

CHEATS - TIPS - SECRETS - GUIDES ET MOTS DE PASSE

TOTAL CUBE SOLUTIONS



DES CHEATS

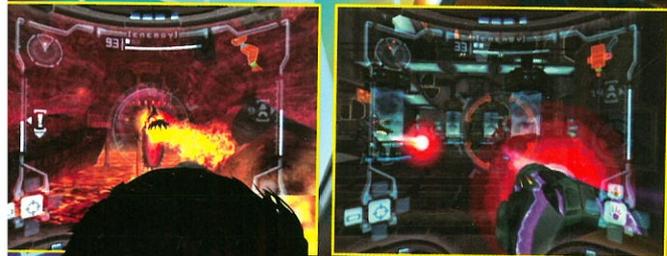
LA PREMIÈRE ENCYCLOPÉDIE DE SOLUTIONS GAMECUBE ET GBA

VOL 1 - N°06

LA SOLUTION & LES MAPS !

METROID PRIME

TOUS LES BOSS, UPGRADES & SECRETS !



PLUS !



RESIDENT EVIL ZERO

LA SOLUTION COMPLÈTE ET TOUTES LES MAPS !

ULTIME MORTAL KOMBAT
TOUS LES KOMBOS
TOUS LES PERSOS



EN BONUS

- MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE
- SUPER MONKEY BALL 2
- MARIO SUNSHINE
- JAMES BOND NIGHTFIRE
- + DE 3000 CODES

CHEATS & CODES

MINORITY REPORT ● TONY HAWK'S 4 ● GODZILLA
SSX TRICKY ● ROBOTECH : BATTLECRY ● WRECKLESS

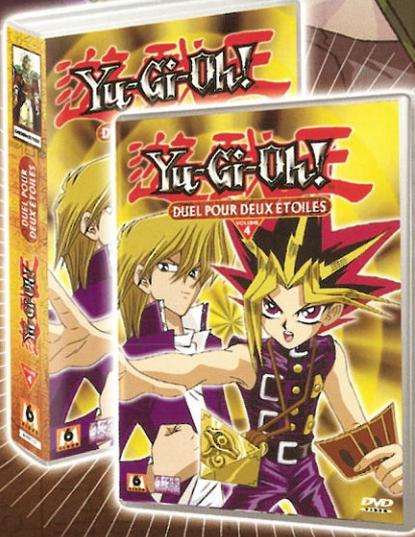
L 15012 - 6 - F : 5,99 € - RD

Printed in



Yu-Gi-Oh!

© 1998 Kazuki Takahashi
alerte orange



Volume 3
ATTAQUE AQUATIQUE

Bonus :

Deviens champion
de Duel de Monstres
avec Kaiba
Inclus clip vidéo

Volume 4
DUEL POUR DEUX ÉTOILES

Bonus :

Deviens dino-duelliste
avec Rex Raptor
Inclus clip vidéo

Volume 5
**L'ESPRIT MALÉFIQUE
DE L'ANNEAU**

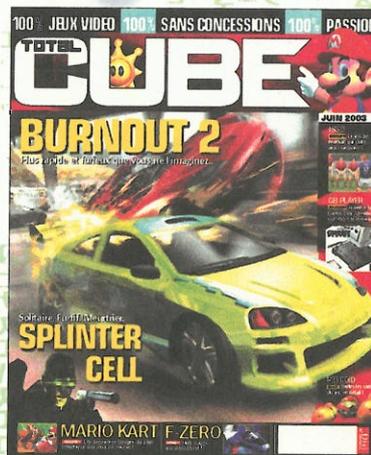
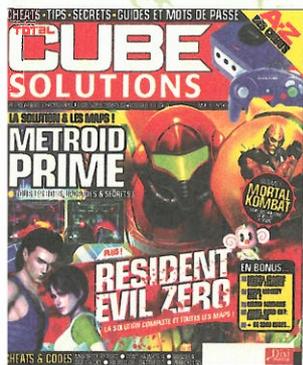
Bonus :

2 clips vidéo
Inclus «Your Move» Remix
(générique US)

Encore plus de duels avec la suite des aventures
du maître des jeux en VHS et DVD

LE 05 MARS 2003





EDITO

NINTENDO DANS LA TOURMENTE...

Alors que certains éditeurs ont en effet annulé certains de leurs développements sur Gamecube, le catalogue des sorties reste chargée pour la fin d'année et l'an prochain. La grande messe du salon de l'E3 Expo qui vient de se dérouler à Los Angeles a en effet rassuré le marché sur l'avenir de Nintendo. Oui, les ventes de

la machine sont en retrait par rapport à la PS2 et à la Xbox, mais les joueurs Nintendo restent gâtés, avec les arrivées prochaines de très gros titres, dont des tueries exclusivement sur Gamecube. Nous vous parlons bien entendu de l'arrivée de Zelda, qui constituera d'ailleurs le plat de résistance de notre prochain numéro, avec plus de 50 pages de solutions, mais attendez-vous aussi à voir débarquer la solution du génial jeu des frères Wachowski, basé sur l'univers de The Matrix.

LA REDACTION DE
TOTAL CUBE SOLUTIONS



N°9 TOTAL CUBE

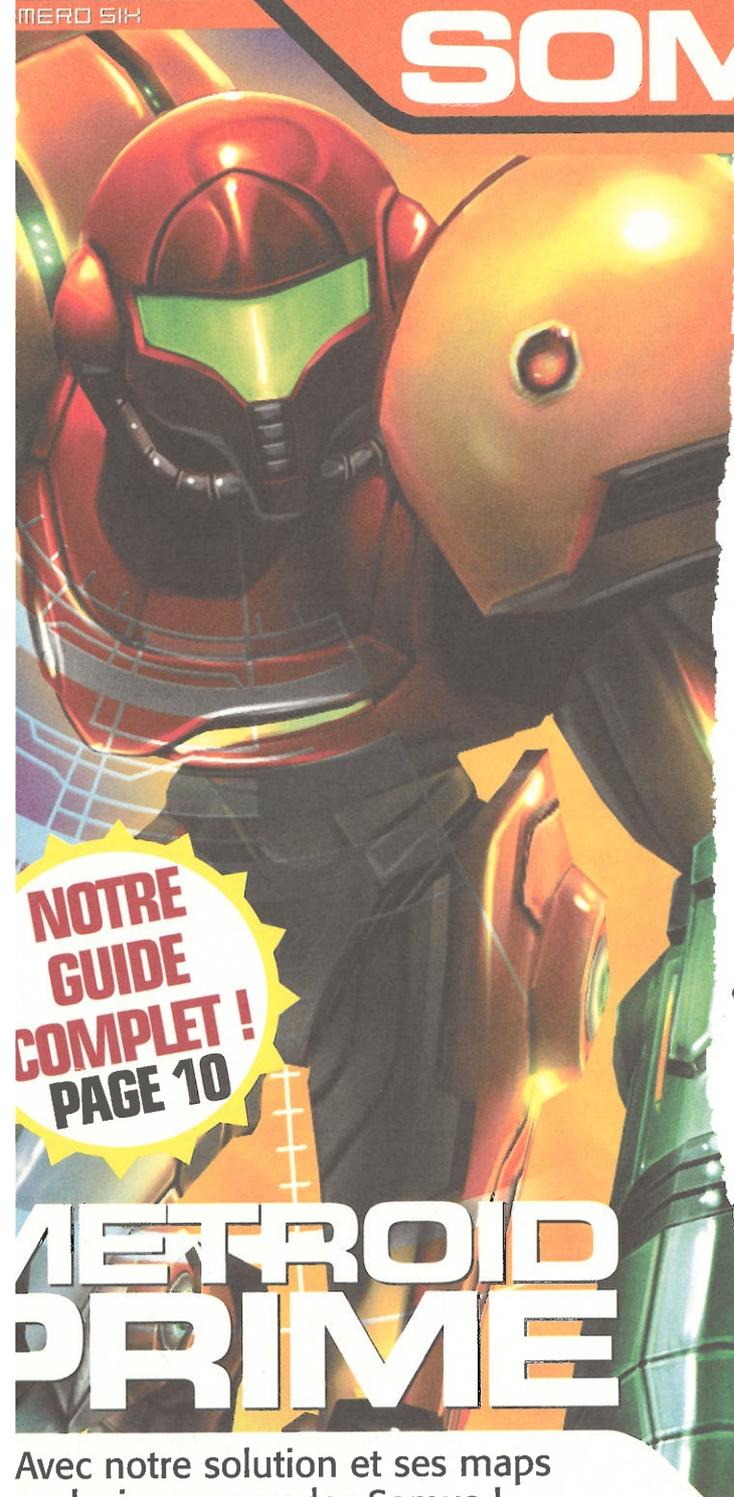
En kiosque à partir du 23 mai 2003

- TESTS
Blood Rayne, Burnout 2, Conflict Desert Storm, Def Jam Vendetta, Enter the Matrix, ISS 3, Outlaw Golf, PN03, Resident Evil 2 et Nemesis, Splinter Cell, X-Men 2
- PREVIEWS
Tales of Symphonia, Final Fantasy Chronicles, Enter The Matrix, Red Faction 2, XIII, Pitfall Harry...
- DOSSIERS
F-Zero, Viewtiful Joe...
- DIVERS
News, Abonnement, Guide DVD, Mini guide Metroid Prime, Q&R Mario Sunshine, Cheats Codes Gamecube, ...

TOTAL CUBE SOLUTIONS



SOMMAIRE



**NOTRE
GUIDE
COMPLET !
PAGE 10**

METROID PRIME

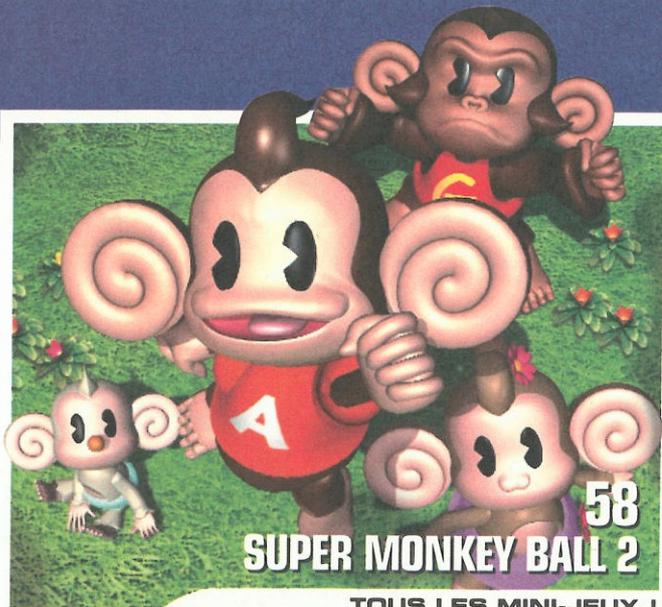
Avec notre solution et ses maps exclusives, upgradez Samus !



**LES
MAPS... LA
SOLUTION !
PAGE 62**

RESIDENT EVIL ZERO

 La chasse aux zombies est ouverte...
Tous les secrets pour survivre !



58 SUPER MONKEY BALL 2

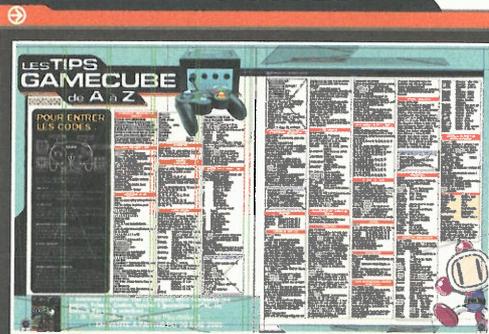
TOUS LES MINI-JEUX !



102 MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

LE GUIDE DES KOUPS & KOMBOS !

LISTE A-Z DES CODES



Notre base de données de tous les codes, cheats et secrets pour vos jeux GameCube !
.....124

MR CUBE SUNSHINE



Mr Cube répond à vos questions pour finir Super Mario Sunshine
..... 120

TOUS LES CODES POUR CES JEUX...

VOICI LES TOUS DERNIERS CODES SUR LES JEUX RECENTS



JAMES BOND 007 : NIGHTFIRE

Cheat
Notre agent secret James Cube a découvert de nouveaux codes pour le multijoueur plus d'autres codes dans Total Tips.



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Cheats
Débloquez tous les secrets de ce jeu extrême avec ce nouveau super-cheat. En plus, des codes pour tous les skateurs cachés.



GODZILLA

Cheats9



SPIDER-MAN : THE MOVIE

Secret6



HUNTER : THE RECKONING

Secrets7



SSX TRICKY

Cheats8



MINORITY REPORT

Cheats8



TY THE TASMANIAN TIGER

Cheats7



REDCARD

Cheat8



VIRTUA STRIKER 3

Cheats6



ROBOTECH : BATTLECRY

Cheats7



WRECKLESS

Secrets9

RUBRIQUES

TOTAL TIPS

Tous les codes & astuces pour les derniers hits6

VPC

Commandez les précédents numéros117

Q&R

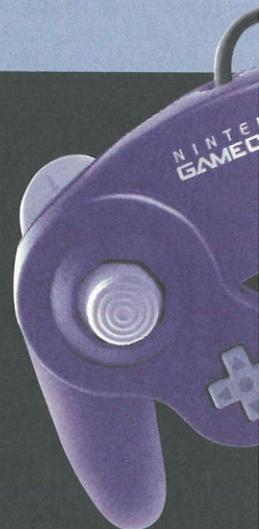
Les réponses à vos questions existentielles118

PROCHAIN NUMÉRO

Découvrez ce qui vous attend dans le N°7 DE TCS122

PLANNING DES SORTIES

Voici les dates de disponibilité des prochains hits130

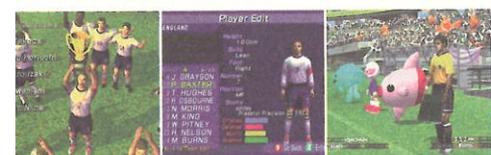


TOTAL TIPS

TOTAL CUBE



ça fait longtemps qu'on ne s'était pas vu, hein ? Entre temps, on vous a trouvé quelques nouveaux codes.



VIRTUA STRIKER 3 VER. 2002

CASQUETTES ET LUNETTES

Prenez la Route vers la Coupe Internationale allez au mode Edit. Editez l'un des joueurs de l'équipe que vous avez utilisé lors de la Coupe Internationale et il y aura de nouvelles options.

CAT

Importez les Casquettes et Lunettes, puis allez au nom de l'un de vos joueurs et entrez **CAT**. Revenez à l'option Visage pour voir le changement.

SANTA CLAUS

Importez les Casquettes et Lunettes, puis allez au nom de l'un de vos joueurs et entrez **SANTA CLAUS**. Revenez à l'option de Visage et votre joueur devrait ressembler au père Noël.



MYSTIC HEROES

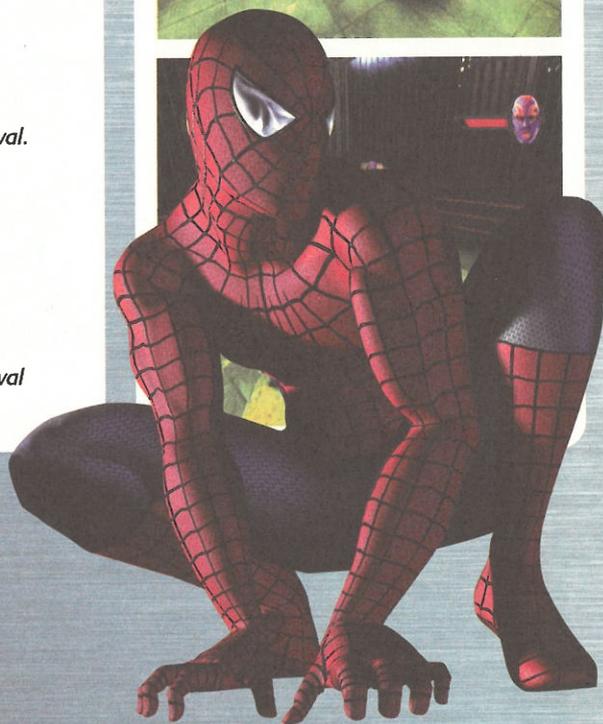
DÉBLOQUER LES RUNES

- M1 Finir le jeu en Facile.
- M2 Faire un Versus à quatre.
- M3 Finir le jeu en Normal.
- M4 Finir 10 matchs en Coop.
- M5 Faire 20 combats en Versus.
- M6 Finir 20 matchs en Coop.
- M7 Faire 50 combats en Versus.
- M8 Finir le jeu en Difficile.
- M9 Finir le jeu avec les quatre persos.
- S1 Finir la 1^{re} série de niveaux en *Survival*.
- S2 Finir la 2^e série de niveaux en *Survival*.
- S3 Finir le *Survival* – le *Survival* Difficile est débloqué.
- S4 Finir la 1^{re} série de niveaux en *Survival* Difficile.
- S5 Finir la 2^e série de niveaux en *Survival* Difficile.
- S6 Finir la 3^e série de niveaux en *Survival* Difficile.

SPIDER-MAN: THE MOVIE

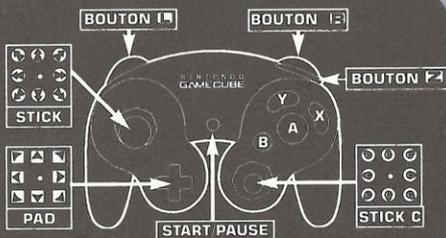
COMBATTRE BONESAW

Battez 60 ennemis en combat d'entraînement. Mais attention, il a énormément d'énergie.



ENTRER LES CODES

x2 / x3 etc = appuyer sur le bouton deux fois / trois fois...
 ▲, ○, ● = appuyer sur les boutons l'un après l'autre
 ▲ + ○ + ● = appuyer sur les boutons en même temps



WORMS BLAST

PERSOS BONUS

Finissez tous les niveaux en Puzzle, puis allez au niveau du volcan au milieu pour obtenir Fletcher, Rocky et Superfrog.

MODES TOURNOIS EN PLUS

Quand certains niveaux sont finis en Puzzle, de nouveaux modes Tournoi sont débloqués.



TY TIGRE DE TASMANIE

CODES

Entrez les codes suivants pendant la partie.

Aquarang, Elemental Boomerang, Plongeon et nage :

□, □, □, □, x2, x2, x2, x2

Technorang : □, □, □, □, x3, x3, x3, x3

Montrer les objets : □, □, □, □, x2, x2, x2, x2

Note : la position des divers objets cachés sera maintenant montrée par des lignes colorées qui viennent du ciel.

BONUS DE FIN

Finissez le jeu avec tous les rouages, œufs et opales pour avoir 100 %. Cela débloque un niveau bonus et une séquence supplémentaire après la fin.

EXTENSIONS ARMES

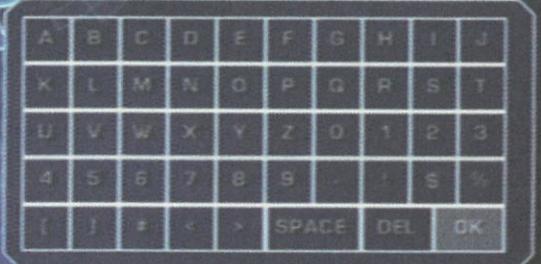
Trouvez le nombre de rouages en or indiqué pour de nouvelles armes.

Zoomerang : 10
Multirang : 20
Infrarang : 30



ROBOTTECH BATTLECRY

WEWILLWIN



BACKSPACE BACK CONFIRM

ROBOTTECH BATTLECRY

CHEAT MODE

Au menu principal, choisissez Nouvelle Partie. Maintenez L + R + Z et appuyez rapidement sur □, □, □, □, □, □, □, □ pour montrer l'écran de code. Entrez alors l'un de ces codes :

Choix du niveau :	WEWILLWIN
Invincibilité :	SUPERMECH
Niveaux multijoueurs :	MULTIMAYHEM
Peintures :	MISSMACROSS
Veritechs & Médailles :	WHERESEXMAX
Gunpods tuent d'un coup :	BACKSTABBER
Mode Sniper tue d'un coup :	SNIPER
Refroidissement Gunpods :	SPACEFOLD
Refroidissement missiles :	MARSBASE
Refroidissement Gunpods & Missiles :	MIRIYA
Désactiver codes :	CLEAR

HUNTER THE RECKONING

BONNE FIN

Pour la bonne fin, sauvez au moins 50 innocents avant de revenir au train.

MODE ALTERNATIF

Pour le débloquer, finissez le jeu. Activez le mode Alternatif dans le menu des bonus spéciaux. Chaque Hunter dispose maintenant d'un nouveau costume.

MODE CAUCHEMAR

Pour le débloquer, finissez le jeu. Le mode Cauchemar devient disponible dans le menu des bonus spéciaux.



TOTAL TIPS CUBE

EGGO MANIA

NIVEAU EGGOPOLIS
Inisiez le mode Egg Mania en difficile.

JOUER ANGELICA

Atteintes 1 000 000 de points en mode Solo.



SSX TRICKY

CODES

Entrez ces codes à l'écran titre, en maintenant L + R + A. Un effet confirme l'entrée des codes quand vous relâchez les boutons.

Mix Master Mike

△ x2, ▢, △ x2, ▢, △ x2, ▢, △ x2, ▢ – Le personnage que vous choisirez sera Mike, avec des platines de mixages !

Costume secret d'Elise

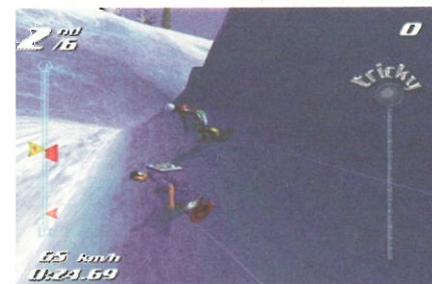
△ x2, ▢, Ⓚ x2, ▢, Ⓚ x2, ▢, Ⓚ x2, ▢

Statuts Max

Ⓚ x2, ▢, Ⓚ x2, ▢, △ x2, ▢, △ x2, ▢

Tout débloquer

△, Ⓚ, ▢, Ⓚ, ▢, Ⓚ, ▢, Ⓚ, ▢, △, ▢



JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

SCÉNARIOS MULTIJOUEURS

Choisissez Noms de code au menu principal et éditez le nom sous lequel vous voulez éditer le code. Entrez **GAMEROOM** à l'écran des secrets avant de sauvegarder votre Nom de code.



LE MAGAZINE GBA QUI VOUS DIT TOUT... ET MÊME PLUS !
LES SOLUTIONS COMPLÈTES DE SUPER MARIO ADVANCE 3 : YOSHI'S ISLAND ET HARRY POTTER ET LA CHAMBRE DES SECRETS.
DOSSIER SPÉCIAL YU-GI-OH!
LES TESTS DE POKEMON SAPHIR ET RUBIS, RAYMAN 3, ZELDA : A LINK TO THE PAST...
DES MILLIERS DE CODES !

EN KIOSQUE



MINORITY REPORT

CODES

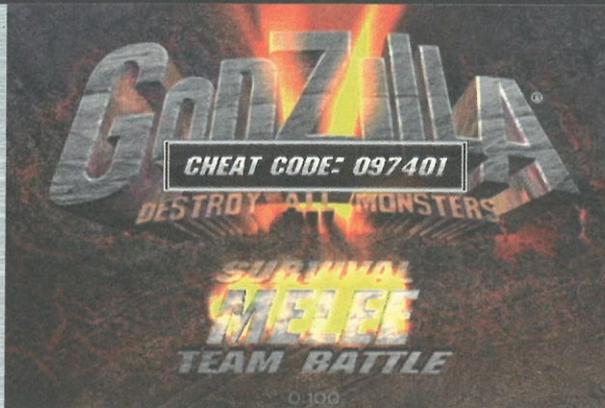
Entrez dans la section Codes du menu Spécial et insérez ces codes.

Tous les Combos :	NINJA
Vidéos :	DIRECTOR
Armes :	STRAPPED
Blindage :	STEELUP
Batte de base-ball :	SLUGGER
Rebondir :	BOUNZMEN
Wreck The Joint :	CLUTZ
Dessins :	SKETCHPAD
Ne pas choisir :	DONOTSEL
Achèvement :	STYLIN
Fin :	WIMP
Energie :	BUTTERUP
Visée libre :	FPSSTYLE
Invincibilité :	LRGARMS
Niveaux :	PASSKEY
Passer le niveau :	QUITER
Munitions infinies :	MRJUAREZ
Super dégâts :	SPINACH
Arènes :	MAXIMUMHURT
Clown :	SCARYCLOWN
Prisonnier :	JAILBREAK
GI John :	GNRLINFANTRY
Lézard :	HISSSS
Nikki :	BIGLIPS
Nara :	WEIGHTGAIN
Moseley :	HAIRLOSS
Robot :	MRROBOTO
SuperJohn :	SUPERJOHN
Zombie :	IAMSODEAD
Poupée :	CLUMSY

RED CARD

TOUT OBTENIR

Entrez **BIGTANK** comme nom de profil dans le menu de sauvegarde.



GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE

MENU CODE

Au menu principal, maintenez L puis B et enfin R.
Relâchez B puis R, puis L pour ouvrir le menu code,
où vous pouvez entrer les codes suivants :

843901	Invincibilité (Joueur 1)
706149	Invincibilité (Joueur 2)
188522	Invincibilité (Joueur 3)
286552	Invincibilité (Joueur 4)
505634	Invincibilité (Tous)
511012	Plus puissant (Joueur 1)
815480	Plus puissant (Joueur 2)
212454	Plus puissant (Joueur 3)
817683	Plus puissant (Tous)
986875	Petit Monstre (Joueur 1)
971934	Petit Monstre (Joueur 2)
895636	Petit Monstre (Joueur 3)
795735	Petit Monstre (Joueur 4)
174204	Petit Monstre (Tous)
650867	L'énergie ne se recharge pas (Joueur 1)
649640	Rage infinie (Joueur 1)
122224	Rage infinie (Joueur 2)
548053	Rage infinie (Joueur 3)
451242	Rage infinie (Joueur 4)
677251	Rage infinie (Joueur 1)
435976	Rage infinie (Joueur 2)
603696	Rage infinie (Joueur 3)
291680	Rage infinie (Joueur 4)
480148	Toutes les arènes
492877	Régénération
756287	Lancer les bâtiments
112122	Bâtiments indestructibles
316022	Monstres invisibles
256806	Militaires
562142	Pas d'énergie
134615	Pas de bonus Mothra
413403	Pas de bonus
119702	Pas de rage
135984	Indicateurs actifs
443253	Pas de barres d'énergie
567980	Noir et Blanc
097401	Montrer la version dans les options

Note : vous trouverez d'autres codes dans nos Tips en fin de magazine.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

TOUT OBTENIR

Allez à la section Codes de l'écran d'options et entrez **Watch_Me_Xplode** comme code. Respectez bien la façon dont il est écrit.

SKATERS SECRETS

Entrez les noms suivants dans la section de création pour obtenir ces skaters. Respectez la façon dont ils sont écrits.



# \$ % @ !	GARY JESDANUN	MIKE DAY
AARON SKILLMAN	GRJOST	MIKE LASHEVER
ADAM LIPPMAN	HENRY JI	MIKE WARD
ANDREW SKATES	JASON UYEDA	MR. BRAD
ANDY MARCHAL	JIM JAGGER	NOLAN NELSON
ANGUS	JOE FAVAZZA	PARKING GUY
ATIBA JEFFERSON	JOHN ROSSER	PEASUS
BEN SCOTT PYE	JOW	PETE DAY
BIG TEX	KENZO	POOPER
BRIAN JENNINGS	KEVIN MULHALL	RICK THORNE
CAPTAIN LIBERTY	KRAKEN	SIK
CHAUWA STEEL	LINDSEY HAYES	STACEY D
CHRIS PEACOCK	LISA G DAVIES	STACEY YTUARTE
CONMAN	LITTLE MAN	TEAM CHICKEN
DANACONDA	MARILENA RIXFOR	TED BARBER
DAVE STOHL	MAT HOFFMAN	TODD WAHOSKE
DDT	MATT MCPHERSON	TOP BLOKE
DEADENDROAD	MAYA'S DADDY	WARDCORE
FRITZ	MEEK WEST	ZAC ZIG DRAKE

WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS

L'OR PARTOUT

Allez dans la section codes du menu principal et allez sur « Temps illimité ». Cela fait, appuyez en même temps sur **[X] + [L] + [B] + [Z]**. Vous avez maintenant l'Or à toutes les missions et les codes débloqués.

VÉHICULES EN PLUS

Finissez les missions indiquées pour débloquer chacun de ces véhicules.

Dragon-SPL:	Mission A-1
Tiger-SPL:	Mission A-8
Unlock AUV:	Mission A-9
Unlock Super-Car:	Mission B-1
Unlock Yakuza-Car:	Mission B-8
Unlock Tank-90:	Mission B-9

TROUVER DES VEHICULES

Les véhicules suivants se trouvent à certaines missions. Cherchez le « ? » sur la carte. Quand le véhicule est en vue, vous verrez un « ? » au-dessus. Touchez-le une fois, finissez la mission et cette voiture sera débloquée.

Big 4WD:	Mission A-4
Taxi:	Mission A-7
Vaultsafe:	Mission B-2
Big Truck:	Mission B-3

DÉBLOQUER DE NOUVEAUX FILTRES

Finissez les Missions A-9, A-10, B-9 et B-10 afin d'obtenir de nouveaux filtres pour les caméras des replays et du jeu.

DÉBLOQUER DES OPTIONS DE CAMERA EN PLUS

Finissez les 20 missions en Difficile et Traffic dense. Pendant la partie, appuyez sur **[Z]** du pad pour trouver les nouvelles options. Ce sont des réglages style cinéma où les vues changent automatiquement en fonction de l'action.



PRIME



METROID PRIME

Une arme, évolution, compétence et endroit décortiqués pour tout voir sur l'univers d'un des meilleurs jeux de la GameCube.



FORMATIONS	
METROID PRIME	
PLATEFORME :	NINTENDO
DEVELOPPEUR :	NINTENDO
GENRE :	ACTION/AVENTURE
PRIX :	60 €
ANNEE :	1

CUBE SOLUTIONS
Les boss et le mode Difficile vous en feront baver !

DIFFICULTE

9/10

MOYEN



"LA CRÈME DU JEU GAMECUBE"

OPINION

NEWS



EN PRIME

Les techniques et conseils suivants vous seront d'une grande utilité tout au long du jeu.

PENSE-BÊTE

Si vous ne savez plus trop où aller, utilisez la Carte pour retrouver votre chemin. Appuyez sur et voyez où se trouve le « ? ». Vous n'avez plus qu'à vous y rendre.

TURBO MISSILES

Après avoir envoyé un missile avec le bouton , appuyez sur pour tirer et zapper le temps de recharge. Vous pouvez ainsi renvoyer vite un missile.

PLEINE PUISSANCE

Vu qu'ils consomment pas mal de

missiles, mieux vaut utiliser les combos pour les affrontements contre les boss plutôt que de les gaspiller contre de simples ennemis.

DOUBLE VISION

Dès que vous les avez, utilisez souvent les Viseurs Infrarouge et Radioscopique. Certaines zones et plates-formes sont invisibles à l'œil nu.

BOULE SAUTEUSE

Apprenez à utiliser le double saut de la Boule Morphing dès que possible. Vous en aurez besoin plus loin dans le jeu. Pour l'exécuter, posez une bombe et restez dessus. Posez-en une deuxième juste avant que la première n'explode, vous projetant en l'air. Placez une troisième bombe au sommet de votre saut. Vous

retomberez et les explosions provoquées par la deuxième et la troisième bombes vous envoient encore plus haut. Il est même possible de faire un triple saut, mais on vous laisse vous entraîner !

BOMBINETTE

La Bombe de Puissance est un formidable outil de destruction. En plus de dégager les passages encombrés de débris, elle peut se révéler particulièrement efficace pour exterminer des groupes d'ennemis.

CHARGEZ

Apprenez aussi à charger dès que possible. Ne relâchez pas le bouton tant que le tir n'est pas à sa pleine puissance ou votre chargement serait gâché et vous ne pourriez même pas

envoyer d'attaque Combo.

COUREZ

Vous enfuir est parfois la meilleure façon de traverser une pièce. Certains ennemis vous feraient perdre beaucoup de temps pour peu de résultat (rechargez un peu de toute l'énergie perdue pendant le combat !).

SAUVEGARDEZ

Dans la version américaine, un vilain *bug* vient parfois planter le jeu lorsque vous êtes dans les ascenseurs menant aux Ruines Chozo. Nous ne l'avons pas eu sur la version PAL, mais il n'est pas impossible que ce problème subsiste. Pour éviter toute mauvaise surprise, sauvegardez régulièrement votre progression.

LES ARMES

Vous n'irez nulle part sans maîtriser l'impressionnant arsenal de Samus...

RAYON DE PUISSANCE



Normal : Votre arme de base est au moins aussi puissante qu'un lance-pierre. Vous l'utiliserez beaucoup au début, puis de moins en moins au fur et à mesure de votre progression.

Charge : Une fois chargé, le Rayon de Puissance fait presque autant de dégâts qu'un Missile.

Combo : Grosse roquette infligeant des dégâts importants utilisant pas moins de 10 Missiles. Et ça fait un joli feu d'artifice !

RAYON À ONDES



Normal : Des rayons électriques sont projetés par ce canon, mais les tirs

simples sont plutôt faibles.

Utilisez surtout le chargement.

Charge : Le Rayon à Ondes envoie un tir paralysant à tête chercheuse. Vous pouvez aussi l'utiliser pour griller des circuits électriques. Si vous essayez sur une Tourelle de Défense, mettez-vous à couvert...

Combo : Très puissant et impressionnant, mais aussi très gourmand, le Diffuseur d'Ondes est difficile à utiliser efficacement car il a peu de portée.

RAYON DE GLACE



Normal : Le tir le plus lent du jeu, mais une utilisation répétée peut parfois

emprisonner un ennemi dans un bloc de glace. Utilisez alors un missile sur le glaçon pour le faire exploser.

C'est la façon la plus efficace de vous défaire des Pirates et des Métroïdes.

Charge : Beaucoup plus efficace, quoique assez long à charger...

Un seul tir suffit à charger quasiment n'importe quel ennemi. Envoyez un Missile pour en finir.

Combo : Un genre de fusil à pompe projetant un tir concentré de glace touchant tout ce qui se trouve à courte portée. Pas très efficace, mais assez *fun* à utiliser. Ne vous en servez pas dans les situations difficiles.

RAYON DE PLASMA



Normal : Voilà quelque chose d'intéressant ! Ses tirs rapides et

puissants en font la meilleure arme du jeu. N'utilisez que ce rayon dès que vous le trouvez.

Charge : Mieux encore, ce super tir brûle vos ennemis en un seul coup, même les durs à cuire ! Vraiment surpuissant, mais de moyenne portée seulement. Ça devrait tout de même faire l'affaire !

Combo : Alors là, vous avez

carrément droit au lance-flammes ! Vraiment très puissant, mais trop gourmand en missiles pour être utilisable. Mieux vaut tirer normalement. Dommage...

RAYON PHAZON



Normal : Néant

Charge : Vous ne l'obtenez que vers la fin du jeu, au milieu

d'une flaque de Phazon. Il vous permet de décocher une attaque très puissante. Lisez les précautions d'usage avant utilisation !

Combo : Néant



LÉGENDE

	RÉSERVE MISSILES		ASCENSEUR		RÉSERVE ÉNERGIE		BOMBE BOULE MORPH.		LANC MISS
	BOTTES SAUT SPAT.		UNITÉ SAUVEGARDE		BOMBE BOULE MORPH.		RAYO GLAC		RAYO CHAR
	VISEUR RADIO.		TERMINAL CARTES		DIFFUSEUR D'ONDES		BOMBE DE PUISSANCE		COST VARI
	ARTEFACT CHOZE		UNITÉ RECHARGE						

RUINES CHOZO





LÉGENDE

RÉSERVE MISSILES	ASCENSEUR	RÉSERVE D'ÉNERGIE	RAYON GRAPPIN	BOULE ARAIGNÉE
VISEUR INFRAROUGE	UNITÉ DE SAUVEGARDE	COSTUME GRAVITÉ	RAYON DE PLASMA	BOULE TURBO
SUPER MISSILE	TERMINAL DE CARTES	BOMBE DE PUISSANCE	RAYON DE GLACE	RÉSERVE BOMBE PUIS
ARTEFACT CHOZO	UNITÉ DE RECHARGE	LANCE-FLAMMES	RAYON À ONDES	



MINES DE PHAZON



QUARANTAINE MÉTROÏDE

NOUVEAU ! Avec Total Cube Solutions, Jouez et gagnez avec ton téléphone

Jeu gratuit sans obligation d'achat

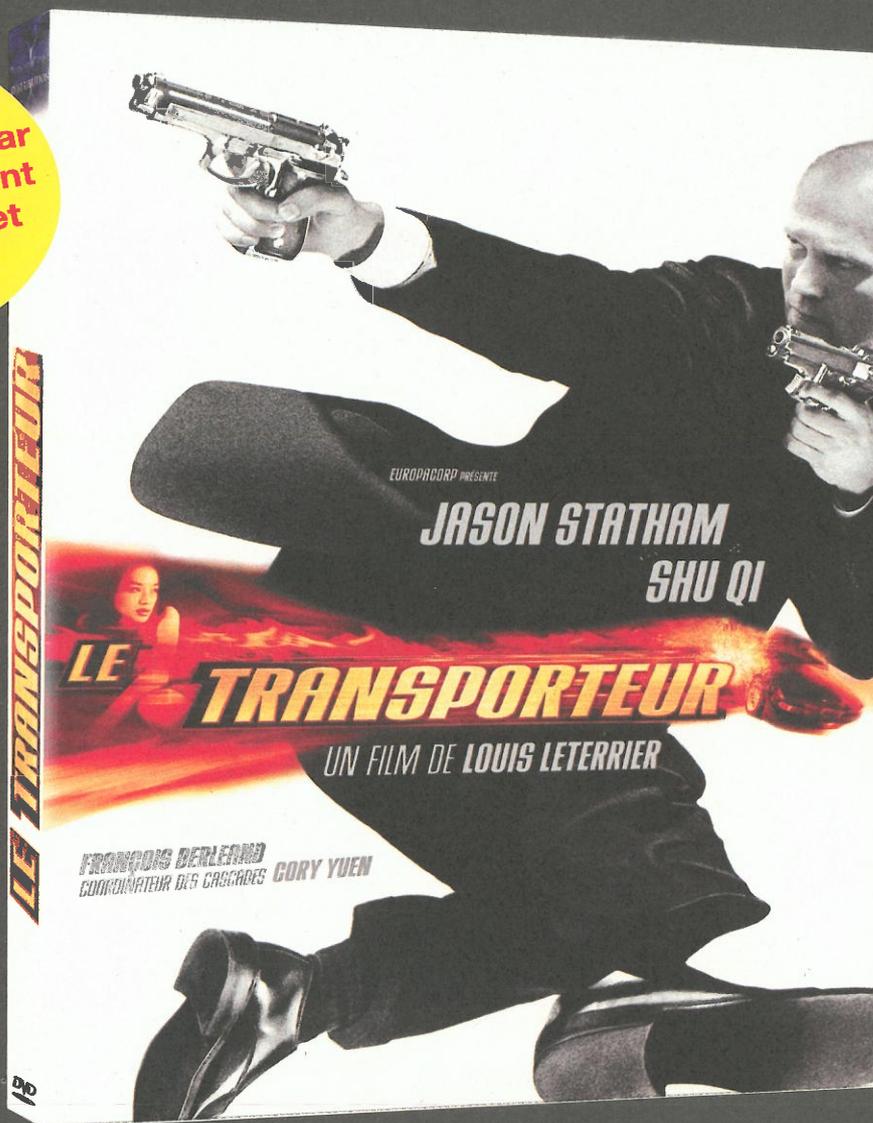
A gagner : LE DVD "Le Transporteur"

Pour jouer, c'est facile :

1. Tu crées un nouveau message avec le texte "JEU 51911"
2. Tu l'envoies au 61076
3. Tu reçois tout de suite un message qui te dit si tu as gagné !

NOUVEAU

Jouez également par
Audiotel en appelant
le 08.97.650.653 et
en tapant le
code 51911



Par exemple :



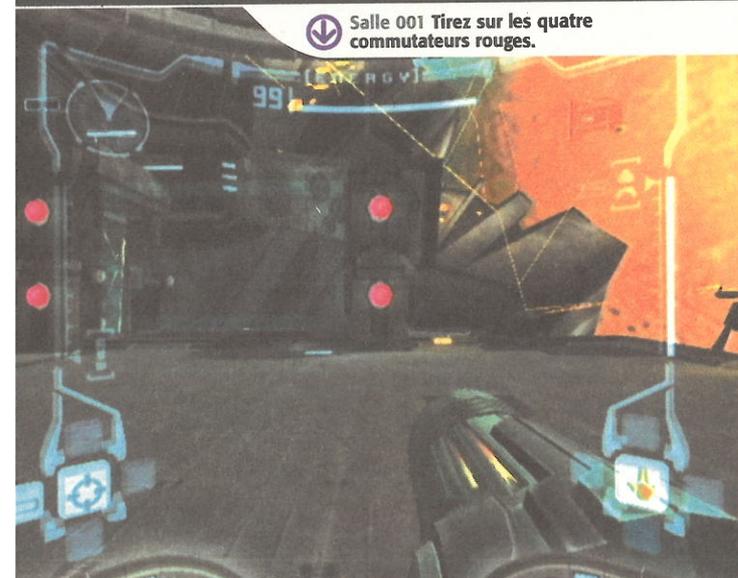
TOTAL
CUBE

EUROPA
DIFFUSION

Service fourni par Interactive Media Factory. RCS Paris B 443 374 012. 2 SMS maximum par participation. Les numéros des participants seront inscrits dans notre base de données et sont susceptibles de recevoir des offres promotionnelles d'IMF et/ou de ses partenaires. En conformité avec la loi n° 78-17 du 6/1/1978, vous disposez d'un droit d'accès, rectification ou suppression des informations vous concernant en écrivant à : IMF Désinscription - 9 rue Lauriston - 75116 Paris. Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat du 25/02/03 au 31/12/03 ouvert aux personnes âgées de plus de 13 ans résidant en France métropolitaine détenteurs d'un téléphone mobile actif. Date limite de participation : 31 décembre 2003. Règlement complet déposé chez Me Odoux, huissier de justice à Bayeux, et disponible gratuitement en écrivant à IMF - Règlement jeu PC Fun 1 - 9 rue Lauriston - 75116 Paris. Valeur estimée des lots : DVD : 30€ (1/500 participations). Photos non contractuelles. Remboursement des frais de participation (soit 1,41 EUR pour les SMS + envoi du courrier) sur demande écrite à IMF - Jeu PC Fun 1 - 9 rue Lauriston - 75116 Paris accompagnée d'un RIB, des date et heure de participation et du numéro de mobile GSM. Un seul remboursement par foyer (même nom, même adresse ou même RIB ou même numéro de mobile).

Mineurs : demandez l'autorisation de vos parents.

Salle 001 Tirez sur les quatre commutateurs rouges.



Salle 005 Explotez les décombres avec un tir chargé.



Salle 003 Un couloir vide...



Salle 006 La Boule Morphing.



Salle 009 Attention aux Pirates !

Salle 002 Rechargez la pièce.

RÉGATE DES PIRATES DE L'ESPACE



POUR LE DCK EXTERIEUR

SALLE 001

Après la séquence d'introduction, appuyez sur **[L]** pour verrouiller les quatre interrupteurs sur les côtés du champ de force. Tirez sur ces commutateurs avec votre canon pour ouvrir le passage. Un message vous informe que les commutateurs suivants ne sont plus alimentés. Appuyez sur **[R]** sur la croix directionnelle et analysez le panneau de commandes à droite. Vous activez ainsi les commutateurs du champ de force de ce suivant. Tirez dessus pour pouvoir passer. Vous devez viser maintenant le bouton **[A]** enfoncé pour atteindre les autres commutateurs du haut. Appuyez et appuyez sur **[E]** pour monter et passer la petite marche. Utilisez la passerelle jusqu'à une autre. Tirez dedans et passez-la. Appuyez dans le couloir pour atteindre le sas.

SAS

Ignorez les débris et analysez directement le panneau du mur de gauche pour recharger le sas. Foncez dans la pièce suivante.

COULOIR D'ACCÈS AU PONT ALPHA

SALLE 003

Rien de plus qu'un couloir vide. Vous n'avez qu'à avancer pour passer la porte du fond.

ZONE D'ÉVACUATION D'URGENCE

SALLE 004

Entrez doucement dans cette grande salle, vous y rencontrez votre premier ennemi. Bon, ce n'est qu'un petit parasite, mais c'est l'une des seules chances que vous aurez de l'analyser.



Shootez quelques parasites et avancez jusqu'à la grosse créature morte en analysant tout sur votre

passage. Achetez le Pirate blessé avant qu'il ne vous tire dessus, puis passez la porte au fond à droite.

COULOIR DE CONNEXION AU PONT ALPHA

SALLE 005

Nettoyez ce couloir. Pour ce faire, maintenez **[A]** enfoncé pour former une boule d'énergie au bout de votre canon. Relâchez le bouton. Vous n'avez plus qu'à passer la porte.

SERVICE DE CARTOGRAPHIE

SALLE 006

Une séquence cinématique montre deux parasites qui s'engagent dans un tunnel du mur de droite. Transformez-vous en Boule Morphing en appuyant sur **[E]** et suivez-les pour découvrir un Terminal de Cartes. Analysez-le et marchez dessus pour obtenir le plan du complexe.



Maintenant que vous avez chargé le plan, vous pouvez le consulter à tout

moment en appuyant sur le bouton **[Z]**. Vous pouvez ainsi voir quel chemin emprunter pour aller d'un point à un autre. Retournez dans le couloir et prenez la porte de droite.

ASCENSEUR DE CONNEXION AU PONT BÊTA

SALLE 007

Analysez le panneau de droite pour activer l'ascenseur. Marchez simplement dessus pour l'utiliser. Passez la porte d'en bas.

COULOIR DE CANALISATION DU PONT BETA

SALLE 008

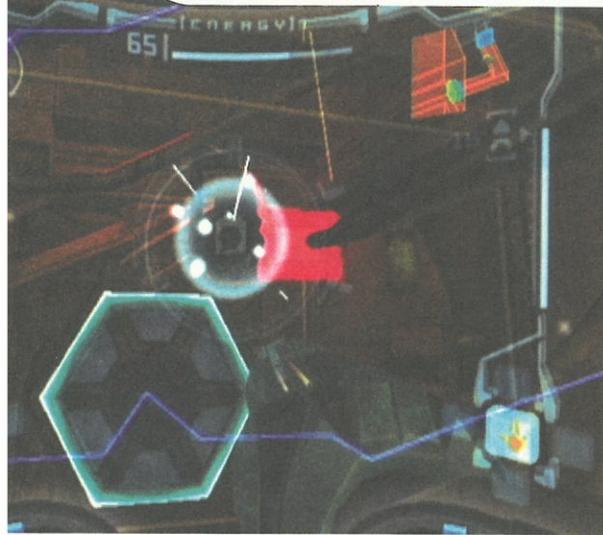
Faites attention au feu et aux décharges électriques dans la première partie de la pièce. Passez en Boule Morphing et roulez dans le petit trou sous les débris. Passez la porte du fond.

