, B, Droite, Haut + R, Droite, Bas, A

LES MAPS

Chicago

Rempportez une partie avec la Magicienne des Ténèbres.

Désert

Rempportez une partie avec Mai Valentine.

Domino Pier

Rempportez une partie avec Joey.

Kaiba Corp

Rempportez une partie avec Kaibaman.

Ruines Maya

Rempportez une partie avec Rebecca.

Monde spatial

Rempportez une partie avec Kaiba.

Monde Toon

Rempportez une partie avec Pegasus.

Yu-Gi-Oh! Le Jour du Duelliste : World Championship Tournament 2005

© Konami 2005

+ D'INFOS

FORUM

+ NOUVEL ÉCRAN TITRE

Lorsque le jeu n'est pas terminé, l'écran titre est bleu, tandis qu'il devient violet une fois terminé. Vous pouvez revenir à l'écran bleu en appuyant sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A à l'écran titre. Le code marche également pour revenir à l'écran violet.

+ VOIR LES CRÉDITS

Terminez le jeu une fois, puis à tout moment faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A pour revoir les crédits.

+ DUELLISTES CACHÉS

Après avoir remporté le tournoi national et gagné le trophée, vous assistez aux crédits puis à une scène où vous voyez Yami Bakura, Yami Yugi et Marek. Sauvegardez le jeu puis chargez votre partie pour affronter de nouveaux duellistes. A chaque fois que vous les battez, vous remporterez plus de 700 DP.

+ CHEAT CODES

Allez au distributeur de carte, appuyez sur R et entrez les codes suivants pour obtenir les cartes désirées.

00295517	Océan légendaire
02863439	Reflet infernal n°2
02964201	Ryu-Ran
03366982	Dragon épée d'alligator
11549357	Gamma le guerrier aimant
14087893	Le livre de la Lune
17658803	Dragon étincelant
21597117	Un héros émerge
28279543	Malédiction du dragon
28596933	Le battement d'aile du dragon géant
32437102	L'attaque du dragon
33396948	Exodia l'interdit
40659562	Sphinx gardien
42431843	Cerveau ancien
45231177	Spadassin des flammes
47233801	Syndrome du serpent des ténèbres
53129443	Trou noir

74677422	Dragon noir aux yeux rouges
81480460	Revolver dragon
86325596	Baron de l'épée infernale
88819587	Bébé dragon

Yu-Gi-Oh! Les Cartes Sacrées

© Konami 2004

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

LES 5 PARTIES D'EXODIA

44519536	Jambe gauche
07902349	Bras gauche
33396948	Tête d'Exodia
70903634	Bras droit
08124921	Jambe droite

AJOUTER 100 POINTS À LA CAPACITÉ DE VOTRE DECK

Tapez **98025229** dans la machine du magasin de carte. Attention, ce code ne fonctionne qu'une seule fois.

CARTES SUPPLÉMENTAIRES

23995346	Dragon aux yeux bleus ultra (4500ATK 3800DEF)
31829185	Dark Necrofear (2200ATK 2800DEF)
45231177	Epéiste de flamme
62873545	Maître du Dragon Soldat (5000ATK 5000DEF)
78193831	Buster Blader
88819587	Bébé dragon
99267150	Dragon mythique (5000ATK 5000DEF)

Yu-Gi-Oh! Reshef le Destructeur

© Konami 2004

+ D'INFOS

FORUM

+ CARTES PUISSANTES

Pour acquérir de nouvelles cartes puissantes, vous devez vous rendre dans la boutique de cartes du grand-père de Yugi. Allumez l'ordinateur à droite de la pièce et acceptez d'entrez un mot de passe de 8 caractères pour 1000 points. C'est de cette manière que vous accéderez aux meilleures cartes.

+ OPTIMISER SON JEU

Pour améliorer votre deck de cartes, efforcez-vous de défier un maximum de duellistes avec le bouton R et pariez systématiquement une Carte Ante pour obtenir une carte supplémentaire en cas de victoire. Si vous échouez, rechargez votre partie pour ne pas perdre votre carte. Etudiez également le style de jeu de votre adversaire pour sortir un maximum de cartes de type supérieur.

+ SCHÉMA DE RELATIONS DE TYPES

Dans cet épisode, n'importe quelle carte est susceptible de battre une carte adverse quel que soit son nombre de points d'attaque et de défense du moment qu'elle appartient au type supérieur. Voici les relations de complémentarité qu'il faut garder à l'esprit absolument :

-Feu > Forêt > Vent > Terre > Eclair > Eau > Feu
-Ténèbres > Lumière > Démon > Rêves > Ténèbres

+ CODES DE CARTES

Pour taper les codes suivants, allez dans le magasin de cartes (situé tout en bas à gauche de la place du clocher). Entrez dans le magasin : en haut à droite vous trouverez un PC rouge. Celui-ci vous demande d'écrire un mot de passe (si vous vous trompez de chiffre, appuyez sur B). Voici des codes de cartes :

16972957	Doma l'ange du silence
28279543	Malédiction du dragon
30113682	Juge
31786629	Dragon éclair
66889139	Gaia le dragon champion
70781052	Crâne invoqué
74677422	Dragon noir aux yeux rouges
89631139	Dragon blanc aux yeux bleus

ATTENTION : il faut payer 1000 dominos pour utiliser le PC et en plus, il faut payer la carte pour l'obtenir. Si vous

acheter une carte, elle n'est pas encore dans le deck. Pour la lui mettre, appuyez sur START et allez dans votre deck. Supprimez une carte et appuyez sur B. Allez dans le coffre et ajoutez la carte achetée dans le deck.

📌 DRAGON AILÉ DE RA (MODE PHÉNIX)

Pour débloquent le surpuissant mode Phénix, vous devez, à partir du moment où vous avez débloquent l'île de Pégasus, vous rendre au magasin de cartes et rentrer comme mot de passe (ça coûte 1000 dominos) **51404976** sur la machine orange. Rendez-vous ensuite en Egypte pour voir une petite scène et le mode Phénix apparaître.

📌 CARTES BONUS

13069066	011-Epée de Dragon
14181608	008-Champihomme
15025844	008-Elfe Mystique
17968114	626-Amazone des Mers
18144506	672- Plumeau de Harpie
23771716	440-Poisson aux 7 couleurs
36039163	199- Chevalier Pingouin
36304921	163-Fantôme Spirituel
36904469	150-Akhihiron
39256679	757-Bêta le Guerrier aimant
40173854	639-Bugroth Amphibie
40387124	579-Fleur des Abysses
41356845	685-Piège Acide
46986414	038-Magicien des Ténèbres
50725996	578-Chevalier Magicien des Ténèbres
53493204	109-Déesse au 3e Oeil
55210709	163-Lisark
64428736	761-Epée d'Alligator
66672569	097-Dragon Zombie
70924884	477-Alinsection
75889523	202-Marmotte de l'Infamie
76812113	062-Harpie
81492226	167-Jarre Ancienne
93221206	433-Elfe Ancien
94004268	633-Amazone Femme-épée
95174353	484-Ameba
99785935	738-Alpha le Guerrier aimant

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

CODES DES CARTES

21597117	A Hero Emerges
41356845	Acid Trap Hole
10509340	Ancient Gear Beast
92001300	Ancient Gear Castle
83104731	Ancient Gear Golem
56094445	Ancient Gear Soldier
15013468	Andro Sphinx
59464593	Armed Dragon LV10
00980973	Armed Dragon LV3
46384672	Armed Dragon LV5
91989718	Attack Reflector Unit
22790789	B.E.S. Crystal Core
05053103	Battle Ox
49522489	Beelze Frog
41426869	Black Illusion Ritual
65169794	Black Pendant
98239899	Blast with chain
53183600	Blue-Eyes Toon Dragon
23995346	Blue-Eyes Ultimate Dragon
89631139	Blue-Eyes White Dragon
29401950	Bottomless Trap Hole
30548775	Branch!
71413901	Breaker the Magical Warrior
06214884	Brron, Mad King of Dark World
53586134	Bubble Blaster
80075749	Bubble Illusion
61968753	Bubble Shuffle
27191436	Burst Return
97077563	Call of The Haunted
11384280	Cannon Soldier
48276469	Chain Burst
04031928	Change of Heart
82301904	Chaos Emperor Dragon-Envoy of the End
46910446	Chthonian Alliance
22479888	Clay Charge
10375182	Command Knight
31036355	Creature Swap
52571838	Creeping Doom Manta
68774379	Cyber Barrier Dragon
70095154	Cyber Dragon
01546123	Cyber End Dragon
34124316	Cyber Jar
34124316	Cyber Jar
04162088	Cyber Laser Dragon
74157028	Cyber Twin Dragon

69015963	Cyber-Stein
29612557	Cyclone Boomerang
11321183	Dark Blade
33875961	Dark Catapult
21417692	Dark Elf
53129443	Dark Hole
46986414	Dark Magician
98502113	Dark Paladin
44763025	Delinquent Duo
44883830	Des Croaking
84451804	Des Frog
11961740	Different Dimension Capsule
67095270	Dimension Wall
49010598	Divine Wrath
34187685	Double Attack
43250041	Draining Shield
13532663	Dummy Golem
60082869	Dust Tornado
46128067	Ebon Magician Curran
90219263	Elegant Egotist
65260293	Element Magician
21844576	Elemental Hero Avian
59793705	Elemental Hero Bladedge
77979666	Elemental Hero Bubbleman
58932615	Elemental Hero Burstinatrix
84327329	Elemental Hero Clayman
35809262	Elemental Hero Flame Wingman
89252153	Elemental Hero Necroshade
05285665	Elemental Hero Neo Bubbleman
47737087	Elemental Hero Rampart Blaster
20721928	Elemental Hero Sparkman
81197327	Elemental Hero Steamhealer
61204971	Elemental Hero Thunder Giant
86188410	Elemental Hero Wildheart
96355986	Enchanted Javelin
08198712	End of the World
74131780	Exiled Force
33396948	Exodia the Forbidden One
99267150	F.G.D. - Five God Dragon
45425051	Fairy King Truesdale
97687912	Fairy Meteor Crush
89731911	Familiar Knight
19394153	Feather Shot
71060915	Feather Wind
66788016	Fissure
87430998	Forest
26931058	Formation Union
18511384	Fusion Recovery
26902560	Fusion Sage
37684215	Fusion Sword Murasume Blade
00423705	Gearfried the Iron Knight
57046845	Gearfried the Swordmaster
69140098	Gemini Elf
69933858	Gilford the Legend
78658564	Goblin Attack Force

53493204	Goddess with the Third Eye
27408609	Golden Homunculus
82542267	Gravedigger Ghoul
47879985	Guardian of the Throne Room
31122090	Gyakutenno Megami
32491822	Hamon, Lord of Striking Thunder
27927359	Harpie Lady 2
19613556	Heavy Storm
54493213	Helios - the Primordial Sun
80887952	Helios Duo Megistus
26647858	Hero Ring
22020907	Hero Signal
98069388	Horn of Heaven
38552107	Horn of Light
14391920	Inferno Tempest
79575620	Injection Fairy Lily
03056267	Invader of the Throne
21770260	Jam Breeding Machine
23635815	Jerry Beans Man
05257687	Jowls of Dark Demise
30113682	Judge Man
54541900	Karbonala Warrior
40640057	Kuriboh
97590747	La Jinn The Mystical Genie of The Lamp
61850482	Level Modulation
25290459	Level Up!
55226821	Lightning Blade
69162969	Lightning Vortex
83746708	Mage Power
77414722	Magic Jammer
32723153	Magical Explosion
81210420	Magical Hats
31560081	Magician of Faith
99597615	Malevolent Nuzzler
95492061	Manju of the Ten Thousand Hands
02460565	Marauding Captain
28933734	Mask of Darkness
29549364	Mask of Restrict
62873545	Master of Dragon Knight / Soldier
22609617	Mataza the Zapper
44656491	Messenger of Peace
50705071	Metalzoa
33767325	Meteor of Destruction
75285069	Moisture Creature
13803864	Mokey Mokey King
83764718	Monster Reborn
47507260	Mystic Swordsman LV 2
74591968	Mystic Swordsman LV 4
98745000	Mystical Knight of Jackal
05318639	Mystical Space Typhoon
38299233	Needle Wall
81843628	Needle Worm
04041838	Ninja Grandmaster Sasuke
71044499	Nobleman of Crossout
52077741	Obnoxious Celtic Guardian

79335209	Ojama Black
08251996	Ojama Delta Hurricane!!
12482652	Ojama Green
90140980	Ojama King
29843091	Ojama Trio
42941100	Ojama Yellow
24643836	Ojamagic
98259197	Ojamuscle
73398797	Paladin of White Dragon
24094653	Polymerization
70828912	Premature Burial
02316186	Princess Curran
26439287	Proto Cyber Dragon
26439287	Proto-Cyber Dragon
69890967	Raviel, Lord of Phantasms
74694807	Re-Fusion
74677422	Red-Eyes B. Dragon
32807846	Reinforcement of the Army
75417459	Release Restraint
64631466	Relinquished
78211862	Rising Energy
88279736	Robbin' Goblin
51452091	Royal Decree
46427957	Ruin, Queen of Oblivion
32268901	Salamandra
26202165	Sangan
63035430	Scyscraper
73665146	Silent Magician Lv4
72443568	Silent Magician Lv8
73752131	Skilled Dark Magician
63035430	Skyscraper
78636495	Slate Warrior
45986603	Snatch Steal
86318356	Sogen
68005187	Soul Exchange
68005187	Soul Exchange
97362768	Spark Blaster
18807108	Spellbinding Circle
51402177	Sphinx Teleia
23205979	Spirit Reaper
70781052	Summoned Skull
16589042	Swift Gaia the Fierce Knight
72302403	Swords of Revealing Light
10456559	T.A.D.P.O.L.E.
89698120	Tactical Espionage Expert
91345518	The Agent of Judgment - Saturn
71107816	The Bistro Butcher
97093037	The Creator Incarnate
43434803	The Shallow Grave
95281259	The Warrior returning alive
87997872	Theinen the Great Sphinx
71625222	Time Wizard
15270885	Toon Goblin Attack Force
15259703	Toon World
04206964	Trap Hole