ZONE DE RECHERCHE BIOTECHNOLOGIQUE 1

SALLE 009

Prenez à gauche et suivez la passerelle. Achetez rapidement les deux Pirates. L'un des deux laisse

⬇ Salle 010 Balancez un Missile sur la Tourelle de Défense.



⬆ Salle 014 C'est ici que vous pouvez sauvegarder et recharger votre énergie.

un précieux bonus derrière lui...

SCAN RECHERCHE #7 MICRO-CAPSULE

Passez la porte du fond.

COULOIR DE SÉCURITÉ DU PONT BETA SALLE 010

Soyez très prudents en avançant dans ce couloir. En passant l'angle, vous arrivez dans le champ d'une Tourelle de Défense. Vous n'êtes pas obligé de l'analyser, il y en a une autre plus facile d'accès dans la salle suivante. Verrouillez-la rapidement et cachez-vous. Entre deux salves, envoyez-lui un Missile. En explosant, elle laisse une Micro-Recharge de Missiles derrière elle.

SCAN RECHERCHE #5 MICRO-RECHARGE

Maintenant, passez la porte du fond.

ENCEINTE DE CONFINEMENT DES BIORISQUES SALLE 011

Ne vous occupez pas du gros réservoir pour le moment. Analysez le panneau de droite pour obtenir un Rapport des Pirates...

ATTENTION ! ANALYSE ! SCAN DONNÉE PIRATE #7 CHUTE ZEBES

Analysez ensuite le panneau du mur de gauche. Vous désactivez ainsi la Tourelle au plafond. Vous pouvez l'analyser en toute sécurité (la lumière verte au plafond).

SCAN CREATURE #13 TOURELLE DEF.

Allez derrière le réservoir et analysez le panneau pour activer l'ascenseur.

En haut, vous avez d'autres Pirates à affronter. Bougez sans arrêt et shootez pour arriver sans encombres à la porte du fond.

COULOIR DE TRANSIT DU PONT BETA SALLE 012

Un autre couloir vide. Passez la porte du fond.

PASSERELLE DE CHARGEMENT DU PONT GAMMA SALLE 013

Attention à la Tourelle de droite. Verrouillez-la en entrant rapidement dans la pièce et évitez les tirs pour balancer un Missile. Analysez ensuite le panneau de l'ascenseur et allez sur l'hologramme. Dès que vous en sortez, tirez sur le Pirate qui vous attaque. Puis analysez le panneau de droite et transformez-vous en Boule. Roulez ensuite jusqu'à l'hologramme pour déclencher l'ouverture de la grande porte. N'entrez pas tout de suite dans la pièce. Restez sur place pour shooter les deux Mitrailleuses en restant à distance avant d'aller dans la pièce suivante.

ACCÈS AU CŒUR DU RÉACTEUR SALLE 014

Passez la porte de gauche pour accéder au premier point de sauvegarde. Analysez-le et entrez-y pour récupérer aussi votre énergie.

SCAN RECHERCHE #1 UNITÉ DE SAUV.

Ressortez et répétez la séquence de la pièce précédente (analyse

du panneau, Boule Morphing) pour ouvrir la porte suivante.

CŒUR DU RÉACTEUR SALLE 015

Une séquence cinématique vous présente le boss de la Frégate, la (REINE PARASITE). Analysez-la !

ATTENTION ! ANALYSE ! SCAN CREATURE #7 REINE PARASITE

COULOIR DE CONTRÔLE DU PONT GAMMA SALLE 016

Foncez, sautez les marches et passez la porte du fond.

ASCENSEUR DE CONNEXION AU PONT BETA SALLE 017

Analysez le panneau pour activer l'ascenseur. Montez jusqu'en haut et analysez l'autre panneau pour désactiver les Tourelles. Suivez le couloir jusqu'au bout et sortez.

ZONE DE RECHERCHE BIOTECHNOLOGIQUE 1 SALLE 018

Une explosion achève un groupe de pirates. Grimpez sur les débris pour accéder à l'étage. Tuez les Pirates restants avant d'entrer dans le grand conduit d'aération situé au bout ▶

REINE PARASITE

Après l'avoir analysée, bougez constamment pour éviter ses attaques d'énergie verte. Le champ de force bleu tourne sur lui-même et assure à la Reine sa protection. Vous devez attendre qu'il s'immobilise pour tirer à travers l'ouverture et ainsi atteindre la bête. Vous pouvez toujours essayer de tirer quand le champ de force tourne, certains tirs passeront peut-être à travers la défense ! Dès que vous êtes face à l'ouverture, envoyez des Missiles, des tirs chargés ou même des salves rapides, mais esquivez ses rafales d'énergie en sautant sur le côté. Après une bonne dose de Missiles et de tirs, la Reine meurt. Le truc, c'est qu'elle déclenche la séquence d'autodestruction du complexe ! Vous avez sept minutes pour vous enfuir, alors passez la porte du fond pour commencer.



⬆ Analysez la Reine pour commencer. ⬆ Tirez par l'ouverture du champ de force. ⬆ La Reine mord vite la poussière.



Salle 019 Ne courez pas, roulez.



Salle 020 Prenez l'énergie.



Salle 021 Passez dès que la porte saute.



Salle 029 Plus d'équipement...



Salle 032 Enfuyez-vous !

de la zone surélevée.

SECTION A DU SYSTÈME D'AÉRATION DU TUNNEL **SALLE 019**

Prenez le sas à travers les tunnels en évitant les vagues de Parasites dans ce secteur. Vous pouvez utiliser la Boule Morphing pour gagner un peu de temps.

SECTION B DU SYSTÈME D'AÉRATION DU TUNNEL **SALLE 020**

Prenez les deux portes des tunnels à passer rapidement avec leur lot de Parasites, essayez de corser un peu les choses. Avec la Boule Morphing, cela permet de passer sans trop de problèmes. Une explosion ouvre le passage. Avancez.

GRILLE DE CHARGEMENT DU PONT GAMMA **SALLE 021**

Après quelques secondes, la grille en face de vous va être détruite. Rapidement, rien ne vous aidera dans votre échappée !

SECTION A DU CONDUIT D'AÉRATION PRINCIPAL **SALLE 022**

Sur votre droite, une flopée de Parasites arrive par le plafond. Dès que vous foncez, les bestioles ne peuvent pas vous rattraper.

SECTION B DU CONDUIT D'AÉRATION PRINCIPAL **SALLE 023**

Prenez rapidement les deux

Mitrailleuses de ce secteur et passez la porte du fond.

SECTION C DU CONDUIT D'AÉRATION PRINCIPAL **SALLE 024**

Passez immédiatement en Boule Morphing et roulez pour traverser l'énorme groupe de Parasites (vous perdez un peu d'énergie).

SECTION D DU CONDUIT D'AÉRATION PRINCIPAL **SALLE 025**

Pas d'ennemi en vue... Foncez jusqu'à la porte du fond.

SECTION E DU CONDUIT D'AÉRATION PRINCIPAL **SALLE 026**

Houlà... un gros compresseur ! Attendez qu'il commence à se retirer pour le suivre de près. En arrivant presque au fond, passez rapidement l'ouverture dans le mur de droite et passez la porte.

SECTION F DU CONDUIT D'AÉRATION PRINCIPAL **SALLE 027**

De nouveau, un tunnel vide... Courez simplement jusqu'au bout.

ZONE DE RECHERCHE BIOTECHNOLOGIQUE 2 **SALLE 028**

Une brève séquence cinématique vous montre une vieille connaissance. Ensuite, regardez les attaches au plafond et appuyez sur **[L]** pour utiliser le grappin. Maintenez le bouton enfoncé pour vous balancer et arriver de l'autre côté, puis relâchez et appuyez sur **[L]** pour

passer à l'attache suivante. Balancez-vous et relâchez pour atterrir de l'autre côté, puis passez la porte.

ASCENSEUR DE CONNEXION AU PONT ALPHA **SALLE 029**

Analysez le panneau en face de vous pour désactiver une Mitrailleuse, puis foncez à travers le tunnel. Essayez d'éviter les murs de la pièce électrique, vous subiriez des dommages importants. Analysez le panneau tout au bout pour activer l'ascenseur. En entrant, une explosion vous projette contre le mur et endommage la quasi-totalité de votre équipement ! Tant pis, continuez à monter...

CONDUIT DE MAINTENANCE DU PONT ALPHA **SALLE 030**

Ces couloirs sont assez tortueux. Utilisez votre Carte si besoin. Allez jusqu'au sas par lequel vous êtes entré dans le complexe.

SAS **SALLE 031**

Allez à gauche pour arriver au Dock Extérieur.

DOCK EXTÉRIEUR **SALLE 032**

Vous n'avez plus qu'à courir pour espérer survivre. Si vous n'avez pas traîné en chemin, vous devriez avoir assez de temps pour sortir !



Salle 028 Méta Ridley fait sa première apparition, mais vous ne le combattrez pas de sitôt



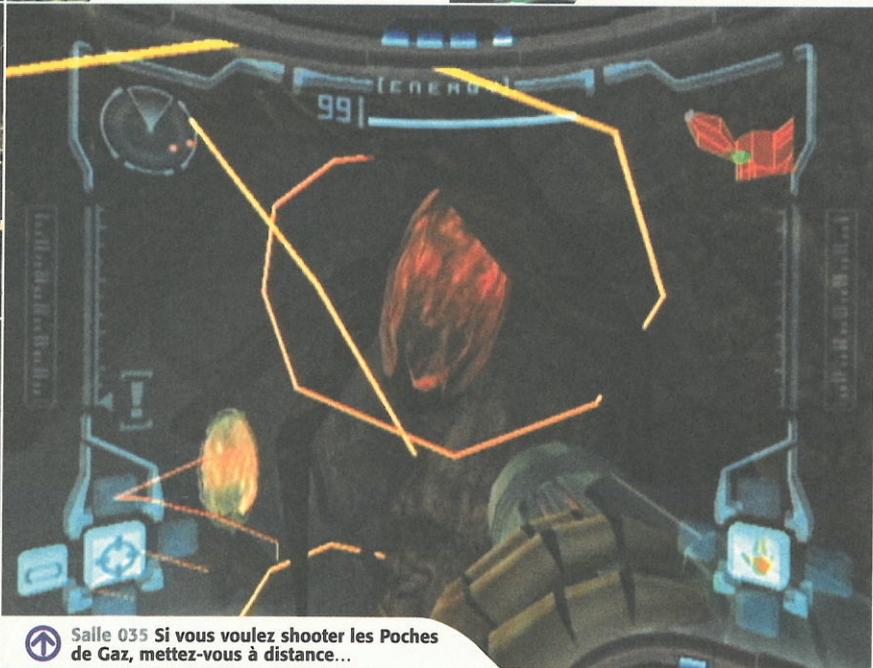
↑ Salle 033 Sauvegardez ici.



↑ Salle 033 Profitez de la vue



↑ Salle 036 Gardez vos distances pour ne pas subir les effets d'explosion de ces poches.



↑ Salle 035 Si vous voulez shooter les Poches de Gaz, mettez-vous à distance...



↑ Salle 037 Cet ascenseur vous amène dans les Ruines Chozo.

SURFACE DE TALLON

SITE D'ATERRISSAGE

SALLE 033

Sauvegardez, descendez du Vaisseau de Combat et analysez-le.

SCAN RECHERCHE #18 VAISSEAU

Allez à droite du Vaisseau et sautez sur la zone légèrement surélevée pour arriver à la porte. Passez-la.

CAVERNE DU CANYON

SALLE 034

Dès que vous avancez dans la 1^{re} partie de la pièce, des ennemis sortent du sol. Analysez-en un.

SCAN CREATURE #15 SCARABEE

Quand vous avez tué les Scarabées, allez sur la gauche et passez la porte au fond du tunnel.

CANYON DE TALLON

SALLE 035

Dès votre entrée, analysez la cosse orange de gauche.

SCAN CREATURE #25 POUCHES DE GAZ

Ne tirez sur ces poches que si vous êtes assez loin, leur explosion est dangereuse. Analysez ensuite les créatures bleues pleines de piques se baladant sur les plates-formes.

SCAN CREATURE #3 PIXOR

Shootez-les puis analysez les champignons situés dans l'eau. Ne vous en approchez pas trop.

SCAN CREATURE #37 CHAMP. TOX.

Shootez-les de loin (ou laissez-les tranquilles !), leur explosion libère un gaz nocif. Grimpez ensuite sur

les plates-formes. Une créature ressemblant à un Pixar se promène dans le secteur. Analysez-la aussi.

SCAN CREATURE #71 HEPIXOR

Vous ne pouvez pas la détruire pour le moment. En tirant dessus, vous ne faites que l'immobiliser. Redescendez et allez jusqu'à ce qui ressemble à un half-pipe. Shootez les Scarabées qui vous attaquent. Avancez jusqu'au bout de la structure et passez la porte du fond.

TUNNEL ASCENSEUR A

SALLE 036

Ici, ne shootez que les Pixors. Les Poches de Gaz ne représentent aucun danger pour vous dans ce couloir exigü. Avancez simplement jusqu'au bout et passez la porte.

ASCENSEUR EST RUINES CHOZO

SALLE 037

Vous emprunterez souvent ce type d'ascenseur pendant le déroulement de l'aventure. Vous devez analyser le panneau à proximité pour l'activer puis allez jusqu'à l'hologramme du milieu pour être transporté dans un autre secteur. Celui-ci vous emmène aux Ruines Chozo.

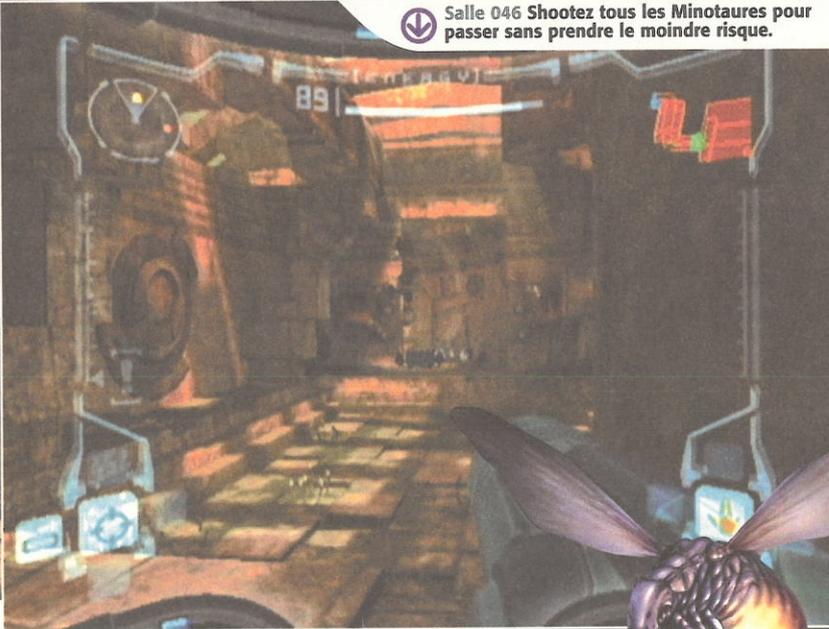




Salle 039 Lisez les indices.



Salle 043 Analysez les Écrits.



Salle 046 Shootez tous les Minotaures pour passer sans prendre le moindre risque.



Salle 048 Shootez ce ver luisant



Salle 049



RUINES CHOZO

CENSEUR NORD RFACE TALLON

SALLE 038

Il y a qu'une porte en face de vous. Sautez-la.

TRÉE S RUINES

SALLE 039

Prenez les Scarabées puis analysez la zone d'eau sur le mur, sautez au-dessus de la porte. Vous obtenez ainsi vos premiers indices des Chozo.

FN ÉCRITS CHOZO #7 FONTAINE

Sautez la porte en dessous de la corniche.

LAND-PLACE

SALLE 040

Après la séquence cinématique, sautez et tuez les Scarabées qui émergent du sol. Passez le half-pipe et sautez sur la plate-forme suivante. Tournez-vous et scannez l'objet lumineux sur le mur en haut à gauche.

FN CREATURE #66 RUCHE

Vous ne pourrez détruire la Ruche que plus tard. Plus tard, retournez-vous et passez la porte de gauche.

ACCÈS A LA PEPINIERE

SALLE 041

Avancez dans le tunnel et analysez la vague d'ennemis.

SCAN CREATURE #8 MINOTAURE

Tirez dans le tas pour les tuer tous et avancez jusqu'au fond pour passer la porte.

TUNNEL PUPILLA

SALLE 042

Avancez dans ce tunnel et commencez par analyser cet œil.

SCAN CREATURE #41 PUPILLA

Vous ne pouvez le détruire qu'avec le Rayon de Charge, mais un simple tir suffira à le fermer quelques instants... Profitez-en pour avancer. Procédez de la même manière avec les autres pour arriver sans encombre au bout de ce couloir semé d'embûches. Passez la porte.

VESTIGES PEPINIERE

SALLE 043

Avancez et tuez les Scarabées qui vous attaquent. Une fois que vous les avez tués, analysez de nouveaux Écrits de Chozo sur le mur.

SCAN ÉCRITS CHOZO #8 SYMBIOSE

Sautez au-dessus des feuilles pour arriver sur la plate-forme. C'est maintenant que vous vous faites attaquer par vos premiers ennemis volants. Tuez-en quelques-uns avant de tenter une analyse.

SCAN CREATURE #19 GUEPE TUEUSE

Tuez les dernières Guêpes Tueuses et avancez sur la corniche de gauche en ignorant la porte de droite. Sautez sur la plate-forme et entrez dans l'Unité de Sauvegarde.

UNITÉ DE SAUVEGARDE 1

SALLE 044

Profitez-en pour récupérer de l'énergie et enregistrez votre progression. Les sauvegardes sont illimitées, n'ayez pas peur d'en abuser pour vous sécuriser.

VESTIGES DE LA PEPINIERE

SALLE 045

Retournez dans la pièce précédente et passez la porte que vous avez ignorée précédemment.

ATRIUM NORD

SALLE 046

Rien de plus ici qu'une flopée de Minotaures... Tuez-les ou évitez-les et passez la porte du fond.

VESTIGES DE LA GALERIE

SALLE 047

Une nuée de Guêpes Tueuses vous attaque. Tuez-les. Sautez ensuite sur les plates-formes de droite – attention à la substance toxique en dessous – pour arriver à la porte et la passer.

ACCÈS AU TOTEM

SALLE 048

Avancez dans le tunnel et analysez l'espèce de ver luisant.

SCAN CREATURE #30 PLASMITE

Shootez cet insecte ainsi que celui qui suit lorsque vous arrivez dans la petite pièce. Tirez sur la caisse pour obtenir une capsule d'énergie. Si vous avez de la chance, elle est plus grosse que d'habitude. Si tel est le cas analysez-la.

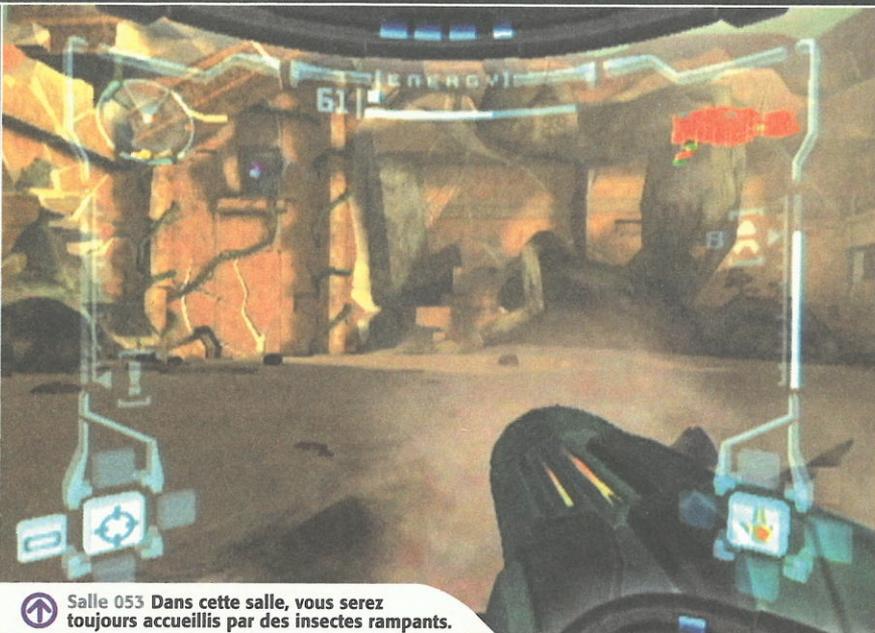
SCAN RECHERCHE #6 MACRO-CAPSULE

Sautez au-dessus de l'eau et entrez dans la Ruche Totémique.

RUCHE TOTEMIQUE

SALLE 049

Allez sur le côté droit de la pièce pour éviter l'eau empoisonnée. Montez sur la plate-forme circulaire et avancez un peu pour lancer une séquence



⬆ Salle 053 Dans cette salle, vous serez toujours accueillis par des insectes rampants.



⬆ Salle 054 Ne vous approchez pas trop !



⬆ Salle 055 Tirez dans l'abdo



⬆ Salle 055 Les insectes sont nos amis.



⬆ Salle 055 La Boule Morphing

cinématique. Le Lance-Missiles est alors masqué par un grand dispositif et la pièce remplie d'eau empoisonnée : vous allez affronter un nouveau boss. Mais votre priorité est d'analyser les nouvelles Guêpes. C'est votre seule et unique chance !



Et pour analyser la machine, visez un peu en dessous du niveau de l'eau...



ACCÈS A L'ASCENSEUR NORD SALLE 050

Envoyez un Missile sur la porte et passez-la. Vous trouvez derrière la **Réserve d'Énergie 1**. Prenez-la, détruisez les caisses pour obtenir une Réserve de Missiles, puis retournez dans la Ruche Totémique.

Retour vers... Ruines Chozo, Vestiges de la Galerie

VESTIGES DE LA GALERIE SALLE 051

Laissez-vous tomber sur la plateforme d'en dessous, au centre de la pièce, et retournez-vous. Sur votre gauche se trouve un mur friable (passez en Analyse si vous ne le voyez pas). Envoyez un Missile dedans pour le détruire et entrez prendre la **Réserve de Missiles 1**. Ressortez et traversez la pièce en restant en bas. Vous voyez une autre porte protégée. Explodez-la pour

TERMINAL DE CARTES SALLE 052

entrer dans le Terminal de Cartes. Allez sur l'hologramme pour obtenir la carte complète des Ruines Chozo. À présent, il est temps d'explorer les zones auparavant inaccessibles. Pensez à sauvegarder votre partie.

Retour vers... Ruines Chozo, Grand-Place

GRAND-PLACE SALLE 053

Retournez au half-pipe (tout un comité d'accueil vous y attend) et envoyez un Missile sur la porte de droite (en gris sur votre carte). Entrez dans cette nouvelle zone.

ACCÈS AUX VESTIGES DU TEMPLE SALLE 054

Avancez dans le long tunnel habité par deux flopées de Minotaures. Shootez-les et continuez jusqu'à la pièce suivante pour obtenir une autre extension d'équipement.

VESTIGES DU TEMPLE SALLE 055

Sautez sur les blocs et descendez dans la grande zone. La Boule Morphing disparaît derrière un mur et une horde de Scarabées vous attaquent. Déplacez-vous sans cesse pour éviter les attaques et tuez-les tous. Une grosse bestiole apparaît. Analysez-la avant de lui tirer dessus.

BOSS 7 : RUCHE MÉCANIQUE

Ce combat peut s'avérer éprouvant. Après avoir tout analysé, les Guêpes vous encerclent et tournent autour de vous. Tirez comme bon vous semble pour en affaiblir quelques-unes au passage. Lorsqu'elles s'arrêtent, verrouillez-en une et tuez-la. Vous aurez peut-être le temps d'en shooter une autre. Sinon, sautez lorsque le son indique que les Guêpes vous chargent. Si elles vous font tomber dans l'eau, remontez vite pour ne pas perdre trop d'énergie. Une fois que vous avez éliminé la nuée entière, une partie de la Ruche devient rouge et émet un son. Tirez dessus pour shooter cette zone. La Ruche tourne alors avant d'envoyer une nouvelle nuée de Guêpes. Recommencez la séquence jusqu'à ce que la Ruche soit complètement détruite. Vous pouvez aller chercher le **(LANCE MISSILES)** ! Analysez la porte d'en face et tirez un Missile dessus pour l'ouvrir.



EQUIPEMENT : LANCE-MISSILES

Appuyez sur **[B]** pour tirer et sur **[A]** pour revenir aux Rayons. Les Missiles peuvent détruire les objets composés de Radion ou de Soufre. Ils ouvrent aussi certaines portes. Le temps de recharge est assez long, mais vous pouvez l'accélérer avec la méthode Turbo Missiles (voir p. 11).



⬆ Surveillez la Ruche Mécanique.

⬆ Tuez les Guêpes qu'elle libère...

⬆ ...avant de la shooter directement.



056 Tuez-les vite et bien.

Salie 062 Levez-vous et passez.

Salle 058 Allez chercher votre premier Artefact. Vous reviendrez aussi plus tard.

CREATURE #49 / SCARAB CUIRAS.

fois que le Scarabée Cuirassé est ouillé, il est relativement simple venir à bout. Attendez qu'il mence sa danse et se jette sur s. Évitez-le avec un saut de côté ou **⬅** et **Ⓟ**) et tirez dans son omen. N'hésitez pas à utiliser ou deux Missiles pour en finir récupérer **(BOULE MORPHING)**. tenant que vous avez votre ipement de base, allez chercher iste.

ur vers... Surface de Tallon, d'atterrissage.

EQUIPEMENT : BOULE MORPHING

appuyez sur **Ⓟ** pour passer en Boule morphing. Le stick analogique vous permet alors de vous diriger.



Salie 057 Évitez les piques.



057 Les avez-vous analysés ?

SURFACE DE TALLON

SITE D'ATTERRISSAGE

SALLE 056

Retournez à votre Vaisseau pour sauvegarder et récupérer de l'énergie. Juste derrière se trouve une grotte avec un passage pour la Boule Morphing. Analysez déjà les plantes qui s'y trouvent.

SCAN CREATURE #16 PLANTES PARA.

Puisqu'il n'y a aucune menace, roulez et prenez la **Réserve de Missiles 2**. Ressortez et avancez à côté de votre vaisseau. Sur votre gauche se trouvent des plates-formes menant à une zone plus en hauteur... Sautez pour y accéder et suivez ce chemin en passant sous la chute d'eau. Continuez à avancer jusqu'à arriver à une nouvelle porte. Passez-la.

HALL DU TEMPLE

SALLE 057

Tuez deux des ennemis pleins de piques au plafond pour analyser le survivant sans risque de dommages.

SCAN CREATURE #48 PLANTULE

Tuez le dernier Plantule de loin. Avancez jusqu'au bout de cette grotte et passez la porte.

UNITE DE SECURITE DU TEMPLE

SALLE 058

Avancez dans cette nouvelle zone et analysez l'hologramme devant vous.

SCAN DONNEE PIRATE #3 SITE ARTEFACTS

Envoyez un Missile sur la porte verrouillée et passez-la.

VESTIBULE DU TEMPLE

SALLE 059

Rien à signaler. Entrez dans le Temple.

TEMPLE DES ARTEFACTS

SALLE 060

Beaucoup de choses à analyser par ici ! Commencez par monter la rampe de droite pour analyser le mur.

SCAN ECRITS CHOZO #15 LUMIERE

Retournez-vous, descendez puis montez jusqu'au bout pour trouver d'autres Écrits de Chozo.

SCAN ECRITS CHOZO #2 CONFINEMENT

Prenez à gauche et descendez la rampe pour arriver à l'une des pièces les plus importantes du jeu. C'est d'ici que vous accéderez au dernier niveau quand vous aurez trouvé les 12 Artefacts Chozo. Vous obtenez le premier en analysant le pilier central.

SCAN ARTEFACT 01 VERITE

Ensuite, analysez les sept autres piliers pour obtenir des indices permettant de trouver d'autres Artefacts Chozo.

SCAN ARTEFACT #2 FORCE

SCAN ARTEFACT #3 ANCIENS

SCAN ARTEFACT #4 ETAT SAUVAGE

SCAN ARTEFACT #5 CREATEUR

SCAN ARTEFACT #7 CHOZO

SCAN ARTEFACT #10 MONDE

SCAN ARTEFACT #11 ESPRIT

Les quatre indices restants seront dévoilés ici un peu plus tard dans le jeu. À présent, retournez dans la salle où vous avez obtenu le Lance-Missiles...

Retour vers... Ruines Chozo, Ruche Totémique

RUINES CHOZO

RUCHE TOTEMIQUE

SALLE 061

Allez sur la plate-forme où vous avez trouvé le Lance-Missiles et passez la porte pour arriver dans la pièce où la Réserve d'Énergie 1 était cachée.

ACCÈS A L'ASCENSEUR NORD

SALLE 062

Passez en Boule Morphing et roulez dans le trou du mur opposé. Suivez le tunnel pour arriver dans une section représentée en vue de côté. Vous ne pouvez pas tomber vers la caméra, pas de souci de ce côté-là... Roulez simplement jusqu'aux pistons pour qu'ils vous soulèvent et passez la porte à la fin.

ASCENSEUR CAVERNES MAGMOOR NORD

SALLE 063

Analysez le panneau pour activer l'ascenseur, mais ne l'utilisez pas pour le moment. Passez plutôt la porte de droite.

ACCÈS A LA CHAMBRE FORTE

SALLE 064

Avancez jusqu'au piston. Passez en Boule Morphing et laissez-vous porter jusqu'en haut pour rouler dans un nouveau tunnel. Repassez en vue subjective pour sauter les marches, puis en Boule Morphing pour entrer dans l'autre tunnel.

CHAMBRE FORTE

SALLE 065

Vous ne pouvez pas encore entrer au milieu, mais longez le mur pour trouver de nouveaux Écrits de Chozo...

SCAN ÉCRITS CHOZO #4 GENESE

Faites le tour de cette salle et ressortez par la porte opposée à celle dont vous venez. Vous reviendrez ici un peu plus tard.

ACCÈS A LA GRAND-PLACE SALLE 066

Encore des Scarabées... Shootez-les et passez la porte du fond.

GRAND-PLACE SALLE 067

Une salle familière ! Prenez la Réserve d'Énergie 2 que vous ne pouviez pas atteindre auparavant. Laissez-vous tomber et sautez sur les décombres de droite, puis traversez le pont de branches. Débarrassez-vous des Guêpes Tueuses et passez la porte de droite.

ACCÈS AUX VESTIGES DE LA FONTAINE SALLE 068

Ce tunnel est infesté de Minotaures et les passages sont étroits. Alors roulez simplement jusqu'au bout. Passez la porte du fond.

VESTIGES DE LA FONTAINE SALLE 069

Épargnez autant de Plazmites que vous le pouvez (ils vous éclairent la pièce !) et analysez les Écrits de Chozo derrière la fontaine...

SCAN ÉCRITS CHOZO #10 GENESE

Faites le tour de cette pièce par la droite pour arriver à la fontaine (ne touchez pas l'eau). Ignorez la porte de derrière et sautez sur les plates-formes pour passer la porte dans l'autre mur...

ACCÈS A L'ARBORETUM SALLE 070

Analysez immédiatement la pièce pour localiser les ennemis avant qu'ils ne lancent leur attaque. Ces bougres sont très rapides, alors n'avancez pas trop.

SCAN CRÉATURE #63 RHINO. HURLANT

Une fois que vous avez obtenu les informations, shootez-les et avancez dans le couloir. Tirez un Missile sur la porte et passez-la.

ARBORETUM SALLE 071

Entrez dans cette pièce bien verte et prenez à gauche pour trouver un ennemi à analyser.

SCAN CRÉATURE #22 PLANTE FAUCH.

Tirer sur les Plantes Faucheuses les fait seulement rentrer quelques secondes, alors avancez rapidement. Passez les quelques plates-formes faisant le tour de l'arbre puis traversez le pont de bois. Prenez à gauche et descendez. Shootez les autres Plantes Faucheuses et tirez un Missile sur la porte pour passer.

ACCES AU HALL DE RASSEMBLEMENT SALLE 072

Avancez dans le couloir rempli de vapeur (les jets ne vous blesseront pas) et passez la porte du fond.

HALL DE RASSEMBLEMENT SALLE 073

Prenez à droite, montez, et ouvrez la porte avec un missile.

UNITE DE SAUVEGARDE 2 SALLE 074

Sauvegardez et ressortez.

HALL DE RASSEMBLEMENT SALLE 075

Débarrassez-vous de la vague de Rhinolophes Hurlants qui vous attaquent, puis descendez et allez vers la porte de gauche. Commencez la longue ascension en longeant les murs de la pièce. Shootez les Champignons Toxiques avant de vous en approcher et les Rhinolophes Hurlants dès que vous les entendez. Vous arrivez bientôt à un tunnel rouge. Passez en Boule Morphing. Ensuite, approchez-vous doucement du bord pour shooter les Rhinolophes Hurlants et sautez en face pour atteindre la porte.

ATRIUM EST SALLE 076

Quelques Rhinolophes Hurlants à shooter. Foncez de l'autre côté.

NOYAU D'ÉNERGIE SALLE 077

Du Pupilla par-ci par-là. Shootez tout ça et avancez pour passer la porte du fond.

ACCES AU NOYAU D'ÉNERGIE SALLE 078

Tuez les Rhinolophes Hurlants, allez jusqu'au bord et analysez la porte du fond. Celle-ci est l'une des rares du jeu à être vraiment verrouillée...

ATTENTION ! ANALYSE ! SCAN RECHERCHE #17 PORTE VERROU.

Faites demi-tour et avancez dans le passage, en sautant les trous et en tuant les Rhinolophes Hurlants... Tout au bout se trouve un tunnel pour la Boule Morphing, mais n'y entrez pas pour le moment. Analysez plutôt la créature dans l'alcôve de droite.

SCAN CRÉATURE #51 CRAPEAU PIERRE

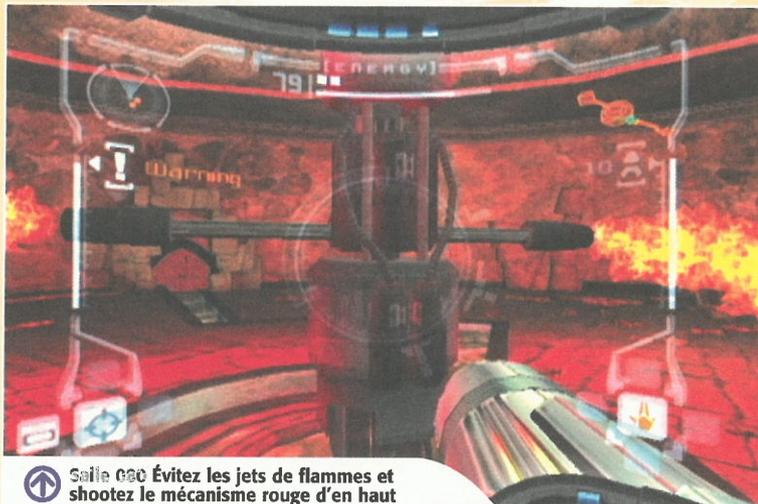
Passez en Boule Morphing et allez dans le tunnel.

ACCES AU DOME INCINERATEUR SALLE 079

Allez jusqu'au bout de ce long tunnel. Passez la porte.

DOME INCINERATEUR SALLE 080

Comme d'habitude, pensez à analyser ces ennemis que vous ne croiserez plus jamais. Commencez par celui en métal.



Salle 080 Évitez les jets de flammes et shootez le mécanisme rouge d'en haut

ATTENTION ! ANALYSE ! SCAN CRÉATURE #40 DRONE INCINERATEUR

Pendant le combat, la ruche d'au-dessus libère un nouveau type de Guêpes. Analysez-les aussi.

ATTENTION ! ANALYSE ! SCAN CRÉATURE #31 GUEPE BARBELEE

DRONE INCINERATEUR

Le feu, ça brûle... Lorsque la machine tourne sur elle-même, verrouillez-la et tournez autour, ou sautez pour ne pas être la proie des flammes. Au bout d'un moment, une zone rouge apparaît au sommet de l'axe central. Tirez dessus pour l'endommager. Cela provoque un dysfonctionnement qui dirige la flamme vers le plafond pendant un court instant. Il n'en faut pas plus pour que les Guêpes de la ruche sortent et vous prennent pour cible. Tuez-les pour récupérer de l'Énergie et attendez que la zone rouge de l'Incinérateur réapparaisse. Recommencez la séquence encore quatre fois pour mettre ce boss hors d'état de nuire. Il explose alors et met le feu à la ruche, qui ne produira ainsi plus de Guêpes. Vous n'avez plus qu'à prendre la **BOMBE BOULE MORPHING**. Et vous allez pouvoir la tester tout de suite... Inspectez le mur de cette pièce, là où l'eau s'engouffre. Vous voyez des fissures à cet endroit : posez une Bombe pour ouvrir le passage et roulez à l'intérieur pour obtenir la **Réserve de Missiles 3**. Maintenant, allez récupérer le Rayon de charge...

Retour vers... Chozo Ruins, Gathering Hall



Les Guêpes vous attaquent, shootez-les rapidement.

EQUIPEMENT : BOMBE BOULE MORPHING

En Boule Morphing, appuyez sur **○** pour poser une Bombe Boule Morphing. Elle permet d'éliminer des ennemis, d'ouvrir des passages et de vous propulser en hauteur. La Bombe Boule Morphing détruit tout objet fait de Gres ou d'Alliage Tallorique et vous pouvez en poser jusqu'à trois.

LE DÉMONTAGE

SALLE 081

Prenez et sauvegardez votre jeu puis allez à la porte d'en face après avoir shooté les Champignons (ne pas subir de dégâts).

LES HALLS AQUÉUX

SALLE 082

Comme vous avancez dans le tunnel, des Shriekbats foncent vers vous. Occupez-vous-en puis regardez les murs. Celui de gauche au bord de l'eau est fissuré. Utilisez un missile pour obtenir la **Réserve de Missiles 4**. Ressortez, allez sur le bord de gauche et shootez une nouvelle fois le mur de Rhinolophes Hurlants pour ouvrir la porte avec un missile et de sortir.

LES TROUS

SALLE 083

Vous devez scanner quatre symboles Runiques pour ouvrir l'accès menant au Rayon de Charge. Sautez sur la première plateforme surélevée et retournez-vous. Regardez au-dessus de la bouche d'eau. Quelques plateformes plus loin, sautez en bas pour voir le 2^e situé sur une plateforme dans l'eau. Allez en face de la dernière Plante à Chapeau et regardez en bas : un symbole est sur un mur. Allez juste à côté de la grille scellée et regardez à droite pour voir le dernier Symbole. Ensuite, un cinquième Symbole

Runique apparaît au milieu de la grille. Analysez-le pour ouvrir l'accès et obtenir le **(RAYON DE CHARGE)** ! Utilisez tout de suite ce nouvel équipement pour shooter les Pupillas apparaissant dans les murs, puis retournez-vous et analysez les Écrits de Chozo.

SCAN ECRITS CHOZO #11 METEORITE

Faites demi-tour pour localiser un trou scellé dans le mur. Posez une Bombe Boule Morphing pour passer. Ouvrez la porte avec un Missile.

EQUIPEMENT : RAYON DE CHARGE

Maintenez le bouton **A** enfoncé pour charger. Relâchez pour tirer.

ACCÈS A LA DYNAMO

SALLE 084

Allez jusqu'au bout et ouvrez la porte avec un Missile.

DYNAMO

SALLE 085

Entrez et regardez à droite pour voir une grille bloquant une Réserve de Missiles. Ouvrez l'accès avec un Missile puis sautez pour obtenir la **Réserve de Missiles 5**. Vous êtes prêt pour une exploration plus poussée...

Retour vers... Ruines Chozo, Noyau d'Énergie

NOYAU D'ÉNERGIE

SALLE 086

D'ici, prenez le même chemin que précédemment pour arriver au tunnel et au Crapaud de Pierre de droite. Mais cette fois-ci, passez en Boule Morphing pour que la bête vous gobe et posez vite une Bombe pour le détruire de l'intérieur. Entrez dans la pièce devenue accessible et analysez l'emplacement dans le mur.

SCAN RECHERCHE #15 CONNECTEUR

La section suivante vous invite à activer trois emplacements identiques en un temps limité. Alors commencez déjà par celui-là. Passez en Boule Morphing et posez une Bombe pour être projeté dans l'emplacement. L'eau de la pièce contiguë se vide. Roulez par le trou pour y accéder puis repassez en vue subjective pour foncer dans la pièce contenant le deuxième

emplacement. Activez-le. Des plateformes s'élèvent, tandis que le niveau de l'eau reste bas. Montez maintenant le long de la rampe pour arriver près de l'entrée de la zone et sautez sur les trois plateformes pour accéder au tunnel. Foncez jusqu'au bout et entrez dans le dernier emplacement avant l'expiration du délai pour déclencher l'ouverture de la porte précédemment scellée. Retournez à l'entrée, montez sur les nouvelles plateformes pour arriver devant la fameuse porte. Passez-la.

ACCÈS OUEST A LA CHAUFFERIE

SALLE 087

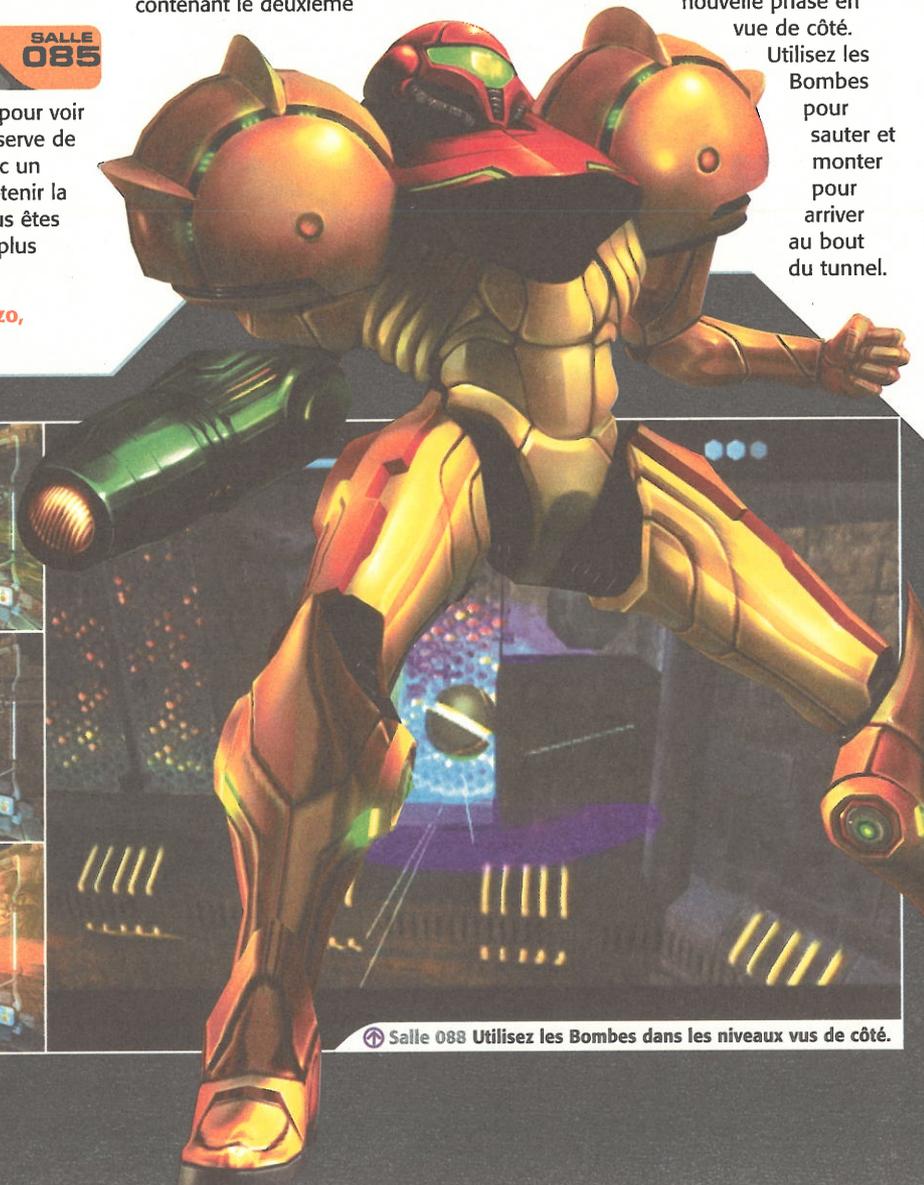
Encore une simple pièce... Allez jusqu'au bout et passez la porte.

CHAUFFERIE

SALLE 088

Passez en Boule Morphing et roulez dans le tunnel pour arriver à une nouvelle phase en vue de côté.

Utilisez les Bombes pour sauter et monter pour arriver au bout du tunnel.



Salle 081 Sautez, sautez et sautez.



Salle 083



Salle 083



Salle 082 L'eau est empoisonnée.



Salle 084

Salle 088 Utilisez les Bombes dans les niveaux vus de côté.



Salle 093 Ces portes s'ouvrent avec un Missile.

Salle 093 Analysez tous les panneaux de cette salle pour avancer.

Sautez pour obtenir la **Réserve d'Énergie 3**.

Retour vers... Ruines Chozo, Vestiges du Temple

VESTIGES DU TEMPLE SALLE 089

Allez dans la partie principale de la pièce (après le half-pipe) et tuez les Scarabées. Mettez une Bombe Boule Morphing sur la partie fragile du mur de droite. Entrez et roulez pour obtenir la **Réserve de Missiles 6**, puis ressortez.

Retour vers... Ruines Chozo, Vestiges Pépinière

VESTIGES DE LA PÉPINIÈRE SALLE 090

Allez vers le mur en face des Écrits de Chozo et entrez dans le renforcement en Boule Morphing. Sautez grâce aux Bombes et utilisez-les pour détruire le bloc de sable, puis ressortez. Allez à droite et montez sur les plates-formes pour accéder à un autre renforcement. Entrez-y et allez jusqu'au bout en utilisant la Boule de Saut et en détruisant les blocs de sable pour obtenir la **Réserve de Missiles 7**.

Retour vers... Ruines Chozo, Vestiges Galerie

VESTIGES DE LA GALERIE SALLE 091

Allez en bas et localisez le trou en forme d'arche dans le mur. Faites un saut en Boule Morphing pour y entrer et suivez le tunnel pour trouver la **Réserve de Missiles 8** à mi-chemin de cette boucle.

Retour vers... Ruines Chozo, Chambre Forte

CHAMBRE FORTE SALLE 092

Faites le tour de la zone fermée du centre jusqu'au mur aux trois emplacements. Pour commencer, explosez les deux grilles du bas avec des Bombes. C'est maintenant que les choses se corsent. Vous devez entrer dans chaque emplacement et y déposer une Bombe pour ouvrir la partie centrale de la pièce et accéder à la **Missile Expansion 9**. Les deux trous du bas ne devraient pas vous poser de problème, mais vous devez impérativement maîtriser le Double Bombe de Saut pour accéder aux troisième emplacement (voir page 11).