12538374	Treeborn Frog
72709014	Trial of the Princesses
79759861	Tribute to The Doomed
34853266	Tsukuyomi
94568601	Tyrant Dragon
22702055	Umi
06007213	Uria, Lord of Sealing Flames
22056710	Vampire Genesis
58859575	VW-Tiger Catapult
84243274	VWXYZ-Dragon Catapult Cannon
96300057	W-Wing Catapult
12607053	Waboku
17078030	Wall of Revealing Light
23424603	Wasteland
73891874	White Horn Dragon
68427465	Wicked-Breaking Flameberge-Baou
57116033	Winged Kuriboh
98585345	Winged Kuriboh LV10
78010363	Witch of the Black Forest
35322812	Woodborg Inpachi
06480253	Wroughtweiler
62651957	X-Head Cannon
91998119	XYZ-Dragon Cannon
65622692	Y-Dragon Head
64500000	Z-Metal Tank
24311372	Zoa

Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004

© Konami 2004

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

REVOIR LES CRÉDITS

Après avoir vu les crédits une première fois, vous pouvez les revoir en faisant Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A à l'écran de sélection.

LIMITATION

Terminez le jeu à 100% pour débloquer l'option de désactivation de limitation

BOOSTER

Blue Millennium Booster

Battez Rare Hunter 10 fois.

Blue/Green Millennium Booster

Battez Strings 10 fois.

Dark Ruler Hades Booster

Battez Bandit Keith 10 fois.

Gold Millennium Booster

Battez Odion 10 fois.

Guardian Sphinx Booster

Battez Pegasus 10 fois.

Jinzo Booster

Battez Weevil 10 fois.

Purple Millennium Booster

Battez Umbra and Lumis 10 fois.

Red Millennium Booster

Battez Arkana 10 fois.

Relinquished Booster

Battez Rex Raptor 10 fois.

The Masked Beast Booster

Battez Maku Tsunami 10 fois.

Thousand-eyes Restrict Booster

Battez Bonz 10 fois.

Toon Summoned Skull Booster

Battez Espa Roba 10 fois.

Yamata Dragon Booster

Battez Joey Wheeler 10 fois.

Zombrya the Dark Booster

Battez Mai Valentine 10 fois.

📌 PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Rex Raptor

Battez 3 fois les duellistes de Nv. 1 et ouvrez 5 fois le deck "Dragon blanc aux yeux bleus".

Espa Roba

Battez 3 fois les duellistes de Nv. 1 et ouvrez 5 fois le deck "Dragon noir aux yeux rouges".

Weevil Underwood (Insector Haga)

Battez 3 fois les duellistes de Nv. 1 et ouvrez 5 fois le deck "Dragon crâne noir".

Bonz

Battez 3 fois les duellistes de Nv. 1 et ouvrez 5 fois le deck "Dragon tonneau".

Mako Tsunami

Battez 3 fois les duellistes de Nv. 1 et ouvrez 5 fois le deck "Lustre noir du soldat".

Mai Valentine

Battez 5 fois les duellistes de Nv. 2. Vous devez gagner les cartes "Harpie" et "Plumeau de Harpie" mais vous ne devez PAS les mettre dans votre deck.

Bandit Keith

Battez 5 fois les duellistes de Nv. 2. Vous devez gagner la carte "Dragon Tonneau" mais elle ne doit PAS être dans votre deck.

Joey Wheeler

Battez 5 fois les duellistes de Nv. 2. Vous devez gagner la carte "Jinzo" mais elle ne doit PAS être dans votre deck.

Maximillion Pegasus

Battez 5 fois les duellistes de Nv. 2. Vous devez gagner les cartes "Monde animé", "Dragon blanc aux yeux bleus animé" et "Crâne invoqué animé" mais elles ne doivent PAS être dans votre deck.

Les Goules

Vous devez battre 7 fois les duellistes de Nv. 3 et une case apparaîtra avec un goule. Vous devrez gagner les 5 Goules et Marik une fois puis ils apparaîtront dans les cases. (Arkana, Rare Hunter, Umbra et Lumis, Strings, Odion et Marik).

Ishizu Ishtar

Battez 10 fois les duellistes de Nv. 4 et vous devez enlever toutes vos cartes magies et pièges de votre deck.

Seto Kaiba

Battez Ishizu Ishtar 10 fois.

Shadi

Battez Seto Kaiba 10 fois.

Simon

Battez 15 fois les duellistes de Nv. 5. Battez 3 fois de suite Tea OU Tristan OU Truesdale, puis la 4ème fois, Simon apparaîtra.

Yami Bakura

Battez 15 fois les duellistes de Nv. 5. Battez 3 fois de suite Bakura, puis la 4ème fois, Yami Bakura apparaîtra.

Yami Marik

Battez 15 fois les duellistes de Nv. 5. Battez 3 fois de suite Marik, puis la 4ème, Yami Marik apparaîtra.

Duel Computer

Battez 15 fois les duellistes de Nv. 5. Battez 3 fois de suite Kaiba, enfin la 4ème fois, Duel Computer apparaîtra.

Yami Yugi

Battez 15 fois les duellistes de Nv. 5. Battez 3 fois de suite Yugi, enfin la 4ème fois, Yami Yugi apparaîtra.

Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition

© Konami 2003

+ D'INFOS

FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Bandit Ken

Avoir un écart de 5 victoires contre tous tes adversaires

Duke Devlin

Battre tous les adversaires une fois

Maximillion Pégasus

Obtenir la carte magie Monde Animé

Rare Hunter, Orion et Shadi

Remporter la victoire lors des combats dans la pyramide contre les Gouls

Mokuba

Perdre 5 fois contre n'importe quel adversaire

MODE CARD LIMIT

Terminez tous les championnats à cartes limités.

TOUTES LES CARTES

23771716	7 Colored Fish
86198326	7 Completed
77568553	Acid Crawler
41356845	Acid Trap Hole
08353769	Air Eater
75889523	Air Marmot of Nefariousness
38035986	Akakieisu
36904469	Akihiron
64428736	Alligator's Sword
03366982	Alligator's Sword Dragon
99785935	Alpha The Magnet Warrior
17968114	Amazon of the Seas
95174353	Ameba
40173854	Amphibious Bugroth
42431843	Ancient Brain
93221206	Ancient Elf
81492226	Ancient Jar

43230671	Ancient Lizard Warrior
14015067	Ancient One of the Deep Forest
17092736	Ancient Telescope
49587396	Ancient Tool
48365709	Ansatsu
89904598	Anthrosaurus
42364257	Anti Raigeki
58921041	Anti-Magic Fragrance
48539234	Appropriate
95132338	Aqua Chorus
86164529	Aqua Dragon
85639257	Aqua Madoor
14708569	Arlownay
36151751	Arma Knight
53153481	Armaill
09076207	Armed Ninja
36868108	Armored Glass
15480588	Armored Lizard
16246527	Armored Rat
17535588	Armored Starfish
20277860	Armored Zombie
40619825	Axe of Despair
48305365	Axe Raider
88819587	Baby Dragon
36280194	Backup Soldier
61528025	Banisher of the Light
06840573	Barox
81480460	Barrel Dragon
67841515	Barrel Lily
10476868	Barrel Rock
89091579	Basic Insect
05053103	Battle Ox
18246479	Battle Steer
55550921	Battle Warrior
84990171	Bean Soldier
46009906	Beast Fangs
99426834	Beastking of the Swamps
????????	Beastly Mirror Ritual
16899564	Beautiful Headhuntress
32452818	Beaver Warrior
94022093	Behegon
83555666	Bell of Destruction
39256679	Beta The Magnet Warrior
25655502	Bickuribox
16768387	Big Eye
53606874	Big Insect
65240384	Big Shield Gardna
08058240	Binding Chain
07670542	Bio Plant
89832901	Black Dragon Jungle King
41426869	Black Illusion Ritual
????????	Black Luster Ritual
????????	Black Luster Soldier
65169794	Black Pendant
????????	Black Skull Dragon

87564352	Blackland Fire Dragon
28470714	Bladefly
70138455	Blast Juggler
26302522	Blast Sphere
25880422	Block Attack
20871001	Blue Medicine
35282433	Blue-Eyed Silver Zombie
53183600	Blue-Eyes Toon Dragon
????????	Blue-Eyes Ultimate Dragon
89631139	Blue-Eyes White Dragon
80906030	Blue-Eyes White Dragon
41396436	Blue-Winged Crown
21340051	Boar Soldier
12146024	Bolt Escargot
91595718	Book of Secret Arts
81386177	Bottom Dweller
16507828	Braccio-raidus
20101223	Breath of Light
82878489	Bright Castle
06297941	Burglar
18937875	Burning Spear
78193831	Buster Blader
78637313	Call of the Dark
16970158	Call of the Grave
97077563	Call Of The Haunted
47695416	Candle of Fate
11384280	Cannon Soldier
00062121	Castle of Dark Illusions
44209392	Castle Walls
95727991	Catapult Turtle
36468556	Ceasefire
91152256	Celtic Guardian
90101050	Celtic Guardian
20228463	Ceremonial Bell
01248895	Chain Destruction
79323590	Chain Energy
????????	Chakra
04031928	Change of Heart
37421579	Charubin the Fire Knight
81380218	Chorus of Sanctuary
41218256	Claw Reacher
92667214	Clown Zombie
33413638	Cockroach Knight
????????	Cocoon of Evolution
????????	Commencement Dance
17375316	Confiscation
????????	Cosmo Queen
????????	Crab Turtle
93889755	Crass Clown
67494157	Crawling Dragon
38289717	Crawling Dragon #2
53713014	Crazy Fish
46696593	Crimson Sunbird
77998771	Crow Goblin
57728570	Crush Card

28279543	Curse of Dragon
12470447	Curse of Fiend
22026707	Curtain of the Dark Ones
06400512	Cyber Commander
30655537	Cyber Falcon
34124316	Cyber Jar
89112729	Cyber Saurus
63224564	Cyber Shield
44865098	Cyber Soldier
69015963	Cyber-Stein
48766543	Cyber-Tech Alligator
59983499	Dancing Elf
72520073	Dark Artist
41949033	Dark Assailant
32344688	Dark Chimera
21417692	Dark Elf
04614116	Dark Energy
09159938	Dark Gray
53129443	Dark Hole
81057959	Dark Human
53375573	Dark King of the Abyss
????????	Dark Magic Ritual
46986414	Dark Magician
40609080	Dark Magician
????????	Dark Magician Girl
99261403	Dark Rabbit
92377303	Dark Sage
40196604	Dark Shade
35565537	Dark Witch
59784896	Dark Zebra
38247752	Dark-Eyes Illusionist
17881964	Darkfire Dragon
05388481	Darkfire Soldier #1
78861134	Darkfire Soldier #2
80168720	Darkness Approaches
45895206	Dark-Piercing Light
43500484	Darkworld Thorns
28593363	Deepsea Shark
44763025	Delinquent Duo
19159413	De-Spell
73481154	Destroyer Golem
????????	Dian Keto the Cure Master
69893315	Dice Armadillo
37043180	Dimensional Warrior
76446915	Disk Magician
40826495	Dissolverock
74701381	DNA Surgery
25882881	Dokuroizo the Grim Reaper
????????	Dokurorider
16972957	Doma The Angel of Silence
00756652	Doron
24194033	Dorover
50045299	Dragon Capture Jar
55763552	Dragon Piper
28563545	Dragon Seeker

01435851	Dragon Treasure
66672569	Dragon Zombie
70681994	Dragoness the Wicked Knight
13215230	Dream Clown
00473469	Driving Snow
16353197	Drooling Lizard
84916669	Dryad
12493482	Dunames Dark Witch
51228280	Dungeon Worm
60082869	Dust Tornado
60866277	Earthshaker
42578427	Eatgaboon
06367785	Eldeen
55875323	Electric Lizard
11324436	Electric Snake
37820550	Electro-Whip
90219263	Elegant Egotist
39897277	Elf's Light
15237615	Empress Judge
96355986	Enchanted Javelin
75376965	Enchanting Mermaid
94716515	Eradicating Aerosol
56606928	Eternal Draught
95051344	Eternal Rest
05556668	Exchange
26725158	Exile of the Wicked
33396948	Exodia the Forbidden One
64511793	Eyewear
20315854	Fairy Dragon
17653779	Fairy's Hand Mirror
37160778	Fairywitch
75582395	Faith Bird
03027001	Fake Trap
41392891	Feral Imp
77456781	Fiend Kraken
68870276	Fiend Reflection #1
02863439	Fiend Reflection #2
22855882	Fiend Sword
52800428	Fiend's Hand
????????	Fiend's Mirror
????????	Final Destiny
73134081	Final Flame
46534755	Fire Kraken
53581214	Fire Reaper
53293545	Firegrass
????????	Firewing Pegasus
71407486	Fireyarou
66788016	Fissure
60862676	Flame Cerebrus
42599677	Flame Champion
58528964	Flame Ghost
34460851	Flame Manipulator
45231177	Flame Swordsman
40502030	Flame Swordsman
02830619	Flame Viper