Retour vers... Ruines Chozo, Arboretum

ARBORETUM SALLE 093

De nouveau, vous devez analyser des Symboles Runiques...
 1 – En arrivant à l'Accès de l'Arboretum, tirez sur les plantes rouges de droite pour révéler le premier symbole. Si vous venez de l'autre entrée, les plantes rouges sont sur la gauche...
 2 – Montez sur les plates-formes jusqu'au pont de bois. Là, vous trouvez le deuxième Symbole sur l'arbre.
 3 – Continuez à monter en passant par la droite. Après avoir passé un renforcement en Boule Morphing, vous pouvez voir le troisième Symbole sur le mur de gauche.
 4 – Montez encore et analysez les plantes rouges dans le renforcement.

SCAN CREATURE #53 PLANTES TOX

Vous vous souvenez des Plantes Parasites ? Celles-ci sont presque identiques, sauf qu'elles sont



Salle 094 Des Plantes Empoisonnées

agressives. Shootez-les pour qu'elles se rétractent et passez vite. Continuez à monter pour arriver en face de la porte et analysez le dernier Symbole derrière vous. Posez une Bombe pour détruire le mur situé juste derrière la porte et passez. Ouvrez la porte du fond avec un Missile.

VESTIBULE SERRE SALLE 094

Shootez les Plantes Toxiques et les Plantes Faucheuses pour les faire rentrer, puis foncez jusqu'au bout du tunnel.

ACCÈS À LA SERRE SALLE 095

Faites comme dans la pièce précédente, et prenez le contenu des caisses avant d'entrer dans la salle suivante pour un combat difficile...

SERRE SALLE 096

Après la séquence cinématique, préparez-vous pour l'affrontement. Comment ? En analysant votre ennemi ! Commencez par son corps...
 ATTENTION ! ANALYSE !
 SCAN CREATURE #32 FLAAHGRA

Analysez aussi l'un de ses tentacules...

ATTENTION ! ANALYSE !
 SCAN CREATURE #57 TENTACULE FLAAHGRA

Maintenant, c'est bon. Que le combat commence !

FLAAHGRA

Le réel objectif est de tirer dans les miroirs qui fournissent à Flaahgra son énergie. Roulez ensuite dans l'un des tunnels et posez une Bombe à la base du monstre... répétez trois fois de plus l'opération pour en finir. Seulement, ce n'est pas aussi facile que ça en a l'air. La première fois, vous n'avez qu'un miroir à toucher. Visez la partie basse (celle que vous pouvez verrouiller) et tirez jusqu'à ce qu'il remonte. Lorsque Flaahgra tombe, ses tentacules se rétractent dans les tunnels, vous permettant d'y entrer pour déposer la Bombe tout au bout. Mais quand le monstre se relève, il remet le miroir en place et en ajoute un, si bien qu'il y en aura quatre à remonter dans la dernière phase. Mais là où les choses se corsent vraiment, c'est que Flaahgra peut rabaisser les miroirs que vous avez remontés tant qu'il y en a un qui l'éclaire ! Pour l'en empêcher, envoyez quelques tirs et Missiles sur le monstre pour le perturber un peu avant de passer au miroir suivant. Une fois que vous avez mis quatre Bombes au bout du tunnel, ce combat éprouvant est terminé. Tuez Flaahgra rend l'eau des Ruines plus pure, mais vous permet surtout d'acquérir une évolution matérielle majeure : le **COSTUME VARIA**. Maintenant que vous êtes balèze, grimpez les marches de derrière et passez la porte.



Tirez sur le mécanisme derrière chaque miroir



Quand la bête tombe, posez une Bombe au bout du tunnel.

EQUIPEMENT : COSTUME VARIA

Les zones chaudes et étouffantes sont accessibles.

LES CAISSES À TOUR SOLAIRE

BALLE 097

Marchez dans ce passage et explosez les caisses. Vous devriez trouver un nouveau bonus d'énergie. Si tel est le cas, analysez-le avant de le récupérer.

RECHERCHE #14 SUPER CAP.

Allez plus loin, vous voyez une forme de vie composée d'énergie flottant dans les airs. Analysez-la.

CREATURE #5 BOMBU DIFFUSION

Sur le Rayon à Ondes, vous ne pouvez pas la détruire. Maintenez la touche **A** enfoncée pour préparer le Rayon de Charge, ce qui attire vers le Bompu (plus important : il est capable de larguer de l'énergie). Passez

en Boule Morphing lorsqu'il est très près et roulez en dessous. Allez jusqu'au fond du couloir et passez la porte.

TOUR SOLAIRE

BALLE 098

Laissez-vous tomber tout en bas et débarrassez-vous de la nuée de Guêpes avant d'analyser de nouveaux Écrits de Chozo.

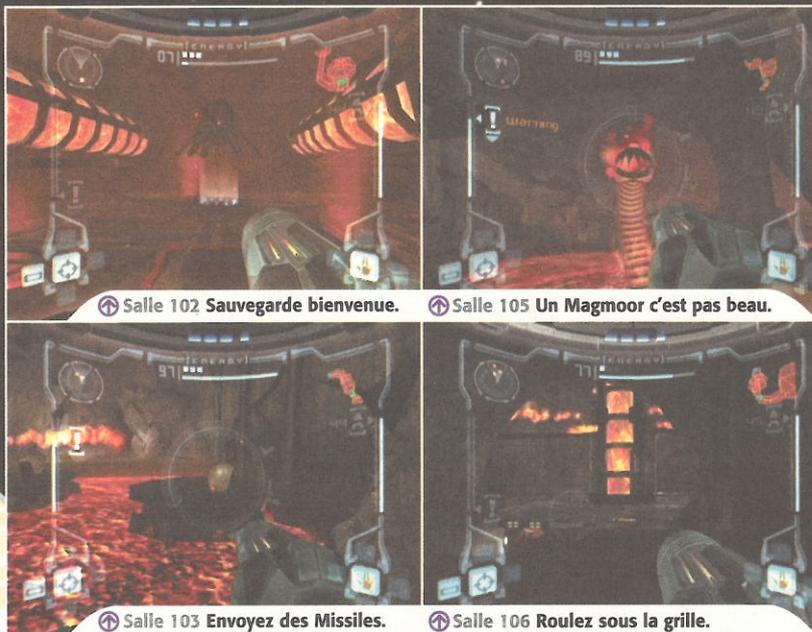
SCRIPTEUR ECRITS CHOZO #12 MAL RAMP.

Sortez par l'unique porte.

ASCENSEUR CAVERNES MAGMOOR NORD

BALLE 099

Allez sur l'hologramme (si vous ne l'avez pas déjà fait, analysez le panneau pour activer l'ascenseur) et descendez dans les profondeurs.



Salle 102 Sauvegarde bienvenue.

Salle 105 Un Magmoor c'est pas beau.

Salle 103 Envoyez des Missiles.

Salle 106 Roulez sous la grille.

CAVERNES DU MAGMOOR

ASCENSEUR CAVERNES CHOZO NORD

BALLE 100

Allez à l'ouest jusqu'à qu'une porte ici. Passez-la.

BOULANGER DENT

BALLE 101

Marchez dans le couloir infesté de Globes Hurlants. Ouvrez la porte de gauche avec un Missile.

BOULE MORPHING DE LA GARDE A

BALLE 102

Regardez votre partie et reprenez l'énergie avant de ressortir.

BOULANGER DENT

BALLE 103

Marchez à gauche. Après les Globes Hurlants, vous rencontrez une créature étrange...

CREATURE #2 GRIZBY

Grizby n'est vulnérable qu'aux missiles. Analysez-la ou évitez-la et passez la porte du fond.

TUNNEL LAC

BALLE 104

Les Grizbys squattent les plates-formes. Shootez-les de loin pour pouvoir passer, en prenant soin d'éviter les jets de flammes. À la fin de l'autre côté, vous voyez quelque chose bouger sous la terre...

Analysez cette nouvelle créature.

SCRIPTEUR CREATURE #29 FOUISSEUR

Bougez beaucoup et tirez quand ces bestioles sortent de terre. Une fois que les Fouisseurs sont morts, passez la porte du fond.

LAC ROUGE

BALLE 105

Après la séquence cinématique, avancez et analysez le serpent de lave.

SCRIPTEUR CREATURE #65 MAGMOOR

Les Magmoors ne disposent que d'une attaque de près. Restez à distance et arrosez copieusement le monstre. Analysez aussi les organismes flottants dans les airs...

SCRIPTEUR CREATURE #17 GLOBE FLOTTEUR

Shootez-les tous en prenant garde à ne pas entrer en contact avec la fumée qu'ils laissent derrière eux. Sautez sur les plates-formes et tuez le Magmoor qui vous barre le chemin. Au bout, explosez les caisses pour reprendre de l'énergie puis passez en Boule Morphing pour poser une Bombe près du mur fissuré. Roulez dans le tunnel qui s'ouvre et utilisez une autre Bombe pour en sortir. Vous arrivez dans une autre caverne infestée de Globes Flotteurs. Shootez-les tous avant de

sauter sur les plates-formes pour atteindre la porte.

TUNNEL DE LA MINE

BALLE 106

Vous pouvez voir de nouvelles créatures en dessous de vous.

SCRIPTEUR CREATURE #10 TRIBALLE

Ces sales bêtes ont la faculté de vous attraper lorsque vous êtes en Boule Morphing pour vous rejeter plus loin, mais elles sont aussi attirées par les Bombes. Profitez-en ! Passez en Boule Morphing et roulez sous la grille. Ressortez par l'autre ouverture et passez la porte.

MINE TRIBALLE

BALLE 107

Avancez dans cette grotte pour trouver quelques caisses sur votre droite... Explodez-les pour récupérer de l'énergie et des Missiles. Laissez-vous tomber sur la gauche des caisses et retournez-vous. Passez en Boule Morphing et roulez dans le tunnel pour arriver au niveau inférieur. Vous êtes accueilli par une horde de Triballes. Donnez-leur quelques Bombes avant de vous diriger vers un autre tunnel, de l'autre côté. Empruntez-le et montez jusqu'à la porte suivante.

CAVERNE DE STOCKAGE

BALLE 108

Avancez dans cet étroit passage pour récupérer la Réserve de Missiles 10. Faites demi-tour et ressortez de cette pièce.

MINE TRIBALLE

BALLE 109

Retournez dans le secteur des Triballes sous la grille et remontez. De là, vous voyez quelques plates-formes lorsque vous regardez sur la gauche. Tuez les Globes Flotteurs et sautez sur les plates-formes pour arriver jusqu'à la porte tout au fond.

TUNNEL DES RIVES

BALLE 110

Shootez les Globes Flotteurs de loin et sautez sur les trois pistons pour arriver de l'autre côté. Avancez et passez la porte.

UNITÉ DE CONTROLE

BALLE 111

Vous êtes accueilli par un tir fourni de deux Tourelles de Défense. Ripostez avec quelques Missiles. Des Globes Flotteurs traînent aussi dans les parages. Shootez-les avant de passer par le chemin de gauche. Passez les plates-formes pour arriver à la porte de gauche.



Salle 119 Tirez sur le projectile de la Fleur du Mal.



Salle 119 Tirez et courez... Vite !



Salle 122 Roulez sur les rails.

TUNNEL DES RIVES

SALLE 112

Avancez dans le tunnel et passez la porte du fond.

RIVES EMBRASES

SALLE 113

Avancez et sautez prudemment par-dessus la lave (en évitant les jets), puis continuez dans la grotte. Occupez-vous du Magmoor avant de vous pencher sur le cas des Triballes. Posez une Bombe pour vous débarrasser de celui qui évolue près du tunnel et entrez-y avec une Bombe de Saut. Au bout, explosez les caisses et roulez le long de la corniche. Faites quelques Bombes de Saut et roulez sur la passerelle pour obtenir la **Réserve de Missiles 11**. Laissez-vous tomber sur la terre ferme et tuez le deuxième Triballe, puis reprenez le tunnel d'en face. Quand vous en sortez, avancez jusqu'à la porte.

TUNNEL ASCENSEUR B

SALLE 114

Tirez sur le Magmoor en reculant au maximum pour qu'il ne puisse pas vous atteindre, puis passez en Boule Morphing et roulez sur les rails. De l'autre côté, allez jusqu'à la porte et passez-la.

ASCENSEUR SURFACE TALLON OUEST

SALLE 115

Analysez le panneau de l'ascenseur et allez à la Surface de Tallon.

Salle 123 Un Globe Flotteur.



SURFACE DE TALLON

ASCENSEUR CAVERNES MAGMOOR EST

SALLE 116

Il n'y a qu'une porte ici. Passez-la.

TUNNEL ASCENSEUR B

SALLE 117

Avancez dans ce tunnel et shootez les Pixors qui squattent le secteur. Laissez-vous tomber sous la passerelle de pierre pour obtenir la **Réserve de Missiles 12**. Remontez et continuez à avancer jusqu'au fond, puis passez la porte.

GROTTE RACINE

SALLE 118

Avancez et shootez tous les Scarabées émergeant du sol, puis sautez sur le chemin longeant le mur. Montez sur cette longue spirale jusqu'à ce que vous arriviez sur des branches. Sautez sur la plate-forme et shootez le Pixor qui évolue sur la suivante. La route est maintenant dégagée jusqu'à la porte. Tirez un Missile dessus avant de la passer.

TUNNEL RACINE

SALLE 119

Analysez la grande plante de droite.

SCAN CREATURE #20 FLEUR DU MAL

La façon la plus simple de la détruire est de faire exploser le projectile qu'elle vous envoie. Vous pouvez aussi tirer sur une Poche de Gaz.

CANYON TALLON

SALLE 120

Laissez-vous tomber et traversez la salle pour arriver de l'autre côté.

CAVERNE CANYON

SALLE 121

Continuez dans cette petite pièce et passez la porte du fond.

SITE D'ATERRISSAGE

SALLE 122

Faites un détour par votre Vaisseau pour recharger votre énergie et vos munitions avant de sauvegarder.

Retour vers... Cavernes du Magmoor Unité de Contrôle

CAVERNES DU MAGMOOR

UNITÉ DE CONTRÔLE

SALLE 123

Ces Tourelles ont été réparées, alors empresses-vous de les détruire de nouveau. Ensuite, passez par le centre pour accéder aux plates-formes situées du côté gauche de la salle. Débarrassez-vous des Globes Flotteurs et de la Tourelle et avancez le long de la corniche, puis jetez-vous sur la passerelle endommagée. Entrez dans la cabine et ressortez par la gauche pour arriver à la porte.

TUNNEL ASCENSEUR A

SALLE 124

Vous êtes un pro du Double Saut de la Bombe Morphing ? Alors vous allez pouvoir récupérer quelque chose de bien utile par ici. Faites-en un audessus du bloc cassable. Attention, si vous échouez, vous tombez dans la lave et ne pouvez ressortir qu'avec une Bombe de Saut ▶



non, continuez à avancer et commencez les Doubles Sauts pour ouvrir le **Réservoir d'Énergie 4**. Descendez et allez à gauche pour aller à la porte.

DETECTEUR MONTS PHENDRANA NORD **SALLE 125**

Analysez le panneau et montez dans la nouvelle zone.



➡ Salle 125 Prenez l'ascenseur.



➡ Salle 128 Traversez le secteur.



➡ Salle 128 Des ennemis invisibles...

MONTS DE PHENDRANA



DETECTEUR CAVERNES MOOR OUEST **SALLE 126**

Prenez l'unique porte.

DETECTEUR RIVES DE LA RIVE EST **SALLE 127**

Un mur de glace bloque votre progression. Explodez-le avec un Rayon de Charge et passez la porte onward.

DETECTEUR RIVES DE PHENDRANA **SALLE 128**

Après la séquence cinématique, regardez vers le ciel. Vous voyez des créatures se dessiner au-dessus de vous. Analysez les créatures invisibles.

ANALYSE CRÉATURE #26 RHINO. FURTIF

Allez directement en face (vous n'avez pas à tuer les Rhinolophes invisibles pour le moment) et analysez la créature avec de la glace sur le dos...

SCAN CRÉATURE #72 CRISTALLITE

Vous ne pouvez détruire les Cristallites qu'avec un Missile, alors allez-y si vous voulez ! Prenez la porte dans le renforcement.

UNITE DE SAUVEGARDE B **SALLE 129**

Sauvegardez et reprenez de l'énergie, puis ressortez.

RIVES DE PHENDRANA **SALLE 130**

Allez vers la grille de Radion bloquant l'entrée d'un tunnel. Faites sauter l'obstacle avec un Missile et passez en Boule Morphing pour explorer ce secteur (encore un Cristallite à éviter ou à détruire sur le chemin). Une fois au bout, repassez en vue subjective et analysez le panneau pour déverrouiller la porte menant aux Ruines de Glace (au-dessus de vous).

Ressortez et allez sur la gauche. Passez devant le renforcement menant à la salle de sauvegarde, et montez sur les plates-formes longeant la falaise (squattées par des Cristallites !). Allez jusqu'à la porte que vous avez déverrouillée.

ACCÈS AUX RUINES DE GLACE **SALLE 131**

Explodez le mur de glace avec un Rayon de Charge et analysez la créature.

SCAN CRÉATURE #33 BOMBU A DIFF.

Vous ne pouvez la détruire qu'avec le Rayon à Ondes. Alors pour le moment, évitez-la avec la Boule Morphing. Passez entre les rayons et continuez jusqu'au bout du tunnel.

RUINES DE GLACE EST **SALLE 132**

Avancez dans la pièce et analysez les monticules de glace avant qu'ils ne

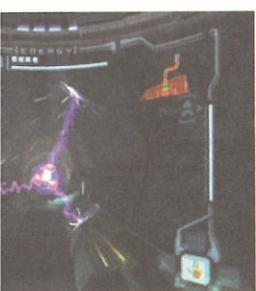
se mettent en mouvement et deviennent dangereux.

SCAN CRÉATURE #47 BEBE SHEEGOTH

N'hésitez surtout pas à utiliser quelques Missiles contre les Bébés Sheegoths. Vous devez en verrouiller un et tourner autour de lui afin de pouvoir tirer dans son dos, son seul point faible. Une fois que vous avez fait voler sa carapace en éclats, il suffit de quelques Rayons de Puissance pour terrasser la bête. Quand vous vous êtes débarrassé des deux, montez sur les marches et suivez le passage jusqu'au pont endommagé. Passez les Cristallites et sautez sur les plates-formes pour arriver à la porte menant à la salle suivante.

PASSAGE PLAGE **SALLE 133**

Ici, analysez les créatures vivant sous la neige.



➡ 131 Roulez sous les Bombus.



➡ Allez dans le dos du Bébé Sheegoth et explodez sa carapace.



➡ Salle 133 Des jets d'acide...



➡ Salle 133 Pas trop de résistance.

Salle 135 Fuyez pour le moment !



Salle 138 La Boule Turbo vous attend.



Salle 138 Prenez la boule Turbo.



Salle 146 Évitez de tomber

ATTENTION ! ANALYSE !

SCAN CRYSTAL #56 FOUISSEUR POL.

Pour vous en défaire, procédez de la même manière que contre les Fouisseurs : tirez lorsqu'elles sautent ou passez simplement votre chemin. Allez à la porte du fond.

RIVES DE PHENDRANA

SALLE 134

Faites attention à ne pas tomber, ou vous devrez refaire tout le chemin pour revenir jusqu'ici. Prenez à gauche et allez jusqu'à la porte.

ACCÈS AUX RUINES

SALLE 135

Plusieurs Bombus mettent le boxon par ici ! Vous ne pouvez rien leur faire, alors passez en Boule Morphing. Roulez vite pour traverser la pièce et accéder à la porte du fond.

RUINES DE GLACE OUEST

SALLE 136

Après vous être débarrassé des deux Bébés Sheegoths sur la gauche, regardez le bâtiment situé à droite de l'entrée. Un Cristallite bloque le passage, alors shootez-le pour entrer. De nouveaux Écrits de Chozo vous attendent à l'intérieur. Analysez-les...

SCAN ÉCRITS CHOZO #5 MONOGRAM.

Ressortez et avancez sur la neige pour arriver devant la porte. Envoyez un Missile pour l'ouvrir et passez-la.

ACCÈS AU CANYON

SALLE 137

Roulez sous les quelques Bombus à Diffusion pour arriver au bout de ce couloir et passez la porte.

CANYON DE PHENDRANA

SALLE 138

Laissez-vous tomber sur le pont et explosez les caisses pour analyser de nouveaux Écrits de Chozo.

SCAN ÉCRITS DE CHOZO #13 LELU

À présent, faites demi-tour et laissez-vous tomber du pont. Occupez-vous du Bébé Sheegoth qui vient vous chercher des noises dans le secteur. Shootez-le le plus vite possible pour minimiser les dégâts qu'il vous inflige. Ensuite, regardez dans la direction du grand half-pipe d'en bas. Montez sur la pente de droite pour arriver à un panneau. Analysez-le pour aligner les plates-formes et passez ces dernières pour obtenir la **(BOULE TURBO)** ! Laissez-vous tomber dans le half-pipe pour tester cet équipement. Après vous être habitué à gagner de la vitesse (mettez un coup de Turbo quand vous redescendez, juste avant l'arrondi), sautez sur la plate-forme le long de la falaise. Shootez le Cristallite et avancez sur ce chemin, puis laissez-vous tomber dans le passage menant à la porte.

EQUIPEMENT : BOULE TURBO

En Boule Morphing, maintenez **Ⓢ** enfoncé pour charger un Turbo. Relâchez pour être propulsé.

ACCÈS AU CANYON

SALLE 139

Passez les Bombus et allez jusqu'à la porte du fond.

RUINES DE GLACE OUEST

SALLE 140

Encore deux Bébés Sheegoths. Débarrassez-vous d'eux et allez jusqu'à la porte par laquelle vous êtes entré précédemment.

ACCÈS AUX RUINES

SALLE 141

Foncez sous les Bombus avec votre Boule Turbo pour passer la porte et retournez dans la zone principale de Phendrana.

RIVES DE PHENDRANA

SALLE 142

Laissez-vous tomber de la corniche et allez dans la salle de sauvegarde.

UNITE DE SAUVEGARDE B

SALLE 143

Après avoir sauvegardé, vous devez voyager jusqu'à une zone déjà explorée, marquée sur votre carte (si vous n'avez pas désactivé les indices).

Retour vers... Surface de Tallon, Canyon Tallon

SURFACE DE TALLON

CANYON TALLON

SALLE 144

Allez jusqu'à la porte menant au Transport Tunnel B pour passer par le half-pipe. Utilisez votre nouvel équipement pour prendre de la vitesse et accéder à la corniche de gauche. Ensuite, restez en Boule Morphing et avancez sur le pont de branches. Posez quelques Bombes pour faire sauter les murs friables et avancez jusqu'à la porte du fond.

RAVIN

SALLE 145

Avancez dans ce passage en prenant garde à ne pas percuter les Pixors dissimulés dans les feuillages et sur les murs.

SITE D'ATERRISSAGE

SALLE 146

Une zone familière, mais une section inconnue. Avancez le long de cette haute corniche (évittez de tomber, ce serait dommage !), sautez au-dessus

des trous et avancez jusqu'à la porte du fond.

ALCOVE

SALLE 147

Laissez-vous tomber dans cette pièce et prenez les **(BOTTES DE SAUT SPATIAL)**. Utilisez-les pour sauter sur le rocher et remonter jusqu'à la porte.

EQUIPEMENT : BOTTES DE SAUT SPATIAL

Sautez avec **Ⓢ**, puis appuyez de nouveau sur **Ⓢ** pour faire un deuxième saut en l'air.

SITE D'ATERRISSAGE

SALLE 148

Sauvegardez votre partie dans le Vaisseau avant d'aller à la pêche aux Missiles.

Retour vers... Ruines Chozo, Grand-Place

RUINES CHOZO

GRAND-PLACE

SALLE 149

Allez sur le half-pipe et prenez de la vitesse. Allez dans l'alcôve de droite pour récupérer la **Réserve de Missiles 13** dissimulée à l'intérieur. Ressortez du renforcement et allez vers la gauche, puis passez la porte sur votre droite.



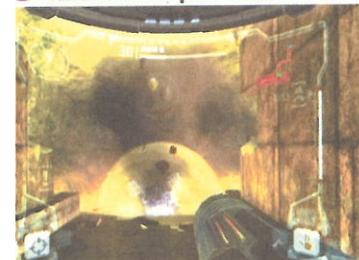
Salle 149 Grimpez jusqu'ici...



Salle 149 ...pour arriver là.



Salle 153 Utilisez le Gyrogénérateur pour faire monter le pont et obtenir l'Artefact.



Salle 156 Foncez sans réfléchir.



Salle 157 Tournez et tirez.

ACCÈS VESTIGES DU TEMPLE

SALLE 150

Allez tout droit. Ignorez les obstacles pour gagner du temps.

ACCÈS VESTIGES DU TEMPLE

SALLE 151

Après votre entrée dans la pièce, allez à gauche. Prenez le half-pipe. Prenez de la vitesse pour arriver sur la plate-forme de droite (vous irez sur celle de gauche si vous attendez trop tard) et roulez dans le tunnel pour obtenir la Réserve de Missiles 14. À présent, allez jusqu'au point de Rassemblement pour plus de Missiles.

Retour vers... Ruines Chozo, Point de Rassemblement

ACCÈS AU TEMPLE

SALLE 152

Allez jusqu'à la porte menant à l'Atrium Est (en shootant les ennemis sur votre chemin). Utilisez vos deux lampadaires pour passer de part et d'autre de la porte. Sautez sur l'un d'eux, puis faites un double saut grâce à vos Bottes pour atterrir sur la plate-forme au-dessus.

Posez une Bombe pour obtenir la Réserve de Missiles 15. À présent, allez chercher un autre Artefact.

Retour vers... Cavernes du Magmoor, Unité de Contrôle

CAVERNES DU MAGMOOR

UNITÉ DE CONTRÔLE

SALLE 153

Grimpez jusqu'à la porte menant au Tunnel Ascenseur A. Vous pouvez voir une plate-forme sur la gauche juste avant la porte. Sautez dessus et sautez de nouveau pour atteindre la passerelle du dessus. Avancez jusqu'au centre et analysez le nouveau mécanisme avant de l'actionner.

SCAN RECHERCHE #4 GYRO. STAND.

Allez dans le Boule Morphing et entrez dans le Gyrogénérateur Standard. Utilisez votre Turbo pour rouler sur la plate-forme et fournir de l'énergie afin que le pont se relève. Ensuite, allez sur cette passerelle amovible et sautez jusqu'à la corniche d'en face. Longez

le mur vers la droite pour finalement arriver à une porte.

MAUSOLÉE

SALLE 154

Passez au-dessus de la lave et sautez pour obtenir l'Artefact gardé par une statue Chozo.

SCAN ARTEFACT 02 FORCE

Il ne vous en reste plus que dix à trouver... À présent, il est temps de retourner à Phendrana pour continuer votre exploration.

Retour vers... Phendrana Drifts, Phendrana Shorelines

MONTS DE PHENDRANA

RIVES DE PHENDRANA

SALLE 155

Lorsque vous êtes en face de la porte de la salle de Sauvegarde, longez le mur de droite et grimpez sur les plates-formes. Arrivé en haut, retournez-vous et sautez sur la plate-forme flottant dans les airs puis sur la plate-forme suivante. Prenez à droite et passez la porte.

ACCÈS AU TEMPLE

SALLE 156

L'accueil est plutôt chaleureux. N'utilisez surtout pas le Rayon de Charge pour briser le mur de glace sous peine d'attirer le Bombo. Explodez plutôt le mur avec un Missile et roulez dans ce long couloir pour arriver à la porte suivante.

TEMPLE DE GLACE CHOZO

SALLE 157

Avancez et débarrassez-vous du Bébé Sheechoth (le Rayon de Charge peut faire des ravages), puis regardez en haut à droite. Une créature de glace court le long de la paroi. Vous devez l'analyser maintenant, elle ne sera pas là plus tard.

ATTENTION ! ANALYSE ! SCAN CREATURE #70 PARASITE POL.

Allez là où était le Parasite Polaire et sautez de plate-forme en plate-forme pour arriver devant une fontaine gelée au bout d'un passage. Ici, vous pouvez voir quatre statues représentant des têtes de Chozo. Explodez la deuxième à droite avec un Missile pour révéler un emplacement pour la Boule

Morphing. Activez-le pour ouvrir la grille près de la fontaine, puis passez la porte.

TUNNEL DE LA CHAPELLE

SALLE 158

Une section Boule Morphing sympathique... Roulez dans le trou puis posez des Bombes pour détruire les blocs fragiles et accéder au niveau inférieur. Là, détruisez les fondations du pilier vous barrant la route, puis remontez avec la Bombe de Saut pour arriver à la porte.

CHAPELLE DES ANCIENS

SALLE 159

Foncez vers l'extension à l'autre bout de la zone. Elle va disparaître sous vos yeux. Vous êtes alors attaqué par quatre Bébés Sheechoths. Shootez-les le plus vite possible. C'est maintenant que vous allez rigoler, puisqu'un Sheechoth qui est loin d'être un bébé débarque !

SCAN CREATURE #50 SHEEGOTH

BOSS 5 : SHEEGOTH

Ne tirez pas sur la bête, elle absorberait l'énergie et la retournerait contre vous dans une puissante attaque. Restez près d'elle et soyez prêt à esquiver ses charges et ses jets de glace. Elle est vulnérable pendant une à deux secondes après ces attaques, alors envoyez-lui quelques Missiles. Vous pouvez aussi passer en Boule Morphing et poser quelques Bombes entre ses pattes. Quand le Sheechoth s'effondre, prenez-le **RAYON À ONDES**.

Testez votre nouveau matériel, ressortez et rendez-vous à la porte violette la plus proche des Ices Ruins. En chemin, profitez-en pour shooter les Bombus avec le Rayon à Ondes et sauvegardez votre progression.



Approchez-vous un peu de cette sale bête

RUINES DE GLACE OUEST

SALLE 160

Prenez tout de suite à droite, dans la pièce squattée par des Cristallites (avec des Écrits de Chozo au mur) et sautez jusqu'en haut de ce bâtiment. Vous pouvez voir une énorme Stalactite suspendue à l'extérieur. Analysez-la.

ATTENTION ! ANALYSE !
SCAN RECHERCHE #8 STALACTITE

Envoyez un Missile à sa base pour faire tomber le bloc de glace et le transformer en plate-forme. Redescendez et sautez sur l'ancienne Stalactite. De là, shootez les quelques Cristallites évoluant sur votre gauche avec vos Missiles et entrez dans le tunnel. Analysez les créatures d'en face. Shootez ces Rhinolophes Polaires avant qu'ils ne vous chargent

ATTENTION ! ANALYSE !
SCAN CREATURES #6 RHINO. POLAIRE

Sautez sur le toit d'en face et avancez le long de la corniche. Sautez sur la plate-forme en dessous du perchoir des Rhinolophes Polaires. À présent,

tournez à droite et sautez vers la plate-forme du fond pour enfin arriver devant la porte violette. Ouvrez-la avec le Rayon à Ondes et avancez.

ACCÈS A LA COUR

SALLE 161

Quelques Scarabées et un Bombu à Diffusion traînent dans le secteur. Shootez-les et passez la porte au bout du tunnel.

VESTIGES DE LA COUR

SALLE 162

Lorsque vous entrez, regardez directement à votre droite pour voir le Gyrogénérateur. Entrez-y et mettez le Turbo pour ouvrir deux grands tuyaux tout en haut. Allez de l'autre côté de la pièce pour activer un mécanisme similaire : ouvrez deux tuyaux supplémentaires et alimentez un emplacement pour la Boule Morphing au-dessus de vous. Sautez sur les plates-formes pour l'atteindre et mettez-y une Bombe. La pièce se remplit alors d'eau. Retournez-vous, sautez sur les plates-formes flottantes et arrêtez-vous sur la dernière. De là, sautez sur la plate-forme inférieure du mur d'en face. Roulez dans le tunnel pour obtenir la **Réserve d'Énergie 5**. Entrez dans le trou du sol pour être éjecté tout en bas de la salle principale. Retournez à l'emplacement pour la Boule Morphing et posez une Bombe dedans. Cette fois-ci, sautez sur les plates-formes flottantes, puis sur celles longeant la corniche. Retournez-vous : vous êtes arrivés en haut de la structure centrale. Maintenant, allez vers votre droite et envoyez un Missile sur la porte pour l'ouvrir. Sautez et entrez dans la pièce.

UNITÉ DE SAUVEGARDE

SALLE 163

Une petite sauvegarde ne devrait pas vous faire de mal...

ACCÈS A LA COUR

SALLE 164

De retour dans la grande salle, mais cette fois-ci, sortez par la porte violette à droite.

ENTREPÔT SPECIMEN

SALLE 165

Explosez la Tourelle avec des Missiles ou le Rayon de Puissance, puis passez en Rayon à Ondes et chargez-en un. Balancez-le dans les dents de l'ennemi qui vient vous chatouiller pour le paralyser et l'analyser plus facilement.

SCAN CREATURE #68 PIRATE FANTÔME

Ce type d'opposant peut être difficile à battre lorsqu'il devient invisible (vous avez alors besoin du Viseur Infrarouge). Quelques Missiles devraient faire l'affaire. Passez la porte.

ACCÈS A LA RECHERCHE

SALLE 166

Verrouillez la Tourelle de loin et détruisez-la. Avancez ensuite dans la pièce pour voir la séquence cinématique. Un groupe de Pirates de l'Espace vous attaque ! Pour vous en sortir, bougez continuellement et balancez quelques Rayons à Ondes chargés pour immobiliser vos opposants. Pensez à analyser l'un de vos ennemis...

SCAN CREATURE #34 PIRATE ESPACE

Une fois que vous les avez tous shootés, passez la porte bleue.



Salle 166 Un Pirate Invisible.

TERMINAL DE CARTES

SALLE 167

Allez sur le Terminal de Cartes pour récupérer celle du secteur, puis ressortez par l'unique porte.

ACCÈS A LA RECHERCHE

SALLE 168

Traversez la pièce et allez sur la rampe. Montez et suivez ce long passage jusqu'à la porte tout au bout.

ACCÈS AU LABORATOIRE HYDRA

SALLE 169

Shootez les deux Bombus et avancez jusqu'à la porte du fond.

LABORATOIRE RECHERCHE HYDRA

SALLE 170

Analysez le panneau de droite pour désactiver le champ de force. Un nouveau groupe de Pirates vous attaque. Débarrassez-vous de ceux du rez-de-chaussée, puis activez l'ascenseur et montez à l'étage pour vous occuper des autres. Continuez à monter en éliminant tous les ennemis et shootez la Tourelle en gardant vos distances une fois que vous êtes arrivé tout en haut. Après avoir nettoyé tout le secteur, laissez-vous retomber et analysez les trois moniteurs. ▶



Salle 170 Chargez votre Rayon.



Salle 170 Onde paralysante.



Il reprend son souffle après une grosse attaque. Ripostez !



Voilà, ça lui apprendra à vouloir faire le malin avec vous !

EQUIPEMENT : RAYON A ONDES

Appuyez sur **○** pour passer au Rayon à Ondes. Il permet aussi d'ouvrir les portes violettes.

- SCAN DONNÉE PIRATE #10 ANALYSE PHAZON
- SCAN DONNÉE PIRATE #2 EXTRAC. PHAZON
- SCAN DONNÉE PIRATE #9 BRECHES SECURITE

Vous avez deux autres à analyser en haut...

- SCAN DONNÉE PIRATE #15 D'ARBE PHAZON
- SCAN DONNÉE PIRATE #24 DESERT POLAIRE

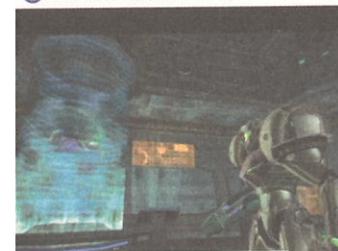
Présent, sortez par la porte violette située dans le plafond de l'étage supérieur.

ACCÈS À L'OBSERVATOIRE

Il y a trois Tourelles au plafond de ce passage, mais seule la première est opérationnelle. Détruisez-la rapidement et shootez tranquillement les deux autres de loin pour ne pas risquer d'être touché. Vous pouvez maintenant avancer pour passer la porte du fond.



➔ Salle 175 Maintenant, shootez-les



➔ Salle 180 Votre premier Métroïde



➔ Salle 180 Une Réserve de Missiles



➔ Salle 182 Restez sur vos gardes

OBSERVATOIRE

SALLE 172

Dès votre entrée, un groupe de Pirates vous attaquent... Shootez-les tous pour faire apparaître un panneau de l'autre côté de la pièce. Rapprochez-vous et analysez les machines de part et d'autre.

- SCAN DONNÉE PIRATE #17 PROG. PHAZON
- SCAN DONNÉE PIRATE #12 CONTACT

Une fois les informations enregistrées, analysez le panneau central. Un emplacement pour la Boule Morphing apparaît dans le mur vers la gauche. Activez-le. Cela permet d'alimenter un autre emplacement de l'autre côté de la pièce. Activez-le également. Laissez-vous tomber sur le sol et actionnez les quatre Gyrogénérateurs entourant le projecteur. Ce dernier s'active et met l'équipement Super Missile à votre portée. Attention, il y a aussi deux planètes à analyser dans le grand hologramme.

- SCAN RECHERCHE #13 ZEBES
- SCAN RECHERCHE #16 TALLON IV

Sautez sur les plates-formes longeant le mur pour atteindre enfin le **SUPER MISSILE** tout en haut. Envoyez un Missile sur la porte pour accéder à une salle de Sauvegarde.

ÉQUIPEMENT : SUPER MISSILE

Cette attaque puissante vous coûte cinq Missiles. Chargez un Rayon de Puissance et appuyez sur **Q**.

UNITÉ DE SAUVEGARDE D

SALLE 173

Sauvegardez votre partie.

OBSERVATOIRE

SALLE 174

Allez de l'autre côté et passez la porte violette.

ACCÈS À LA TOUR OUEST

SALLE 175

Quelques Bombus et des Cristallites. Shootez-les et ouvrez la porte avec un Missile.

TOUR OUEST

SALLE 176

Analysez l'icône pour activer cet ascenseur et montez dans la Tour de Contrôle. Passez la porte violette.

TOUR DE CONTRÔLE

SALLE 177

Vous êtes enfermé avec des Pirates. Tuez-les et vous pourrez analyser un nouvel ennemi...

- SCAN CREATURE #17 PIRATE VOLANT

La principale menace des Pirates Volants est leur dernière attaque suicide, qu'ils déclenchent lorsqu'ils sont sur le point de mourir. Tant que vous n'avez pas l'Ice Beam, la meilleure méthode consiste à les shooter à coups de Super Missiles. Après les avoir tués, passez la porte violette du fond.

TOUR EST

SALLE 178

Descendez par l'ascenseur et passez la porte.

ACCÈS AU LABORATOIRE ETHER

SALLE 179

Utilisez le Rayon à Ondes pour éliminer les Bombus de ce couloir et entrez dans le laboratoire...

LABORATOIRE DE RECHERCHES ETHER

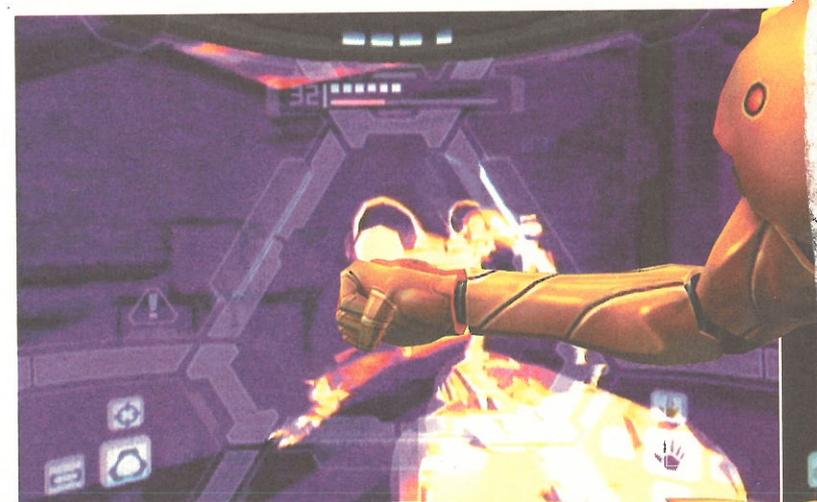
SALLE 180

Une courte séquence cinématique vous présente l'ennemi bien connu, enfermé pour le moment...

- SCAN CREATURE #52 METROÏDE

Il s'échappe, comme par hasard ! Shootez-le avec autant de Rayons à Ondes que vous le pouvez, puis tuez les Pirates. Analysez ensuite la console et l'écran.

- SCAN DONNÉE PIRATE #16 META RIDLEY



➔ Salle 182 Le Viseur Infrarouge est indispensable pour shooter les Pirates invisibles

- SCAN DONNÉE PIRATE #21 ETUDE METROÏDE

Sautez au niveau inférieur par le mur cassé et analysez l'autre console qui s'y trouve.

- SCAN DONNÉE PIRATE #20 PHAZON INFUS

Laissez-vous tomber jusqu'au niveau le plus bas et tuez les Pirates. Vous notez aussi la présence de deux containers en verre avec un Métroïde et le **Réservoir d'Énergie 6** à l'intérieur. Explodez-les avec un Missile et occupez-vous du contenu ! Analysez les deux consoles dans l'alcôve en face de la porte dans le sol.

- SCAN DONNÉE PIRATE #5 POUV. METROÏDE

- SCAN DONNÉE PIRATE #18 MORPHOLOGIE DU METROÏDE

Prenez l'ascenseur menant à la passerelle supérieure et avancez jusqu'au petit rebord. Sautez dessus et passez en Boule Morphing pour rouler jusqu'au bout et obtenir la **Réserve de Missiles 16**. Redescendez et passez la porte violette dans le sol.

ACCÈS À LA RECHERCHE NOUVEAU

SALLE 181

En face de vous se trouve une évolution d'une espèce familière.

- SCAN CREATURE #21 SCARABEE POL.

Contre les Scarabées Polaires, tirez quelques Rayons de Charge. Passez la porte du fond.

RECHERCHE NOUVEAU

SALLE 182

Débarassez-vous d'un maximum d'ennemis sans entrer dans la pièce ! Ensuite, avancez sur le passage menant à la première plate-forme de surveillance et analysez le premier

des trois éléments. Descendez et allez jusqu'à une plate-forme similaire pour analyser un deuxième panneau. Laissez-vous alors tomber jusqu'en bas et analysez le dernier panneau pour obtenir le **(VISEUR INFRAROUGE)** ! Comme par hasard, le courant est coupé ! Utilisez votre nouvel équipement et shootez les Pirates, puis remontez. Plusieurs Métrôïdes vous attaquent en chemin. Shootez-les, de loin si possible. La porte d'en haut est aussi sans alimentation, mais le Viseur Infrarouge vous permet de voir un conduit d'électricité à droite de cette porte. Tirez avec le Rayon à Ondes pour alimenter cette batterie et passez la porte.

ÉQUIPEMENT : VISEUR INFRAROUGE

Appuyez sur **[V]** pour utiliser le Viseur Infrarouge. Il permet de voir les écarts de températures et les batteries à activer avec le Rayon à Ondes.

ACCÈS A LA RECHERCHE NOUVEAU

SALLE 183

Avancez prudemment et analysez l'un des robots du secteur.

SCAN CREATURE #28 DRONE SENT.

Ces Drones Sentinelles sont vulnérables aux Charges de Rayons à Ondes. Arrosez-les copieusement et passez la porte.



Salle 185 Avancez dans le noir...

LABORATOIRE DE RECHERCHE ETHER

SALLE 184

Encore un combat contre beaucoup d'ennemis, et dans le noir ! Si vous avez oublié d'analyser quelque chose, vous aurez un peu de mal à combler les vides de votre inventaire dans cette purée de pois cassés. Bougez constamment et shootez les Tourelles et les Pirates, puis passez la porte tout en haut.

ACCÈS AU LABORATOIRE ETHER

SALLE 185

Shootez le Bombus comme d'habitude et passez la porte.

TOUR EST

SALLE 186

Prenez l'ascenseur et montez.

TOUR DE CONTROLE

SALLE 187

Débarrassez-vous des Pirates Volants si ça vous chante et explosez les caisses pour vous refaire une fraîcheur, puis passez la porte.

TOUR OUEST

SALLE 188

Et redescendez...

ACCÈS A LA TOUR OUEST

SALLE 189

RAS... Passez la porte du fond.

OBSERVATOIRE

SALLE 190

Avant que le combat ne commence, foncez jusqu'à la salle de sauvegarde.

UNITÉ DE SAUVEGARDE D

SALLE 191

Une fois que vous avez sauvegardé, ressortez vous battre !

OBSERVATOIRE

SALLE 192

Laissez-vous tomber tout en bas et shootez les Pirates avant de sortir par la porte menant à la Access Salle.

ACCÈS A L'OBSERVATOIRE

SALLE 193

Quelques Drones ralentissent votre progression. Calmez-les à coup de Rayon à Ondes et passez la porte du fond, dans le sol.

LABORATOIRE DE RECHERCHE HYDRA

SALLE 194

Il fait trop sombre pour utiliser des techniques de combat poussées. Courez et passez la porte d'en bas.

ACCÈS AU LABORATOIRE HYDRA

SALLE 195

Des Bombus à tuer, et puis c'est tout. Passez la porte.

ENTRÉE DU LABO DE RECHERCHE

SALLE 196

Beaucoup de Pirates invisibles vous attendent par ici, alors à moins de vraiment vouloir les shooter, continuez à courir. Si vous combattez utilisez le Viseur Infrarouge.

ENTREPÔT SPECIMEN

SALLE 197

De nouveau rien à signaler, alors passez la porte.

RUINES DE LA COUR

SALLE 198

La lumière du jour, enfin ! Sautez sur la plate-forme centrale puis à gauche pour accéder à la salle de sauvegarde. Un difficile combat contre un boss vous attend.

UNITÉ DE SAUVEGARDE A

SALLE 199

Sauvegardez. Si vous ne le faites pas vous risquez de le regretter.

RUINES DE LA COUR

SALLE 200

Allez devant la porte d'en face (celle qui n'est pas alimentée) et balancez un Super Missile sur le cercle de Cordite d'au-dessus (passez en mod Analyse pour le localiser). Utilisez ensuite le Viseur Infrarouge pour voir le circuit d'alimentation et tirez dedans avec le Rayon à Ondes. Vous pouvez enfin passer cette porte.

ACCÈS A LA QUARANTAINE

SALLE 201

Des Bombus à Diffusion à shooter, mais rien de plus. Passez la porte du fond.



Salle 201 Continuez à avancer



Salle 200 Tirez dans le cercle

Salle 202 Bientôt un boss...

Salle 203

TUNNEL DE VARANTAINE NORD **SALLE 202**

Prenez en Boule Morphing et roulez sur les Bombus pour arriver plus vite tout du tunnel et passez la porte.

BOITE DE VARANTAINE **SALLE 203**

Descendez dans cette gigantesque salle pour un combat difficile...