96890582	Flash Assailant
95952802	Flower Wolf
84834865	Flying Kamakiri #1
03134241	Flying Kamakiri #2
98252586	Follow Wind
74923978	Forced Requisition
87430998	Forest
????????	Fortress Whale
????????	Fortress Whale's Oath
98818516	Frenzied Panda
26902560	Fusion Sage
01641882	Fusionist
56594520	Gaia Power
66889139	Gaia the Dragon Champion
06368038	Gaia The Fierce Knight
00603060	Gaia The Fierce Knight
16229315	Gale Dogra
11549357	Gamma The Magnet Warrior
34536276	Ganigumo
90844184	Garma Sword
78577570	Garma Sword Oath
49888191	Garnecia Elefantis
14977074	Garoozis
69780745	Garvas
????????	Gate Guardian
19737320	Gatekeeper
05818798	Gazelle the King of Mythical Beasts
69140098	Gemini Elf
49370026	Genin
24668830	Germ Infection
95265975	Ghoul with an Appetite
41762634	Giant Flea
95178994	Giant Germ
72299832	Giant Mech-Soldier
97017120	Giant Rat
58831685	Giant Red Seasnake
41403766	Giant Scorpion of the Tundra
13039848	Giant Soldier of Stone
42703248	Giant Trunade
96981563	Giant Turtle Who Feeds on Flames
98299011	Gift of The Mystical Elf
33621868	Giganto
08471389	Giga-tech Wolf
51828629	Giltia the D. Knight
????????	Glory of the King's Hand
04149689	Goblin Fan
11868825	Goblin's Secret Remedy
67959180	Goddess of Whim
53493204	Goddess with the Third Eye
15367030	Gokibore
79571449	Graceful Charity
74137509	Graceful Dice
02906250	Grappler
82542267	Gravedigger Ghoul
16762927	Gravekeeper's Servant

61705417	Graverobber
27094595	Graveyard and the Hand of Invitation
55691901	Great Bill
54622031	Great Mammoth of Goldfine
????????	Great Moth
13429800	Great White
22910685	Green Phantom King
61831093	Greenkappa
53829412	Griffore
95744531	Griggle
58314394	Ground Attacker Bugroth
65623423	Gruesome Goo
55608151	Gryphon Wing
89272878	Guardian of the Labyrinth
85448931	Guardian of the Sea
47879985	Guardian of the Throne Room
73079365	Gust
55321970	Gust Fan
31122090	Gyakutenno Megami
????????	Hamburger Recipe
07089711	Hane-Hane
84285623	Haniwa
99030164	Happy Lover
20060230	Hard Armor
76812113	Harpie Lady
12206212	Harpie Lady Sisters
30532390	Harpie's Brother
18144506	Harpie's Feather Duster
52040216	Harpie's Pet Dragon
19613556	Heavy Storm
52584282	Hercules Beetle
89987208	Hero of the East
64501875	Hibikime
54579801	High Tide Gyojin
46130346	Hinotama
96851799	Hinotama Soul
81863068	Hiro's Shadow Scout
46718686	Hitodenchak
76184692	Hitotsu-Me Giant
10859908	Holograh
69669405	Horn Imp
98069388	Horn of Heaven
38552107	Horn of Light
64047146	Horn of the Unicorn
67629977	Hoshiningen
43530283	Hourglass of Courage
08783685	Hourglass of Life
15083728	House of Adhesive Tape
????????	Hungry Burger
80141480	Hunter Spider
38982356	Hyo
02118022	Hyosube
62397231	Hyozanryu
20848593	Ice Water
81686058	Ill Witch

28546905	Illusionist Faceless Mage
61740673	Imperial Order
03492538	Insect Armor with Laser Cannon
????????	Insect Monster Token
91512835	Insect Queen
07019529	Insect Soldiers of the Sky
16227556	Inspection
28450915	Invader from Another Dimension
03056267	Invader of the Throne
98374133	Invigoration
????????	Javelin Beetle
????????	Javelin Beetle Pact
14851496	Jellyfish
90020065	Jigen Bakudan
77585513	Jinzo
32809211	Jinzo #7
94773007	Jirai Gumo
30113682	Judge Man
24068492	Just Desserts
15401633	Kagemusha of the Blue Flame
80600490	Kageningen
76634149	Kairyu-Shin
94566432	Kaiser Dragon
68928540	Kamakiriman
09653271	Kaminari Attack
15510988	Kaminarikozou
41544074	Kamionwizard
????????	Kanan the Swordmistress
84103702	Kanikabuto
23289281	Karate Man
54541900	Karbonala Warrior
81179446	Kattapillar
????????	Kazejin
20541432	Key Mace #2
88979991	Killer Needle
84686841	King Fog
69455834	King of Yamimakai
04266839	Kiseitai
01184620	Kojikocy
19406822	Kotodama
67724379	Koumori Dragon
76512652	Krokodilus
56283725	Kumootoko
37390589	Kunai with Chain
85705804	Kurama
40640057	Kuriboh
60802233	Kuwagata a
95144193	Kwagar Hercules
97590747	La Jinn the Mystical Genie of the Lamp
99551425	Labyrinth Tank
????????	Labyrinth Wall
17358176	Lady of Faith
09430387	LaLa Li-on
????????	Larvae Moth
94675535	Larvas

77007920	Laser Cannon Armor
90330453	Last Day of Witch
85602018	Last Will
42591472	Laughing Flower
87322377	Launcher Spider
80703020	Launcher Spider
20394040	Lava Battleguard
07902349	Left Arm of the Forbidden One
44519536	Left Leg of the Forbidden One
61854111	Legendary Sword
12472242	Leghul
10538007	Leogun
55444629	Lesser Dragon
62867251	Light of Intervention
49587034	Lightforce Sword
93108297	Liquid Beast
68658728	Little Chimera
42625254	Little D
17985575	Lord of D
99510761	Lord of the Lamp
81618817	Lord of Zemias
81777047	Luminous Spark
62210247	Lunar Queen Elzaim
98795934	Mabarrel
25769732	Machine Conversion Factory
46700124	Machine King
77414722	Magic Jammer
53119267	Magic Thorn
46474915	Magical Ghost
81210420	Magical Hats
64389297	Magical Labyrinth
96008713	Magic-Arm Shield
????????	Magician of Black Chaos
31560081	Magician of Faith
93013676	Maha Vailo
79629370	Maiden of the Moonlight
09074847	Major Riot
99597615	Malevolent Nuzzler
40374923	Mammoth Graveyard
93553943	Man Eater
54652250	Man-Eater Bug
80727036	Man-eating Black Shark
49127943	Man-Eating Plant
13723605	Man-Eating Treasure Chest
38369349	Manga Ryu-Ran
29929832	Marine Beast
44287299	Masaki the Legendary Swordsman
28933734	Mask of Darkness
10189126	Masked Sorcerer
75499502	Master & Expert
59036972	Mavelus
34442949	Mechanical Snail
45688586	Mechanical Spider
07359741	Mechanicalchaser
76211194	Meda Bat