ATTENTION ! ANALYSE !
CREATURE #62 THARDUS



Salle 203 Appuyez vite sur [E]



Salle 203 Mieux vaut bouger !



Salle 210

BOSS 6 : THARDUS

Ne laissez pas tomber le Rayon à Ondes pour le combat, il ne vous servirait à rien ; utilisez le Rayon de Puissance. Thardus dispose de quatre attaques : il peut vous rouler dessus, envoyer un projectile de glace, envoyer des pierres ou invoquer la foudre. Son écrasement est l'attaque la plus difficile à esquiver (passez en Boule Morphing et mettez un coup de Turbo). Pour éviter les jets de pierre vous devrez sauter (martelez [E] si vous étiez gelé). Les jets de pierre vous seront utiles – verrouillez-les et détruisez-les pour ne pas prendre de dégâts, mais aussi

pour obtenir des bonus d'énergie ou des Missiles qui peuvent vous faire le plus grand bien. Pour espérer venir à bout de la bête, vous devez déjà utiliser le Viseur Infrarouge pour localiser quelle partie de son corps est vulnérable. Une fois que vous la voyez, verrouillez-la et balancez le plus vite possible des Rayons de Charge, des Missiles ou des Super Missiles. Une fois que vous avez endommagé la croûte, une explosion vient saturer le Viseur Infrarouge, alors revenez au Viseur de Combat. Le point faible est maintenant

visible, alors shootez-le de la même façon en évitant les attaques du colosse de pierre. Après que plusieurs parties de son corps aient été détruites, Thardus se cache dans un épais brouillard. Vous ne le perdrez pas de vue si vous vous approchez un peu. Peu avant sa mort, il utilise la même technique, mais devient aussi plus rapide et plus puissant. Continuez à le shooter avec la même technique pour en finir pour de bon. Une fois que vous l'avez tué, l'évolution **(BOULE ARAIGNEE)** apparaît. Pensez à

analyser les pistes utilisables avec cet équipement, sur les murs.
SCAN RECHERCHE #10 MONO. ARAIGNEE
Utilisez cette nouvelle aptitude pour grimper le long du mur et rouler au plafond puis laissez-vous tomber sur la plate-forme surélevée en relâchant simplement [E], puis passez la porte.
EQUIPEMENT : BOULE ARAIGNEE
En Boule Morphing, maintenez [E] enfoncé pour adhérer aux Monorails.



01 Analysez cette gigantesque créature de pierre



02 Repérez son point faible avec le Viseur Infrarouge



03 Revenez au Viseur de Combat et shootez-le



04 Continuez pour fatiguer la bête



05 Et voilà, encore un qui aurait du être plus calme

TUNNEL DE VARANTAINE SUD **SALLE 204**

Prenez en Boule Morphing et roulez simplement jusqu'à la porte du fond.

SENSEUR CAVERNES MAGMOOR SUD **SALLE 205**

Analysez le panneau et prenez le senseur pour descendre.

CAVERNES DU MAGMOOR

SENSEUR MONTS PHENDRANA SUD **SALLE 206**

Prenez un Missile sur la porte pour accéder à une nouvelle salle Sauvegarde.

UNITÉ DE SAUVEGARDE B **SALLE 207**

Sauvegardez, à moins que vous ayez oublié d'analyser Thardus (vous savez où se trouve le bouton Reset !).

ASCENSEUR MONTS PHENDRANA SUD **SALLE 208**

Passez la porte violette de l'autre côté de la pièce.

TUNNEL ASCENSEUR C **SALLE 209**

Avancez prudemment pour ne pas être brûlé par les jets de flamme sortants du plafond. Avancez jusqu'au bout de ce passage et passez la porte.

STATION DE TRAVAIL **SALLE 210**

Dès que vous entrez, trois Pirates



Salle 210 Repérez ces dispositifs.





Salle 211



Salle 212 Tirez et traversez



Salle 213 Utilisez les Missiles



Salle 215 Roulez au plafond

Volants vous attaquent. Shootez-les avec quelque chose de puissant (vous avez le choix !) et laissez-vous tomber en bas de cette grande salle. Utilisez le Viseur Infrarouge pour localiser trois circuits d'alimentation dans les murs. Utilisez le Rayon à Ondes pour les alimenter et entrez dans le trou dans le sol.

Roulez sous les grilles et tuez les deux Triballes avec vos Bombes. Prenez le passage bleu (à gauche du trou dont vous venez) et roulez jusqu'au bout pour analyser le panneau dans la petite pièce et lancer un compte à rebours. Vous devez maintenant rouler rapidement jusqu'à la sortie verte de l'autre côté de la fosse, pour analyser un autre panneau et relancer le compte à rebours. Vous n'avez plus qu'à foncer à droite à partir de la fosse pour obtenir la **Réserve d'Énergie 7**.

Retournez vers le trou par lequel vous étiez entré et repassez en vue subjective. Allez vers les rochers près de la porte violette en dessous. Sautez sur les plates-formes et passez la porte.

TUNNEL NOYAU SUD SALLE 211

Pensez à analyser cette espèce de palourde géante pour ne pas l'oublier plus tard...

SCPN CREATURE #60 OSTREA LAVA

Verrouillez l'Ostrea Lava et tirez dessus lorsqu'elle s'ouvre pour qu'elle se retourne. Vous pouvez l'utiliser comme plate-forme pour passer ce lac de lave. Shootez les Fouisseurs et passez la porte.

NOYAU GEOTHERMIQUE SALLE 212

Traversez de nouveau le lac de lave en shootant l'Ostrea Lava pour la transformer en plate-forme. Sautez jusqu'à la porte bleue.

TUNNEL NOYAU NORD SALLE 213

Ignorez le Magmoor et concentrez-vous sur la Stalactite au dessus de lui. Verrouillez-la et balancez un Missile pour la faire tomber, ce qui crée une

plate-forme en tuant le serpent de lave. Passez la porte du fond.

FLAMMES JUMELLES SALLE 214

En shootant les Stalactites, vous pouvez atteindre facilement le passage aux jets de flammes. Shootez les Globes Flotteurs sur votre chemin et roulez pour arriver dans une autre zone avec une Stalactite. Envoyez un Missile et traversez le lac de lave, roulez pour éviter les jets de flammes et passez la porte.

TUNNEL FLAMMES JUMELLES SALLE 215

Roulez dans la petite grotte de gauche et utilisez la Boule Araignée pour rouler au plafond. Sortez par la porte située de l'autre côté.

ASCENSEUR SURFACE TALLON OUEST SALLE 216

RAS, passez la porte.

TUNNEL ASCENSEUR B SALLE 217

Passez en Boule Morphing et empruntez le tunnel de droite pour traverser cette zone et arriver à la porte. Passez cette dernière.

RIVES EMBRASÉES SALLE 218

Sautez pour passer ces nouveaux jets de flammes, puis empruntez le tunnel en Boule Morphing (derrière les caisses) pour arriver sur les plates-formes sans danger. Évitez les Triballe et passez les jets de flammes pour arriver à la porte.

TUNNEL RIVES SALLE 219

Rien à faire ici tant que vous n'avez pas la Power Bomb, alors avancez.

UNITE DE CONTROLE SALLE 220

Un Pirate Volant essaie de vous

attaquer, le pauvre va s'en prendre plein les dents ! D'autres traînent dans le secteur mais prenez vite à droite et ils ne devraient même pas vous voir. Profitez-en et passez la porte bleue à votre droite.

TUNNEL UNITE SALLE 221

Des Globes Flotteurs et des pistons. Passez la porte.

MINE TRIBALLE SALLE 222

Des Pirates Volants vous attaquent dès votre entrée. Shootez-les ou enfuyez-vous et descendez sur les plates-formes. Continuez sur les plates-formes flottant dans les airs jusqu'à la porte de droite.

TUNNEL MINE SALLE 223

Pas de problème par ici... Passez en Boule Morphing et roulez sous les grilles pour arriver de l'autre côté.

LAC ROUGE SALLE 224

Tuez autant de Globes Flotteurs qu'il le faut pour passer sans encombre dans cette salle. Explotez le mur avec une Bombe et roulez jusqu'à l'autre section, avec un Magmoor au milieu du lac de lave. Au centre de la pièce se trouve un pilier de pierre – les plus observateurs noteront une différence de couleur au centre, il faut avoir l'œil ! Balancez un Super Missile pour détruire complètement le pilier ; sautez sur la plate-forme pour obtenir l'Artefact.

SCPN ARTEFACT 08 NATURE

Maintenant que vous avez trois Artefacts, il est temps d'étoffer votre équipement...

Retour Vers... Cavernes Magmoor, Ascenseur Monts Phendrana Nord



Salle 218 Nettoyez le secteur et avancez sans risques

CENSEUR MONTS PHENDRANA NORD

SALLE 225

Prenez cet ascenseur menant aux contrées de Phendrana.

MONTS DE PHENDRANA

CENSEUR CAVERNES AGMOOR OUEST

SALLE 226

Prenez l'unique porte.

ACCÈS À LA RIVE EST

SALLE 227

Entrez dans ce long tunnel et passez la porte du fond.

RIVES DE PHENDRANA

SALLE 228

Grimpez jusqu'à la porte menant au Temple Entryway en empruntant le même chemin qu'auparavant. Vous pouvez voir un cercle de Cordite sur la tour de droite. Explodez-le avec un Super Missile et analysez la zone derrière afin de pouvoir accéder au Monorail de la tour de gauche. Montez avec la Boule Araignée pour obtenir la **Réserve de Missile 17**, puis ressortez et allez à la porte opposée.

ACCÈS AUX RUINES DE GLACE

SALLE 229

Tuez les Bombus dans le tunnel, avancez et passez la porte.

RUINES DE GLACE EST

SALLE 230

Longez les ruines en esquivant le Sheegoth et grimpez sur les décombres juste après avoir tourné à droite. Sautez au-dessus du pont endommagé et passez sous l'arche... Vous pouvez voir deux Cristallites évoluer sur le toit de gauche. Restez sur la corniche et avancez jusqu'au coin le plus proche du toit des Cristallites, puis regardez à gauche pour voir un Monorail Araignée très bien caché. Montez pour obtenir la **Réserve de Missile 18**.

Retour vers... Monts de Phendrana, Laboratoire Recherches Hydra

LABORATOIRE DE RECHERCHES HYDRA

SALLE 231

Tuez les Pirates Fantômes puis prenez l'ascenseur. Continuez à monter et à casser du Pirate jusqu'à arriver tout en haut (en prenant garde à la Tourelle). Balancez un Super Missile sur le pilier en Cordite pour l'exploser et obtenir la **Réserve de Missile 19**.

Retour vers... Ruines Chozo, Grand-Place

RUINES CHOZO

GRAND-PLACE

SALLE 232

Allez devant le gros arbre en face de Ruined Shrine Access. Balancez un Super Missile sur le nid géant pour révéler un bonus caché à l'intérieur. Pour l'atteindre, montez jusqu'au pont de branches menant au Ruined Fountain Access et allez au bord de la plate-forme, vers le gros arbre. Sautez jusque dans l'alcôve pour obtenir la **Réserve de Missile 20**. À présent, remontez sur le pont et passez la porte de droite.

ACCÈS AUX VESTIGES DE LA FONTAINE

SALLE 233

Passez en Boule Morphing pour rouler sans risque dans le tunnel et allez dans la salle de la fontaine.

VESTIGES DE LA FONTAINE

SALLE 234

Traversez la salle, sautez dans la fontaine et passez en Boule Morphing. Utilisez une Bombe pour sauter au moment où le jet d'eau s'active. Vous êtes projeté en l'air et

arrivez sur le Monorail du dessus. Roulez jusqu'à obtenir la **Réserve de Missile 21**. Et il y en a d'autres...

Retour vers... Ruines Chozo, Dynamo

DYNAMO

SALLE 235

Plutôt facile ! Sautez sur la corniche de gauche et suivez le Monorail jusqu'à la **Réserve de Missile 22**. Maintenant, en route pour quelques analyses et un Combo plus puissant...

Retour vers... Ruines Chozo, Vestiges du Temple

VESTIGES DU TEMPLE

SALLE 236

Entrez dans le half-pipe un peu plus loin et utilisez la Turbo Boule pour atteindre la plate-forme de gauche. Roulez dans le tunnel et empruntez le Monorail pour arriver à une nouvelle porte.

ACCÈS À LA TOUR DE LUMIÈRE

SALLE 237

Avancez simplement et passez la porte du fond.

TOUR DE LUMIÈRE

SALLE 238

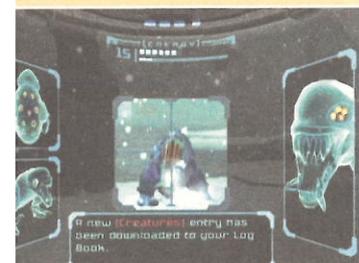
Sautez sur les corniches pour arriver sur la plate-forme flottant au milieu de la pièce. Analysez la salle pour révéler quatre blocs fragilisés. Balancez-y quelques Missiles pour les détruire. Quand les quatre sont en miettes, les murs descendent d'un niveau et des ennemis arrivent.

SCAN CREATURE #73 GLOBE FLOT. CUIR.

Vous ne pouvez shooter les Globes Flotteurs Cuirassés qu'avec des Missiles, mais économisez-les au maximum. Continuez à monter et explosez quatre nouveaux blocs fragilisés. Cette fois-ci, des créatures invincibles les protègent.

SCAN CREATURE #43 OCULUS

Évitez de les toucher, ils enverraient juste vos Missiles se perdre dans la nature. Continuez à tirer sur les blocs et à monter jusqu'à arriver sur la plus haute plate-forme centrale. De là, sautez encore pour monter de quelques niveaux et enfin obtenez le **DIFFUSEUR D ONDES**. Maintenant, il est temps de reprendre le boulot... Allez à la Tour Solaire en sauvegardant sur votre chemin.



Analysez tous vos ennemis



Réserve de Missiles en vue



Salle 01 Vous ne pouvez détruire les Bombus qu'avec le Rayon à Ondes.



Super Missile dans les dents.



Roulez vite dans les couloirs.



➤ Salle 244 Super Missile sur le panneau



➤ Salle 245 Passez la porte



➤ Salle 246 Verrouillez les Fantômes



➤ Salle 246 Allez dans les mai

Retour vers... Ruines Chozo, Tour Solaire

EQUIPEMENT : DIFFUSEUR D'ONDES

Cette puissante attaque pompe votre jauge de Missiles ! Avec le Rayon d'Ondes, chargez une attaque et appuyez sur **○**. Maintenez **○** enfoncé.

TOUR SOLAIRE SALLE 239

Détruisez toutes les ruches de la salle et exterminiez les Guêpes. Puis, vous devez trouver et analyser quatre runes pour continuer...

- 1 – En haut du premier pilier à droite, vers le mur, quand vous entrez dans la pièce.
- 2 – Sur le pilier situé de l'autre côté, toujours en haut et en face du mur.
- 3 et 4 – Explotez les deux cercles en Cordite situés chacun entre deux

ACCÈS A LA TOUR SOLAIRE SALLE 240

Le fantôme qui apparaît brièvement dans le tunnel s'enfuit. Suivez-le !

CHAMBRE SOLAIRE SALLE 241

Entrez dans la grande salle pour une rencontre surnaturelle...

SCAN CREATURE #61 FANTÔME CHOZO

Maintenant, combattez !

Retour vers... Ruines Chozo, Chaudière

CHAUDIÈRE SALLE 242

A l'intérieur, roulez sur le Monorail Araignée et passez rapidement les blocs qui disparaissent. Montez à l'aide des Bombes jusqu'à arriver complètement à droite. Là, tuez les Scarabées et analysez l'une des créatures inconnues évoluant sur votre droite.

SCAN CREATURE #4 PARASITE CUIR

Analysez les Écrits de Chozo sur le mur d'en face...

SCAN ECRITS CHOZO #3 GRAND POIS

Passez en Boule Morphing et roulez dans le tunnel.

ACCÈS HALL DE CONNEXION OUEST SALLE 243

Restez en Boule Morphing et roulez jusqu'au bout du couloir.

CONNEXION SALLE 244

Allez dans le half-pipe et mettez un coup de Turbo pour monter sur la plate-forme de gauche et analysez les Écrits de Chozo.

SCAN ECRITS CHOZO #1 INFESTATION

SCAN ECRITS CHOZO #6 VER

SCAN ECRITS CHOZO #9 BERCEAU

Vous voyez aussi un panneau en Cordite sur le mur. Explotez-le et analysez le panneau pour activer un Monorail Araignée. Retournez dans le half-pipe et utilisez le Turbo pour arriver tout en haut jusqu'au Monorail et y adhérer. Allez jusqu'au bout et utilisez les Bombes pour accéder à l'emplacement. Activez-le pour faire activer un autre Monorail de l'autre côté du half-pipe. Répétez la séquence de l'autre côté. Le mécanisme abaisse momentanément un piston. Laissez-vous tomber et foncez prendre la **Réserve de Missiles 23** sur la gauche.

Redescendez et retournez sur la corniche des trois Écrits de Chozo, puis passez sous l'arche à proximité, utilisez un Missile pour ouvrir la porte du fond.

ACCÈS AU HALL DES ANCIENS SALLE 245

Quelques Scarabées traînent dans le secteur. Tuez-les ou évitez-les et allez au bout du passage.

HALL DES ANCIENS SALLE 246

Passez en Boule Morphing et roulez dans le tunnel de gauche. Analysez ce nouveau dispositif.

SCAN RECHERCHE #9 L'ART RECHARGE

Ensuite, avancez à l'intérieur pour recharger vos Missiles, puis ressortez. Laissez-vous tomber au niveau inférieur et affrontez le Fantôme ►

BOSS 7 : FANTOMES CHOZO

Ces ennemis deviendront des opposants récurrents un peu plus tard, mais font pour le moment office de boss puisqu'ils vous permettent d'obtenir quelque chose d'intéressant...

Ils seront aussi plus faciles à battre une fois que vous aurez le Viseur à Rayons X – mais même sans, vous ne devriez pas avoir trop de mal.

Les Fantômes Chozo ne disposent que d'une seule attaque, un rayon de puissance plutôt facile à éviter. Le seul problème que vous rencontrez est de parvenir à les toucher. Ils se déplacent rapidement et disparaissent parfois complètement, alors restez sur place dans ces moments là et tournez la tête de gauche à droite

pour les localiser, puis balancez-leur de gros tirs.

Quand les trois Fantômes sont morts, un nouvel Artefact apparaît au milieu de la salle sur les restes de Flaahgra...

SCAN ARTEFACT 04 WILD

Maintenant, allez chercher le Ice Beam.



01 Chargez votre Rayon et attendez qu'ils s'immobilisent



02 Lâchez tout quand ils sont vulnérables



03 Vous obtenez un nouvel Artefact à la fin du combat



Salle 248 Explotez la grille.



Salle 249 Prenez le Rayon de Glace.



Salle 249 Plus qu'un Rayon à trouver pour être à pleine puissance.



Salle 259



Salle 260



Salle 263

Chozo. La statue émet alors rayonnement et les portes s'ouvrent. Allez analyser les Écrits Chozo derrière la statue.

FN1 DONNÉE PIRATE #14 IMMATERIEL

tournez devant la statue. Vous êtes maintenant arriver dans ses ins en Boule Morphing. Deux thodes sont possibles : soit vous es un Saut de Bombe à partir de coudoir du trône, soit vous sautez dessus des mains et passez en ile Morphing dans les airs pour ombre dans les mains. La statue is envoie alors rouler dans l'allée. attendez **B** enfoncé pour adhérer Monorail d'en face. Roulez qu'au bout et mettez une bombe dans l'emplacement pour ver trois panneaux de couleur. saisissez-vous tomber au sol et nchez sur les plates-formes de iche pour arriver au même niveau : les trois panneaux de couleur. nchez ensuite sur la corniche pour is en approcher. Le seul que vous avez activé pour le moment est violet. Utilisez le Rayon à Ondes

dessus pour révéler un emplacement, puis mettez une Bombe dedans. L'architecture devant la statue se modifie. Redescendez et sautez de nouveau dans les mains. Vous êtes projeté dans une nouvelle zone via des tuyaux. Allez à droite pour arriver à une porte, mais analysez le panneau avant de la passer.

ACCÈS AU BASSIN REFLECHISSANT **SALLE 247**

RAS, passez la porte du fond.

BASSIN REFLECHISSANT **SALLE 248**

Passez en Boule Morphing et roulez au fond du bassin. Trouvez le bouchon et posez une Bombe dessus pour vider cette piscine. À présent, utilisez le Turbo pour prendre de la vitesse et atteindre la plate-forme en haut à gauche. Si un Crapaud de Pierre vous avale, posez une Bombe dans son ventre pour le punir de sa gourmandise. Vous pouvez d'ailleurs utiliser cet ennemi pour parvenir plus facilement à vos fins. Tirez un Missile

Salle 259 Une Réserve de Missiles.



Salle 252 Prenez l'Énergie.



sur la porte et entrez sans tarder...

ANTICHAMBRE **SALLE 249**

Un nouveau type de Rayon vous attend bien gentiment... Utilisez-le immédiatement pour rouvrir la porte. Retournez dans la salle précédente.

ÉQUIPEMENT :
RAYON DE GLACE

Appuyez sur **○** pour utiliser le Rayon de Glace. Il ouvre également les portes blanches.

BASSIN REFLECHISSANT **SALLE 250**

Revenir un peu en arrière va vous permettre d'avoir plus d'énergie, alors n'hésitez pas. Vous serez de retour dans quelques instants...

ACCÈS AU BASSIN REFLECHISSANT **SALLE 251**

Avancez dans le couloir pour revenir à la salle qui vous intéresse.

HALL DES ANCIENS **SALLE 252**

Et voilà... Encore des Fantômes ! Réglez-leur leur compte comme lors du précédent affrontement. Ensuite, remontez sur la corniche et utilisez le Rayon de Glace sur le panneau blanc. Posez une Bombe dans l'emplacement et redescendez. Vous devez une fois de plus aller dans les mains de la statue, qui vous fait alors rouler jusqu'à une pièce

contenant la **Réserve d'Énergie 8**. Ressortez puis remontez au niveau des panneaux de couleur. Vous pouvez désormais passer par l'endroit où était le champ de force que vous avez désactivé.

ACCÈS AU BASSIN REFLECHISSANT **SALLE 253**

Comme d'habitude...

BASSIN REFLECHISSANT **SALLE 254**

Reprenez en Boule Morphing pour atteindre la plate-forme de droite, cette fois-ci. Avancez jusqu'à la porte et ouvrez-la avec un Missile.

UNITÉ DE SAUVEGARDE 3 **SALLE 255**

Sauvegardez votre progression puis entrez dans le tunnel juste derrière. passez la porte du fond.

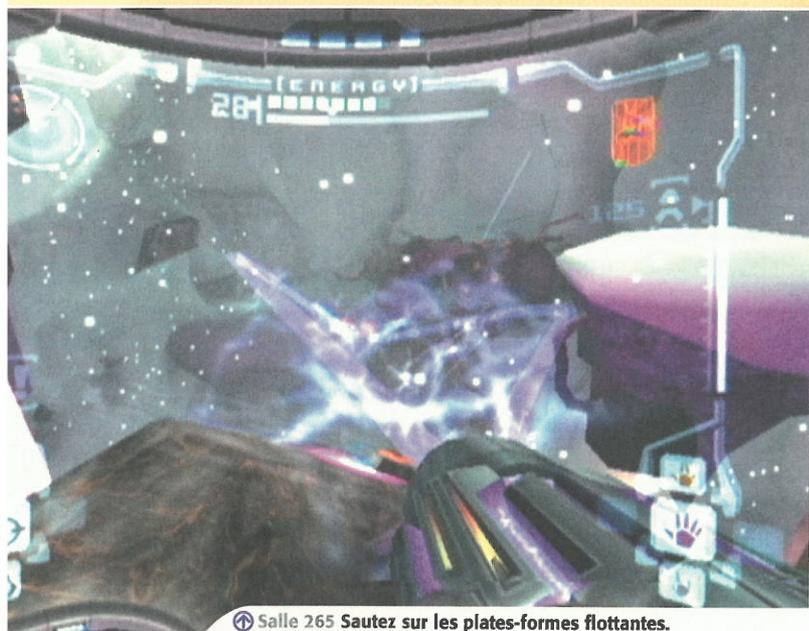
ASCENSEUR SURFACE TALLON EST **SALLE 256**

Analysez le panneau et allez sur l'hologramme.

SURFACE DE TALLON

ASCENSEUR RUINES CHOZO EST **SALLE 257**

Ouvrez la porte avec le Rayon de Glace et passez-la.



Salle 265 Sautez sur les plates-formes flottantes.

TUNNEL ASCENSEUR C

SALLE 258

Balances quelques Missiles sur les Hépixors et avancez dans cette salle pour arriver à la porte.

GROTTE SAUVAGE

SALLE 259

Tirez sur les Herbes et passez en Boule Morphing pour obtenir la Réserve de Missiles 24. Calmez le parterre d'Herbe suivant à coup de Bombes et roulez jusqu'à la porte du fond de cette salle.

SITE CRASH FREGATE

SALLE 260

Vous allez pouvoir utiliser une technique très efficace... Chargez votre Rayon de Glace pour geler les Pirates Volants, puis balancez un simple Missile pour les faire voler en éclats (fonctionne aussi contre les

Métronides et les Tourelles) ! Descendez et passez la porte de l'autre côté de l'eau avec un Missile.

GROTTE CHUTE D'EAU

SALLE 261

Avancez et roulez dans cette petite zone en évitant les Champignons. Passez la porte.

SITE D'ATERRISSAGE

SALLE 262

Faites un crochet par votre Vaisseau pour vous recharger complètement et sauvegarder. Ensuite, allez jusqu'à l'Ascenseur Cavernes Magmoor Est (pour traverser la Grotte Canyon), puis passez par le Tunnel des Flammes Jumelles pour arriver à l'Ascenseur Monts Phendrana Sud et prendre l'ascenseur. Bonne route !

Retour vers... Monts de Phendrana, Ascenseur Cavernes Magmoor Sud

MONTS DE PHENDRANA

ASCENSEUR CAVERNES MAGMOOR SUD

SALLE 263

Vous êtes revenu ici pour voir où mène ce Monorail ; roulez dessus et ouvrez la porte avec votre Rayon de Glace.

ACCES AU TRANSPORT

SALLE 264

Explosez le Bombu avec le Rayon à Ondes et passez la porte.

ABIME ENNEIGE

SALLE 265

Descendez dans l'eau (et oui, jusqu'au fond !) pour rencontrer un nouveau type de créature plutôt étrange.

SCAN CREATURE #14 JELZAP

Vous ne pouvez détruire cette sale bête qu'en tirant sur la zone d'énergie qu'elle expose lorsque vous approchez. Ensuite, sautez sur les marches et avancez le long de la rampe ; traversez le pont de lianes et sautez sur les plates-formes pour arriver devant une porte violette. Ouvrez-la avec le Rayon adéquat et passez-la.

ACCES A LA GROTTE GELEE

SALLE 266

Passez en Boule Morphing et sautez dans le passage étroit dans le coin, puis roulez jusqu'à ce que le passage s'ouvre à nouveau. Faites un peu de ménage au bout si ça vous chante et passez la porte.

GROTTE GELEE

SALLE 267

Dès votre entrée dans la salle, chargez un Rayon de Glace pour

geler le nouveau type de Métronide. Analysez-le rapidement.

SCAN CREATURE #64 METROIDE CHAS.

Si vous avez été vite, le Métronide Chasseur devrait encore être gelé après votre analyse, alors achevez-le avec un Missile. Sinon, congelez-le une nouvelle fois avant de la faire sauter. Tant que vous y êtes, analysez aussi l'une des rares formes de vie pacifiques de Tallon IV...

SCAN CREATURE #12 PLANEUR

Ignorez cette créature et portez votre attention sur les deux Stalactites fragilisés au plafond. Balancez-leur des Missiles et utilisez la plate-forme toute fraîche de droï pour atteindre la porte violette.

UNITE DE SAUVEGARDE C

SALLE 268

Sauvegardez, puis sortez par là où vous êtes entré.

GROTTE GELEE

SALLE 269

Traversez la salle et sautez sur l'autre ex-Stalactite pour accéder à la plate-forme et arriver à la seconde porte violette ; passez-la.

TUNNEL LIMITE SUPERIEURE

SALLE 270

Passez en Boule Morphing et traversez ce long tunnel pour passer la porte du fond.

LIMITE PHENDRANA

SALLE 271

Utilisez la technique du geler-exploser sur les Pirates Volants dans cette salle. Puis, laissez-vous tomber dans l'eau, passez la porte.

Salle 267 Gelez-explosez les Métronides...



Salle 267 Passez la porte violette.



INTELÉRIEUR SALLE 272

roulez dans ce tunnel et explosez le Bombu, puis passez en Boule Morphing pour aller dans le petit passage au bout du passage.

PORTTE D'ASCENSEUR SALLE 273

lancez des Missiles sur les trois Bihorgas pour paver votre chemin vers la porte suivante. Sautez sur le Bihorga (si vous échouez, débattez-vous dans l'eau jusqu'à réussir à monter dessus !), puis sur le deuxième Bihorga pour enfin arriver sur le troisième Bihorga, planté dans la terre ferme. Sautez et passez la porte violette.

INTELÉRIEUR SALLE 274

roulez le Bombu et avancez pour arriver dans une salle plus importante.

LABORATOIRE SALLE 275

vous tombez rapidement sur des créatures agressives dans une fosse.

FAUCH. AQUA.

vous en fait trois Faucheuses parasites et un Bihorga dans l'eau. Sautez déjà les tentacules pour les tuer un peu puis descendez dans la fosse pour exploser le Bihorga avec la charge ou un Super Missile, par exemple. Continuez votre exploration jusqu'à trouver le même Bihorga - utilisez la même technique. Ensuite, grimpez sur les marches du côté opposé pour finalement obtenir le **COSTUME DE GRAVITE**.

Avec ce nouvel équipement, longez les murs et sautez hors de l'eau pour passer à la porte violette dont vous venez. Passez-la.

EQUIPEMENT : COSTUME DE GRAVITE

roulez librement dans les environnements liquides.

ACCES A LA CHAMBRE SALLE 276

roulez le Drone Sentinelle et sautez la porte du fond.

PORTTE D'ASCENSEUR SALLE 277

prenez bien garde à ne pas oublier de gérer les Pirates Volants,



Salle 275 Ennemi sous-marin...

avancez sur la corniche de droite pour arriver à la porte violette.

ACCES A LA GROTTTE CHASSEUR SALLE 278

Débarrassez-vous des quelques Bihorgas traînant dans ce long passage sous l'eau et allez jusqu'à la porte du fond.

ABIME ENNEIGE SALLE 279

Shootez le Bihorga et sortez de l'eau en passant par les marches. Occupez-vous des Pirates Volants puis avancez le long de la corniche pour monter dans cette haute salle... Continuez jusqu'à arriver devant un tunnel pour la Boule Morphing ; roulez à l'intérieur et utilisez la Bombe de Saut pour continuer à monter encore. Sortez en prenant garde à ne pas tomber (ce serait dommage !) et passez la porte.

ACCES A L'ASCENSEUR SALLE 280

Encore un petit voyage en perspective... prenez cet ascenseur pour arriver à Magmoor, puis



Salle 275 Un nouveau Costume



Salle 275 Samus est boostée

rejoignez la Surface de Tallon pour arriver enfin aux Ruines Chozo...

Retour Vers... Ruines Chozo, Tour Lumière

RUINES CHOZO SALLE 281

TOUR DE LUMIERE

Avancez doucement jusqu'au bord de la corniche pour tomber dans l'eau. Continuez à avancer dans ce passage et sautez pour arriver dans une pièce avec une porte violette au plafond ; passez-la.

CHAMBRE TOUR SALLE 282

Et voilà ! Un Artefact vous attendait bien sagement ici.

SCAN ARTEFACT 05 CREATEUR

Allez chercher quelques Missiles avant de continuer l'exploration, on en a jamais trop !

Retour Vers... Ruines Chozo, Hall Aqueux

HALL AQUEUX SALLE 283

Avancez tout droit dans l'eau et allez jusqu'au mur ; une section est plus profonde que les autres, passez en Boule Morphing pour l'explorer. Avancez jusqu'au bout et sautez pour obtenir la **Réserve d'Énergie 25**. Votre système de navigation vous

informe que des signaux de détresse ont été captés sur le site du crash de la frégate...

Retour Vers... Surface de Tallon, Site du Crash de la Frégate

SURFACE DE TALLON

SITE CRASH FREGATE SALLE 284

Laissez-vous tomber dans l'eau et allez sur les racines du centre. Regardez vers la gauche pour localiser la **Réserve de Missiles 26** dans une alcôve... Sautez pour arriver dedans et obtenir cette extension. Sortez de l'ouverture et longez le mur vers la gauche pour grimper les marches et entrez dans une nouvelle alcôve en Boule Morphing. Avancez puis montez les quelques marches pour arriver devant les restes de la Frégate des Pirates de l'Espace. Montez encore et allez à gauche pour arriver à la porte.

ACCES A L'ASCENSEUR FREGATE SALLE 285

Prenez à gauche lorsque vous arrivez au niveau des Herbes Parasites et passez la porte du fond.

CONDUIT D'AERATION PRINCIPAL C SALLE 286

Descendez tout au fond de cette grande salle et entrez dans le tunnel menant hors de l'eau. Passez en

Salle 276 Utilisez le Rayon à Ondes

Salle 287 Gelez vos ennemis



Salle 285 Des nuées d'ennemis



Salle 289 La face de Samus

Boule Morphing pour arriver jusqu'au bout.

CONDUIT D'AERATION PRINCIPAL B

SALLE 287

Gelez les deux Tourelles et explosez-les à coup de Missiles avant de subir des dégâts. Utilisez le Viseur Infrarouge et analysez la salle pour trouver une batterie (au dessus de la porte). Activez-la avec le Rayon à Ondes puis allez au bout du couloir.

CONDUIT D'AERATION PRINCIPAL A

SALLE 288

Une flopée de créatures inconnues vous accueillent dès votre entrée dans ce secteur...

SCAN CREATURE #36 CRABE TALLON.

Ils ne sont pas agressifs, vous pouvez simplement attendre qu'ils soient tous passés ou choisir de les occire !

CŒUR DU REACTEUR

SALLE 289

Descendez jusqu'au niveau le plus bas et analysez le nouveau type de Pirate évoluant par ici.

SCAN CREATURE #46 PIRATE AQUA.

Procédez comme lors des combats contre les Pirates Volants... Ceux-là sont les mêmes, sauf qu'ils sont plus lent ! Encore une fois, le geler-exploser fait des ravages. Ensuite, utilisez le Viseur Infrarouge pour localiser trois batteries et leurs canaux courant dans les murs. Activez-les et grimpez sur les plates-formes pour arriver devant la porte

concernée ; la dernière batterie est juste à gauche, alors activez-la pour passer.

ACCES AU REACTEUR

SALLE 290

Passez la porte de droite.

UNITE DE SAUVEGARDE

SALLE 291

Sauvegardez et ressortez.

ACCES AU REACTEUR

SALLE 292

Il y a une batterie de chaque côté de la porte ; activez-les avec le Rayon à Ondes.

PASSERELLE CHARG. PONT GAMMA

SALLE 293

Entrez dans l'ascenseur et explosez la vitre avec un Missile pour obtenir le **Réservoir d'Énergie 9**. Ressortez de l'ascenseur et utilisez le Viseur Infrarouge pour localiser de nouvelles batteries. La première se trouve juste à côté de l'ascenseur ; activez-la avec le Rayon à Ondes. Sautez pour trouver la deuxième à proximité de la Faucheuse Aquatique et activez-la également. Continuez à sauter de plate-forme en plate-forme (si vous ne trouvez pas d'autre plate-forme pour monter, n'hésitez pas à regarder derrière vous). Calmez les Faucheuses Aquatiques susceptible d'entraver votre progression et montez jusqu'en haut de cet ancien couloir. Utilisez le Viseur Infrarouge pour localiser la troisième et



Salle 295 Explodez le container

dernière batterie ; activez-la Rayon à Ondes. Maintenant que vous avez activé les trois batteries, la porte est correctement alimentée. Vous n'avez plus qu'à la passer.

COULOIR DE TRANSIT PONT BETA

SALLE 294

Passez la porte du fond.

CONFINEMENT BIORISQUE

SALLE 295

Détruisez les deux Tourelles puis utilisez le Viseur Infrarouge pour localiser les deux premières batteries ; l'une est directement à droite lorsque vous entrez et l'autre est sur le pilier central. Allez au bout du passage et descendez dans l'eau pour analyser une nouvelle créature mécanique

ATTENTION ! ANALYSE !
SCAN CREATURE #23 DRONE AQUA.

Débarrassez-vous en avec un Rayon à Ondes Chargé, puis analysez les containers disposés contre le mur. L'un d'eux est fait de Cordite, tirez un Super Missile dessus pour révéler la **Réserve de Missiles 27**. Utilisez le Viseur Infrarouge pour localiser la dernière batterie dans un container identique à celui dont vous avez explosé la porte. Utilisez le Rayon à Ondes pour l'activer et pour passer la porte située à l'opposée de la salle.

COULOIR DE SECURITE PONT BETA

SALLE 296

Shootez les Faucheuses Aquatiques pour vous frayer un chemin dans ce couloir et passez la porte du fond.

ZONE DE RECHERCHE BIOTECHNOLOGIQUE 1

SALLE 297

Trois Pirates Aquatiques vous accueillent dès votre entrée, alors servez-leur la technique du geler-exploser. Utilisez le Viseur Infrarouge et le Rayon à Ondes pour activer les

Salle 297 Les dangereuses Tour

deux batteries du niveau inférieur et celle située près de la porte dont vous venez. Redescendez, puis grimpez sur les décombres pour accéder à la porte.

COULOIR CANALISATION PONT BETA

SALLE 298

Shootez les Faucheuses Aquatiques et passez la porte du fond.

ASCENSEUR CONNEXION PONT BETA

SALLE 299

Avancez prudemment car le sol fragile cède sous vos pas. Analysez la poche bleue et orange sur le mur d'en face.

SCAN CREATURE #38 POCHES D'EAU

Cette espèce proche de la Poche de Gaz doit être traitée de la même façon (ignorez-la ou shootez la de loin). Descendez et passez la porte du fond.

TUNNEL D'ACCES HYDRO

SALLE 300

Passez en Boule Morphing et roulez dans le trou de gauche pour arriver dans une section vue de côté. Allez vers la droite et faites des Bombes de Saut ; les bulles vous propulsent beaucoup plus haut que d'habitude et vont vous permettre d'obtenir encore de l'énergie. Roulez vers la droite pour arriver à la colonne de bulles suivante et faites le double saut avec les Bombes pour aller encore plus haut. Vous devez impérativement poser la deuxième Bombe un peu avant la fin de votre ascension ou bien vous retombez tout en bas. Tout en haut à gauche se trouve la **Réserve d'Énergie 10**. Laissez-vous retomber tout en bas et continuez à droite, en utilisant toujours les Bombes de saut pour arriver à la fin de la section.

Salle 292 Alimenter ces batteries



Salle 301

Salle 306

Salle 310 On ne passe pas

Salle 310 Paralysez les Pirates

Salle 306 Le Rayon de Glace est l'arme la plus efficace contre les Pirates (envoyez un missile pour finir).

SALLE 301

ALL DU AND ARBRE
 Cliquez sur la gauche et tuez les Piratas pour monter tranquillement les marches. Vous voyez une porte à gauche directement sur votre droite ; cliquez-la.

SALLE 302

TUNNEL GENSEUR E
 Vous voyez cette substance bleue ? Cliquez sur le Phazon dans sa forme la plus pure et la plus dangereuse pour passer. Ne la touchez surtout pas ! Détruisez le pont et shootez les Piratas. Les tourelles puis passez la porte.

SALLE 303

GENSEUR MINES PHAZON EST
 Analysez le panneau pour activer le Genseur, puis entrez dedans pour continuer l'exploration...

Salle 303 Encore un ascenseur.



Salle 305 Dans les mines...



MINES DE PHAZON

SALLE 304

ASCENSEUR SURFACE TALLON SUD
 Ouvrez la porte avec le Rayon à Ondes et passez.

SALLE 305

ACCES A LA CARRIERE PRINCIPALE
 Avancez dans ce tunnel et passez la porte du fond.

SALLE 306

CARRIERE PRINCIPALE
 Laissez-vous tomber jusqu'au sol et avancez prudemment vers la gauche... Ces Tourelles sont beaucoup plus dangereuses que les autres et vous devez en détruire une le plus loin possible pour analyser l'autre...

SCAN CREATURE #1 MEGA TOURELLE

Détruisez la seconde Méga Tourelle et empruntez la passerelle juste en face. Montez le long de cette voie en tuant les Pirates qui s'interposent. Sautez sur les rochers pour continuer à monter dans cette salle. Une fois que vous êtes au plus haut point (un gros pilier avec des Monorails à proximité), entrez dans la petite salle des commandes du secteur. Le panneau de contrôle n'est pas alimenté. Utilisez le Viseur Infrarouge près du pilier pour trouver la batterie et l'activer. Retournez au

panneau de contrôle et analysez-le pour faire bouger la grue. Quand la machine percute la paroi, vous apercevez la **Réserve de Missiles 28**. Pour l'obtenir, sortez et passez en Boule Morphing puis roulez jusqu'au Monorail. Grimpez sur ce dernier et suivez-le jusqu'au bout, puis laissez vous tomber sur la grue. De là, utilisez la Bombe de Saut pour arriver dans l'alcôve.

Laissez-vous tomber jusqu'au sol et explorez le secteur des Méga Tourelles... Vous trouvez sur la gauche de ces dernières un autre Monorail. Suivez-le et ouvrez la porte violette pour arriver dans une salle de sauvegarde.

SALLE 307

UNITE DE SAUVEGARDE
 Analysez le panneau (comme d'habitude) pour que la grille se retire et libère l'accès vers le point de sauvegarde.

SALLE 308

CARRIERE PRINCIPALE
 Laissez-vous tomber et prenez à gauche pour revenir dans le secteur des Méga Tourelles. Vous devez analyser deux autres panneaux pour désactiver le champ de force. Vous n'avez plus qu'à ouvrir la porte blanche avec le Rayon de Glace.

SALLE 309

ACCES A LA SECURITE A
 Juste après le coin se trouvent deux autres Méga Tourelles. Utilisez l'architecture du couloir pour envoyer des Missiles et vous cacher rapidement, ou essayez d'analyser le panneau du mur de droite pour les désactiver. Dans tous les cas, passez la porte du fond.

SALLE 310

STATION DE SECURITE MINE
 Avant de vous engager par ici, utilisez le Viseur Infrarouge pour repérer un Pirate Fantôme accroché au plafond. Il n'est pas seul. Dès que vous vous approchez ou que vous attaquez, deux autres viennent l'assister. Tuez-les tous les trois et continuez à avancer dans les couloirs. Prenez le petit passage au bout à droite et montez. En arrivant en haut, vous êtes confronté à une nouvelle espèce de Pirates assez coriace...

SCAN CREATURE #27 UNITE RAY ONDES

Les Unités à Rayon à Ondes sont uniquement vulnérables à votre Rayon à Ondes. Chargez de grosses attaques et balancez-leur en pleine face pour les immobiliser. Continuez jusqu'à les avoir tous tués, puis ouvrez la porte violette au plafond.

Salle 311 Faites-le voler en éclats.



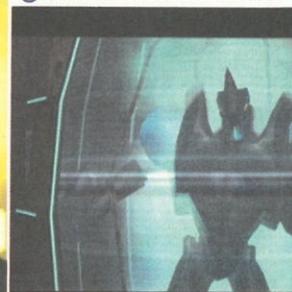
Salle 312 Analysez le container.



Salle 312 Utilisez les Super Missiles pour exploser les Unités à Rayon de Puissance.



Salle 317 Tirez sur la caisse.



Salle 318 Le Pirate d'Elite...

ACCES SECURITE B

SALLE 311

Explosez les barrières comme bon vous semble et avancez dans ce tunnel. Utilisez le Viseur Infrarouge pour repérer les Pirates Fantômes... Ils sont deux et essayent de vous coincer. Débarrassez-vous en vite puis passez la porte blanche dans le plafond.

RECHERCHE ELITE

SALLE 312

Dès votre entrée, défilez-vous sur les deux simples Pirates du centre de la salle et analysez les panneaux à proximité. L'un d'eux fait descendre des plates-formes flottantes, tandis que l'autre contient des Données des Pirates.

SCAN PIRATE DATA #23 PIRATES D'ELITE

Sautez sur les plates-formes et avancez sur le passage circulaire longeant les murs. Deux autres Unités à Rayon à Ondes vous y attaquent. Shootez-les rapidement et analysez les panneaux pour faire bouger de nouvelles plates-formes. Utilisez-les pour arriver au niveau supérieur où vous êtes accueilli par un nouvel adversaire redoutable.

SCAN CREATURE #74 UNITE RAY ONDES

Tout comme les Unités à Rayon à Ondes, cet ennemi n'a qu'une faiblesse : votre Rayon de Puissance. Les Super Missiles sont l'alternative la

plus radicale pour vous en défaire, utilisez-les lorsqu'ils sont en surnombre.

Vous allez maintenant utiliser cet énorme canon du centre de la salle... Pour l'orienter comme bon vous semble, utilisez le Gyrogénérateur près des panneaux, puis ressortez en posant une Bombe. Ensuite, scannez le plus grand des panneaux pour balancer un tir d'une puissance phénoménale. Ne jouez pas au malin : ne vous amusez pas à le pointer directement sur vous ! Commencez par orienter le canon dans le mur d'en face (deux rotations devraient faire l'affaire), puis tirez pour révéler une porte. Ensuite, retournez dans le Gyrogénérateur et faites tourner le canon de trois quarts pour qu'il se retrouve vers la gauche. Tirez de nouveau pour révéler la **Missile Expansion 29**, que vous n'avez plus qu'à aller chercher avant de passer la porte blanche.

ACCES A LA RECHERCHE

SALLE 313

Passez immédiatement en Boule Morphing et allez sur le Monorail menant vers le bas. Vous devez descendre entre les blocs tournants. La façon la plus simple est de vous laisser tomber dès que l'un d'eux est passé et d'appuyer sur [B] pour recoller à la paroi. Une fois en bas, avancez jusqu'à la porte blanche et passez-la.

TRAITEMENT MINERAL

SALLE 314

Commencez par éliminer les Unités à Rayon de Puissance. Allez ensuite vers la machine de l'autre côté de la salle et passez en Boule Morphing pour entrer dans l'emplacement situé derrière. Déposez-y une Bombe pour l'activer et faire ainsi tourner une partie du pilier central. Allez au Monorail bleu et montez tout en haut. Laissez-vous tomber sur la passerelle et allez dans le deuxième emplacement pour y déposer deux Bombes (attendez bien que le pilier ait fini de tourner avant de poser la seconde). Redescendez tout en bas et retournez dans le premier emplacement ; cette fois-ci, déposez-y trois Bombes pour aligner complètement le Monorail rouge. Allez-y et roulez jusqu'au bout, puis laissez-vous tomber sur la passerelle supérieure. Allez vers la gauche pour affronter une Unité à Rayon de Puissance. Une fois que vous vous en êtes débarrassé, passez la porte



Salle 315 Descendez...