21817254	Mega Thunderball
22046459	Megamorph
75390004	Megazowler
53832650	Meotoko
48642904	Mesmeric Control
44656491	Messenger of Peace
75646520	Metal Detector
09293977	Metal Dragon
55998462	Metal Fish
68339286	Metal Guardian
68540058	Metalmorph
50705071	Metalzoa
????????	Meteor Black Dragon
????????	Meteor Dragon
????????	Mikazukinoyaiba
47986555	Millennium Golem
32012841	Millennium Shield
07489323	Milus Radiant
32539892	Minar
46864967	Minomushi Warrior
44095762	Mirror Force
22359980	Mirror Wall
33178416	Misairuzame
19384334	Molten Destruction
36121917	Monster Egg
84133008	Monster Eye
83764718	Monster Reborn
97612389	Monster Tamer
35712107	Monstrous Bird
45909477	Moon Envoy
58074572	Mooyan Curry
55784832	Morinphen
33508719	Morphing Jar
79106360	Morphing Jar #2
57839750	Mother Grizzly
50913601	Mountain
04931562	Mountain Warrior
31477025	Mr. Volcano
46657337	Muka Muka
14181608	Mushroom Man
93900406	Mushroom Man #2
56907389	Musician King
56342351	M-Warrior #1
92731455	M-Warrior #2
54098121	Mysterious Puppeteer
68516705	Mystic Horseman
98049915	Mystic Lamp
18161786	Mystic Plasma Zone
49251811	Mystic Probe
83011277	Mystic Tomato
63515678	Mystical Capture Chain
15025844	Mystical Elf
36607978	Mystical Moon
32751480	Mystical Sand
30451366	Mystical Sheep #1

83464209	Mystical Sheep #2
05318639	Mystical Space Typhoon
94230224	Needle Ball
81843628	Needle Worm
14315573	Negate Attack
01761063	Nekogal #1
43352213	Nekogal #2
90963488	Nemuriko
50930991	Neo the Magic Swordsman
22567609	Nimble Momonga
07805359	Niwatori
71044499	Nobleman of Crossout
17449108	Nobleman of Extermination
????????	Novox's Prayer
02130625	Numinous Healer
????????	Obelisk the Tormentor
74637266	Octoberser
86088138	Ocubeam
45121025	Ogre of the Black Shadow
33064647	One-Eyed Shield Dragon
58861941	Ooguchi
19523799	Ookazi
02971090	Orion the Battle King
82065276	Oscillo Hero
27324313	Oscillo Hero #2
74191942	Painful Choice
21263083	Pale Beast
42035044	Panther Warrior
50152549	Paralyzing Potion
27911549	Parasite Paracide
62762898	Parrot Dragon
76775123	Patrol Robo
20624263	Peacock
24433920	Pendulum Machine
20404030	Pendulum Machine
36039163	Penguin Knight
93920745	Penguin Soldier
????????	Perfectly Ultimate Great Moth
????????	Performance of Sword
38142739	Petit Angel
75356564	Petit Dragon
58192742	Petit Moth
24094653	Polymerization
27847700	Polymerization
55144522	Pot of Greed
77027445	Power of Kaishin
33691040	Pragtical
70828912	Premature Burial
00549481	Prevent Rat
51371017	Princess of Tsurugi
80234301	Prisman
43711255	Prohibition
10071456	Protector of the Throne
07892180	Psychic Kappa
29155212	Pumpking the King of Ghosts

74703140	Punished Eagle
73081602	Queen Bird
04179849	Queen of Autumn Leaves
05901497	Queen's Double
????????	Rabid Horseman
12580477	Raigeki
56260110	Raimei
21347810	Rainbow Flower
51267887	Raise Body Heat
80516007	Rare Fish
85309439	Ray & Temperature
33066139	Reaper of the Cards
65570596	Red Archery Girl
38199696	Red Medicine
74677422	Red-Eyes Black Dragon
64335804	Red-Eyes Black Metal Dragon
17814387	Reinforcements
64631466	Relinquished
51482758	Remove Trap
08951260	Respect Play
99518961	Restructer Revolution
????????	Resurrection of Chakra
77622396	Reverse Trap
????????	Revival of Dokurider
62403074	Rhaimundos of the Red Sword
70903634	Right Arm of the Forbidden One
08124921	Right Leg of the Forbidden One
20436034	Ring of Magnetism
34016756	Riryoku
45778932	Rising Air Current
19066538	Roaring Ocean Snake
88279736	Robbin' Goblin
68846917	Rock Ogre Grotto #1
91939608	Rogue Doll
39004808	Root Water
32485271	Rose Spectre of Dunn
51452091	Royal Decree
39239728	Royal Guard
26378150	Rude Kaiser
70046172	Rush Recklessly
15303296	Ryu-Kishin
24611934	Ryu-Kishin Powered
02964201	Ryu-Ran
73911410	Saber Slasher
66602787	Saggi the Dark Clown
32268901	Salamandra
73051941	Sand Stone
????????	Sanga of the Thunder
26202165	Sangan
71746462	Sea Kamen
23659124	Sea King Dragon
97809599	Seal of the Ancients
22537443	Sebek's Blessing
15507080	Sectarian of Secrets
????????	Seiyaryu