ACCES A L'ASCENSEUR A

SALLE 315

Ne prenez pas de risques inutiles, vous allez devoir compter sur vos réserves d'énergie. Shootez les Bombus avant de descendre pour éviter toute perte d'énergie, puis avancez dans le couloir et passez la porte blanche du fond.

ASCENSEUR A

SALLE 316

Analysez le panneau pour activer l'ascenseur. Passez la porte blanche tout en bas.

ACCES AU CONTROLE ELITE

SALLE 317

Peu après votre entrée, tirez sur la caisse explosive sur la corniche pour révéler la **Réserve de Missiles 30**. Sautez pour arriver devant et passez en Boule Morphing pour l'obtenir. Redescendez et passez la porte violette du fond.

CONTROLE ELITE

SALLE 318

Ne perdez pas votre temps à analyser les panneaux pour le moment – un combat relativement simple vous attend. Le Pirate d'Elite sort de l'incubateur, analysez-le rapidement.

ATTENTION ! ANALYSE ! SCAN CREATURE #58 PIRATE D'ELITE

BOSS 8 : PIRATE D'ELITE



Le gros balèze est plus impressionnant que dangereux. Il ne devrait pas vous causer trop de dommages si vous suivez nos conseils. Son principal atout est sa capacité à absorber toutes vos attaques dans sa main. Quand il concentre la boule d'énergie, ne l'attaquez plus et attendez simplement qu'il arrête pour lui balancer une attaque puissante dans les dents. Il dispose aussi de deux attaques : soit il vous lance un projectile (évitéz-le simplement), soit il déclenche un tremblement de terre

électrique (sautez pour éviter la vague). Le Pirate d'Elite s'expose à chaque fois qu'il attaque, alors shootez-le pendant que vous esquivez ses assauts. Quelques Super Missiles feront rapidement l'affaire contre un tel adversaire, trop lent pour être dangereux.

Mais une fois que vous vous êtes débarrassé du gros, vous n'êtes pas encore au bout de vos peines. Montez le long de la rampe pour rencontrer encore un nouveau type de Pirate : les Unités à Rayon de Glace. Analysez le premier que vous rencontrez pour votre journal.

SCAN CREATURE #24 UNITE RAY. GLACE

Comme leurs acolytes, les Unités à Rayon de Glace n'ont qu'un seul point faible : votre Rayon de Glace. Fort heureusement, la fameuse technique du geler-exploser fonctionne parfaitement contre ces ennemis aussi. Une fois que la salle a été nettoyée, redescendez et analysez tous les panneaux pour obtenir

les Données des Pirates (deux près de l'entrée et une autre dans le renforcement sous la rampe)...

SCAN DONNEES PIRATES #1 CRAT. D'IMPACT

SCAN DONNEES PIRATES #22 LE CHASSEUR

SCAN DONNEES PIRATES #25 ATTIRAIL CHAS.

Ensuite, montez jusqu'au niveau le plus haut pour obtenir cinq Données des Pirates supplémentaires – deux dans le renforcement de droite et trois sur la gauche.

SCAN DONNEES PIRATES #19 ARTE. CHOZO

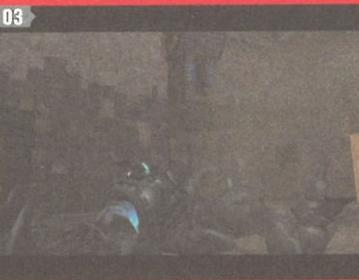
SCAN DONNEES PIRATES #13 FANT. CHOZO

SCAN DONNEES PIRATES #6 LES CHOZO

SCAN DONNEES PIRATES #14 SYS. VERROU.

SCAN DONNEES PIRATES #8 CLES

Il y a encore un autre panneau à analyser sur la gauche pour désactiver le champ de force... Vous pouvez alors avancer et passer la porte blanche dans le plafond.



01 N'oubliez pas la traditionnelle analyse...

02 Sautez au dessus de la décharge électrique et tirez

03 Voici le résultat de quelques Super Missiles bien placés

CONDUIT D'AERATION **SALLE 319**

Laissez-vous tomber dans le half-pipe et foncez jusqu'au couloir de droite pour ne pas inhaler le poison qui se répand dans la salle. Passez la porte du fond.

RECHERCHE OMEGA **SALLE 320**

Dès votre entrée, vous êtes assailli par deux Unités à Rayon à Ondes. Explotez-les sans aucune pitié et occupez-vous des trois Unités à Rayon de Puissance d'en bas. Quand vous avez nettoyé le secteur, laissez-vous tomber tout en bas et analysez les panneaux pour obtenir les Données des Pirates.

SCAN DONNEES PIRATES #11 OMEGA PIRATE

Retournez-vous et analysez le panneau de derrière pour désactiver le champ de force, mais n'y allez pas pour le moment (ce passage sert à remonter). Allez plutôt jusqu'à l'alcôve située dans le coin pour passer la porte blanche au plafond.

ACCES A LA DYNAMO **SALLE 321**

Avancez simplement jusqu'à la porte du fond.

DYNAMO **SALLE 322**

Entrez pour affronter un ennemi assez déroutant (vous ne pouvez pas



Salle 319 Ne vous attardez pas...



Salle 322 Le Diffuseur d'Ondes est l'arme la plus efficace contre ce drone invisible.



Salle 323 Sauvegardez.



l'analyser). Quand ce drone invisible vous attaque, un rayonnement révèle sa position... Explotez-le grâce au Diffuseur d'Ondes. Sous les effets de cette attaque, le drone devient visible et vous n'avez plus qu'à maintenir le bouton enfoncé jusqu'à sa destruction totale. Un trou apparaît alors dans la grille.

Entrez et naviguez dans ce labyrinthe (posez des Bombes dans les flaques d'eau) pour obtenir la **(BOMBE DE PUISSANCE)**. Il y a des portes blanches de part et d'autre du sol de cette salle. Passez la plus proche de la porte par laquelle vous êtes entré.

EQUIPEMENT : BOMBE DE PUISSANCE

En Boule Morphing, appuyez sur  pour poser une Bombe de Puissance. Elle détruit plus de matériaux que la Bombe ordinaire.

UNITE DE SAUVEGARDE B

SALLE 323

Sauvegardez ! A moins que vous ayez envie de combattre le Pirate d'Elite et le Drone Invisible à nouveau...

DYNAMO

SALLE 324

En revenant dans la salle, explosez les caisses de droite pour obtenir un nouveau type de munitions.

SCAM - DONNEES PIRATES #18 - RECH. BOMBE PUISSANCE

Vous ne pouvez porter que quatre Bombes de Puissance pour le moment, mais vous pourrez bientôt en avoir plus. Allez de l'autre côté de la salle et sautez sur les plateformes bleues pour revenir à la porte par laquelle vous étiez entré.

ACCES A LA DYNAMO

SALLE 325

Avancez et passez la porte.

RECHERCHE OMEGA

SALLE 326

Dès votre entrée, vous devez affronter un Pirate d'Elite. Il est cependant plus facile à vaincre que le précédent puisqu'il utilise encore moins l'absorbant d'énergie. Arrosez-le de Rayons de Puissance (des rapides et des chargés), de Missiles et de Super Missiles si vous voulez en finir rapidement. Lorsqu'il succombe, avancez dans le passage que vous avez ouvert auparavant et grimpez jusqu'à la porte.

CONDUIT D'AERATION

SALLE 327

Passez en Boule Morphing et roulez du tunnel jusqu'au half-pipe. Pour ne pas trop subir les effets du gaz, posez une Bombe de Puissance dès que vous arrivez sur le half-pipe pour ouvrir un tunnel dans le sol. Entrez-y et roulez sans risques dans ce conduit. Utilisez une Bombe de Saut pour ressortir de l'autre côté. A présent, analysez le panneau de

cette petite salle de maintenance pour activer le ventilateur et envoyez les Globes Floteurs s'écraser contre la grille du fond. La **Réserve d'Energie 11** devient alors accessible. Empruntez le conduit pour ressortir sur le half-pipe. Prenez de la vitesse pour arriver dans l'alcôve contenant l e bonus et passez la porte blanche.

CONTROLE ELITE

SALLE 328

Débarassez-vous des deux Pirates Fantômes et redescendez pour un

affronter d'autres. Passez la porte violette du fond du couloir.

ACCES AU CONTROLE ELITE

SALLE 329

Avancez et passez la porte du fond du couloir.

ASCENSEUR A

SALLE 330

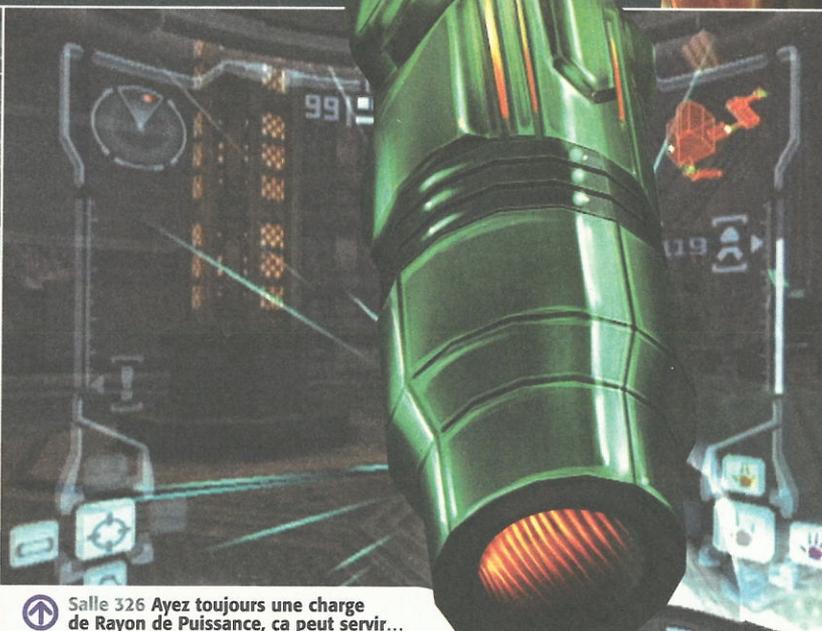
Remontez avec l'ascenseur et passez la porte blanche du fond.



Salle 325 Pas de Pirate d'Elite...



Salle 327 Analysez le panneau.



Salle 326 Ayez toujours une charge de Rayon de Puissance, ça peut servir...



Salle 329 Encore un tunnel.



Salle 330 Sortez par là.

2 La Bombe de Puissance en action



Salle 337 Un peu de nettoyage



Salle 336 Des tonnes de Pirates attendent de se faire tuer dans la Carrière Principale

ACCES A L'ASCENSEUR A **SALLE 331**

Prenez le Rayon à Ondes et shootez les Bombus qui traverseraient votre ascension (vous pouvez éliminer que les trois premiers, mais ce sont les plus dangereux), puis passez en Boule Morphing pour arriver sur la niche. Passez la porte blanche.

TRAITEMENT DU MINERAL **SALLE 332**

Allez à droite et sautez jusqu'au mécanisme suivant. L'emplacement rendu inaccessible par un amas de ferraille. Utilisez une Bombe de Puissance pour nettoyer tout ça. Posez deux Bombes dans l'emplacement et descendez sur la passerelle située juste en dessous. Allez jusqu'au mécanisme et entrez dans l'emplacement pour déposer les Bombes et aligner encore le mécanisme. Enfin, descendez tout en bas et déposez une dernière Bombe dans l'emplacement pour aligner complètement le Monorail jaune. Allez jusqu'au plafond et retombez dans le renforcement pour passer la porte blanche.

ENTREPOT B **SALLE 333**

Il ne vous reste plus qu'un pas à faire... Allez dans le coin et utilisez le **RAYON GRAPPIN** et sortez.



Salle 333 Ça va grappiner !

EQUIPEMENT : RAYON GRAPPIN

Regardez un Point d'Attache et appuyez sur **L** pour utiliser le Rayon Grappin. Relâchez **L** pour arrêter.

TRAITEMENT DU MINERAL **SALLE 334**

Allez vers la droite et analysez l'objet au plafond pour compléter vos Recherches.

SCRN RECHERCHE #12 POINT D'ATTACHE

Utilisez-le pour vous balancer et ainsi atteindre la porte blanche d'en face.

TRAITEMENT DES DECHETS **SALLE 335**

Passez en Boule Morphing et entrez dans le trou pour une séquence en vue de côté. Vous devez aller vers la gauche à travers trois sections dans l'eau et sortir au coin inférieur gauche. Passez ensuite la porte du fond.

CARRIERE PRINCIPALE **SALLE 336**

N'hésitez pas à faire un crochet vers le point de sauvegarde, puis allez jusqu'à la porte derrière les deux Tournelles et passez-la.

ACCES SECURITE A **SALLE 337**

Shootez les deux Pirates Fantômes. Sur la gauche, vous remarquez une grille endommagée. Explodez-la avec une Bombe de Puissance et roulez dans le tunnel pour obtenir la **Réserve de Missiles 31**. Retournez dans la Carrière Principale.

CARRIERE PRINCIPALE **SALLE 338**

Allez dans le coin opposé et montez

sur les rochers, puis passez la porte violette dans le coin.

ACCES A LA CARRIERE **SALLE 339**

Avancez dans ce couloir menant à la salle de l'ascenseur.

ASCENSEUR SURFACE TALLON SUD **SALLE 340**

Prenez l'ascenseur menant à la Surface de Tallon.

SURFACE DE TALLON

ASCENSEUR MINES PHAZON EST **SALLE 341**

Sortez par l'unique porte.

TUNNEL ASCENSEUR E **SALLE 342**

Avancez jusqu'au bout du tunnel en tuant les Plantules.

HALL GRAND ARBRE **SALLE 343**

Sautez sur les plates-formes accolées à l'arbre (après avoir bien sûr nettoyé ce dernier) pour accéder à celle avec un Gyrogénérateur (près de la chute d'eau). Utilisez ce dernier pour dégager le passage de gauche et entrez dans le tunnel. Dans la zone suivante, sautez sur la corniche pour arriver sur la plate-forme au dessous du pilier de la Boule Araignée. Grimpez le long de ce Monorail en spirale pour arriver à la porte d'en haut (au milieu, vous devez vous laisser tomber brièvement puis vous recoller).

TUNNEL BOSQUET DE VIE **SALLE 344**

Passez en Boule Morphing et

Salle 342 Des Plantules



Salle 343 Ouvrez la grille

approchez-vous du gros rocher dans le coin. Détruisez-le avec une Bombe de Puissance. Roulez dans le tunnel pour arriver dans une nouvelle section en vue de côté. Utilisez les Bombes de Saut pour avancer vers la droite et atteindre la boucle. Utilisez le Turbo pour réussir à vous arrêter au sommet de cette dernière. De là, posez une Bombe pour tomber sur la **Réserve de Missiles 32**, plutôt bien cachée ! Vous retombez en bas de la boucle, alors continuez sur la droite et roulez jusqu'au bout du tunnel pour passer la porte.

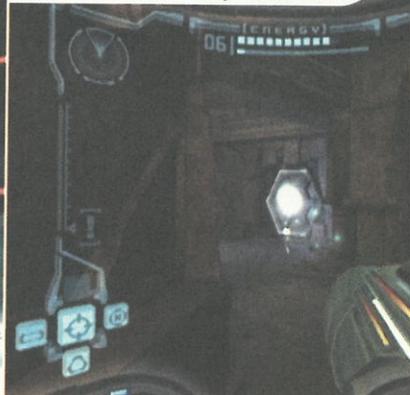
BOSQUET DE VIE **SALLE 345**

Avancez jusqu'au centre de la pièce pour obtenir le **VEISEUR RADIOSCOPIQUE**. Restez sur place et passez en Boule Morphing pour poser une Bombe de Puissance et faire sauter les murs de cette zone. Allez jusqu'à la chute d'eau sur le côté et passez de nouveau en Boule Morphing pour trouver un emplacement circulaire. Déposez-y

Salle 350 Ignorez les Poches de Gaz et courez



Salle 353 Ouvrez les portes de loin



Salle 351 Il est temps d'aller explorer de nouveaux secteurs

une Bombe pour faire apparaître un pilier avec un Gyrogénérateur à sa base. Entrez-y et mettez trois coups de Turbo pour révéler un Artefact. Ressortez et sautez sur le pilier puis grimpez les marches pour l'obtenir.

SCAN ARTEFACT 07 CHOZO

Retournez-vous et sautez sur les corniches de droite pour arriver à un passage pour la Boule Morphing. Utilisez les Bombes de Saut pour accéder aux plates-formes près de la chute d'eau. Shootez les trois Fantômes Chozo (en utilisant le Viseur Radioscopique pour ne pas les perdre de vue), puis continuez votre ascension. Vous arrivez enfin sur la tête de la statue de Chozo. Roulez dans le trou d'en dessous et sortez par le tunnel d'à côté.

EQUIPEMENT : VISEUR RADIOSCOPIQUE

Appuyez sur **D** pour l'utiliser.

TUNNEL BOSQUET DE VIE

SALLE 346

Refaites la section en vue de côté dans l'autre sens.

HALL GRAND ARBRE

SALLE 347

Laissez-vous tomber à la base du pilier de la Boule Araignée et faites face à la porte blanche. Sautez vers la gauche et utilisez le Viseur Radioscopique pour localiser une plate-forme invisible flottant dans les airs. Sautez dessus, puis sur la corniche de la porte bleue.

CHAMBRE GRAND ARBRE

SALLE 348

Prenez la **Réserve de Missiles 33** et passez l'unique porte.

HALL GRAND ARBRE

SALLE 349

Laissez-vous tomber et sortez par la porte blanche que vous n'avez pas encore passé.

TUNNEL ASCENSEUR D

SALLE 350

Shootez les Plantules et passez la porte blanche du fond du passage.

ASCENSEUR RUINES CHOZO SUD

SALLE 351

Analysez les panneaux puis prenez l'ascenseur menant aux Ruines Chozo.

RUINES CHOZO

ASCENSEUR SURFACE TALLON SUD

SALLE 352

Passez l'unique porte.

ACCES A L'ASCENSEUR SUD

SALLE 353

Allez simplement jusqu'au bout de ce couloir en boucle.

BASSIN REFLECHISSANT

SALLE 354

Laissez-vous tomber et passez la porte d'en bas, située juste en face de vous.

ACCES AU BASSIN REFLECHISSANT

SALLE 355

Allez simplement au bout du tunnel et passez la porte.

HALL DES ANCIENS

SALLE 356

Laissez-vous tomber et passez la porte blanche dans le mur de gauche. Vous pouvez éliminer les Fantômes si ça vous démange vraiment.

ACCES EST A LA CHAUDIERE

SALLE 357

Encore un tunnel en boucle.

CHAUDIERE

SALLE 358

Après avoir combattu les trois Fantômes, passez en Boule Morphing et posez une Bombe de Puissance sur la portion du sol qui semble endommagée (vous pouvez faire une analyse si vous avez des doutes) pour révéler un half-pipe. Utilisez les Turbo pour atteindre le Monorail et évitez les Parasites Cuirassés pendant votre progression vers le sommet. En chemin, vous devez vous laisser tomber sur une poutre puis rouler pour arriver à un Monorail de l'autre côté. Roulez sur ce dernier jusqu'à arriver sur une autre poutre ; continuez à rouler en évitant les ennemis puis utilisez une Bombe de Saut pour adhérer à un dernier Monorail et finalement obtenir la **Réserve de Missiles 34**. Il est temps de récupérer d'autres évolutions... Allez jusqu'au tunnel de la zone brûlante et aux Vestiges de la Fontaine.

Retour vers... Ruines Chozo, Vestiges de la Fontaine

VESTIGES DE LA FONTAINE

SALLE 359

Passez l'unique porte que vous n'avez pas encore ouvert, près de la fontaine.



Salle 356 Le Viseur Radioscopique permet de voir les Fantômes Chozo



Salle 358 Sortez par ce tunnel



SALLE 360

z les Champignons et passez la te suivante.

SALLE 361

isez le Rayon Grappin pour verser cet enfer et passez en Boule Morphing dès que vous arrivez de tre côté. Posez une Bombe de ssance pour obtenir votre Réserve Bombs de Puissance 1. Ensuite, llysez les derniers Ecrits de Chozo.

SALLE 362

sez le porte violette.

SALLE 363

ncez jusqu'au bout du couloir et sez en Boule Morphing. Roulez is les feuilles rouges de gauche ur entrer dans un tunnel menant à Réserve de Missiles 35. Ressortez passez la porte de gauche.

SALLE 364

otez les Fantômes Chozo puis sez-vous tomber dans le half-pipe. lisez le Turbo pour arriver dans les placements ; posez une Bombe ns celui de droite pour révéler un norail et abaisser un piston, ndant quelques instants. Foncez sautez hors du half-pipe, puis passez en Boule Morphing pour iver le plus vite possible sur le

piston. En haut, vous devez adhérer au Monorail et rouler dans un conduit pour obtenir la **Réserve d'Énergie 12**. Ressortez par là où vous êtes entré et retournez dans le half-pipe pour accéder à l'autre emplacement. Posez une Bombe pour briser la statue de Chozo de l'autre côté et révéler une porte. Vous n'avez plus qu'à vous y rendre.

SALLE 365

Roulez vers la droite et évitez certains pistons pour monter sur d'autres, jusqu'à arriver à la porte en bas à droite.

SALLE 366

Tournez à gauche et regardez de l'autre côté... Sautez vers le Point d'Attache et utilisez le Rayon Grappin pour obtenir la **Réserve de Missiles 36**. (si vous tombez, vous aurez un long chemin à effectuer avant de pouvoir revenir). Vous devez vous rendre dans les Cavernes du Magmoor, et plus précisément dans la Mine Triballe.

Retour vers... Cavernes du Magmoor, Mine Triballe

CAVERNES DU MAGMOOR

MINE TRIBALLE

Entrez et tuez les deux Pirates Volants. Si vous arrivez par le Tunnel de la Mine, suivez le mur de droite pour arriver jusqu'à quelques caisses. Explodez-les et utilisez le Viseur Radioscopique pour révéler des plates-formes flottantes. Sautez sur la première puis allez vers la gauche pour arriver sur la deuxième, et encore à gauche pour arriver sur la troisième et dernière. De là, vous devriez voir quelque chose dans le rocher en face de vous ; balancez un Super Missile sur le pilier pour révéler la **Réserve de Missiles 37**. Sautez sur la plate-forme pour l'obtenir. Maintenant, retournez sur la zone surélevée sur laquelle vous étiez et sautez sur les plates-formes menant à la porte du fond.

TUNNEL UNITE

Shotez les Globes Flotteurs et sautez sur les pistons pour passer.

UNITE DE CONTROLE

Éliminez les deux Pirates Volants et allez au sommet de la station.

Utilisez le Gyrogénérateur et allez sur le pont pour sauter sur la corniche. Allez sur la droite jusqu'à la porte menant au Mausolée.

MAUSOLEE

Sautez sur la statue et posez une Bombe de Puissance à sa base pour révéler un trou. Entrez-y pour découvrir une nouvelle zone...

RIVES EMBRASEES

Prenez la **Réserve de Bombs de Puissance 2** juste devant vous. Ensuite, utilisez la Bombe de Saut pour aller dans le tunnel dans le mur et passez la porte juste à côté de la sortie du conduit.

TUNNEL RIVES

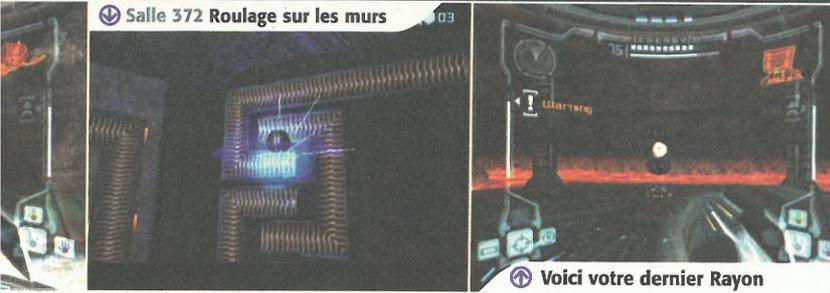
Au milieu du tunnel de verre, passez en Boule Morphing et posez une Bombe de Puissance. Vous ouvrez ainsi un passage et pouvez sauter sur la corniche de droite. Sautez ensuite sur la corniche située en dessous du pont pour obtenir le **(DIFFUSEUR DE GLACE)**. Servez-vous de la corniche sur le côté pour ressauter sur le pont et continuer à avancer dans la direction que vous prenez. Allez vers le Noyau Géothermique en n'hésitant surtout



le Bombe de Puissance

Le Diffuseur de Glace...

📍 Salle 372 Roulage sur les murs



📍 Voici votre dernier Rayon

pas à utiliser le Rayon Grappin pour faciliter votre progression dans ces salles tordues.

Retour vers... Cavernes du Magmoor, Noyau Géothermique

EQUIPEMENT : DIFFUSEUR DE GLACE

Cette attaque puissante utilise 10 Missiles. Chargez le Rayon de Glace et appuyez sur

NOYAU GÉOTHERMIQUE

SALLE
372

Sautez pour arriver devant la porte d'en face et retournez-vous. Sautez sur les plates-formes de droite et regardez vers la gauche pour localiser un Point d'Attache. Utilisez le Rayon Grappin pour accéder à la plate-forme circulaire et entrez dans le Gyrogénérateur pour faire monter une portion de plate-forme. Sautez sur la corniche et activez l'autre Gyrogénérateur ; sautez ensuite sur la portion que vous venez de faire monter puis sur la plate-forme située en dessous du Point d'Attache. Activez le Gyrogénérateur pour faire monter la plate-forme et grimpez tout en haut à l'aide du Monorail pour sauter sur la plate-forme située encore au dessus. Entrez dans l'emplacement et posez une Bombe.

Cela à pour effet de faire monter le plafond et de laisser apparaître une poteau sur lequel vous pouvez vous accrocher. Utilisez une Bombe de Saut et adhérez au Monorail. Allez vers la droite en évitant les Parasites et en vous laissant parfois retomber, pour adhérer plus bas, et utilisez les Bombes de Saut. Tous ces efforts sont nécessaires à l'obtention de votre dernière arme.

TRAITEMENT PLASMA

SALLE
373

Sautez sur la structure centrale pour prendre le **(RAYON DE PLASMA)**. Il est maintenant temps d'aller se rafraîchir

sur les Monts de Phendrana ; passez par l'Ascenseur pour le Sud des Rives de Phendrana.

Retour vers... Cavernes du Magmoor, Ascenseur Rives Phendrana Sud

EQUIPEMENT : RAYON DE PLASMA

Appuyez sur pour utiliser le Rayon de Plasma. Il ouvre les portes rouges.

ASCENSEUR MONTS PHENDRANA SUD

SALLE
374

Prenez l'ascenseur pour un peu de fraîcheur...

MONTS DE PHENDRANA

ASCENSEUR CAVERNES MAGMOOR SUD

SALLE
375

Roulez sur le Monorail et passez la porte blanche dans le renforcement.

ACCES A L'ASCENSEUR

SALLE
376

Immédiatement à votre droite se trouve un mur de glace. Utilisez le Rayon de Plasma pour le faire fondre et passez en Boule Morphing pour obtenir la **Réserve d'Énergie 13**. Ressortez du couloir.

ASCENSEUR CAVERNES MAGMOOR SUD

SALLE
377

Allez complètement de l'autre côté et passez la porte violette.



📍 Ignorez l'ascenseur et avancez



📍 Salle 385 Faites fondre ce mur de glace avec le Rayon de Plasma

TUNNEL SUD QUARANTAINE

SALLE
378

Passez en Boule Morphing et roulez jusqu'au bout du tunnel.

GROTTE QUARANTAINE

SALLE
379

Tout de suite sur votre droite se trouve un Point d'Attache. Utilisez le Rayon Grappin pour accéder à la plate-forme d'en face, puis roulez jusqu'à la porte suivante.

CONTROLE QUARANTAINE

SALLE
380

Prenez tout simplement la **Réserve de Missiles 38**, puis retournez dans la Grotte de Quarantaine et shootez le Sheegoth (le Rayon de Plasma fait des ravages, profitez-en !). Roulez ensuite sur le Monorail pour arriver à la porte violette, et continuez à avancer jusqu'aux Ruines Ouest... Faites un crochet par la Cour en Ruines pour effectuer une sauvegarde bien méritée.

Retour vers... Monts de Phendrana, Ruines de Glace Ouest

RUINES DE GLACE OUEST

SALLE
381

Dès votre entrée, sautez sur les plates-formes courant le long du mur de droite. Regardez vers le bas pour localiser un panneau de glace dans le sol. Tirez dedans avec le Rayon de Plasma pour le faire fondre et entrez dans le trou pour obtenir la **Réserve de Bombes de Puissance 3**. Ressortez et utilisez de nouveau le

Rayon de Plasma pour shooter le Sheegoth, puis passez la porte bleu à proximité.

ENTREE DES RUINES

SALLE
382

Deux Bébés Sheegoths vous attaquent, balancez un Rayon de Plasma chargé dans leur dos pour les calmer. Passez la porte du fond.

RIVES DE PHENDRANA

SALLE
383

Laissez-vous tomber et allez à la salle de sauvegarde.

UNITE DE SAUVEGARDE B

SALLE
384

Sauvegardez et ressortez.

RIVES DE PHENDRANA

SALLE
385

En sortant, longez le mur de droite. Quand vous arrivez au niveau du pilier de gauche, retournez-vous vers ce dernier pour voir la **Réserve de Missiles 39** derrière un mur de glace - utilisez le Rayon de Plasma pour le faire fondre. Sautez sur la zone avec tous les piliers et passez la porte.

ENTREE DU TEMPLE

SALLE
386

Utilisez le Rayon à Ondes pour shooter les Bombus et avancez jusqu'au bout du tunnel.

TEMPLE DE GLACE CHOZO

SALLE
387

Grimpez jusqu'en haut, comme avant, et shootez les Bombus sur votre chemin jusqu'à ce que vous

Salle 388 Faites fondre la glace.



Salle 389 Roulez jusqu'à l'Artefact.

Arrivé à la statue Chozo gelée au bout du passage. Utilisez le Rayon Plasma pour faire fondre la colonne de glace. Les mains se mettent alors à se mouvoir. Sautez au-dessus des mains et atterrissez en Boule Morphing dans les airs pour arriver dedans. Vous ouvrez ainsi un tunnel dans la structure inférieure. Ne vous précipitez pas, vous n'avez qu'à vous y engager pour récupérer un nouvel Artefact.

ARTEFACT 09 SOLEIL

Une fois là, laissez-vous tomber tout doucement et retournez aux Rives, pour aller aux Ruines de Glace Est.

Retour vers... Monts de Phendrana, Ruines de Glace Est

RUINES DE GLACE EST SALLE 388

Entrez dans la salle en épingle et roulez jusqu'à voir un petit panneau de commande tout au bout à droite. Utilisez le Rayon de Plasma dessus pour révéler la Réserve de Missiles 40. Vous allez alors être tiré en quête d'un nouvel Artefact, donc allez à la Tour de Contrôle... Retournez aux Rives de Phendrana et atterrissez par les Ruines de Glace Ouest.

Retour vers... Monts de Phendrana, Tour de Contrôle

TOUR DE CONTROLE SALLE 389

À votre arrivée, vous êtes agressé par une nuée de Pirates Volants. Éliminez-les à coups de Rayons Plasma et foncez à la tour, de l'autre



Salle 392

côté. Explodez les caisses de droite et utilisez le Rayon de Plasma pour faire fondre la glace. Envoyez maintenant un Missile dans les tonneaux explosifs à la base de la tour opposée. Cette dernière s'effondre. Passez en Boule Morphing et roulez dans le trou ainsi formé. Vous trouvez un autre Artefact au fond.

SCAF ARTEFACT 03 ANCIENS

Continuez à avancer et repassez en Boule Morphing pour rouler le long du pilier et ressortir dans la Tour de Contrôle. Continuez à avancer jusqu'à la Tour Est et rendez-vous à la Grotte de Glace.

Retour vers... Monts de Phendrana, Grotte de Glace

GROTTE DE GLACE SALLE 390

Éliminez les deux Pirates Volants puis allez jusqu'au bord de la haute corniche et observez le Planeur. Lorsqu'il est assez proche, utilisez le Rayon grappin pour arriver sur la corniche opposée. Retournez-vous et regardez vers le haut pour localiser une Stalactite. Balancez un Missile pour la faire tomber sur le lac gelé et créer une brèche dans la glace. Allez dans l'eau pour obtenir la Réserve de Missiles 41, puis remontez jusqu'à la porte violette.

TUNNEL ARETE SUPERIEURE SALLE 391



Salle 395 Venez jusqu'ici prendre une Réserve de Bombes de Puissance.

Passez en Boule Morphing et roulez dans le petit tunnel jusqu'à la porte violette du fond.

ARETE SUPERIEURE SALLE 392

Après vous être débarrassé de deux Pirates Volants, sautez vers la gauche et traversez le pont de racines. Sautez sur la corniche de gauche. De là, servez-vous des deux Points d'Attache pour continuer votre ascension grâce à la plate-forme flottante, la corniche et l'autre plate-forme flottante. Vous arrivez sur une pointe gelée. Passez en Boule Morphing et posez une Bombe de Puissance pour révéler une porte rouge.

GROTTE ENTREPOT SALLE 393

Prenez l'Artefact au centre de la pièce.

SCAF ARTEFACT 11 ESPRIT

Ressortez par où vous êtes entré.

ARETE SUPERIEURE SALLE 394

Sautez vers la droite et utilisez le Rayon Grappin sur le Planeur au plus haut de votre saut pour atteindre la corniche opposée. Passez en Boule Morphing et roulez dans le tunnel.

GROTTE DE SECURITE SALLE 395

Roulez jusqu'au centre de la pièce pour obtenir la Réserve de Bombes de Puissance 4. Ressortez.

ARETE SUPERIEURE SALLE 396

Laissez-vous tomber tout en bas et passez la porte violette sous l'eau. Rendez-vous dans la Chambre de Gravité, près de la Grotte du Chasseur.

Retour vers... Monts de Phendrana, Chambre de Gravité

CHAMBRE DE GRAVITE SALLE 397

Avancez dans cette salle et explodez les Bombus avant d'utiliser le Rayon de Plasma sur les amas de glace du plafond. Vous révélez ainsi un Point d'Attache qui vous permet d'atteindre une zone légèrement surélevée avec le Rayon Grappin. Récupérez la Réserve de Missiles 42 en haut de la salle et vous balançant et en relâchant au bon moment.

Il est maintenant temps de quitter ces froides contrées. Passez par l'Ascenseur vers le Sud des Cavernes Magmoor, puis par l'Ascenseur vers l'Ouest de la Surface de Tallon pour arriver à la Caverne Racine.

Retour vers... Surface de Tallon, Caverne Racine



Salle 397

SURFACE DE TALLON

CAVERNE RACINE

SALLE 398

Tuez tous les Scarabées d'en bas et commencez à grimper le long des parois de cette salle jusqu'à arriver au Point d'Attache. Utilisez-le pour vous balancer au dessus du vide et arriver sur la plus haute corniche possible. De là, utilisez le Viseur Radioscopique pour révéler des plates-formes invisibles menant à une corniche encore plus haute. Cette fois-ci, retournez-vous pour localiser la plate-forme flottante invisible. Sautez dessus et regardez sur la gauche pour localiser la **Réserve de Missiles 43** dans une alcôve ; vous pouvez utiliser le Viseur Radioscopique pour voir à travers le feuillage. Retournez sur la plate-forme invisible et sautez de l'autre côté pour arriver devant la porte rouge.

CHAMBRE ARBRE

SALLE 399

Prenez-la **Réserve de Missiles 44** au centre de la pièce. A présent, mettez-vous en route pour l'Ascenseur vers l'Ouest des Ruines Chozo pour aller dans le Hall des Anciens.

Retour vers... Ruines Chozo, Hall des Anciens

RUINES CHOZO

HALL DES ANCIENS

SALLE 400

Tuez les Fantômes Chozo qui hantent la salle et sautez sur la corniche pour arriver aux panneaux de couleur. Utilisez le Rayon de Plasma sur le rouge et posez une Bombe dans l'emplacement pour révéler une porte blanche dans le sol. Utilisez le Rayon de Glace et passez-la.

CHAMBRE DES ANCIENS

SALLE 401

Prenez l'Artefact dans cette pièce.

SCAN ARTEFACT 10 MONDE

Vous allez maintenant retourner dans les Mines, alors passez par l'Ascenseur vers le Sud de la Surface de Tallon. Puis, allez à l'Ascenseur vers l'Est des Mines de Phazon pour aller à la Station de Sécurité de la Mine.

Retour vers... Mines de Phazon, Station de Sécurité de la Mine

MINES DE PHAZON

STATION DE SECURITE MINE

SALLE 402

Avancez dans ce passage et affrontez les Unités à Rayon à Ondes et de Glace, ainsi que les Pirates Fantômes, pour arriver à la grille endommagée tout au bout. Utilisez une Bombe de Puissance pour la détruire et analysez le panneau. Cela a pour effet d'abaisser une barrière de l'autre côté et de révéler une porte rouge.

ENTREPOT A

SALLE 403

Prenez votre dernier Combo au centre de la pièce... Dommage que ce **LANCE-FLAMMES** soit si gourmand en Missiles et donc difficilement utilisable... Ressortez.

EQUIPEMENT : LANCE-FLAMMES

Cette puissante attaque utilise vos missiles jusqu'à épuisement. Chargez le Rayon de Plasma et appuyez sur pour le déclencher. Maintenez enfoncé.

STATION DE SECURITE MINE

SALLE 404

Avancez dans cette pièce et remontez. Passez la porte violette au plafond au bout du tunnel.

ACCES SECURITE B

SALLE 405

Combattez les deux Pirates fantômes pour accéder à la porte blanche du bout du tunnel.

RECHERCHE D'ELITE

SALLE 406

Ça va peut-être vous sembler stupide, mais croyez-nous, vous devez le faire : posez une Bombe de Puissance à la base du container pour libérer le Pirate d'Elite – vous devez le combattre mais pensez aussi à l'analyser !

ATTENTION ! ANALYSE !
SCAN CREATURE #54 ELITE PHAZON

Maintenant que vous avez les infos, shootez-le ! Voir – **(BOSS 9)**.

ACCES A LA DYNAMO

SALLE 407

Un Pirate d'Elite se manifeste dès votre entrée, débarrassez-vous en avec quelques Super Missiles au bon moment. Avancez ensuite jusqu'au bout pour passer la porte.

DYNAMO

SALLE 408

Occupez-vous de ces quatre Unités à Rayon de Glace pour nettoyer cette salle. Si vous voulez, vous pouvez aller sauvegarder avant de prendre la porte blanche bloquée par les décombres. Dégagez tout ça avec une Bombe de Puissance et passez la porte.

ACCES QUARANTAINE A

SALLE 409

Quatre Méga Tourelles, hein ? Passez vite en Boule Morphing et roulez dans le trou de droite – vous pouvez maintenant passer sans risques sous les armes de mort. Ressortez du trou et avancez lentement pour ne pas vous exposer et analyser le panneau pour désactiver les Méga Tourelles. Passez ensuite la porte de gauche.

ELITE PHAZON

Cet ennemi est une version améliorée du Pirate d'Elite, mais la technique à employer pour le vaincre est similaire. Il est beaucoup plus friand du tremblement de terre et ne peut pas envoyer de projectiles. Du coup, le Phazon Elite est plus facile à prédire. La façon la plus simple d'en venir à bout est de garder vos distance et d'attendre qu'il lance son tremblement de terre ; balancez alors un Super Missile et sautez pour éviter la vague d'énergie. Après quelques attaques de votre part, l'ennemi s'écroule et un Artefact apparaît dans le container brisé.

SCAN ARTEFACT 10 GUERRIER

Vous devez maintenant vous rendre à l'Accès à la Dynamo au niveau inférieur

Retour vers... Mines de Phazon, Accès à la Dynamo



Analysez la créature Elite Phazon avant le combat.



Utilisez la même technique que contre le Pirate d'Elite.



Tirez pendant l'esquive de l'électricité.

👉 Salle 400 Tuez les Fantômes.

👉 Tirez avec le Rayon de Plasma.

👉 Salle 409 Roulez sous les Tourelles.

Salle 410 Attention au Phazon !



Salle 413 Des Missiles sont cachés ici.



Salle 416 Missiles souterrains...



Salle 419 Des Bombus invisibles.

QUARANTAINE METROÏDE A

SALLE 410

Analysez et analysez le panneau de force ; le champ de force de derrière dégage alors les Métroïdes réduisant dans le secteur. Analysez-les faire le sale boulot et évitez-les avec le Rayon de Glace et les Missiles. Ensuite, passez allez dans la deuxième section et sautez les champignons géants sur la gauche (attention, des Métroïdes peuvent peut-être encore dans le secteur) ; utilisez le Viseur Radioscopique pour localiser des formes invisibles passant au-dessus du Phazon – sautez sur la gauche et traversez la salle pour éviter dans une nouvelle section où est dangereuse elle aussi. Analysez encore quelques Métroïdes avant de sauter sur le champignon droit, puis sur la plate-forme. Analysez le Viseur Radioscopique pour localiser une nouvelle plate-forme suivante cette fois-ci) ; sautez dessus et sautez pour arriver devant le Monorail. Passez en Boule Morphing mais ne montez pas : sautez plutôt une Bombe de Puissance près du mur. Roulez dans la direction ainsi révélée et déposez la bombe ; l'autre Bombe de Puissance tout au bout... Vous arrivez alors devant le pont en Monorail ; traversez-le et évitez les Phazon en vue subjective. Utilisez le Viseur Radioscopique pour localiser une plate-forme invisible devant l'office d'ascenseur menant à la Réserve de Missiles 45. Laissez-vous tomber de la corniche pour arriver dans le secteur des premiers champignons. Utilisez la même technique qu'auparavant pour revenir sur le Monorail sur le mur et empruntez-le pour arriver à la porte blanche.

ACCÈS A L'ASCENSEUR B

SALLE 411

Évitez ou évitez les Fousseurs et sautez la porte rouge.

ASCENSEUR B

SALLE 412

Analysez le panneau comme d'habitude pour activer l'ascenseur et descendre encore d'un niveau dans les Mines de Phazon. En bas, passez la seule et unique porte.

ACCÈS AU HALL FONGIQUE

SALLE 413

Tuez le Pirate du niveau inférieur et descendez sur les champignons. Si vous avez beaucoup d'énergie, vous pouvez tenter de récupérer la Réserve de Missiles 46 (il faut normalement avoir le Costume Phazon, vous allez perdre 100 ou 200 points d'énergie). Si ça vous tente, descendez sur le champignon le plus bas et passez en Boule Morphing et descendez dans le Phazon. L'extension se trouve sous le gros champignon ; ressortez vite et sautez jusqu'à la porte rouge pour sortir d'ici.

HALL FONGIQUE A

SALLE 414

Avancez dans cette salle en sautant de champignon en champignon pour aller de plus en plus haut (attention aux Métroïdes Chasseur, servez-les du geler-exploser). Du point le plus haut, utilisez le Rayon Grappin sur le Planeur pour arriver jusqu'au tunnel d'en face et passer la porte blanche tout au bout.

TUNNEL D'EXTRACTION PHAZON

SALLE 415

Passez immédiatement en Boule Morphing et utilisez une Bombe de Puissance pour détruire le rocher bloquant votre progression. Roulez jusqu'au tunnel pour arriver dans une nouvelle section en vue de côté. Roulez vers la gauche et préparez un Turbo des familles ; lâchez-le quand vous arrivez sur les blocs qui disparaissent pour réussir à passer sans trop de problèmes. Au bout,

descendez et allez à gauche pour passer la porte rouge.

HALL FONGIQUE B

SALLE 416

Sauter de champignon en champignon est encore à l'ordre du jour, mais ceux-ci sont encore plus espacés et le secteur regorge de Métroïdes. Occupez-vous d'eux avec le geler-exploser. Lorsque vous arrivez sur le plus haut champignon, utilisez le Rayon Grappin sur le Planeur pour arriver devant la porte de droite. Laissez-vous tomber du rebord et utilisez le Viseur Radioscopique pour voir un cercle de petits champignons avec la Réserve de Missiles 47 au centre. Passez en Boule Morphing et allez dessus pour utiliser une Bombe de Puissance. Retournez dans le tunnel et ressautez sur les champignons, mais utilisez cette fois-ci le Planeur pour arriver à la porte rouge de gauche ; passez cette dernière.

UNITÉ DE RECHARGE

SALLE 417

Entrez dans la machine au centre pour recharger complètement votre Missile – 240 si vous avez suivi cette solution à la lettre. Ressortez.

HALL FONGIQUE B

SALLE 418

Servez-vous du Planeur pour aller sur le champignon, puis pour arriver devant la porte de droite.

QUARANTAINE METROÏDE B

SALLE 419

Utilisez le Viseur Radioscopique et sortez le Rayon à Ondes – il est temps de shooter du Bombus Invisible. Vous ne pouvez pas les analyser (ce n'est pas une entrée) ; avancez dans la salle en vous aidant des champignons et explosez les trois ennemis avant de passer la porte rouge du fond.

QUARANTAINE METROÏDE B

SALLE 420

Dès votre entrée, vous avez droit à un accueil chaleureux des Unités à Rayon de Plasma.

SCAN : CREATURE #45, UNITÉ RAY. PLASMA

Bien entendu, ces ennemis ne craignent que vos Rayons Plasma... alors donnez-leur en pour leur argent ! Une fois que vous les avez shootés, deux autres sortent du puits de Phazon. Débarassez-vous en et roulez sur le Monorail (vous devez passer sur l'autre à mi-chemin) jusqu'à la corniche. Sautez ensuite sur la plate-forme suivante, puis jusqu'au Point d'Attache et utilisez le Rayon Grappin pour passer le puits de Phazon. Une fois de l'autre côté, analysez le panneau pour désactiver le champ de force et shooter tout le monde.

Descendez au niveau inférieur. La plupart des containers ne fonctionnent pas, mais l'un d'eux est recouvert de Cordite. Utilisez le Viseur d'Analyse ou le Viseur Radioscopique pour le localiser et balancez un Super

Salle 422 Pirate Omega...



BOSS 10 : PIRATE OMEGA

Missile dessus pour obtenir la **Réserve de Missiles 48**. A côté se trouve un renforcement contenant trois terminaux d'ordinateurs ; analysez celui au centre.

SCAN DONNÉES PIRATE #4 FORCES SPEC.

A présent, passez la porte rouge pour trouver ce dont vous avez certainement besoin...

UNITE DE SAUVEGARDE C SALLE 421

Sauvegardez votre progression, ça va se corser sévère.

QUARANTAINE METROIDE B SALLE 422

Grimpez le long de la rampe de cette zone pour arriver à une porte rouge à l'étage supérieur. Passez-la pour entamer le combat le plus difficile de tout le jeu.

ACCES AUX QUARTIERS D'ELITE SALLE 423

Pour vous mettre en bouche, explosez l'Unité à Rayon de Plasma puis utilisez le votre pour faire fondre la glace sur la porte. Passez-la et préparez le Viseur d'Analyse...

QUARTIERS D'ELITE SALLE 424

Approchez-vous assez pour pouvoir analyser sans risque cette gigantesque créature.

ATTENTION ! ANALYSE !
SCAN CREATURE #59 PIRATE OMEGA

Si, par le plus grand des malheurs, vous mourez, pensez bien à l'analyser avant de le combattre à nouveau. Avancez un peu plus pour que le Pirate Oméga sorte du container. Voir - (BOSS 10).

Retour vers... Mines de Phazon, Unité de Sauvegarde C

UNITE DE SAUVEGARDE C SALLE 425

Sauvegardez ; allez au Tunnel d'Extraction du Phazon.

Retour vers... Mines de Phazon, Tunnel d'Extraction du Phazon

TUNNEL D'EXTRACTION PHAZON SALLE 426

Passez en Boule Morphing et entrez dans le petit trou - continuez à rouler vers la droite pour arriver à un rocher. Utilisez une Bombe pour la détruire et descendez dans le tunnel

Surtout lorsque vous jouez en mode Difficile, on peut dire sans se mouiller que ce boss est l'un des plus difficiles de l'histoire du jeu vidéo. C'est une variante des Pirates d'Elite que vous avez combattu, donc ses attaques vous seront familières. Seulement, il est très grand et prend donc beaucoup de place, pour compenser sa lenteur.

Vous devez détruire les quatre parties de son armure - il devient alors invisible à l'œil nu (utilisez le Viseur Radioscopique), mais enfin vulnérable à vos attaques. L'arme la plus efficace pour faire sauter l'armure est sans conteste le Rayon de Plasma... Chargez quelques tirs et attendez que le tremblement de terre s'intie ; sautez alors vers l'avant et balancez la purée en retombant. Après quelques tirs, le Pirate Omega devient

invisible pendant quelques instants (ne restez pas trop près à ce moment, une explosion l'entoure).

Mais le bougre vous envoie ses copains pour jouer avec vous pendant les 20 à 30 secondes que durent son invisibilité. Shootez ce menu fretin et utilisez le Viseur Radioscopique pour localiser le Pirate Oméga - verrouillez-le et balancez un Super Missile. Si vous êtes assez près et assez rapide, vous pourrez en envoyer plusieurs avant qu'il ne réapparaisse... Quand ce moment arrive, il se retrouve de nouveau avec toute son armure sur le dos ; recommencez la séquence. Plus vous shootez le Pirate Oméga, plus il vous envoie de la racaille le temps de sa récupération ; la bonne nouvelle, c'est que les attaques du gros affectent les petits. Vous pouvez parfois les laisser en espérant

que la vague électrique leur sera fatale et ainsi en profiter pour vous acharner sur le vrai méchant de l'affaire... Bon courage !

A la fin du combat, la gigantesque créature s'abat sur vous et vous fait un cadeau puissant et inattendu en explosant : vous héritez du (COSTUME PHAZON) et du (RAYON PHAZON). Puisque vous pouvez maintenant marcher sans risque sur le Phazon, ramassez tous les bonus et allez vite sauvegarder.

EQUIPEMENT :
COSTUME PHAZON
RAYON PHAZON

Votre Costume à été imprégné de Phazon. Vous ne craignez plus les radiations de cette substance.



Analysez déjà le Pirate Omega

Restez à distance et esquivez les attaques

Explosez les quatre parties d'armure

Tuez les Pirates qui l'épaulent

Super Missile dans sa face invisible

plein de Phazon ; continuez à poser des Bombes jusqu'à arriver au dernier Artefact tout à gauche.

SCAN ARTEFACT 12 NOUVEAU NE

Maintenant que vous avez tous les Artefacts, retournez dans la salle où vous avez shooté le gigantesque Pirate Oméga.

Retour vers... Mines de Phazon, Quartiers Elite

QUARTIERS D'ELITE SALLE 427

Analysez le panneau du mur de droite et allez dans l'ascenseur ainsi activé. Arrivé en haut, suivez la passerelle vers la droite et passez la porte rouge.

ACCES AU CENTRE DE TRAITEMENT SALLE 428

Prenez la **Réserve d'Énergie 14** Pour ressortir, analysez la plaque bleue ouvrant les volets et engagez-vous dans le tunnel rempli de Phazon pour passer la porte rouge.

CENTRE DE TRAITEMENT PHAZON SALLE 429

Cette salle est pleine de toutes les espèce d'Unités que vous avez croisé, avec en plus quelques Tourelles histoire de dire ! Faites un sacré ménage par ici et grimpez sur les corniches et les plates-formes flottantes jusqu'à arriver à un Monorail. Faites ensuite demi-tour et

utilisez le Viseur Radioscopique pour localiser quelques plates-formes invisibles - sautez dessus pour arriver sur la corniche de l'autre côté de la pièce. Avec votre Viseur Radioscopique, vous devriez aussi voir la **Réserve de Missiles 49** dans le mur - utilisez une Bombe de Puissance pour la révéler.

Samus est maintenant complètement prête à aller finir le jeu. Tout ce qu'il vous reste à faire est d'y aller... Servez-vous de la plus haute plate-forme invisible pour atteindre la passerelle du dessus. Ignorez la porte et allez jusqu'à l'un des piliers couverts de Monorails (celui à droite quand vous êtes tourné vers la porte blanche). Roulez jusqu'à la corniche et soyez heureux de posséder les Bottes de Saut Spatial : faites de grands bonds de plates-formes en plates-formes jusqu'à ce qu'il vous ne puissiez plus monter - servez-vous alors de la plate-forme mouvante pour arriver dans le couloir menant à la porte qui vous intéresse.



Encore quelques Missiles...

ACCES A L'ASCENSEUR SALLE 430

Utilisez le Rayon Grappin dans ce tunnel et passez la porte.

ASCENSEUR CAVERNES MAGMOOR SUD SALLE 431

Analysez le panneau pour activer l'ascenseur pour retourner au chaou

CAVERNES DU MAGMOOR

ASCENSEUR OUEST MINES PHAZON SALLE 432

Passez simplement la porte.

TUNNEL STATION DE TRAVAIL SALLE 433

Explosez les Pixors courant dans ce tunnel et utilisez une Bombe de Puissance pour nettoyer ce tunnel. Passez la porte au bout du passage

STATION DE TRAVAIL MAGMOOR SALLE 434

Tuez les trois Pirates Volants et allez la porte bleue de l'autre côté de la salle, vers le Tunnel Sud Noyau. Votre destination est le Site d'Atterrissage, mais pour arriver jusque là vous devez passer par l'Ascenseur vers l'Ouest de la Surface de Tallon.

Retour vers... Surface de Tallon, Site d'Atterrissage

SURFACE DE TALLON

SALLE 435
L'ATERRISSAGE

Allez à votre Vaisseau pour recharger vos missiles et votre énergie et regardez. Ensuite, allez derrière la porte d'eau et passez la porte rouge avant au Temple.

Allez vers... Surface de Tallon, Temple des Artefacts

SALLE 436
LE TEMPLE DES ARTEFACTS

Allez tout en bas, jusqu'au centre de la salle principale ; les Artefacts brillent à votre arrivée et Méta a déjà fait son apparition.

ATTENTION ! ANALYSE !
SCAN CREATURE #44 META RIDLEY

SALLE 437
ENTREE DU CRATERE

Il y a un point de sauvegarde dans un coin de cette pièce – utilisez-le avant de continuer.

SALLE 438
TUNNEL DU CRATERE A

Analysez la nuée d'insecte de l'autre côté du puits de Phazon orange (et dangereux pour vous).

SCAN CREATURE #39 LUMIGEK

Sautez au-dessus des deux puits et passez la porte rouge.

SALLE 439
NOYAU PHAZON

Commencez déjà par analyser le nouveau type de Métroïde rôdant au fond de la grotte.

SCAN CREATURE #67 FISSIO-METROIDE

Ils ne valent pas vraiment la peine de perdre du temps ni de l'énergie à les combattre – après de nombreux tirs, ils se séparent en des créatures plus petites, chacune avec ses faiblesses liées à sa couleur. Passez votre chemin ou posez une Bombe de Puissance histoire d'y aller franchement. Allez de l'autre côté de la salle et servez-vous des rochers blancs et des plates-formes pour grimper et arriver sur un mince pont de roche, avec une porte au bout.

SALLE 440
UNITE DE RECHARGE DU CRATERE

Rechargez vos missiles et sortez.

SALLE 441
NOYAU PHAZON

Prenez à gauche et avancez vers les plates-formes flottantes – sautez dessus pour arriver jusqu'à la porte rouge tout en haut de la salle.

SALLE 442
TUNNEL DU CRATERE B

Passez en Boule Morphing et roulez, grimpez et sautez jusqu'à la porte rouge pour arriver au boss final.

SALLE 443
CHAMBRE D'INFUSION PHAZON

Ce visage sombre n'est pas ce qu'il semble être et vous devez le poursuivre pour le voir de vos propres yeux...

SALLE 444
SOUS-CHAMBRE 1

Commencez par une analyse.

ATTENTION ! ANALYSE !
SCAN CREATURE #67 METROID PRIME

Et maintenant, que le combat commence !

BOSS : META RIDLEY

Après l'avoir analysé, utilisez immédiatement le Rayon de Plasma. Ce sera votre principal atout contre la bête. Utilisez votre connaissance. Tant qu'il bouge de cette manière, vous ne risquez pas grand-chose, mais chargez tout de même votre Rayon de Plasma (attention au manque de portée de cette arme). Balancez une attaque puissante dès que la bête s'approche. Sautez au dessus de ses rayons et faites attention à ses attaques en sautant lorsqu'il disparaît ; bougez rapidement pour les éviter. Lorsque Méta Ridley atterrit, approchez-vous et tirez-le avec le Rayon de Plasma (en prenant garde à son coup de queue). Quand vous avez fait descendre sa barre d'énergie d'environ 25 %, les ailes

de Méta Ridley brûlent et il ne peut plus voler. Il devient de ce fait plus hargneux et plus dangereux... Vous devez absolument esquiver correctement pour espérer survivre. Utilisez le Rayon de Puissance dans cette partie du combat – votre ennemi ne dispose plus que de deux types d'attaques : le souffle et le coup de bélier. Vous devez lui balancer une charge de Rayon de Puissance dans la gueule pour exposer son point faible (son torse) pour y balancer un Super Missile... Allez ensuite vous mettre à l'abri, puis revenez et recommencez la séquence jusqu'à la mort de la bête. Méta Ridley devient de plus en plus rapide à force d'encaisser vos attaques, alors finissez-le au Rayon de Plasma...

Pour les fans de Missiles, vous pouvez essayer de cuire Méta Ridley avec le Diffuseur d'Ondes, qui consomme son lot de Missiles. Au lieu d'utiliser le Rayon de Puissance, prenez celui à Ondes quand Ridley n'a plus d'ailes et shootez-le dans la bouche avec une charge. Maintenant, utilisez le Diffuseur d'Ondes sur son point faible le plus vite possible et reculez un petit peu. Si vous exécutez cette attaque correctement, vous continuerez à le toucher dans la bouche et le torse jusqu'à ce que vous lâchiez le bouton, que vous n'avez plus de Missiles ou que Méta Ridley rende son dernier souffle. A présent, retournez à votre Vaisseau pour vous ressourcer et sauvegarder, puis revenez et entrez dans la lumière.



- 1 Analysez Méta Ridley.
- 2 Shootez-le lorsqu'il est en vol stationnaire
- 3 Evitez ses attaques dévastatrices
- 4 Tirez dans sa bouche ouverte
- 5 Shootez la poitrine de la bête

Salle 437 Une Unité de Sauvegarde.



Salle 443 Metroid Prime...



1 Rechargez vos Missiles...



1 Salle 443 Rassurez-vous, ce n'est pas son vrai visage.



1 Salle 443 Restez à distance et évitez les attaques.



1 Salle 443 Variez les vôtres en fonction de la couleur qu'il prend.

BOSS 12 : METROID PRIME

On y est presque, mais il ne faut pas vendre la peau du Métroïde avant de l'avoir tué... Poursuivre Prime dans les chambres est une sale corvée ; vous devez shooter la créature avec tout votre armement, selon la couleur qu'elle prend au moment où vous la coincez...

- Jaune** – utilisez les Super Missiles.
- Rouge** – utilisez des charges de Rayon de Plasma.
- Blanc** – utilisez le Diffuseur de Glace.
- Violet** – utilisez le Diffuseur d'Ondes ou des charges de Rayon à Ondes.

Pour la première séquence de combat, vous devez passer en Boule Morphing dès que vous le touchez avec l'une des couleurs – si vous ne le faites pas, vous vous ferez violenter et perdrez beaucoup d'énergie. Évitez aussi les rayons et tirez sur les bombes qu'il vous balance (n'essayez pas de vous approcher, c'est une mauvaise idée !). Continuer à alterner attaque et défense et il ne devrait pas trop tarder à décamper. Descendez dans le trou.

ANTRE DE METROID PRIME

SALLE 445

Vous ne pensiez tout de même pas que c'était fini ? Analysez la forme finale de Prime pour compléter le journal.

SCAN CREATURE #55 METROID PRIME

Cette seconde séquence est plus simple dans le principe, mais plus difficilement exécutable – Prime a la possibilité de disparaître sous vos yeux, mais apparaît toujours sur l'un de vos Viseurs. La technique consiste à aller et à rester dans les bassins de Phazon que Prime crée en vous attaquant... Un message vous informe que vous passez en mode Hyper ! Profitez-en et attaquez Prime avec le Rayon Phazon chargé pour lui infliger un maximum de dégâts.

Evidemment, Prime dispose aussi d'autres attaques pour vous en faire voir de toutes les couleurs – il peut vous envoyer des Métroïdes à Fission (utilisez une Bombe de Puissance) en plus de remplir la zone de bassins de Phazon. Prime devient aussi de plus en plus rapide à mesure qu'il s'affaiblit. Vous

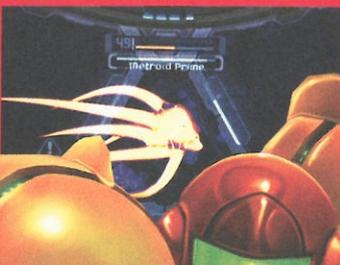
avez besoin de ses attaques pour préparer les vôtres ; esquivez du mieux que vous le pouvez et soyez patient. Vous en viendrez à bout !



↑ Passez d'un Visuer à l'autre pour localiser votre ennemi.



↑ Évitez les vagues de feu et attendez la flaque de Phazon.



↑ Utilisez l'arme correspondant à la couleur de Metroid Prime.



↑ Donnez tout ce que vous avez contre ce monstre.



↑ Passez en Boule Morphing pour éviter les charges.



↑ Le vrai Prime, évitez ses quelques attaques.



↑ Attendez qu'il fasse un flaque de Phazon par terre.



↑ Utilisez le Hyper Mode pour en finir avec Metroid Prime.



SECRETS

Il y a quelques secrets à débloquer dans le jeu, comme une difficulté supplémentaire, des fins alternatives, des galeries et des interactions GC/GBA.

MODES

Si vous avez trouvé le jeu trop facile, ce bonus est fait pour vous ! Vous devez donc finir le jeu au moins une fois ; lorsque vous recommencez, vous avez la possibilité de jouer en mode Difficile. Mais attention, le challenge est vraiment plus élevé et la plupart des boss vous donneront du fil à retordre. Le Pirate Omega, notamment, ainsi que Méta Ridley et Metroid Prime vous en feront voir d'une seule couleur : le rouge ! C'est vous qui voyez...

FINS

Il y a trois fins différentes en tout, chacune en montrant un petit peu plus à chaque fois. Si vous avez suivi cette solution, vous verrez la meilleure fin (100 %) ; les deux autres sont visibles si vous complétez le jeu à moins de 75 %, ou entre 75 % et 99 %. Toutefois, elles ne vous révéleront rien d'intéressant, ce sont des versions écourtées de la fin à 100 % ! Vous savez ce qu'il vous reste à faire !

GALERIES

Il y a quatre galeries à débloquer ; voici le détail des conditions à remplir.

- Galerie 1 : Complétez le journal à 50 %.
- Galerie 2 : Complétez le journal à 100 %.
- Galerie 3 : Finissez le jeu en mode Difficile.

Galerie 4 : Ramassez 100% des objets du jeu.

Encore une fois, cette solution vous permet d'obtenir toutes les galeries d'un seul coup, sauf la 3ème nécessitant un deuxième tour.

LIEN GC/GBA

En plus de tout ça, il y a aussi quelques bonus se débloquant lorsque vous reliez Metroid Prime au Metroid Fusion sorti sur Game Boy Advance, voilà leur description et la façon de les obtenir...

COSTUME FUSION DANS METROID PRIME :

Pour utiliser le costume de la version GBA dans Metroid Prime, finissez le jeu GameCube et reliez les deux jeux comme indiqué dans la notice. Vous obtenez alors le costume de la GBA sur GC – les changements sont purement esthétique...

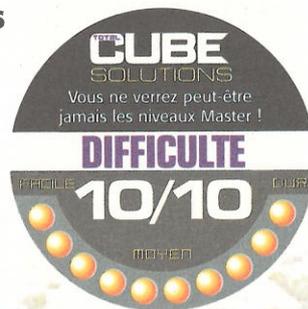
JOUEZ AU PREMIER METROID :

Pour participer aux premières aventures de Samus Aran, vous devez finir Metroid Fusion avant de relier les deux consoles comme indiqué dans la notice. Le jeu original devient alors accessible via les Bonus de Connexion Metroid Fusion. Bon courage !



SUPER MONKEY BALL 2

Les singes presque aussi malins que les Singes Malins sont de retour et ça roule pour eux !



UN SINGE TOUT SEUL

PAS OBLIGÉ DE JOUER À PLUSIEURS POUR S'ÉCLATER SUR SUPER MONKEY BALL 2...

MODE HISTOIRE

L'intérêt du jeu est ici : pas moins de 100 niveaux répartis en dix mondes distincts. Ajoutez une histoire délirante, des vies illimitées et donc la possibilité de vous entraîner à l'infini sur les nouveaux niveaux... Ne négligez pas l'option Voir Niveau, accessible via le menu Pause. Utilisez cet outil dès que vous êtes bloqué sur un niveau trop complexe. La difficulté est progressive, les premiers niveaux étant très faciles et les derniers très difficiles ! Plus vous avancez, plus la réussite rapporte des points pour acheter des bonus.



IL CUBE 6, DISPO

DEFI A LA HAUTEUR VOS ESPERANCES"

FORMATIONS

MONKEY BALL 2

DEVELOPPEUR : INFOGRAMES

PLATEFORME : SEGA/AV

GENRE : ACTION REFLEXION

PRIX : 60 €

JEUERS : 1-4

MODE CHALLENGE

Trois stages sont disponibles dans ce mode, proposant respectivement 10, 30 et 50 niveaux à passer. Commencez par le plus facile, sinon vous risquez d'être dégoûté par la difficulté du jeu ! Comme dans l'opus précédent, vous pouvez débloquer des niveaux supplémentaires dans chacune des difficultés. Pour ce faire, finissez chaque stage en un seul crédit. Cela devient plus facile si vous avez débloqué tous les mini-jeux et fait le plein de vies ! Mais quoi qu'il en soit, le challenge est assez élevé. Vous pouvez même débloquer une autre difficulté...



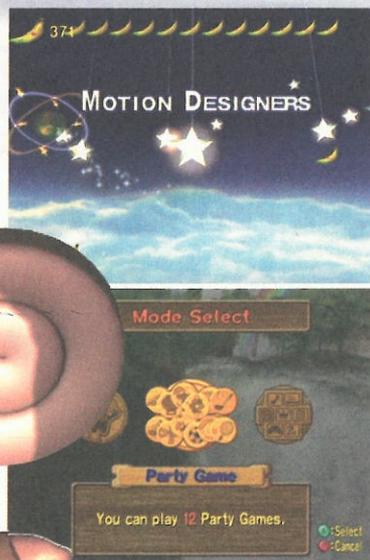
ENTRAÎNEMENT

Très pratique pour se faire la main sur les niveaux posant problème dans le mode Challenge. Entraînez-vous aussi longtemps qu'il le faut avant de vous relancer dans le jeu. Vous ne pouvez travailler que sur les niveaux que vous avez déjà atteint dans le jeu.



BONUS ET SECRETS

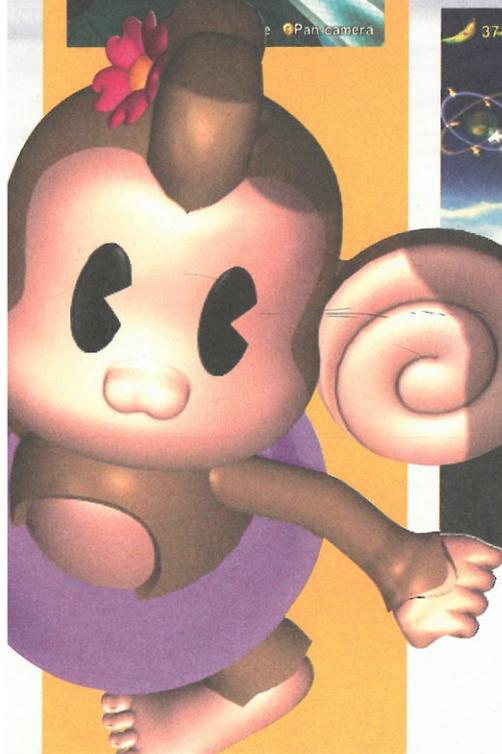
Obtenir des points permet ensuite de débloquer les 12 mini-jeux visibles en bas de l'écran de sélection. Chacun coûte la bagatelle de 2 500 points (ouille !), mais vaut largement son pesant de banane à la cacahuète... Et une fois que vous les avez tous, qu'est-ce qui se passe ? Eh bien un nouveau menu apparaît, vous permettant d'acheter des vies supplémentaires pour le mode Challenge, des séquences cinématiques vues dans le mode Histoire, et même le générique de fin du jeu. Vous pouvez toujours engranger les vies, ça peut servir.



TOP DIX DES TECHNIQUES

AVEC CES TECHNIQUES EN POCHE, VOUS NE DEVRIEZ PAS AVOIR TROP DE PROBLÈMES

- 1 Entraînez-vous grâce au mode Entraînement. Il vous permet d'améliorer votre toucher et d'apprendre comment passer les niveaux difficiles.
- 2 L'option " Voir Niveau " du menu est un passage obligé pour certains niveaux ! Elle n'apparaît que dans le mode Histoire et Entraînement, et dans les niveaux déjà réussis du mode Challenge. Très utile, surtout pour les labyrinthes.
- 3 Il vaut mieux utiliser AiAi pour la plupart des niveaux. En tous cas, nous avons fini le jeu avec lui, donc c'est possible. De plus, passer d'un singe à l'autre requiert un petit temps d'adaptation.
- 4 Vous gagnez des points surtout en fin de Challenge. Les premiers niveaux ne rapportent pas grand-chose, mais soyez patient parce que les derniers, et surtout LE dernier, vous rapportent beaucoup des points tant convoités.
- 5 Prenez votre temps. En dépit du chrono, vous risquez de perdre bêtement des vies si vous foncez tête baissée.
- 6 Une fois que vous avez assez de points pour acquérir un mini-jeu, retirez votre carte mémoire (attention à ne pas le faire pendant un accès sur cette dernière) et choisissez un des fameux bonus. Amusez-vous dessus aussi longtemps que vous le désirez, puis éteignez la console avant de ré-enclencher la carte mémoire pour essayer un autre mini-jeu. Vous vous assurez ainsi d'acheter celui qui vous plaît le plus.
- 7 Si vous roulez sur le bouton Accélérer en début de niveau, chercher partout le bouton Lecture. Bien qu'il ne soit pas toujours évident de trouver ce satané bouton, il vous permettra de finir beaucoup plus facilement le niveau.
- 8 Parfois, essayez simplement de foncer tout droit. Vous serez surpris de l'efficacité de cette technique simple dans quelques niveaux... Allez hop, on y va, en route pour l'aventure !
- 9 Essayez de squatter le mode Histoire avant de commencer le mode Challenge. Vous aurez ainsi plus de temps et de liberté pour apprendre les niveaux et gagner plein de points. Le mode Challenge deviendra alors une simple balade.
- 10 Pour y accéder aux Niveaux de Maîtres, finissez le mode Expert en un seul crédit ; le mode Extra Expert apparaît alors, finissez-le pour faire apparaître les Niveaux de Maîtres. Ils sont très difficiles et permettent d'accéder aux... Niveaux Extra de Maîtres !



PLUS Y'EN A, MIEUX C'EST !

EST REPARTI POUR LES MINI-JEU ! DÉCOUVREZ 12 ÉPREUVES QUI S'OFFRENT À VOUS

LES VIEUX...



MINI-JEU MONKEY RACE 2

ATTENDANT F-ZERO, RIEN DE TEL QU'UNE SEULE SEULE DE SINGES !

Il n'y a pas de différences avec l'ancien Monkey Race, mais on a rajouté de nouveaux circuits et des bonus. En fait, il faut parfois sortir du tracé optimal pour ramasser ces bonus, surtout lorsqu'on est derrière ses concurrents. C'est dans ces moments-là que vous avez le plus de chance d'avoir de bons bonus. Une technique de grugeur consiste à laisser dépasser pour ramasser des bonus et reprendre la tête !



MINI-JEU MONKEY FIGHT 2

FAITES TOMBER SANS TOMBER, SINON LAISSEZ TOMBER !

Le Monkey Fight a beaucoup changé. Du coup, la technique du coup de poing n'est plus aussi efficace qu'avant. Heureusement, cela va vous permettre de développer une nouvelle technique de combat : le coup de poing chargé ! En effet, vous pouvez charger une attaque en maintenant le bouton **○** enfoncé. Si vous le relâchez vers un adversaire, il gagne un vol gratuit vers la Lune, sans escale ! Sinon, ramassez les bonus habituels, tels les coups de poing Long, Big et Vortex, ainsi que le tout nouveau Iron Glove.



MINI-JEU MONKEY TARGET 2

FAITES ATTEINDRE LE SINGE SUR LA TOUTE PETITE CIBLE !

La technique à retenir dans ce mini-jeu est d'ouvrir la boule le plus tard possible. Vous allez tellement vite qu'il est très difficile d'atterrir précisément sur ces maudites cibles ! En l'air, dirigez-vous vers les bonus (étoiles) et les ralentisseurs (freins ou boules magnétiques) pour tenter de faciliter votre approche du centre.



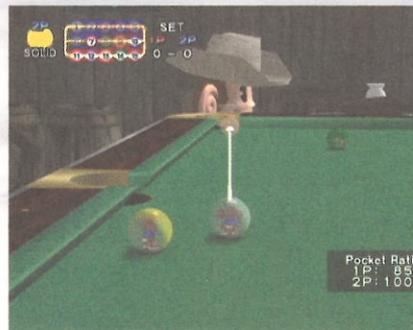
Gardez toujours un œil sur la jauge de vent – vous pouvez plus facilement vous diriger lorsque celui-ci est calme.

MINI-JEU MONKEY RACE 2

MINI-JEU MONKEY BILLIARDS 2

VOUS EN AVEZ RÊVÉE? SUPER MONKEY BALL 2 L'À FAIT ! PLEIN DE VARIANTES POUR VOUS...

Tout a été mis à votre disposition pour faire de vous le nouveau Fast Eddie Felson, mais avec pas mal de poils sur les mains ! La plupart des jeux à neuf boules sont représentés et vous avez droit aux règles et aux techniques spécifiques de cette impressionnante discipline. Évitez tout de même de déchirer le tapis, ça fait désordre !



Les Singes cow-boys sont de retour... et ils ne sont pas contents !

MINI-JEU MONKEY BOWLING 2

DU BOWLING DÉLIRE ET DU BOWLING SÉRIeux, SELON L'HUMEUR

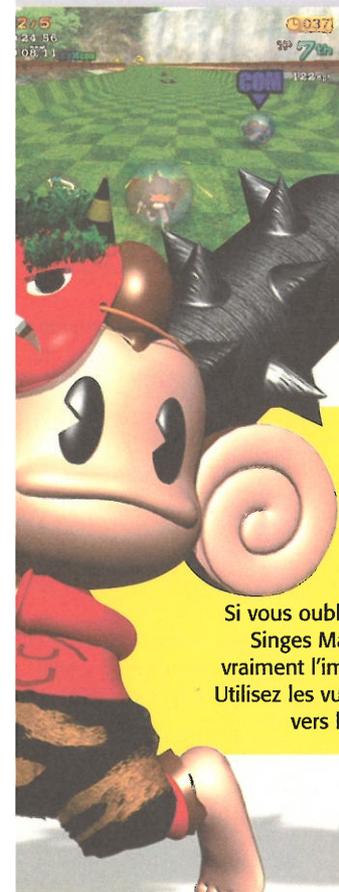
Deux modes, et un GonGon pour déchirer les deux. Dans le mode de jeu standard, sa vitesse et sa puissance font qu'il ne manque quasiment aucun strike tant que la visée est réussie. On pourrait aussi penser que le gros singe ne puisse pas se débrouiller sur les toutes nouvelles pistes, mais il s'en tire très bien de ce côté-là. A l'opposé, le Bébé est le roi de la précision mais n'a que très peu de puissance. Cela le réserve aux plus méticuleux...



MINI-JEU MONKEY GOLF 2

BEAUCOUP MOINS DÉLIRE QU'AVANT, CE MINI-JEU A TOUT D'UN VRAI JEU DE GOLF, AVEC DES SINGES EN PLUS !

Si vous oubliez les singes (NDLR : n'oubliez jamais les Singes Malins !) et regardez ce mini-jeu, vous aurez vraiment l'impression d'être devant un vrai jeu de golf. Utilisez les vues de la carte pour préparer votre chemin vers le trou et utilisez intelligemment le terrain.



LES NOUVEAUX...

Six nouveaux mini-jeux pour deux fois plus de fun...

MONKEY BOAT

UN TEST D'ADRESSE DANS LES RAPIDES...

C'est le plus difficile des nouveaux mini-jeux, la technique résidant plus dans le timing que dans la vitesse. Maintenez enfoncée le bouton approprié (B ou L) jusqu'à ce que la petite jauge d'en bas soit pleine, puis passez à l'autre et répétez cette opération de la façon la plus rythmée possible. Vous arriverez ainsi à diriger votre embarcation et deviendrez avec le temps imbattable aux courses. Qui sait, vous réussirez peut-être même à ramasser les bonus !



MONKEY DOGFIGHT

VOLEZ UN PEU PARTOUT ET SHOOTEZ TOUT LE MONDE !

Un autre excellent mini-jeu avec un concept presque trop simple. Difficile de donner d'autres conseils que « Foncez vers un ennemi et shootez-le jusqu'à ce que la mort vous sépare ! » Faites quelques loopings pour repasser dans le dos de vos poursuivants et balancez quelques missiles dans les queues. Ramassez



Verrouillez la cible et balancez quelques missiles.

d'ailleurs les bonus si vous voulez avoir de quoi survivre dans ce monde de brutes.



MONKEY TENNIS

PAS DE VIRTUA TENNIS 2 SUR GC, MAIS...

On n'osait pas le demander depuis que la gamme Sega Sports a disparu des plannings de la GameCube. Pourtant, ce mini-jeu s'inspire clairement de son grand frère en termes de prise en main et de fun. Les matches en doubles s'enchaînent et les smashes de fond de court pleuvent. Choisissez votre partenaire et n'oubliez pas vos pads. Que le tournoi commence...



Variez votre jeu pour tromper vos adversaires.



MONKEY SHOT

RECHARGE, RECHARGE !

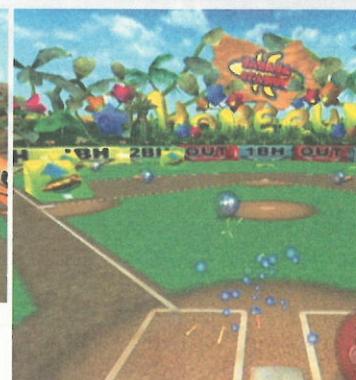
Peu de choses à dire, si ce n'est que vous devez recharger souvent et tirer aussi sur les bonus pour les ramasser, comme dans Virtua Cop, quoi ! C'est l'un des mini-jeux les moins fun, plus il y a de singes et moins on rit. Il en fallait bien un pas terrible pour créer l'équilibre !



MONKEY BASEBALL

TOUJOURS PAS DE JEU DE RUG-BALL SUR GC. ON VA SE CONTENTER DU BASEBALL, ALORS !

Un jeu de baseball comme les Américains et les Japonais en raffolent. Il est donc question de battes, de balles, de gants de cuirs et de hot-dogs à la moutarde, histoire de se faire plaisir ! Tapez la balle et courez le plus vite possible pour rejoindre les bases,



Tapez de toutes vos forces dans la balle pour l'envoyer loin, très loin...

à moins que vous ne sortiez le légendaire homerun ; si tel est le cas, vous avez tout votre temps pour narguer l'équipe adverse comme tout bon singe qui se respecte. Et ce ne sont pas les nôtres qui diront le contraire ! A réserver aux amateurs de ce sport...

INFORMATIONS

RESIDENT EVIL ZERO

ÉDITEUR : CAPCOM

DÉVELOPPEUR : CAPCOM

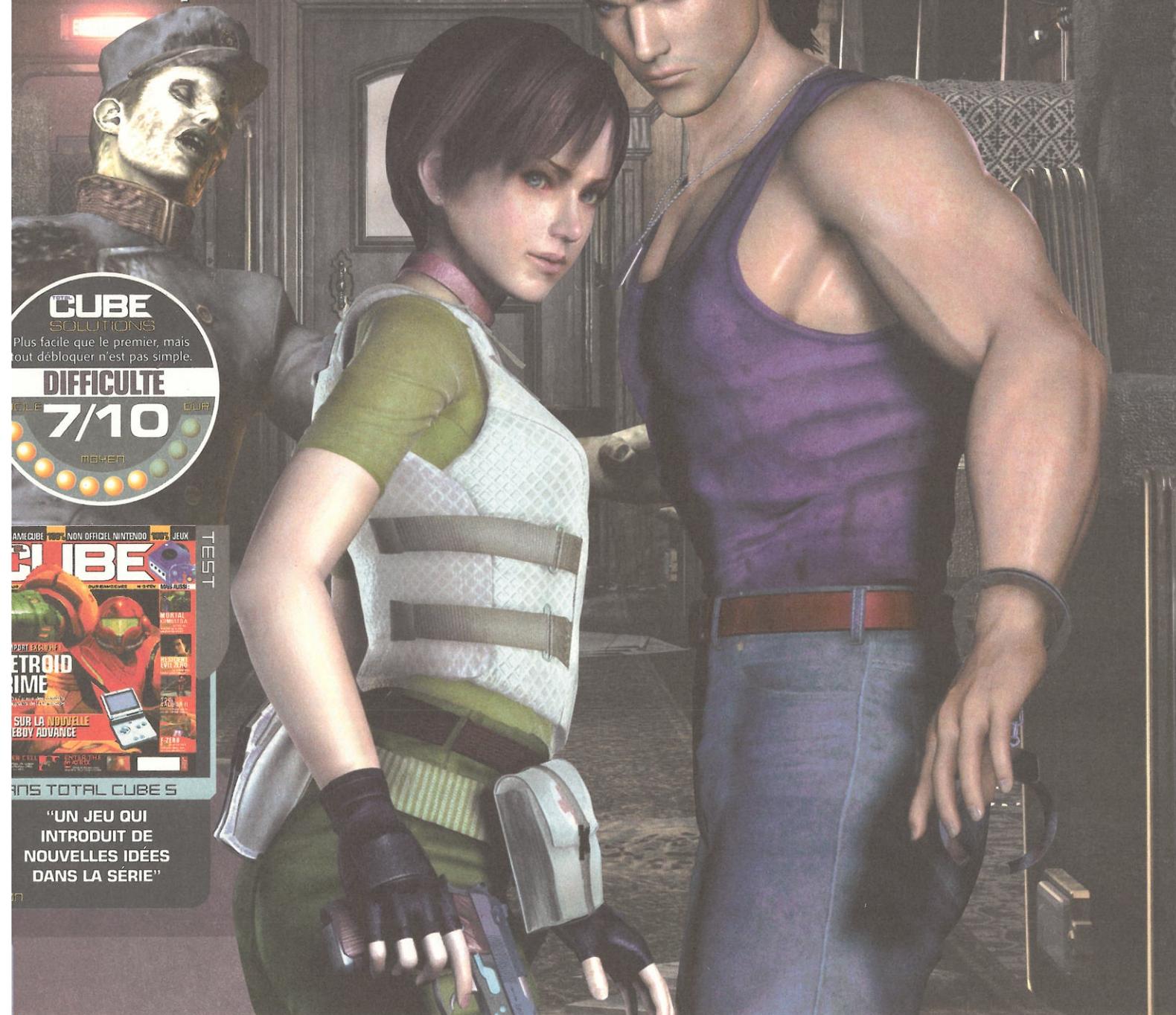
GENRE : SURVIVAL HORROR

PRIX : 50 EUROS

JOUEURS : 1

RESIDENT EVIL ZERO

Guidez Billy et Rebecca dans ce cauchemar, et découvrez les origines du T-Virus grâce à notre solution complète, cartes incluses !



CUBE SOLUTIONS
Plus facile que le premier, mais tout débloquer n'est pas simple.

DIFFICULTÉ
7/10 MOYEN

AMECUBE NON OFFICIEL NINTENDO JEUX TEST

CUBE

REPORT EXCLUSIF METROID PRIME

SUR LA NOUVELLE REY ADVANCE

ANS TOTAL CUBE 5

"UN JEU QUI INTRODUIT DE NOUVELLES IDÉES DANS LA SÉRIE"

GUIDE DE SURVIE

BIENVENUE CHEZ LES S.T.A.R.S. – VOICI LES CONSEILS POUR TOUT SAVOIR SUR LES ARMES, OBJETS, ENNEMIS ET ENVIRONNEMENTS.



SURVIVRE À L'HORREUR

En tant que nouveau membre des S.T.A.R.S., votre objectif principal est de sortir vivant de votre mission. Voici comment.

EVASION I

Éviter la confrontation est toujours préférable au combat. Évitez les ennemis les plus lents, si vous avez de l'espace pour le faire. Ainsi vous conservez des munitions, limitées sur le terrain. Si une zone en particulier devient envahie par l'ennemi, cherchez une route alternative – il vaut parfois mieux faire un long détour que de foncer dans le tas tête baissée.

EVASION II

Restez près des murs pour éviter les ennemis lents. Assurez-vous d'avoir assez d'espace pour vous enfuir s'il le

faut, car les objets de guérison sont moins nombreux que les munitions. Si possible, essayez d'apprendre l'emplacement des ennemis dans chaque zone, pour rendre vos déplacements plus faciles.

RECHARGER

Il peut être dangereux de recharger normalement au milieu d'un combat – s'il vous reste peu de balles, appuyez sur Y pour aller à l'écran de statuts et faites-le ici. C'est plus rapide, donnant à vos ennemis moins de temps. Assurez-vous de recharger après chaque combat – il n'est pas intelligent de se déplacer avec deux balles dans son arme, alors qu'elle peut être pleine.

EXAMINER

Les objets ont parfois plus

d'importance qu'on ne le pense au premier abord. Quand vous prenez un objet que vous ne connaissez pas, examinez-le toujours de près dans l'écran de statuts, zoomez et regardez-le sous tous les angles.

UN PEU DE PATIENCE

Assurez-vous d'avoir bien nettoyé une salle ou d'avoir assez d'espace avant de prendre un objet. Pendant que vous le prenez, vous êtes vulnérable aux attaques éventuelles.

DACTYLO MAN

Ne négligez pas les Machines à écrire et les Rubans d'encre que vous croisez – ils forment le seul moyen de sauvegarder votre progression lors de la mission. Cependant, ne les utilisez pas trop non plus, sinon vous risquez de ne plus avoir de Rubans au moment le moins opportun.

MAL AU POUCE

Certains agents préfèrent jouer à l'ancienne avec la croix directionnelle, alors que d'autres préfèrent le stick analogique. Essayez les deux, et faites votre propre choix.

C'EST QUI ?

En essayant d'ouvrir une porte, souvenez-vous de qui possède la clé – cela ne fonctionnera pas si vous avez le mauvais perso.

RESTER A L'ECOUTE

Quand vous entrez dans une nouvelle zone, utilisez vos oreilles pour savoir ce qui vous attend. Un soupir de zombie, des coups de griffe sur le sol... On peut ainsi deviner quel genre d'ennemis sont présents.

EN ÉQUIPE

TRAVAILLER DE CONCERT AVEC VOTRE PARTENAIRE EST ESSENTIEL. CELA DIT, IL Y A QUELQUES OCCASIONS OÙ VOUS DEVREZ VOUS DÉBROUILLER TOUT SEUL COMME UN GRAND.

COOPÉRATIF/SOLO

Les deux ont leurs avantages, mais l'un est toujours plus approprié. Utilisez le mode Equipe pour traverser des grandes zones relativement sûres, ou contre des groupes d'ennemis. Avoir les deux personnages dans la même pièce vous permet de gérer l'inventaire plus facilement. Le mode Solo est utilisé dans les salles qui peuvent être nettoyées par un seul perso, ou

dans les endroits nécessitant beaucoup d'esquive. Il faut savoir que votre partenaire est toujours à la traîne ; bien que vous puissiez le diriger au Stick-C, il est plus facile de ne pas le faire. A cause de ce retard dans l'action, votre partenaire peut se faire attraper par l'ennemi en essayant de l'esquiver. Bien sûr, il vous sera parfois obligé de vous séparer.

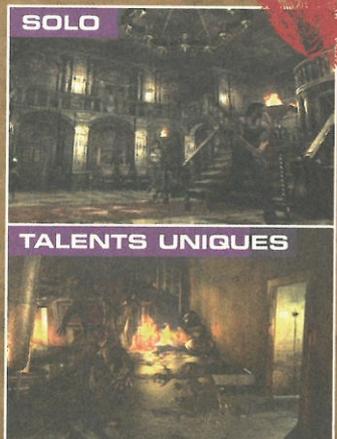
ATTAQUE/PASSIF

Il y a des avantages aux deux méthodes, mais mieux laisser votre partenaire ne pas gâcher de munitions. Il risque de rater les ennemis assez souvent – quelque chose dont vous vous passerez bien. Cela dit, il y a des moments où un peu de renfort n'est pas

malvenu, peu importe le nombre de munitions utilisées – s'il vous semble qu'un groupe d'ennemis vous posera des problèmes, mettez votre partenaire en position Attaque dans l'écran de statuts.

TALENTS UNIQUES

Billy et Rebecca ont chacun leurs forces et faiblesses, et l'un est toujours meilleur que l'autre pour telle ou telle tâche. Rebecca peut mélanger les Herbes et autres objets, mais n'est pas particulièrement forte et perd vite son énergie. Billy ne peut rien mélanger, mais est fort physiquement, lui permettant de déplacer de gros objets. Il peut supporter beaucoup de dégâts, le rendant efficace en combat. Il peut aussi allumer des choses avec son



briquet, après avoir trouvé du carburant. Il vaut mieux utiliser Billy en situations de combat, et laisser Rebecca en renfort.

À LA CARTE

VOTRE ÉCRAN DE STATUTS DÉSSEINE AUTOMATIQUEMENT LES ENDROITS QUE VOUS VISITEZ. APPRENEZ À BIEN UTILISER LA CARTE.

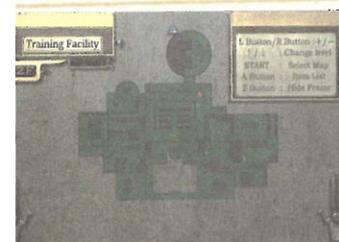
TOUJOURS UNE RAISON

Utilisez la carte lors de votre progression – appuyez sur le bouton Z pour y accéder directement. Elle peut être utile quand vous planifiez votre route et elle repère les objets que vous avez posés par terre. Si vous connaissez les codes couleurs, vous ouvrirez facilement les portes que vous n'avez pas déjà ouvertes.

CODE COULEUR

Les salles et corridors sur la carte sont codés ainsi :

- VERT** : Votre position
- ROUGE** : Déjà visité
- JAUNE** : Pas encore visité.
- Les portes sont codées de la façon suivante :
- ROUGE** : Verrouillée..



Les cartes, c'est bien.



Vous trouverez des cartes un peu partout, y compris celle-ci dans le train.

JAUNE : Déverrouillée

D'autres choses sont annotées, y compris les éléments qui suivent :

FLECHE ROUGE : Pos. de Rebecca

FLECHE BLEUE : Position de Billy.

S ROUGE/BLANC : Vous trouvez

une Machine à Ecrire pour sauvegarder.

POINT VERT :

Objet de santé.

POINT ROUGE :

Arme posée.

POINT BLEU :

Munitions posées.

POINT JAUNE :

Objets divers posés.

TROUVER DES CARTES

Si vous dégotez une carte lors de la mission, elle est scannée automatiquement et tous les lieux s'inscrivent sur votre plan. Cherchez-les toutes, car elles vous seront très utiles pour progresser.

INTERACTION

Si vous voyez un objet, mais n'avez pas la place de le prendre, interagissez avec quand même. Ainsi il sera considéré comme "trouvé" et s'affichera sur votre carte. Très utile pour le retrouver ensuite.

BONNE SANTÉ

LES HERBES ET LES SPRAYS SONT ASSEZ RARES. EN PARTICULIER QUAND VOUS EN AVEZ BESOIN. VOICI DE QUOI PROFITER AU MIEUX DE CE QUE VOUS AVEZ.

INDICATEUR

Apprenez à comprendre comment fonctionne votre indicateur de santé. Le **Vert** signifie que vous allez bien, alors qu'un message **jaune** indique des dégâts modérés. Quand la ligne passe à l'**orange**, votre énergie est en dessous de 50%, et la ligne **rouge** signifie que vous êtes entre 0 et 25% - encore un coup et vous risquez de mourir !

Quand vous êtes empoisonné, la couleur passe au **violet** vous ne pouvez pas connaître votre niveau d'énergie. Mais celui-ci est en train de baisser graduellement – si vous attendez trop longtemps, c'est la mort. Si vous n'avez pas le temps de vérifier vos statuts, observez la façon dont se déplace votre personnage – plus il est endommagé, plus il aura du mal à se mouvoir.

HERBOLOGIE

Cherchez ses objets durant votre mission – ils pourraient vous sauver la vie :

Herbe verte : Redonne 25% de votre énergie.

Herbe bleue : Guéri le poison.

Herbe rouge : Rebecca peut la combiner avec les Herbes Vertes pour un meilleur effet. **Spray** : Remet l'énergie au max.

APOTHIKAIRE

Rebecca peut mélanger les herbes, jusqu'à trois d'un coup. Voici les diverses combinaisons possibles, ainsi que leurs effets :

2 Herbes Vertes :

Rend 50% d'énergie.

Trois Herbes Vertes :

Rend 100% d'énergie.

Herbe Verte + Rouge

Rend 100% d'énergie.

Herbe Verte + Bleue :

Rend 25% d'énergie et guéri le poison.

2 Herbes Vertes + Bleue

Rend 50% d'énergie et guéri le poison.