?????????	Sengenjin
23401839	Senju of the Thousand Hands
?????????	Serpent Night Dragon
?????????	Set Sail for the Kingdom
03819470	Seven Tools of the Bandit
?????????	Shadow Ghoul
40575313	Shadow Specter
56830749	Share the Pain
52097679	Shield & Sword
95956346	Shining Fairy
71950093	Shovel Crusher
01557499	Silver Bow and Arrow
90357090	Silver Fang
08131171	Sinister Serpent
60694662	Skelengel
32355828	Skelgon
00126218	Skull Dice
?????????	Skull Guardian
?????????	Skull Knight
10202894	Skull Red Bird
32274490	Skull Servant
54844990	Skull Stalker
08327462	Skullbird
40200834	Sleeping Lion
?????????	Slifer the Sky Dragon
03797883	Slot Machine
00596051	Snake Fang
29802344	Snakeyashi
45986603	Snatch Steal
86318356	Sogen
41420027	Solemn Judgment
84794011	Solitude
23471572	Solomon's Lawbook
57617178	Sonic Bird
38942059	Sonic Maid
72869010	Soul Hunter
47852924	Soul of the Pure
05758500	Soul Release
76103675	Sparks
58551308	Spear Cretin
18807108	Spellbinding Circle
85326399	Spike Seadra
14037717	Spirit of the Books
80770678	Spirit of the Harp
21323861	Stain Storm
08201910	Star Boy
29172562	Steel Ogre Grotto #1
90908427	Steel Ogre Grotto #2
13599884	Steel Scorpion
02370081	Steel Shell
83225447	Stim-Pack
63432835	Stone Armadiller
15023985	Stone Ogre Grotto
63102017	Stop Defense
71068263	Stuffed Animal

55291359	Succubus Knight
????????	Suijin
70781052	Summoned Skull
????????	Super War-Lion
41422426	Supporter in the Shadows
40453765	Swamp Battleguard
13069066	Sword Arm of Dragon
37120512	Sword of Dark Destruction
98495314	Sword of Deep-Seated
61405855	Sword of Dragon's Soul
72302403	Swords of Revealing Light
85255550	Swordsman from a Foreign Land
50005633	Swordstalker
43641473	Tailor of the Fickle
28725004	Tainted Wisdom
44073668	Takriminos
03170832	Takuhee
46247516	Tao the Chanter
00732302	Temple of Skulls
57935140	Tenderness
63308047	Terra the Terrible
00032864	The 13th Grave
24348204	The Bewitching Phantom Thief
71107816	The Bistro Butcher
41142615	The Cheerful Coffin
08944575	The Drdek
34694160	The Eye of Truth
43973174	The Flute of Summoning Dragon
42829885	The Forceful Sentry
18710707	The Furious Sea King
84926738	The Immortal of Thunder
81820689	The Inexperienced Spy
25109950	The Little Swordsman of Aile
????????	The Monarchy
00296499	The Regulation of Tribe
16430187	The Reliable Guardian
43434803	The Shallow Grave
29491031	The Snake Hair
87557188	The Stern Mystic
18180762	The Thing That Hides in the Mud
51275027	The Unhappy Maiden
93788854	The Wandering Doomed
06285791	The Wicked Worm Beast
????????	The Winged Dragon of Ra
????????	Thousand Dragon
????????	Thousand Dragon
78423643	Three-Headed Geedo
33734439	Three-Legged Zombies
31786629	Thunder Dragon
49791927	Tiger Axe
40907090	Tiger Axe
80987696	Time Machine
35316708	Time Seal
71625222	Time Wizard
62671448	Toad Master

33878931	Togex
82003859	Toll
46457856	Tomozaurs
69572024	Tongyo
59383041	Toon Alligator
65458948	Toon Mermaid
91842653	Toon Summoned Skull
15259703	Toon World
80813021	Torike
75372290	Total Defense Shogun
42348802	Trakadon
04206964	Trap Hole
46461247	Trap Master
????????	Tremendous Fire
78780140	Trent
77827521	Trial of Nightmare
79759861	Tribute to The Doomed
????????	Tri-Horned Dragon
45042329	Tripwire Beast
????????	Turtle Oath
37313348	Turtle Tiger
29692206	Twin Long Rods #2
78984772	Twin-Headed Fire Dragon
54752875	Twin-Headed Thunder Dragon
94119974	Two-Headed King Rex
57305373	Two-Mouth Darkruler
83887306	Two-Pronged Attack
72842870	Tyhone
56789759	Tyhone #2
60806437	UFO Turtle
80604091	Ultimate Offering
22702055	Umi
82999629	Umiiruka
97360116	????????? Warrior of Fiend
70368879	Upstart Goblin
01784619	Uraby
48649353	Ushi Oni
75347539	Valkyrion the Magna Warrior
35752363	Vermillion Sparrow
50259460	Versago the Destroyer
39774685	Vile Germs
94042337	Violent Rain
15052462	Violet Crystal
78556320	Vishwar Randi
14898066	Vorse Raider
12607053	Waboku
13945283	Wall of Illusion
????????	Wall Shadow
????????	War-Lion Ritual
90873992	Warrior Elimination
56413937	Warrior of Tradition
23424603	Wasteland
03732747	Water Element
55014050	Water Girl
93343894	Water Magician

02483611	Water Omotics
66836598	Waterdragon Fairy
37243151	Weather Control
72053645	Weather Report
91996584	Whiptail Crow
43487744	White Hole
15150365	White Magical Hat
15150371	Wicked Mirror
77754944	Widespread Ruin
59744639	Windstorm of Etaqua
98582704	Wing Egg Elf
39175982	Winged Cleaver
87796900	Winged Dragon,Guardian of the Fortress #1
92944626	Wings of Wicked Flame
78010363	Witch of the Black Forest
80741828	Witch's Apprentice
36304921	Witty Phantom
42883273	Wodan the Resident of the Forest
17733394	Wood Remains
12253117	World Suppression
69750536	Wow Warrior
17238333	Wretched Ghost of the Attic
29380133	Yado Karu
10315429	Yaiba Robo
76704943	Yamatano Dragon Scroll
59197169	Yami
71280811	Yaranzo
30090452	Zanki
????????	Zera Ritual
????????	Zera The Mant
24311372	Zoa
31339260	Zombie Warrior

Zapper

© Infogrames / Blitz Games 2003

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CHEAT CODES

Dernier niveau

Sur l'écran principal, maintenez L et faites : Droite, Gauche, Droite, Gauche, Haut, Bas, Haut, Bas.

Vies infinies

Sur l'écran principal, maintenez L et faites : Haut, Haut, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite.

Zelda II : The Adventure of Link

© Nintendo 2005

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

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 récupérerez 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.

SAUVEGARDE RAPIDE

Cette version GBA de Zelda II inclut une option de sauvegarde cachée que vous pouvez activer à tout instant. Appuyez d'abord sur Start, puis appuyez en même temps sur les touches Select et Haut. Vous pourrez alors choisir de continuer ou de sauvegarder.

Zone of the Enders : The Fist of Mars

© Konami 2002

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

AUGMENTER SON NIVEAU FACILEMENT

Dans la plupart des niveaux, si vous échouez une mission ou battez en retraite, vous conserverez votre expérience.