Herbe Verte + Rouge + Bleue :

Rend 100% d'énergie et guéri le poison.

ECONOMIE

Ne guérissez pas trop vos persos – utiliser le Spray quand vous êtes jaune, c'est du gâchis. Attendez d'être bas en énergie avant de les utiliser – vous ne savez pas quand vous en trouverez un autre.

PAS DE RISQUES

Même si vous êtes dans le vert, vous pouvez vite descendre. N'oubliez pas que chaque couleur représente un large panel de possibilités.



Guérissez-vous avant de mourir.



Seule Rebecca peut mélanger.

OBJETS

VOICI LES OBJETS INDISPENSABLES À LA RÉUSSITE DE VOTRE MISSION – ON VOUS EXPLIQUE COMMENT LES TROUVER ET À QUOI ILS SERVENT.

LE TRAIN



Clé du wagon restaurant

Trouvé : Sur un cadavre, dans le corridor contenant la cabine du Conducteur.

Utilité : Ouvre une porte à l'arrière du train.



Clé du conducteur

Trouvé : Après être tombé par un trou sur le toit du train.

Utilité : Ouvre la porte de la cabine du Conducteur, dans le corridor sinueux.

Plan du train

Trouvé : Dans la cabine du Conducteur, au RDC.

Utilité : Vous permet de mieux vous repérer.



Pic à glace

Trouvé : Sur un trolley, au premier étage

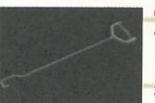
Utilité : utilisé pour ouvrir la porte, une fois envoyé par l'élévateur.



Mallette

Trouvé : Dans la cabine du conducteur, au RDC.

Utilité : Contient la Carte Bleue.



Ouvreur

Trouvé : Après avoir battu le Scorpion.

Utilité : Ouvre une plaque dans la cuisine.



Réservoir

Trouvé : Divers endroits.

Utilité : A combiner avec des Bouteilles pour faire des Molotov.



Anneau d'or

Trouvé : A l'arrière du train, après avoir rampé.

Utilité : A combiner avec le Mallette



Bouteilles

Trouvé : Divers endroits.

Utilité : A combiner avec les Réservoirs pour faire des Molotovs.



Grappin

Trouvé : Tout à l'arrière du train

Utilité : S'accrocher et se hisser vers de nouvelles zones en hauteur.



Boîte à bijoux

Trouvé : Après être descendu par le second trou.

Utilité : Examinez-la pour trouver l'Anneau d'argent.



Anneau d'argent

Trouvé : Dans la boîte à bijoux

Utilité : A combiner avec la Mallette.



Carte Bleue

Trouvé : Dans la Mallette

Utilité : Ouvre la porte à l'avant du train.



Carte magnétique

Trouvé : Sur le panneau de contrôle de la cabine du cond.

Utilité : Active un panneau à l'arrière du train.

CENTRE D'ENTR.



Manivelle

Trouvé : Dans un buffet, dans la salle à l'ouest du

premier étage.

Utilité : Sur un levier cassé, dans la salle au nord de là où elle a été trouvée.



Statue noire

Trouvé : Au rez-de-chaussée, dans la salle nord-est.

Utilité : A combiner avec l'Aile Noire pour former la Statue maléfique..

Plan du centre

Trouvé : Au 1^{er} étage, dans la salle avec le petit ascenseur.

Utilité : Pour se repérer dans le Centre d'entraînement.



Microfilm A

Trouvé : Au 1^{er} étage, dans la salle avec le petit

ascenseur.

Utilité : Dans le Projecteur, à la salle nord-ouest du RDC.



Statue Blanche

Trouvé : Au premier, à l'est – dans la même salle

que le Lance-Grenades.

Utilité : A combiner avec les Ailes d'ange pour faire la Statue du bien.



Clé de Feu

Trouvé : Dans un trou au 2nd, sous une cage de métal.

Utilité : Ouvre les portes marquées d'une flamme.



Essence à briquet

Trouvé : Dans la cuisine du RDC, sur le côté est du bât.

Utilité : A combiner avec le briquet de Billy.



Aiguille

Trouvé : Derrière porte marquée d'une flamme,

à l'ouest du 1^{er} étage.

Utilité : Sur l'horloge dans la salle du petit ascenseur, au 2^{ème} étage.



Livre du bien

Trouvé : Derrière une bibliothèque, sur le côté ouest

du premier étage.

Utilité : A examiner pour trouver le Ailes d'ange.



Ailes d'ange

Trouvé : Dans le livre du bien

Utilité : A

combiner avec la Statue blanche

pour former la Statue du bien.

A SUIVRE...

 Le magnum est ici – la meilleure arme lors de votre 1^{re} partie.



SUITE...

Statue du bien
Trouvé : Faite en combinant la Statue blanche et les ailes.
Utilité : Sur la balance en haut des escaliers, dans la salle centrale.

Microfilm B
Trouvé : Dans la salle sud-est au premier étage.
Utilité : Dans le Projecteur, dans la salle nord-ouest du RDC.

Disque MO
Trouvé : Dans la salle nord-ouest au RDC.
Utilité : Sur le podium dans le hall de lecture au premier.

Produit vert
Trouvé : Dans la salle médicale, au nord-ouest du premier étage.
Utilité : Ajouter au Kit de mélange de Rebecca.

Livre du mal
Trouvé : Dans le bureau, dans la salle d'échecs du premier étage.
Utilité : A examiner pour trouver l'Aile noire.



⊕ Brrr, ça fait peur...



Aile noire
Trouvé : Dans le livre du mal
Utilité : A combiner avec la Statue noire pour former la Statue du mal.

Statue du mal
Trouvé : Faite en combinant la Statue noire et l'Aile noire.
Utilité : Sur la balance en haut des escaliers, dans la salle centrale.

SOUS-SOL DU CENTRE

Plan du sous-sol
Trouvé : Dans la première salle au premier sous-sol.
Utilité : Pour se repérer dans le sous-sol du centre.

Tablette d'unité
Trouvé : Dans une salle à l'est du corridor sud, au 2^e sous-sol.
Utilité : Sur le télescope, dans l'observatoire.

Clé du casier
Trouvé : Au 3^e sous-sol, dans la salle au sud.
Utilité : Ouvre un casier dans la salle nord-est au 3^e sous-sol.

Mallette Duralumin
Trouvé : Dans un casier dans la salle nord-est du 3^e SS.

Utilité : A ouvrir pour trouver les Pièces de pistolet.

Pièces de pistolet
Trouvé : Dans la mallette Duralumin
Utilité : A combiner avec un pistolet pour faire le Pistolet Amélioré.

Clé Eau
Trouvé : Dans l'une des cages de Hunter, au 3^e SS.
Utilité : Ouvre une porte au 1^{er} étage du Centre d'entraînement.

CENTRE D'ENTR.

Poignée
Trouvé : Dans la salle sud-est au 1^{er} étage.
Utilité : Sur un boulon, dans une salle au nord de l'aile est.

Batterie
Trouvé : Dans le bar à l'est du premier étage.
Utilité : A placer dans un panneau à l'extérieur.

Obedience Tablet
Trouvé : Dans un silo, dans une salle au nord de l'aile est.
Utilité : Sur le télescope, dans l'observatoire.

Tab. de Discipline
Trouvé : Sur un pilier à l'extérieur du Centre d'entr.
Utilité : Sur le télescope, dans l'observatoire.

LA LABORATOIRE

Capsule Sangsue
Trouvé : Derrière un zombie, peu après avoir utilisé le Grappin la première fois.
Utilité : Combiner avec l'Agent dépouilleur pour obtenir le Charme noir.

Plan du labo

Trouvé : Près de la porte, peu après avoir utilisé le Grappin la 1^{ère} fois.
Utilité : Permet de se repérer dans le Laboratoire.

Produit rouge
Trouvé : Au 1^{er} SS, dans la salle avec la chambre à gaz.
Utilité : Mélanger avec le Produit rouge pour former l'Agent dépouilleur.

Agent dépouilleur
Trouvé : Créé en mélangeant les Produits rouge et vert.
Utilité : Combiner avec la Capsule pour obtenir le Charme noir.

⚠ Attention, les choses ne sont pas toujours ce que l'on croit...



⬆ L'une des rares zones où l'on est en sécurité - idéal pour poser des objets.

**Charme noir**

Trouvé : En combinant l'Agent dépouilleur et la

Capsule sanguine.

Utilité : Ouvre une porte bleue, au 2° sous-sol.

**Circuit d'entrée**

Trouvé : Après la porte bleue au 2° sous-sol.

Utilité : Dans le bureau du hangar.

**Charme vert**

Trouvé : Dans la salle sud-ouest au 2ème SS.

Utilité : Sur une porte verte, à l'ouest du 1er SS.

**Agent stérilisant**

Trouvé : Dans la salle sud-ouest du 1° sous-sol.

Utilité : Nettoie la chambre à gaz du 1er SS.

**Clé de la Salle d'élevage**

Trouvé : Dans la chambre à gaz, au premier sous-sol.

Utilité : Ouvre la porte est au premier Sous-sol.

**Cadran**

Trouvé : Dans une cage, dans la salle est au 1er SS.

Utilité : Sur la porte du hangar, au deuxième sous-sol.

**Circuit de sortie**

Trouvé : Près du téléphérique au 2ème SS.

Utilité : Dans le bureau du hangar.

USINE**Clé haute**

Trouvé : Au sud du premier sous-sol.

Utilité : Sur un panneau au sud du 1er sous-sol.

Plan de l'usine

Trouvé : Dans la salle sud du 1er SS.

Utilité : Permet de se repérer dans l'Usine.

Clé de l'ascenseur

Trouvé : Au 4° sous-sol, à l'ouest.

Utilité : Sur le panneau près de l'ascenseur au même étage.

USINE DE TRAITEMENT**Plan de l'usine**

Trouvé : Au 6° sous-sol, dans la salle sud-ouest.

Utilité : Permet de se repérer dans l'usine de traitement.

**Poignée**

Trouvé : Au 7° SS, après l'énigme des caisses.

Utilité : Sur une porte dans le corridor du 6° sous-sol.

**Produit rouge**

Trouvé : Au 5ème SS, dans la zone au sud-est.

Utilité : A placer dans le kit de mélange.

**Carte mère**

Trouvé : Au 8ème SS, après le Tyrant.

Utilité : Sur la console dans la salle avec l'asc., au 7ème SS.

Produit bleu

Trouvé : Dans un réservoir au 8ème SS, après le barrage.

Utilité : A combiner avec le Produit rouge pour faire de l'Acide.

**Acide sulfurique**

Trouvé : Combiner les Produits rouge et bleu.

Utilité : A combiner avec l'eau industrielle pour faire le Liquide.

**Eau industrielle**

Trouvé : Au 8ème SS, après le barrage

– dans la même salle que le produit bleu.

Utilité : A combiner avec l'Acide pour faire le Liquide de batterie.

**Liquide de batterie**

Trouvé : Produit en combinant l'Acide sulfurique et l'Eau

industrielle.

Utilité : A combiner avec la Batterie pour faire une Super batterie.

**Batterie vide**

Trouvé : Sur une étagère, dans l'une des salles au 9ème

Sous-sol.

Utilité : A combiner avec le Fluide pour faire une Super batterie.

**Super batterie**

Trouvé : En combinant la Batterie vide et le

Fluide de batterie.

Utilité : Au 7ème SS, sur le chariot.

**Carte**

Trouvé : Sur un rebord au 7ème SS.

Utilité : Ouvre une porte au 9ème SS.

**Clé du puits**

Trouvé : Après avoir battu Dr Marcus.

Utilité : Sur les podiums au bout sud de la salle du Dr Marcus.

⚠ Ensemble, pour l'instant.

⚠ Le magnum, parfait contre les hunters.

Le danger est dehors. ⚠

ARSENAL

POURRAIT ÊTRE TENTANT DE JONCER DANS LE TAS, LE DOIGT SUR LA GÂCHETTE, MAIS IL VAUT MIEUX EN FAIT ÉVITER LES ENNEMIS PLUTÔT QUE LES TUER. LES MUNITIONS SONT RARES, LORS CONSERVEZ-LES, EN PARTICULIER POUR LES MEILLEURES ARMES.

ARMES DE MÊLÉE

POIGNARD



Trouvé : Billy commence avec, et vous en avez un autre en tombant dans le second étage sur le toit du train.

Munitions : Non
Chargeur : Non
Efficace contre : Rien !
Effet : C'est l'arme la moins efficace disponible, et elle vous laisse ouvert à toutes attaques. Si vous n'avez plus de munitions, c'est votre dernier recours. Éviter quand même.

ARMES DE POING

PISTOLET



Trouvé : Rebecca et Billy en ont chacun un au début du jeu.

Munitions : Balles de pistolet parabellum nm.
Chargeur : 15
Efficace contre : Zombies, Chiens
Effet : En cas de doute, utilisez le pistolet. C'est votre arme de base et vous aurez plein de munitions dans le jeu. Il peut tuer les zombies d'un coup parfois. Quand vous recevez le fusil à pompe, laissez l'un de vos deux pistolets sur faire de la place dans l'inventaire.

PISTOLET AMÉLIORÉ



Trouvé : Créé en combinant un Pistolet et les Pièces de pistolet, dans le Sous-étage du centre.

Munitions : Balles de pistolet parabellum nm.
Chargeur : 15
Efficace contre : Zombies, Chiens, enrouille.
Effet : Pareil que le Pistolet, mais avec la plus grande probabilité de décapiter les Zombies.



Tuez les boss d'un coup.

Utilisez plutôt les Molotovs.



MAGNUM



Trouvé : Tenu par un cadavre, dans le téléphérique.
Munitions : Balles de Magnum
Chargeur : 8
Efficace contre : Hunters, Tyrant, Dr Marcus, Reine Sangsue.
Effet : Tue la plupart des ennemis d'un coup, excepté les boss. Mieux vaut garder les munitions jusqu'à en avoir vraiment besoin. A n'utiliser que contre les ennemis listés ci-dessus.

REVOLVER MAGNUM



Trouvé : Dans la salle 202, sur le train, après avoir obtenu un rang B au jeu Chasseur de Sangsues.
Munitions : Balles de Magnum.
Chargeur : 5
Efficace contre : Tout !
Effet : Le jeu décrit cette arme plus comme un canon que comme un pistolet. Ce n'est pas faux – elle est plus puissante qu'un Magnum de base. Ne l'utilisez donc que lors des rencontres avec les boss.

ARMES D'ASSAUT

FUSIL DE CHASSE



Trouvé : Avant de combattre le Scorpion, au premier étage du train.
Munitions : Cartouches calibre 12.
Chargeur : 2
Efficace contre : Scorpion.
Effet : Cette arme n'est à utiliser que contre le Scorpion. Vous trouverez ensuite un Fusil à pompe, bien plus pratique. L'extension gagnée dans le jeu Chasseur de Sangsues rallonge sa durée de vie cependant.

FUSIL À POMPE



Trouvé : Au RDC du Centre d'entr., dans la salle tout au nord-est.
Munitions : Cartouches calibre 12.
Chargeur : 7
Efficace contre : Zombies, Insectoïdes, Singes, Hunters, Mille-pattes, Chauve-souris Géante.
Effet : Peut décapiter les zombies à courte portée, mais est plus pratique contre les groupes d'ennemis. Vous permet de toucher plusieurs ennemis d'un coup, s'ils sont proches.

MITRAILLEUSE



Trouvé : Obtenue en finissant le jeu en Normal ou mieux, en moins de 5 heures.
Munitions : Balles de mitrailleuse.
Chargeur : N.C.
Efficace contre : Tout !
Effet : Billy a cette arme au début du jeu, tant que vous avez rempli les conditions. Il vaut mieux obtenir un rang E en mode Chasseur de Sangsues avant de l'utiliser, sinon vous n'aurez plus de munitions.

EXPLOSIFS

COCKTAILS MOLOTOV



Trouvé : Dans la cuisine du train, en combinant le Réservoir et des Bouteilles.
Munitions : N.C.
Chargeur : 1
Efficace contre : Zombies Sangsues
Effet : Leur portée est très courte – vous devez être très près d'un ennemi si vous voulez le toucher. Cela dit, il ne vous en faut que deux ou trois pour tuer un Zombie Sangsue.

LANCE-GRENADES



Trouvé : Au 1^{er} étage du Centre d'entraînement, dans une salle à l'est.
Munitions : Grenades / Grenades Napalm / Grenades Acide
Chargeur : 1
Efficace contre : Tout !
Effet : Cette arme multi-fonctions est efficace contre plein d'ennemis, selon le type de munitions utilisées. Les Grenades Napalm sont efficaces contre les Zombies Sangsues, les Acides fonctionnent sur les Hunters. Vous pouvez tout tuer avec cette arme, mais mieux vaut garder les munitions pour plus tard.

LANCE-ROQUETTES



Trouvé : Obtenue en finissant le jeu en Normal ou mieux, en moins de trois heures et demie.
Munitions : Roquettes
Chargeur : 1
Efficace contre : Tout !
Effet : L'arme la plus puissante du jeu dispose de munitions infinies, dès le départ ! Elle tue n'importe qui en un seul coup, et c'est tout simplement la meilleure arme que vous aurez.



BESTIAIRE

DES SALES BÊTES ONT ÉTÉ REPÉRÉES DANS LA ZONE, VOICI CE QUE NOUS SAVONS D'ELLES.

ZOMBIES

Ils constituent la majorité des ennemis que vous croiserez. Ils se déplacent lentement, mais se relèvent souvent alors qu'ils semblent morts. Attendez qu'une mare de sang coule quand ils sont à terre – si elle n'est pas là, ils sont encore vivants. Visez la tête avec le Fusil à pompe, ou utilisez le Pistolet à distance.

CHIENS

Ce sont des ennemis assez faibles, mais difficiles à éviter à cause de leur vitesse. Utilisez le Pistolet et affaiblissez-les. Le Fusil à pompe peut fonctionner aussi.

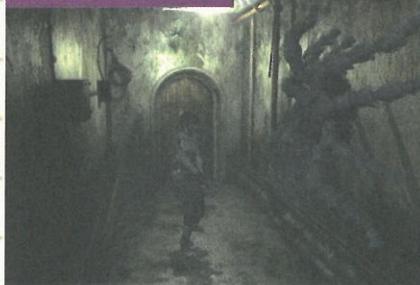
CORBEAUX

Une simple balle de pistolet devrait suffire, mais les corbeaux sont toujours plusieurs. Ils ne font pas beaucoup de dégâts, mais il est difficile de se défendre contre ces petites cibles.

SANGSUES

Elles ne sont agressives que dans le train – descendez les escaliers quand vous les trouvez. Ne gaspillez pas de munitions sur elles, il suffit simplement de les écraser en marchant dessus.

ARAIGNÉE



HUNTER



ZOMBIES SANGSUES

Les armes conventionnelles sont inutiles contre ces ennemis, ils ne craignent que le feu. Deux ou trois cocktails Molotov ou Grenades Napalm devrait suffire pour les tuer. Faites attention si vous utilisez d'autres types d'armes – si vous causez suffisamment de dégâts, les ennemis s'autodétruisent, essayant de vous tuer en même temps. Les Zombies Sangsues attaquent avec leurs grands bras, et essaient de vous attraper. S'approcher suffisamment pour lancer des cocktails Molotov est tout un art.

INSECTOIDES

Ces ignobles créatures sont rapides et attaquent avec leurs griffes. Elles essaient aussi de vous faire tomber. Le fusil à pompe est l'arme idéale pour s'en débarrasser – visez vers le bas et mettez un coup de face. Cela fait plus de dégâts que par derrière et permet donc de conserver des munitions sur le long terme.

ARAIGNÉES

Il est possible de faire tout le jeu sans avoir à les combattre – c'est exactement ce que vous devez faire. Courez à côté quand vous les voyez

et ne leur laissez pas l'occasion de vous attaquer. Si elles arrivent à vous toucher, regardez immédiatement votre écran de statuts, pour savoir si vous êtes empoisonné.

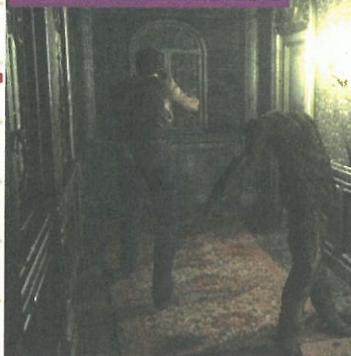
SINGES

Ces créatures sont rapides et sautent partout, les rendant difficile à viser dans les grandes zones. Ils ont tendance à se déplacer en groupes, donc si vous en voyez un, soyez sûr que ses copains ne sont pas loin. Utilisez le fusil à pompe contre eux. Il fait beaucoup de dégâts et peut toucher plusieurs cibles en un seul coup. Pour de meilleurs résultats, mettez-vous dans un corridor ou dans un coin afin de ne pas être entouré.

HUNTERS

Rapides et puissants, ils font partie des ennemis les plus forts du jeu. Cela dit, ils ne sont pas aussi résistants que les Zombies Sangsues. Deux coups de fusil à pompe ou une balle de Magnum devrait suffire pour les envoyer en enfer. Faites attention à leurs attaques sautées, elles couvrent beaucoup de distance en un instant.

ZOMBIE SANGSUE



LA GRENOUILLE

Cette créature ne peut être tuée, mais est facile à gérer si vous savez comment faire. Elle apparaît dans les zones humides de l'Usine de traitement, si vous traînez trop longtemps. Elle met des coups de langue et essaie parfois de manger vos personnages ! Tirez dessus avec votre partenaire avant qu'elle ne finisse. Pour l'éviter, courez tout simplement dans les zones inondées, et vous ne la rencontrerez qu'une fois.

INSECTOIDE



SINGE



➔ TRAIN RDC



➔ 1ER



➔ TOIT



GENDE PRINCIPALE

- MUNITIONS DE PISTOLET
- BALLES DE MAGNUM
- CARTOUCHES DE FUSIL
- GRENADES
- GRENADES ACIDE
- GRENADES AU NAPALM
- HERBE BLEUE
- HERBE ROUGE
- HERBE VERTE
- SPRAY
- BOUTEILLES
- RÉSERVOIR
- RUBANS ENCREURS
- SAUVEGARDE
- CLÉ
- PLAN
- DOCUMENT

LÉGENDE

- MALETTE
- ANNEAU D'OR
- GRAPPIN
- PIC À GLACE
- BOÎTE A BIJOUX
- CARTE MAGNÉTIQUE
- OUVREUR
- FUSIL DE CHASSE
- COUTEAU

LE TRAIN

L'HISTOIRE DU T-VIRUS COMMENCE ICI, AVANT LES ÉVÈNEMENTS DU MANDIR DE RACON CITY. REBECCA SURVIVRA-T-ELLE ? PEUT-ON FAIRE CONFIANCE À CE MYSTÉRIUX ÉVADÉ ?

LE CAUCHEMAR COMMENCE

[1.1]

Prenez la porte vers l'ouest. De l'autre côté, tuez le zombie derrière et dépassez-le, prenez la porte suivante. Prenez la Clé du Train sur le cadavre au bout du corridor et regardez la séquence où Rebecca rencontre Billy. Quand c'est fini, vous êtes attaqué par des chiens. Tuez-les et prenez les Munitions sur le corps de Edwards. Examinez l'inscription sur la Clé que vous venez de prendre ; il s'agit de la clé du Wagon Restaurant.

Revenez par le corridor à la Chambre 202 (la porte la plus proche) pour trouver un Journal de passager, des Munitions et un Ruban d'encre. Revenez dans le corridor et dans la Chambre 201, porte suivante, pour un autre Ruban, une **Herbe verte**, les Ordres d'enquête et une Machine à écrire. Sauvegardez, puis sortez et prenez la porte à l'est, par là où vous êtes arrivé. Dépassez ou tuez les trois

zombies, avant de monter les escaliers pour trouver une seconde **Herbe verte**. Redescendez et allez dans la cabine à l'est.

Regardez la séquence et prenez la porte à l'est, avant d'être attaqué par des zombies. Prenez le document dans le coin, puis montez les escaliers et allez plus loin dans la salle pour voir une séquence. Revenez aux escaliers (n'essayez pas de combattre) et Billy vous sauve. Vous recevez le Manuel 2 quand la séquence prend fin – lisez-le, puis donnez la majorité de vos munitions à Billy. Montez sur le toit en utilisant l'échelle au bout de la salle, assurez-vous de laisser Billy derrière. Marchez sur le train et examinez les fils pour reconnecter le courant.



UN PETIT CHOC

[1.2]

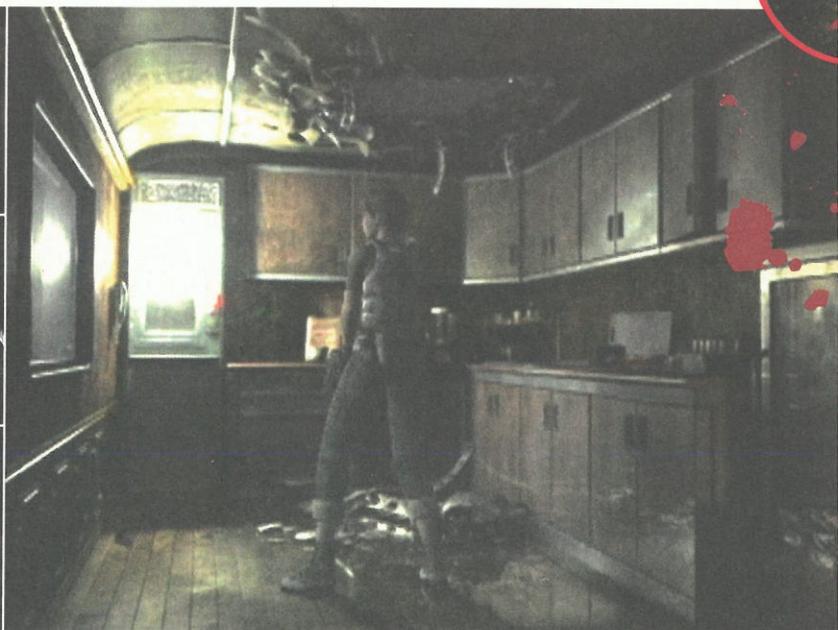
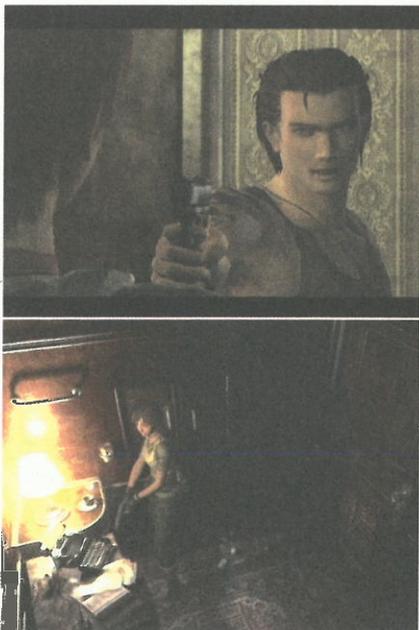
Rebecca est piégée, mais ne vous en inquiétez pas trop. Prenez l'**Herbe verte** et les Munitions sur le comptoir, suivis par le Clé du train sur l'étagère près de la porte. Examinez l'étiquette pour découvrir que c'est la Clé du conducteur, puis mettez-la dans l'élévateur et envoyez-la. Passez à Billy et descendez, prenez la porte avec la lumière verte au-dessus. Prenez la Clé du conducteur dans l'élévateur à côté, puis revenez vers l'avant du train, évitez le plus de zombies possible. Entrez dans la salle du conducteur au bout de la cabine sinueuse, puis prenez le Plan du train, l'**Herbe rouge** et l'**Herbe verte** dedans. Prenez la Mallette dans le placard au coin et fouillez le sol pour trouver une Note du conducteur. Activez l'interrupteur près de la porte pour faire apparaître une échelle, puis montez.

Regardez la séquence en allant autour du bar, puis allez dans la salle suivante. Prenez le Pic sur le

chariot et allez dans la salle 101, le long du couloir. Prenez les munitions, le Ruban, les Cartouche le Spray et le Fusil de chasse ici. Echangez vos objets afin de transporter le plus de munitions et d'énergie possible. Il faut faire cela car quand vous revenez dans la sa avec le bar, vous devez affronter le **Scorpion**.

BOSS : SCORPION

Le Scorpion a l'air méchant mais vous pouvez le battre sans même vous faire toucher. Tournez-vous et courez à l'arrière du wagon quand le combat commence, puis équipez le fusil de chasse et faites face au boss. Pointez l'arme vers le bas et attendez qu'il apparaisse – tirez dans la tête quand il amène ses pinces devant. Rechargez dans l'écran de pause, sinon le Scorpion vous en mettra une. Restez où vous êtes et continuez de tirer dans la tête jusqu'à sa mort. Il se peut que vous manquiez de munitions mais ne vous inquiétez pas, vous pouvez le finir au pistolet.



PRÈS COUP (1.3)

prenez la Mallette et le Pic si vous avez laissés et jetez le Fusil de base – il ne sert plus. Prenez l'Ouvreur au bout de la salle du premier étage, puis revenez à la cuisine du premier étage ; dépassez ou tuez les zombies dont ne vous vous êtes débarrassé. Envoyez le Pic à l'étage par l'élévateur, puis changez de personnage et prenez-le avec le Couteau. Utilisez le Pic sur la porte, puis passez et descendez pour rejoindre Billy. Reprenez-le et utilisez-le pour vous suivre par la cuisine, avant de la passer en mode « taque » et assurez-vous de répartir les munitions équitablement entre les deux. Utilisez l'Ouvreur sur la plaque dans le coin, puis passez dans le couloir et explosez les chiens qui sont dans le couloir. Prenez le Réservoir, le Pic et les cartouches à côté, puis allez dans la cage des chiens. Prenez le Réservoir dans la cuisine et explosez le zombie qui sort du frigo. Utilisez le Réservoir d'essence et les bouteilles vides pour créer des Cocktails Molotov. Prenez la porte à l'arrière du train, trouvez un Grappin sur le mur. Prenez l'un de vos personnages et lancez l'autre au levier dans le

coin de la plate-forme. Tirez-le, puis changez de personnage pour prendre le Grappin et le manuel d'utilisation.

LE ROI DE LA JUNGLE (1.4)

Revenez vers l'avant du train, arrêtez-vous au wagon avec les escaliers menant à l'étage. Tuez les zombies qui réapparaissent dedans, puis donnez la Mallette et l'Anneau à Billy, avant qu'il ne combine les deux. Donnez-lui le Grappin aussi, puis utilisez-le sur la fenêtre ouverte, près des escaliers. Allez sur le toit et descendez dans le trou que vous trouvez, tuez le zombie. Prenez le Couteau au sol et la Boîte à bijoux dans le placard derrière le zombie. Ouvrez-le pour trouver l'Anneau d'argent, puis combinez-le à votre Mallette. Ouvrez-la pour trouver la Carte bleue et sortez de la salle par la porte.



ATTENTION

- Assurez-vous d'avoir touché tous les objets que vous voulez récupérer après le train. Les objets que vous ne pouvez pas transporter peuvent être trouvés après le crash, seulement si ils apparaissent sur la carte.

Regardez la séquence, puis passez dans le corridor infesté de sangsues et descendez. Récupérez Rebecca en bas et donnez la majorité des munitions à Billy. Choisissez Billy et menez Rebecca tout à l'avant du train ; utilisez la Carte sur le Lecteur pour passer la porte verrouillée. Regardez les séquences suivantes quand vous revenez à la cabine et lisez le Guide d'utilisation du freinage quand vous l'atteignez. Sélectionnez Rebecca pour rester derrière et amenez la Carte magnétique devant vous quand le jeu reprend. Prenez les Munitions (un paquet est caché sous un placard derrière Rebecca), puis allez vers l'arrière du train – soyez rapide car vous n'avez que trois minutes et demie pour l'arrêter !

Dépassez les zombies dans la première zone, puis tirez sur le zombie dans le corridor jusqu'à ce qu'il tombe. Dans la cabine suivante, vous êtes obligé de tirer – cela demande beaucoup de munitions, mais il n'y a pas d'autre moyen. Tuez un ancien membre des STARS dans la zone suivante et continuez d'avancer jusqu'à l'arrière. Une fois dehors, utilisez la Carte Magnétique sur le panneau à gauche de la porte et résolvez l'énigme du freinage dans le temps imparti. Si vous réussissez, vous aurez fini cette partie du jeu. Mais l'aventure ne fait que commencer et cela va en se compliquant...

DANS LE MIROIR

Vous aurez remarqué que nos encadrés « énigmes » sont un peu bizarres. En effet, nous avons inversé le texte. Cela est fait afin de ne pas gâcher la surprise à ceux qui veulent les résoudre par eux-mêmes. Utilisez simplement un miroir pour les lire.

ENIGME DES FREINS

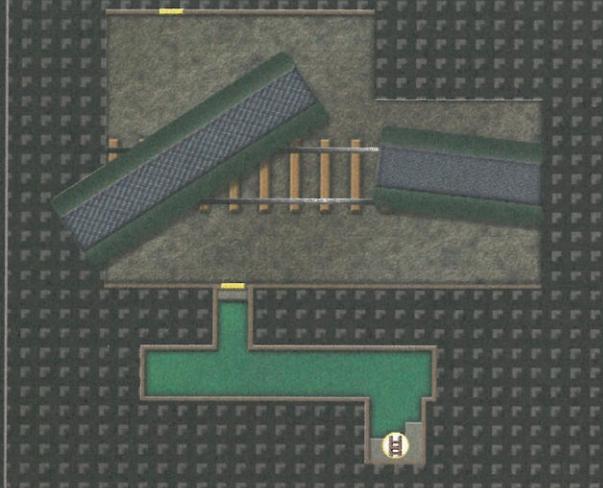
Quand le code a été entré à l'arrêt, la même chose doit être faite à l'avant. La seule différence c'est que vous total en cours n'est pas affichée, mais cela ne devrait pas être plus difficile.

Total	Méthode
81	Faites 9 puis 8 neuf fois.
67	Faites 4 puis 7 neuf fois.
23	Faites 8 puis 2 neuf fois.
42	Faites 6 puis 4 neuf fois.
36	Faites 9 puis 3 neuf fois.



Vous n'avez pas le temps – passez à côté des zombies et ne vous arrêtez pas.

➔ CENTRE D'ENTRAINEMENT SS

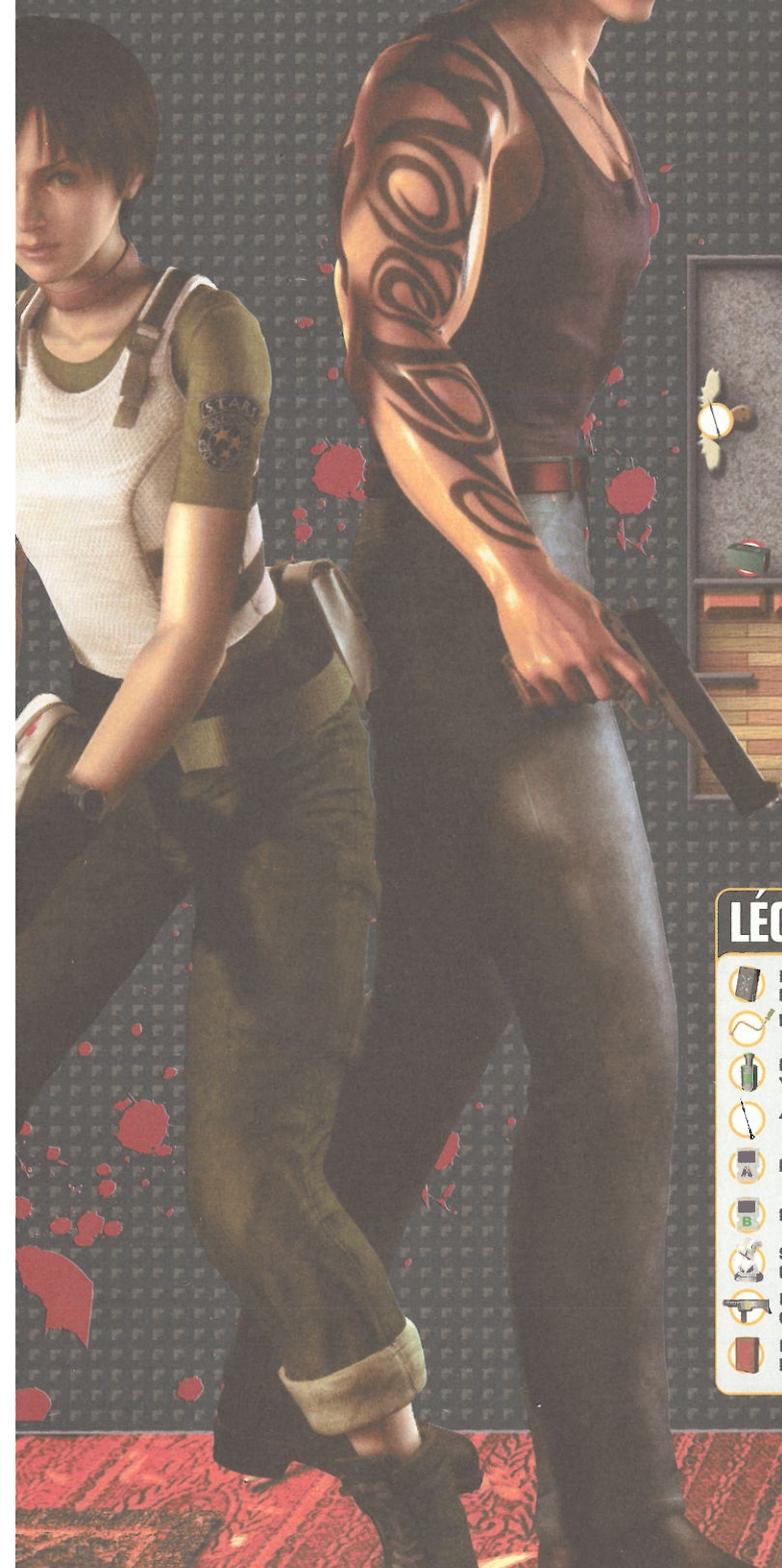


LÉGENDE

-  STATUE NOIRE
-  FUSIL À POMPE
-  ESSENCE À BRIQUET
-  DISQUE MO

➔ CENTRE D'ENTRAINEMENT RDC

CENTRE D'ENTRAINEMENT 1^{ER}



RÈGLES POUR
LES ARRIVANTS

S

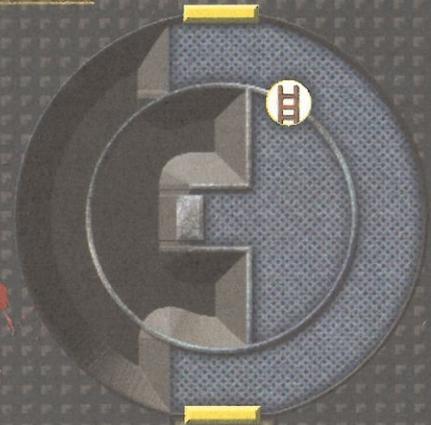


VERS DE POÉSIE





➔ CENTRE D'ENTRAÎNEMENT 2ÈME



LÉGENDE

- HERBE ROUGE
- HERBE VERTE
- CLÉ FEU
- MUNITIONS PISTOLET



CENTRE D'ENTRAÎNEMENT

UN PEU SECOURUS, REBECCA ET BILLY SE RENDENT COMPTENT QU'ILS NE SONT PAS LES SEULS À AVOIR SURVÉCU AU CRASH.



AU SORTIR DE LA FOURNAISE (2.1)

Tuez le groupe de zombies quand la séquence se termine, après vous être replié sur le côté gauche. Prenez le plus d'objets que vous pouvez sur le sol – tout les objets que vous avez laissé dans le train se trouvent ici, du moment que vous les ayez touché au moins une fois. Faites mélanger les herbes par Rebecca et ouvrez la porte au sud. Passez dans les égouts, puis montez à l'échelle au bout. Après la séquence, prenez les Rubans et les Munitions près de la Machine à écrire, puis mélangez les Herbes rouge et verte sur le sol avant de sauvegarder.

ATTENTION

■ Assurez-vous d'avoir 4 emplacements de libre quand vous prenez la porte vers l'est – ne prenez qu'un pistolet et des munitions.

Montez les escaliers avec l'un des persos et prenez la porte à l'ouest. Prenez le document sur la table, lisez-le et allez près du buffet avec la Manivelle à l'intérieur. Dès que vous le prenez, une horde de Corbeaux arrivent dans la salle. Reprenez la porte et courez avant de vous faire toucher. Restez avec un seul personnage (de préférence Billy) et redescendez, prenez la porte à l'est. Courez au coin sud-ouest de la salle et attirez les zombies vers vous, avant de prendre les Munitions de pistolet à l'est. Contournez la table, utilisez-la pour bloquer les zombies et prenez la porte qui se trouve au nord-ouest.

BÂTON DE FEU (2.2)

Prenez la porte est et tuez les deux

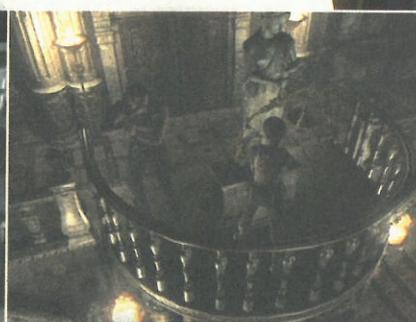
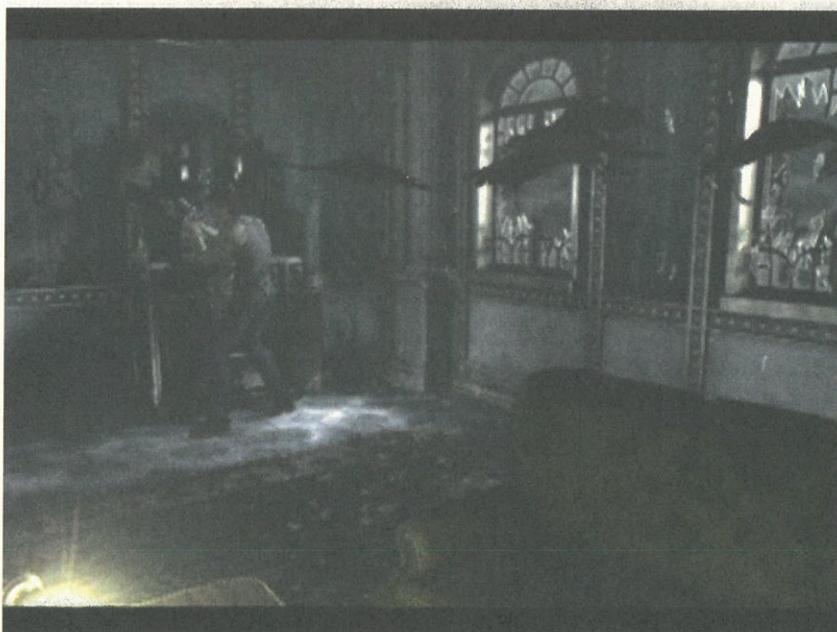


zombies dans la salle. Vous trouvez une Statue noire ici, ainsi qu'un Réservoir d'essence et le Fusil à pompe. Revenez dans la salle centrale, retrouvez votre partenaire. Prenez-le avec vous et placez la Statue noire sur la balance en haut des escaliers. Ouvrez la porte à proximité. Prenez le document sur l'un des bureaux, puis les Rubans et les Cartouches de fusil sur le côté est de la salle. Prenez la porte sud-ouest, tuez deux zombies juste à côté. Prenez la première porte que vous rencontrez et emparez-vous de la Carte du centre d'entraînement sur la table. Prenez les Rubans et le Microfilm A également, avant d'insérer la Manivelle dans son emplacement

au coin sud-est de la salle. Donnez le Fusil à pompe à Rebecca et mettez sur l'élévateur à côté. Utilisez la manivelle avec Billy afin d'envoyer votre comparse à l'étage au-dessus.

ATTENTION

■ Rebecca est attaquée dès qu'elle atteint le 2ème étage – assurez-vous que son Fusil à pompe soit chargé. N'oubliez pas de prendre le Pistolet aussi.



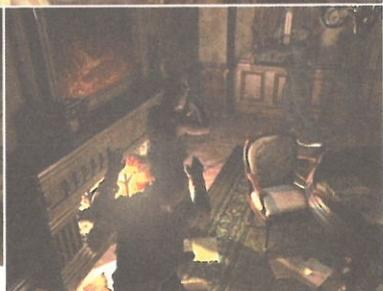
AILES INSECTES (2.3)

Avancez d'un pas, puis mettez vos cartouches dans la face de gauche. Allez à la gauche de Rebecca et tuez un autre. Prenez les munitions à côté et prenez la seule Herbe présente. Tirez sur les corbeaux et prenez les Herbes rouges et vertes avant que d'autres ne se pointent. Ouvrez la porte dans le coin nord-est et, une fois à l'intérieur, allez droit vers les escaliers. Déverrouillez la porte au bout du corridor maintenant, avant de revenir à Rebecca. Amenez-la à Billy et amenez-le à Rebecca – il peut y avoir un ou deux zombies sur le chemin, mais rien de

bien gênant. Donnez le Fusil à pompe à Billy puis sauvegardez, avant de remonter les escaliers et de prendre la porte vers l'est. Prenez la porte dans le corridor pour un combat dur mais nécessaire – deux insectoïdes rodent à l'intérieur. Tirez dessus avec le Fusil, en restant près de la porte. Quand ils sont morts, fouillez la salle pour trouver des Cartouches, le Lance-grenades et une Statue blanche. Guérissez Rebecca à 100% et assurez-vous que Billy aie le Fusil à pompe et le Lance-grenades avant de monter. Faites utiliser la machine remonte-chaînes à Billy sur le mur, puis envoyez Rebecca dans le trou du côté opposé de la salle. Quand vous prenez la Clé du centre sous la cage, le Mille-pattes apparaît.



Billy est le plus fort ici.



Rebecca fait tout le boulot.

BOSS : MILLE-PATTES



Rebecca se fait manger par l'ennemi pendant le combat – si vous prenez trop de temps, elle peut mourir. Il est important de ne pas trop s'approcher du Boss, sinon vous vous ferez toucher. Vous subirez encore plus de dégâts s'il vous fonce dessus, mais cela ne devrait pas être difficile car il suit toujours le même chemin. Ne gâchez pas de munitions à lui tirer dans le dos – il est bien protégé et vous ne lui ferez pas de mal. Au lieu de ça, attendez qu'il se dresse et tirez dans le ventre avec deux grenades bien placées. Quand vous n'en avez plus, passez au Fusil à pompe et continuez le combat. Cela ne devrait pas prendre trop de temps avant qu'il ne libère Rebecca.