Réalisation JeuxVideo.com

Société assurant l'édition et la diffusion de l'ETAJV®

L'Odyssée Interactive - JeuxVideo.com

14, Avenue du Garric

15000 AURILLAC

FRANCE

Email : etajv@jeuxvideo.com

Participants par leurs astuces

**Nous adressons nos plus vifs remerciements à tous ceux
qui nous ont fait parvenir leurs astuces et soluces de jeux.**

Merci à (par ordre alphabétique) :

Adrien BERNARD

Adrien BETLEJ

Adrien JEANNIARD

Adrien LOMBET

Adrien MARCHAND

Alain LE BIHAN

Alex DEVIL

Alexandre AMIAUD

Alexandre ARMONT

Alexandre BLAZART

Alexandre BOZIER

Alexandre CACHERAT

Alexandre CHENG

Alexandre JOURDAN

Alexandre LISSAC

Alexandre MANZY

Alexandre PIENNE

Alexandre SEKKAI

Alexis GAUTHIER

Alvin HADDADENE

Anne-Sophie BARRAU

Anthony HEINTZ

Antoine CARRETERO

Antoine DONNET

Armel JOLI

Arnaud CARIGI

Arnaud HENRY

Arthur GALLIENNE

Arthur GUILLOT

Aurélien GHEYSEN

Aurélien IMBERT

Aurélien LEFRANCOIS

Bachar TRAORE

Baptiste VENANDY

Barnabé BAUBIER

Benoit BERENGER

Benoit DARCY

Benoit MATTEAU

Benoît MOREL

Béranger ROUSSEL
Bernard VINCENT
Brice WONG-TZE-KIOON
Bruno CORSINI
Cédric BASSEREAU
Cédric MALIGNON
Charles-Edouard MARTINS
Clément ARNOUX
Clément TESSIER
Cristobal MARVIN
Cyril Bureau
Cyril FRANCESCHINI
Damien FIANCETTE
Damien GODART
Damien GUILLOD
Daniel MACAUD
Dave LAVOIE
David BERUBE
David ELIS
David MELON
David TAING
David WALLIMANN
Démian BORNE
Dorian BRUN
Emilie HAQUETTE
Emmanuel-Albert ORRIGO
Erwan PILLET
Fabien CRUSSON
Fabien ROUVRAIS
Fabrice WONG
Félix BURG
Florent BROSSA
Florent CARRE
Florian DUVAL
François ECHALIER
François-Xavier MICHEL
Frédéric FAU
Gabrielle STUDDER
Gautier VELTRI
Geoffrey NESU
Germain ELOKAN
Grégoire TRUNET
Guillaume GIROUX
Guillaume GIUSTI
Guillaume LACASA
Guillaume LECOMTE
Guillaume MOREL
Hingrid FLAMESSAULT
Hugo BEAUCHEMIN-LACHAPELLE
Jean BARRIERE
Jean Maurice FERRIER
Jean-Louis GIORDANO
Jean-Marc WALLIMANN
Jean-Maxime TOUZEL
Jéréemie OSMONT

Jérémie THIBAUT
Jérémy VANDER-TAELEM
Jérémy ZINSZ
Jérôme BOEFFARD
Jérôme COLLETTE
Jérôme MAZERAND
Jill-Jênn VIE
Jin DAVY
John DOE
Jonathan BRONNER
Jordan ELMALEH
Julien DUCOURTI
Julien FIE
Julien GARDIEN
Julien JAVAUX
Julien Johanny
Julien KOLLI
Julien NIGUEZ
Julien SIMON
Katia CHATELAIN
Kevin LEHENAFF
Kevin SAMUEL
Kevin SELLES
Laura BECHENNEC
Laurent MERCADAL
Laurent MURET
Léa BONI
Léo MARADAN
Loïc CAUDAL
Loïc POMIER
Lucas PELLERIN
Marc BRUGGER
Marc PELATAN
Marc POULET
Marc-André LEVESQUE
Marco FISHER
Martin TANGUY
Mathias SITRUK
Mathieu EMOND-BOLDUC
Matthias WESSELI
Matthieu DUCHENE
Mauricio BASTERRICA
Maxence HUGUET
Maxime CHAULET
Maxime FORNERIS
Maxime MARECO
Maxime PECORELLA
Maxime VERREAULT
Michael BEN
Michaël GUERETTE
Michaël RABATEL
Mickael DAYANGA
Mickaël MARQUES
Nathanael CURIN
Nicolas BLASI

Nicolas BOUNIOL
Nicolas BRIAND
Nicolas CHARCIAREK
Nicolas ECHEGUT
Nicolas FERDINAND
Nicolas GLONDU
Nicolas LECOINTRE
Nicolas PISSARD
nicolas TARDIF
Nicolas WENGER
Olivier BONNET
Olivier CHARETTE-GIASSON
Olivier LECLAIR
Pascal FOREST
Patrick GAIGNAUX
Patrick LEZIN
Paul GILLEN
Philippe POMMIER
Pierre GIRARD
Pierre MAUGEIN
Pierre-Henry Vermillon
Pierre-Luc OUELLET
Pierre-Olivier BONSERGENT
Pierre-Olivier GRANDO
Quentin BRODIER
Quentin CAPELLE
Quentin CHAMBRY
Quentin DECRE
Quentin HUSSIN
Quentin RAVANEL
Raphael ARAGORN
Raphaël EYCHENNE
Régis FONTENAY
Rémi CHEMAIS
Rémy LEROY
Robin STRAUSS
Rodolphe OUTELET
Romain BALEYNAUD
Romain BALEYNAUD
Romain BIGOT
Romain CASTILLOS
Romain PRIGNON
Roman THIBAUDAULT
Safouane BAKKALI
Samuel CHARTRAND
Sandra COLLET
Sébastien BOND
Sébastien FILLION
Sébastien PISSAVY
Shirine HAMOUDA
Sophie DAUTEL
Stanislas MARCINIAK
Steeven MONTAUBIN
Swann Martin-Raget
Sylvain TAIF

Tanguy TOUSSAINT
Thibault MARTIN
Thierry COELHO
Thomas BERG
Thomas BOUTENEGRE
Thomas FRUCHART
Thomas GAIGNAUX
Thomas HIRARDOT
Thomas PRONO
Thomas RUPPE
Tristan-Eloi MAIRE
Ulysse MOLIMARD
Valérie PRECIGOUT
Valmont PEHAUT
Vincent BERTHOUX
Vincent DELETANG
Vincent LEBRIEZ
Visar BELULI
William DIAS
Xavier CLAUDE
Yanis BOUKTIT
Yann LE BOURDONNEC
Yannick DAFFAUD
Yannick LE FUR
Yildiz SERKAN

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 HLP, afin d'incorporer son contenu dans un autre logiciel ou de s'en servir sur un quelconque support sans autorisation expresse.

Les produits cités dans l'*ETAJV®* sont des marques déposées ou des marques commerciales. L'ODYSSEE INTERACTIVE décline toute responsabilité des conséquences pouvant provenir de l'usage des données ou programmes figurant dans ce document.

ETAJV : Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo® est une marque déposée à l'Institut National de la