ÇA CRAME (2.4)

Examinez la Clé que vous avez trouvée : c'est la Clé feu. Revenez dans la salle centrale et placez la Statue blanche sur les plateaux, en haut des escaliers. Assurez-vous d'avoir le Réservoir d'essence avec vous et descendez au RDC puis prenez la porte vers l'est. Vous ne pouvez pas échapper aux zombies, alors tuez tout ce qui bloque votre passage vers la porte de l'est, ouverte avec la Clé de feu. Prenez l'Essence à briquet et utilisez-la sur le Briquet de Billy. Combinez les Bouteilles vides avec l'Essence pour créer des Cocktails molotov. Esquivez les Zombies en courant autour de la table, revenez dans la salle centrale. Prenez la porte derrière la balance en haut des escaliers, puis prenez la porte au bout du corridor vers l'ouest. Faites monter l'un des persos sur la table et prenez les Cartouches, les Munitions et le Journal de l'assistant du directeur, avant d'appuyer sur l'interrupteur dans le coin. Changez de personnage et poussez la table vers votre équipier. Changez de personnage à nouveau et poussez la table vers la gauche jusqu'à ce qu'elle soit sous la tête de rène – montez pour prendre l'aiguille.

Revenez dans le corridor et prenez la porte suivante. Allumez la bougie près de la porte verrouillée, puis explosez les deux zombies. Prenez les Grenades sur l'étagère et faites grimper Billy sur la plate-forme de béton en bas de l'écran. Poussez la bibliothèque qui sort, sur la gauche, prenez le Livre du bien caché derrière. Examinez le Livre pour obtenir les Ailes d'ange, avant de revenir dans la salle centrale. Prenez la Statue blanche sur la balance et combinez-la avec les Ailes d'ange pour former la Statue du bien. Remettez-la sur la balance avant de sauvegarder votre partie.

LE TEMPS D'EXPLORER (2.5)

Assurez-vous d'avoir l'Aiguille, puis revenez au deuxième étage par le corridor de l'est. Passez les oiseaux et allez dans la salle avec le petit ascenseur. Résolez l'Enigme de l'horloge pour déverrouiller deux portes, puis revenez à la salle centrale. Prenez la porte sud sur le mur est du premier étage et prenez le Vers de poésie, le Microfilm B et les Cartouches à l'intérieur. Vérifiez la carte pour savoir où ils sont, car la salle contient plusieurs zombies. Il vaut mieux aller autour du côté sud de la table, car il n'est pas bien défendu. Essayez d'attirer les zombies restants vers l'un des coins, avant de les dépasser et de sortir par la porte.

ENIGME HORLOGE

Utilisez l'aiguille sur l'horloge et jetez-la sur l'un des documents pour savoir l'heure du jour réglé. Cela devrait être 8h 12, mais lisez le document ou ne soit jamais. Déplacez les aiguilles de l'horloge correctement pour résoudre l'énigme.

ATTENTION

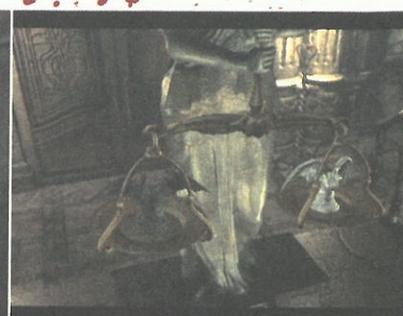
Amenez les deux Microfilms pour cette section – pas besoin de perdre du temps à faire deux voyages.



⊕ Eloignez-vous de lui !



se the projector?
▶ View Insert Cancel



⊕ Il y a des araignées en bas.

LA SANGSUE REVIENT

(2.6)

Prenez la porte ouest du rez-de-chaussée, puis la première porte que vous voyez. Prenez les Bouteilles et l'Essence (pour en faire des Cocktails Molotov), ainsi que l'Herbe verte, avant de ressortir par la porte. Vous devez aller vite, car un zombie sangsue commence à ce constituer près de la porte, après que vous entriez. Si vous êtes trop lent, il peut être difficile à passer.

Continuez dans le corridor et allez dans la salle au bout. Il y a deux zombies normaux ici, alors tuez-les à distance avec votre Pistolet. Rechargez votre arme, puis mettez les Microfilms dans le projecteur au milieu de la salle. Prenez le Disque MO et l'Image microfilm, avant de revenir dans la salle centrale du Centre d'entraînement. Dépassez un second Zombie sangsue au passage.

Montez à la salle nord du premier étage et insérez le Disque MO dans le podium. Résolvez l'Enigme des bureaux, puis sauvegardez avec la Machine à écrire dans le coin.

ECHEC ET MAT

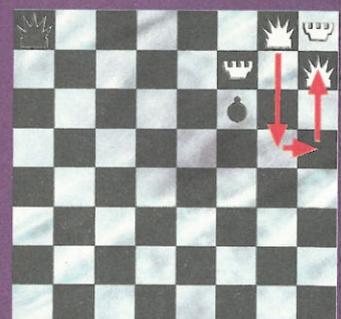
(2.7)

Prenez la porte qui s'est ouverte au nord-ouest et tuez les zombies dans le corridor, avec le Pistolet. Prenez la porte au bout du corridor et descendez deux autres zombies à l'intérieur. Dedans vous trouvez deux Herbes bleues, un Spray de secours, un document et un Produit chimique vert que Rebecca doit ajouter à son Equipement de mélange. Revendez dans le corridor et passez par la double porte, à mi-chemin. Prenez les Munitions ainsi que des Grenades au napalm et des Rubans encrues. Une fois que vous avez tout, il est temps de résoudre l'Enigme du jeu d'échec.

Prenez le document et le Livre du mal dans le bureau, puis ouvrez le Livre pour trouver l'Aile noire. Revendez dans la salle centrale, reprenez la Statue noire sur la balance en haut des escaliers. Combinez l'Aile avec la Statue pour obtenir la Statue du mal, puis remplacez-les sur la balance. Une porte s'ouvre derrière le portrait en bas, menant vers une nouvelle zone. Sauvegardez avant de vous y aventurer.

ENIGME DAMIER

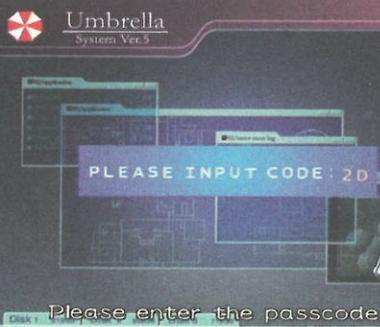
Il y a des araignées en bas. Pour cette raison, il vaut mieux que votre partenaire attende à l'extérieur de la salle, afin qu'il ne soit pas touché. Déplacez le Roi blanc comme sur le diagramme et le petit damier sur le bureau s'ouvrira alors.



⊕ Vous serez empoisonné si vous bougez la mauvaise pièce.

ENIGME BUREAUX

Quand vous utilisez le Disque MO sur le podium, on vous donne trois codes -SD, 47 ou 01. Ils correspondent à des bureaux dans la salle, comme sur l'image du Microfilm. Séparez Billy et Rebecca puis amenez-les aux bureaux correspondants. Utilisez A pour les activer tous les deux - trois portes devraient alors s'ouvrir.



Please enter the passcode.



➔ 3^E SOUS-SOL

WATER KEY

LÉGENDE



TABLETTE
UNITÉ



MALLETTE
DURALUMIN

JOURNAL DU
MANAGER

CLÉ DU CASIER

Resident Evil 2

BOUS-SOL DU CENTRE

UNE NOUVELLE SECTION COMMENCE AVEC UN NOUVEAU TYPE D'ENNEMI. PRÉPAREZ VOS HERBES BLEUES...



RAC TAQUE (3.1)

aut mieux entrer ici un à la y, plutôt qu'en équipe. Esquivez araignées et ouvrez la porte bout du corridor, ignorez celle se trouve à mi-chemin. and Billy et Rebecca sont à l'abri, nez les **Herbes bleu et verte**, Rubans encreurs, le document a Carte du Sous-sol du centre ntraînement.

ATTENTION

Donnez le Fusil à pompe et le lance-grenades à Rebecca - Billy n'en aura pas besoin mais ils seront utiles plus tard. Aussi, ne laissez rien ici, car la salle ne sera pas sûre pendant longtemps.

ez dans la salle suivante et aidez pecca à monter dans le conduit au n nord-est. Prenez le document de tre côté, puis résolvez l'Enigme du rnant en utilisant le panneau dans autre coin de la salle. Une fois le rnant rétabli, plusieurs séquences it jouées. Rebecca a encore des nuis !



Ⓢ Pas sympa le singe.



Tuez les Zombies (l'un d'eux gît sur le sol), prenez le Réservoir d'essence, les Munitions et les Cartouches. Remontez maintenant. Esquivez les araignées comme auparavant, avant de jeter les objets dont vous n'avez pas besoin. Traversez la salle à manger du côté est du rez-de-chaussée, puis prenez la porte au nord, en vous faulant parmi les zombies. Vers le nord-ouest se trouvent deux **Herbes vertes**, ainsi qu'une **Herbe rouge** et une **bleue**. Laissez-les pour le moment (Billy ne peut les combiner) et descendez les escaliers vers le nord. Vous arrivez au

deuxième sous-sol, pas loin de Rebecca. Appuyez sur Z quand vous regagnez le contrôle et mémorisez la route que vous devez prendre pour l'atteindre. Esquivez les singes au passage et regardez les séquences. L'une d'elles concerne le passé de Billy. Prenez les Rubans encreurs et sauvegardez, avant d'équiper quelqu'un avec le Fusil à pompe. Prenez la porte et restez dans votre alcôve. Tuez les singes avec le Fusil à pompe quand ils apparaissent. Ils ne devraient pas pouvoir arriver sans se faire toucher, donc vous ne devriez pas vous faire toucher.

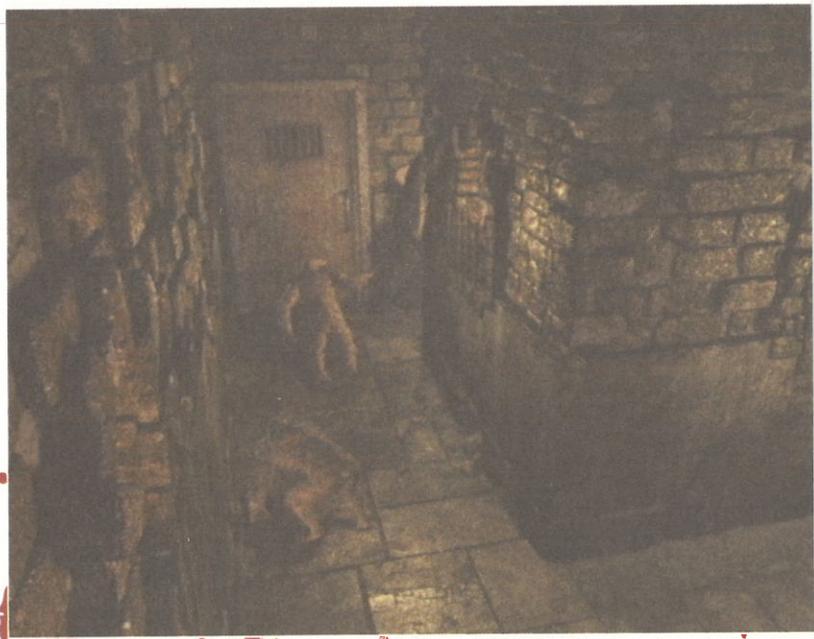
ENIGME COURANT

L'un des documents vous donne un indice de nombre de volts doit être réglé à 70 pour rétablir le courant. Possédez chaque interrupteur vers le haut ou vers la bas sonstrait diversés d'unités de courant au système. Pour égner ici la combinaison dont vous avez besoin : haut, haut, pas haut, haut.



AUTRE SAUVETAGE (3.2)

Entrez dans la salle précédente, mais allez droit à la porte opposée, esquivez le singe qui apparaît dedans. Passez les araignées dans le corridor à nouveau et prenez la première porte.



ENSEMBLE A NOUVEAU

(3.3)

Prenez les Munitions sur le sol, puis résolvez l'Enigme animale dans la section principale. Un corridor s'ouvre alors. Suivez-le jusqu'au bout et tuez les deux zombies dans la zone que vous atteignez. Prenez le document sur la table et partez par là où vous êtes venu. Prenez l'autre porte dans le corridor. Prenez les Bouteilles vides et la Tablette d'unité que vous trouvez dedans. Si vous avez le Réservoir d'essence, combinez-le avec les Bouteilles pour faire des cocktails.

AU FOND

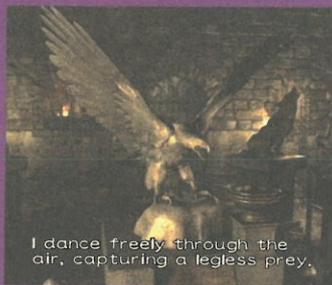
(3.4)

Prenez la porte au nord-ouest pour trouver un autre corridor plein d'araignées. Allez-y un à la fois, comme avant d'ouvrir la première porte que vous voyez. Quand les deux persos sont dedans, équipez l'un d'eux avec le Fusil puis avancez pour affronter les deux insectoïdes. Ils ne bougent pas avant que vous ne les attaquiez, alors positionnez-vous le plus loin possible, tout en les ayant en vue, avant d'ouvrir le feu. Trois ou quatre tirs devraient suffire pour les avoir. Prenez la Clé du casier derrière eux, une fois qu'ils sont morts. Traversez le corridor pour aller vers la zone suivante, puis montez pour trouver des Munitions, des

Cartouches et des Balles de Magnum. Utilisez la Clé que vous avez pris pour ouvrir le casier et prendre la Mallette Duralumin dedans. Examinez-la pour voir le numéro 385 gravé dans l'un des coins. Examinez en détail la serrure et entrez 385 pour recevoir les Extensions de pistolet. Combinez-les avec votre arme pour créer un Pistolet amélioré, plus à même de décapiter les zombies.

ENIGME ANIMALE

Il y a une incipitqnoit sur chascun des
statues. Les statues ont des yeux
qui regardent Billy. Billy doit
trouver la clé qui ouvre la porte.
Il y a une incipitqnoit sur chascun
des statues. Les statues ont des
yeux qui regardent Billy. Billy
doit trouver la clé qui ouvre la
porte. Il y a une incipitqnoit sur
chascun des statues. Les statues
ont des yeux qui regardent Billy.
Billy doit trouver la clé qui ouvre
la porte. Il y a une incipitqnoit
sur chascun des statues. Les
statues ont des yeux qui regardent
Billy. Billy doit trouver la clé qui
ouvre la porte. Il y a une incipitqnoit
sur chascun des statues. Les
statues ont des yeux qui regardent
Billy. Billy doit trouver la clé qui
ouvre la porte.



I dance freely through the
air, capturing a legless prey.

↑ Pas la plus dure des énigmes,
mais il faut réfléchir quand même.

ATTENTION

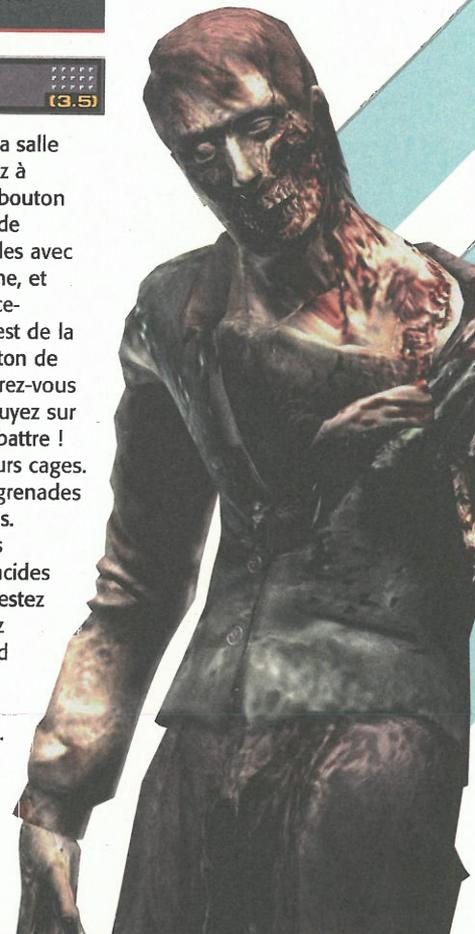
■ Donnez le lance-grenades à Billy, ou le Fusil à pompe. Un ou deux objets de guérison peuvent être utiles, mais il faut qu'il aie deux emplacements de libre.

LE DÉDALE

(3.5)

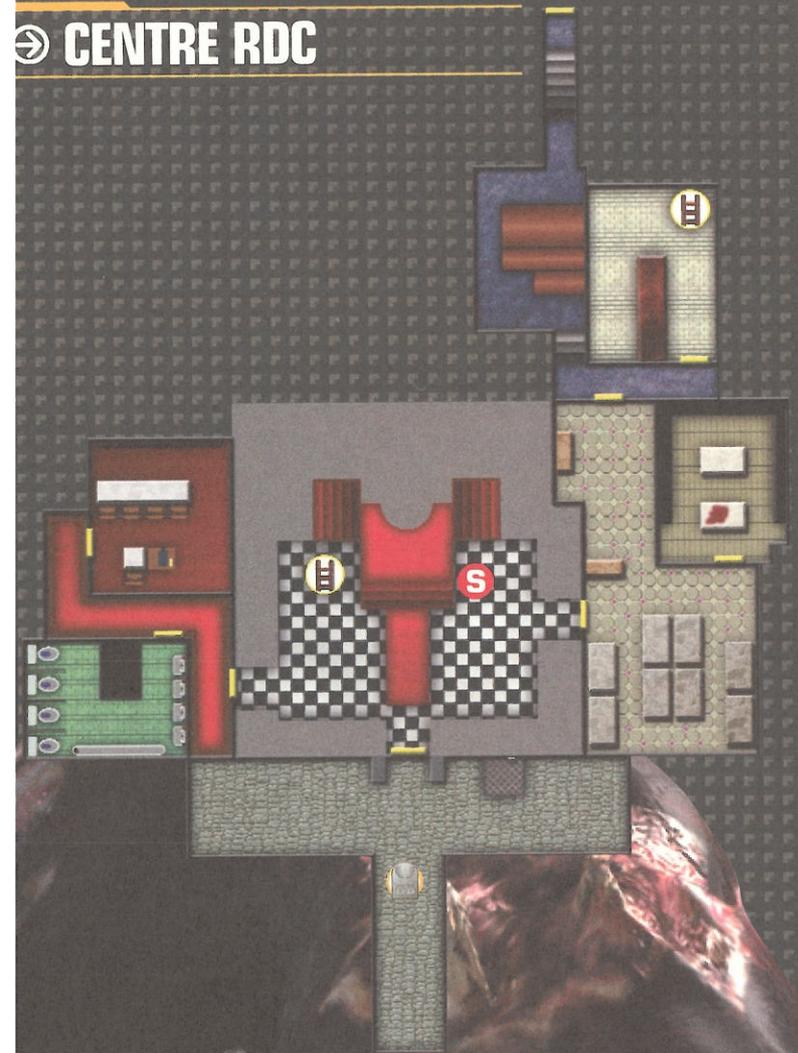
Envoyez Billy en bas dans la salle nord-ouest. Cela fait, passez à Rebecca et appuyez sur le bouton de gauche sur le panneau de contrôle. Prenez les Grenades avec Billy quand la porte se ferme, et chargez-les dans votre Lance-grenades. Allez du côté ouest de la salle et appuyez sur le bouton de gauche avec Rebecca. Assurez-vous que Billy soit à fond et appuyez sur le bouton à côté pour combattre ! Deux hunters sortent de leurs cages. Explodez-les avec le Lance-grenades quand ils chargent vers vous. Essayez d'être le plus précis possible, car les Grenades acides ne sont pas nombreuses. Restez dans votre zone et n'hésitez pas à vous approcher quand les deux se tortillent au sol. Si vous leur donnez de l'espace, vous le regretterez. Deux tirs devraient suffire pour tuer chacun d'eux. Quand ils sont morts, prenez la Clé du centre dans la cage devant vous. Examinez-la, il s'agit de

la Clé eau. Prenez Rebecca et revenez au Centre d'entraînement. Assurez-vous de ne rien laisser derrière, car vous ne reviendrez plus à cet endroit.

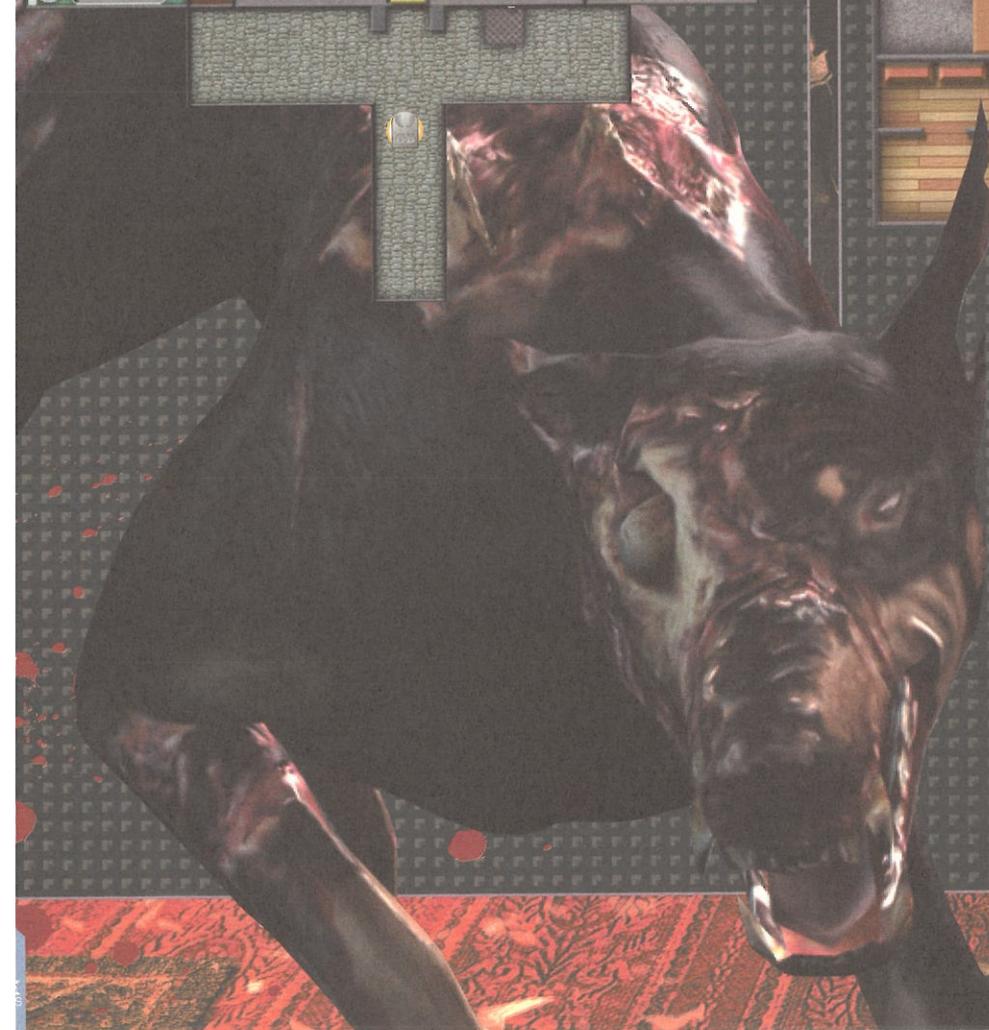
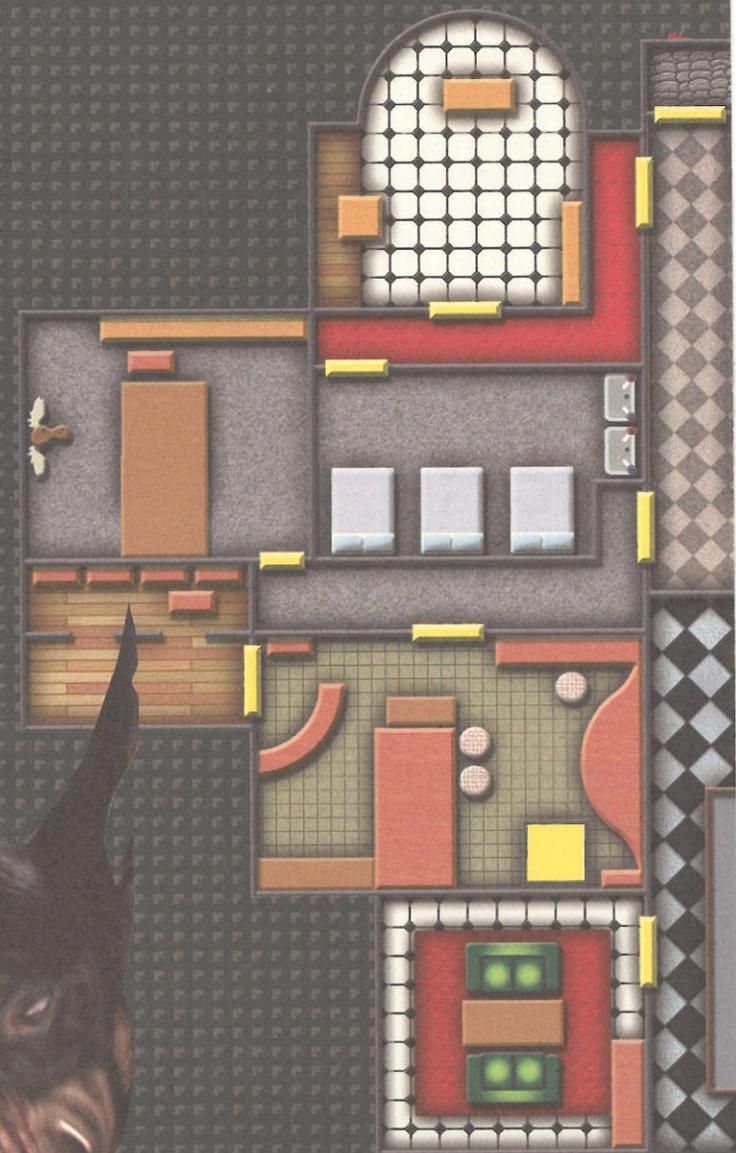


↑ Les Hunters n'aiment pas l'acide.

➔ CENTRE RDC

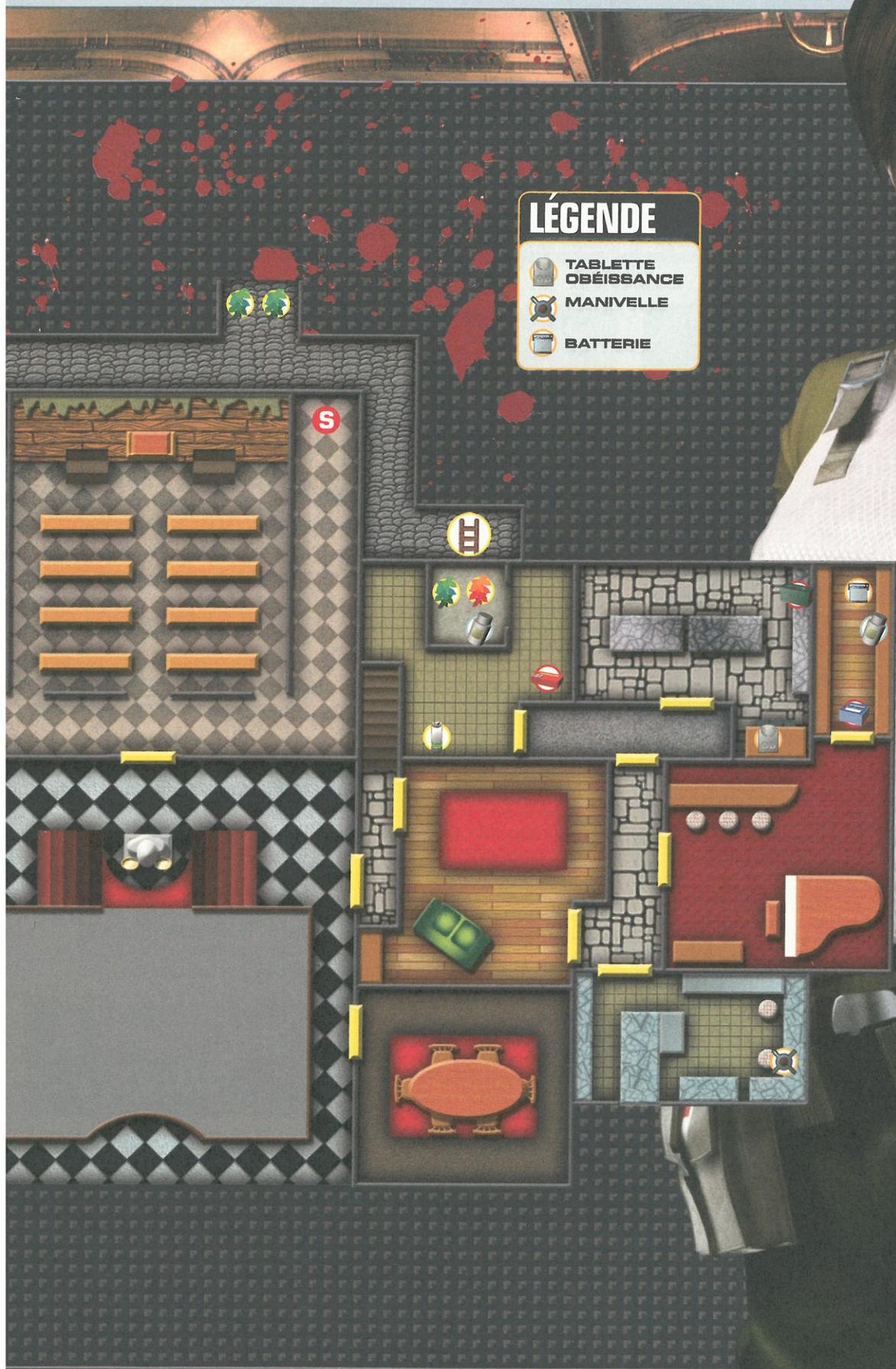


➔ CENTRE 1^{ER}



LÉGENDE

-  TABLETTE OBÉISSANCE
-  MANIVELLE
-  BATTERIE

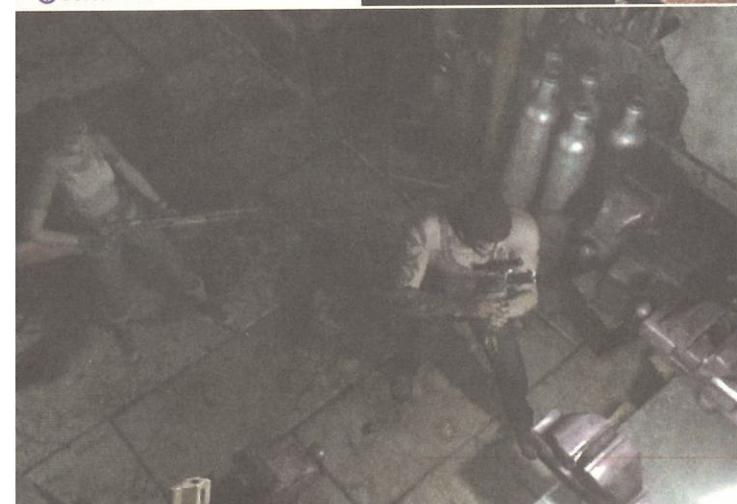


CENTRE D'ENTRAÎNEMENT AILE EST

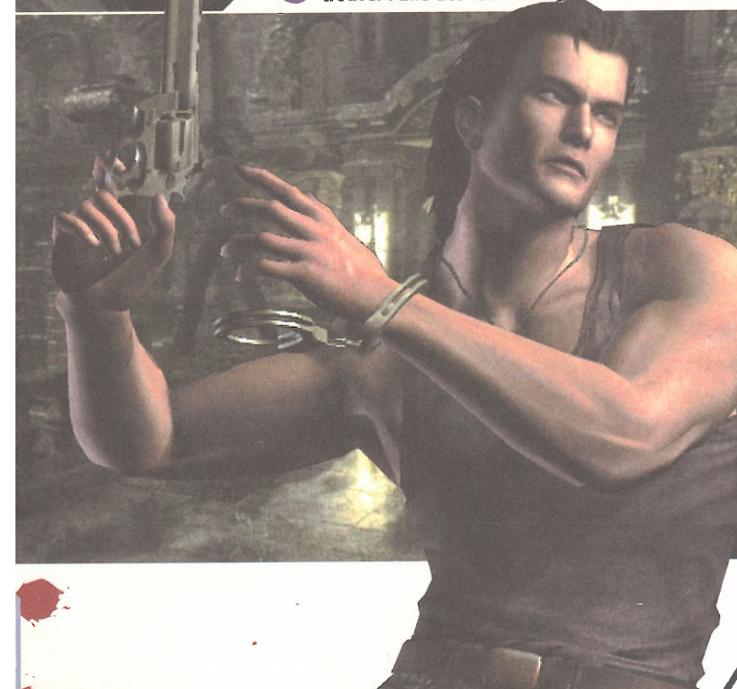
LA CLÉ EAU ENTRE LEURS MAINS, NOS HÉROS REVIENNENT AU CENTRE D'ENTRAÎNEMENT – IL Y A UNE PARTIE QU'ILS N'ONT PAS ENCORE EXPLORÉ.



Sortez vite d'ici !



Il vous faut une manivelle pour virer le boulon et trouver l'une des Tablettes.



ATTENTION

■ Pendant votre absence, des singes ont investi la maison – évitez d'explorer les salles déjà visitées, ou vous aurez une mauvaise surprise.

VAMPIRES (4.1)

Prenez le plus d'Herbes possible, puis allez dans le vestibule au milieu du bâtiment. Esquivez ou tuez les zombies au passage et profitez de cette opportunité pour tout jeter, excepté le Fusil à pompe, le Pistolet amélioré, leurs munitions et la Clé eau. Montez au premier étage et passez par la porte nord, sur le mur est. Ouvrez la première porte que vous croisez, puis prenez la porte bleue à l'arrière de la salle. Entrez dans la salle immédiatement à droite et laissez l'un de vos personnages à l'intérieur. Tournez à gauche et prenez la Manivelle sur le comptoir, avant de vous éloigner du zombie sangsue. Récupérez votre équipier près de la porte et revenez au corridor. Vous allez vite découvrir que « fuite » est un terme relatif. Il y a un second zombie sangsue à côté, alors entrez dans la salle que vous croisez le long du corridor, avant qu'il n'attaque. Cette salle est vraiment sûre, alors prenez votre temps et faites jouer du piano à Billy. Faites entrer Rebecca dans le trou qui s'ouvre dans le mur pour récupérer des Balles de magnum, des Bouteilles vides et une Batterie. La porte se ferme une fois que la Batterie est prise, mais Billy peut l'ouvrir à nouveau en jouant simplement du piano.

SALE SURPRISE (4.2)

Esquivez le zombie sangsue dans le corridor en allant à droite, puis ouvrez la porte devant vous. Entrez

dans la salle au nord avec le perso qui a le Pistolet amélioré et tuez les zombies dedans. Amenez votre partenaire et faites utiliser à Billy la Manivelle sur l'écrou du milieu, dans le coin de la salle. Prenez la Tablette d'obéissance, puis prenez les Cartouches sur l'une des étagères. De retour dans le corridor, allez à la porte ouest et prenez les Herbes rouge et verte, le Spray, les Munitions et les Bouteilles vides à l'intérieur.

ATTENTION

■ Le corridor était vide quand vous l'avez laissé, mais un zombie sangsue s'y est installé. Dépassez-le, essayez de ne pas vous faire toucher plutôt que de l'éviter complètement.

Revenez à la salle centrale, esquivez les zombies sangsues au passage. Guérissez-vous, puis sortez du bâtiment par la porte de devant, prenez la Batterie avec vous. Placez-la dans le trou du mur (à droite des portes), puis examinez-la pour activer l'ascenseur. Montez sur la caisse avec Billy et poussez-la contre le pilier, près des portes. Montez sur la caisse pour obtenir la Tablette de discipline, avant de rentrer pour sauvegarder.

ATTENTION

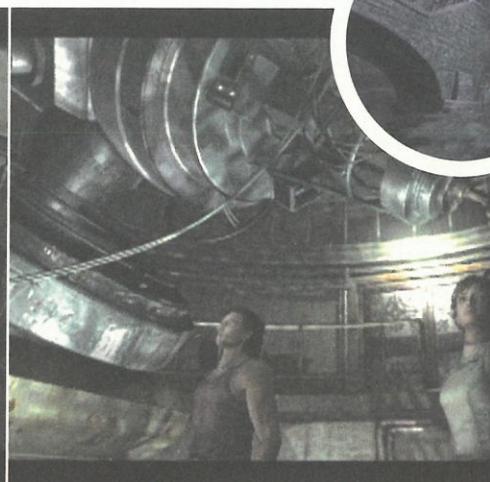
■ Remplissez votre inventaire de réserves, ainsi que des trois Tablettes – vous en aurez besoin.

ON CONTINUE (4.3)

Allez dans le corridor est au premier étage et montez les escaliers. Un groupe d'insectoïdes essaie d'attaquer, prenez la porte au nord avant qu'ils ne vous atteignent. Prenez les munitions près de la porte, puis descendez l'échelle vers la plate-forme centrale. Mettez les Tablettes dans leurs

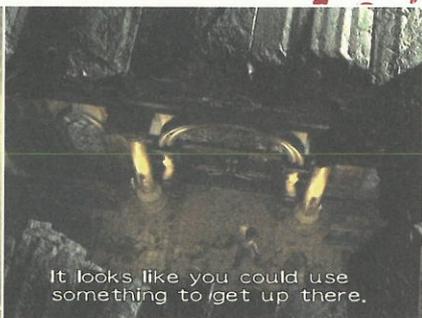
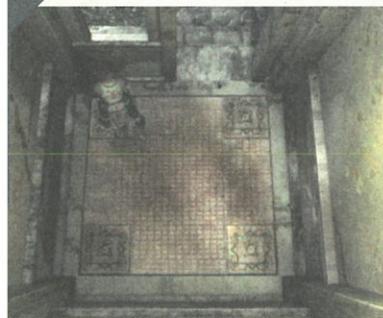
encoches à la base du télescope et regardez la séquence résultante, changez de disque quand le jeu vous le demande.

Votre tâche suivante est de déplacer tous les objets que vous avez laissés dans le Centre, dans cette salle. Jetez tout, sauf le Fusil, puis revenez par là où vous êtes arrivé. Vous arrivez sur un petit chemin derrière le Centre, avec des singes. Explotez-les au Fusil, prenez les **Herbes vertes** et déverrouillez la porte pour revenir dans le bâtiment principal. Prenez le plus d'objets possible et laissez-les dans l'observatoire – si vous en avez trop, vous devez faire plusieurs voyages et laissez de votre équipement sur le pont, dans la zone suivante.



LE LABORATOIRE

BILLY ET REBECCA TRAVAILLENT PEUT-ÊTRE ENSEMBLE, MAIS ILS NE SE VERRONT PAS BEAUCOUP ICI.



It looks like you could use something to get up there.

CHAUVE-SOURIS

Sale bête – équipez le Lance-grenades et traversez l'église, vers les doubles portes. Mettez-vous dos à elles, visez vers le haut et ne tirez que quand la chauve-souris vole vers vous. Elle attaque avec sa morsure et attrape Billy, le lâchant près de l'autel. Quand vous avez touché le boss plusieurs fois, des petites chauves-souris apparaissent et plongent sur vous. Ne les tuez pas directement, car il y en a trop et elles ne s'arrêtent pas. Passez plutôt au Fusil à pompe et continuez d'attaquer le boss. Certaines des petites chauves-souris seront pris dans les tirs, vous rendant la vie plus facile. Vous pouvez attaquer de plus loin, car le Fusil à pompe est plus précis. Si vous manquez de munitions ou d'énergie, sortez de l'église, rechargez-vous et revenez continuer le combat.

devez affronter la **Chauve-souris**. Quand elle est morte, sortez et faites prendre le Grappin à Billy, avant de rentrer.

Utilisez le Grappin près de la porte, pour monter sur le toit. Descendez l'échelle au bout, puis appuyez sur le bouton au mur et prenez l'**Herbe rouge**, avant de passer par la porte. Faites-vous rejoindre par Rebecca, puis préparez-vous à entrer au labo.



ATTENTION

■ Assurez-vous d'avoir tout ça : le Grappin, le Fusil à pompe, le Pistolet amélioré (ainsi que leurs munitions), les Balles de Magnum et des Cocktails Molotov.

ATTENTION

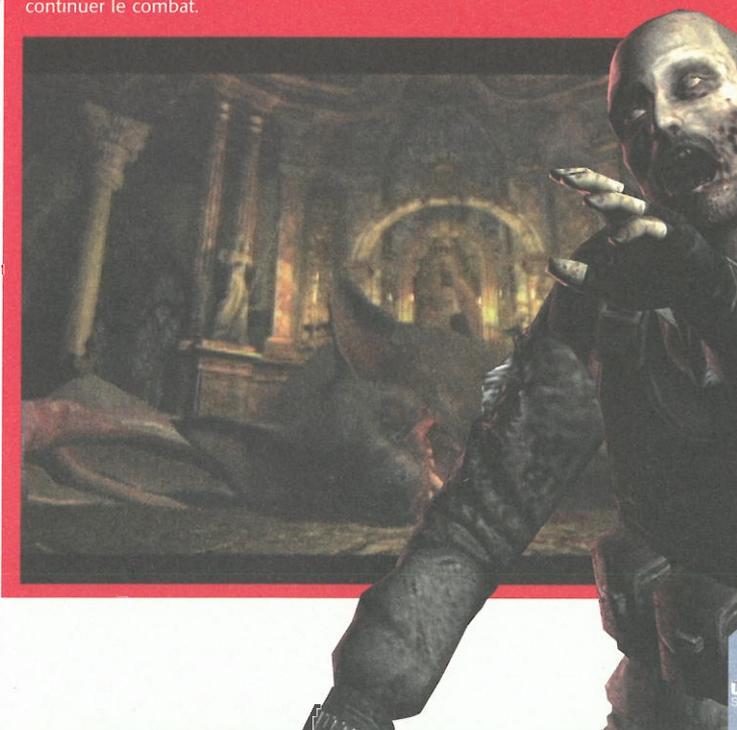
■ Équipez Billy avec le Lance-grenades chargé de Grenades napalm, ainsi que le Fusil, ses cartouches et des objets de guérison.

EXPÉRIENCE RELIGIEUSE

(5.1)

Envoyez Rebecca dans le bâtiment à l'est et allez sur la dalle en haut à gauche de l'écran. Changez de perso et entrez dans l'église, laissez Rebecca sur la dalle. Envoyez Billy dans la salle à l'est et prenez les Cartouches et les Grenades napalm, avant de sauvegarder avec les Rubans encrues. Quand vous revenez dans l'église elle-même, vous

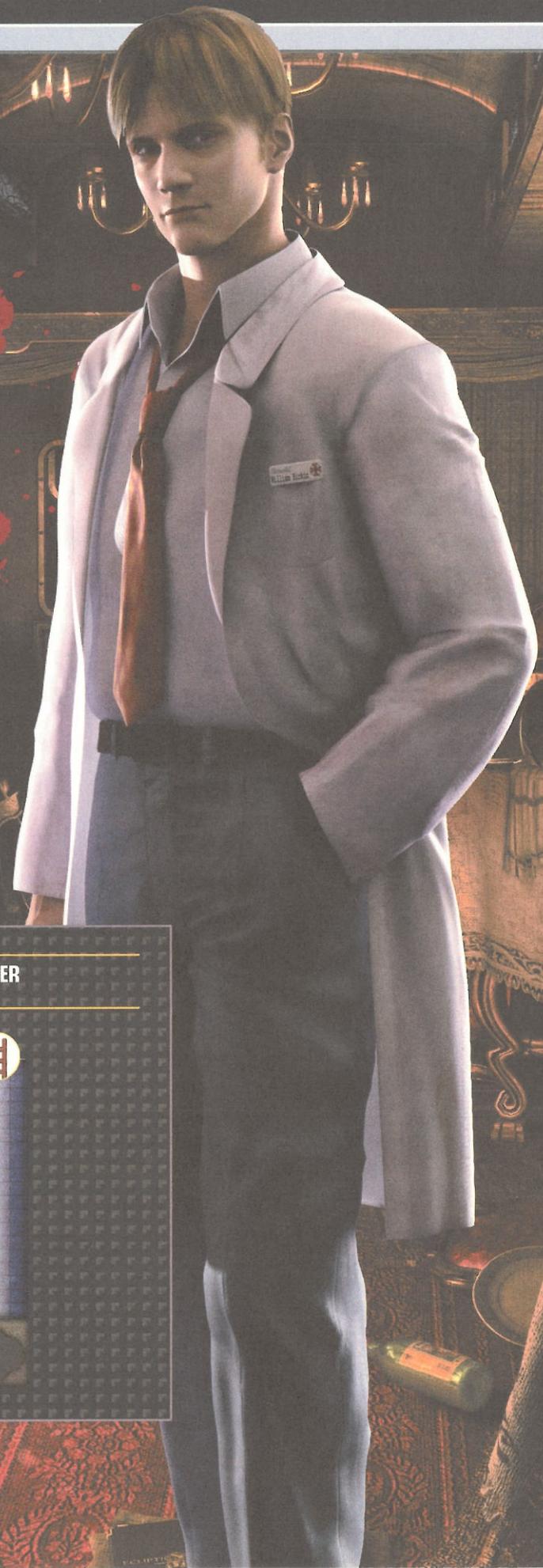
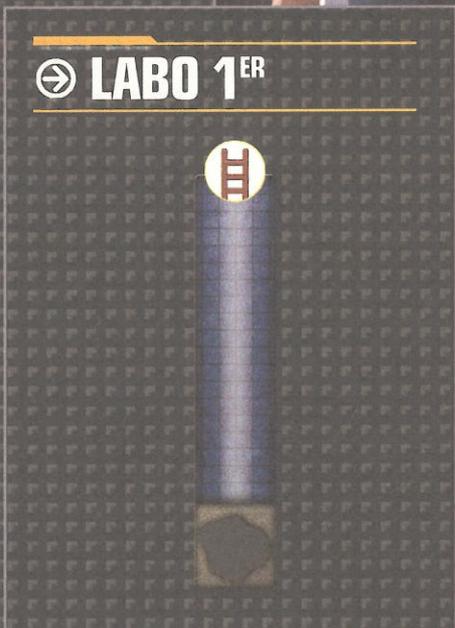
SUITE EN PAGE 91 ►



➔ LABO RDC



➔ LABO 1^{ER}



LABO SOUS-SOL

RAPPORT D'ENQUÊTE

RAPPORT B.O.W

CROISSANCE DES SANGSUES

JOURNAL DU MANAGER

LÉGENDE

-  CADRAN
-  CAPSULE SANGSUE
-  PRODUIT ROUGE
-  AGENT DÉPOUILLEUR
-  DALLE

LABO 2^E SS





 **Faites des cocktails Molotov et regardez les Zombies cramer !**



DANS LE LABO

5.2

Utilisez l'ascenseur à l'ouest de l'église puis prenez la porte au bout du corridor. Prenez le document, puis utilisez les Rubans encreurs pour sauvegarder. Assurez-vous que Rebecca ait le Pistolet amélioré, ses Munitions, le Fusil et le Grappin avant d'aller dans le coin sud-est de la salle et ramenez Billy dans le corridor. Utilisez le Grappin avec Rebecca pour aller dans le trou au plafond, puis jetez-le pour prendre le Réservoir. Allez autour des étagères

au centre et prenez les Bouteilles vides avant que le zombie ne se transforme. Créez des Cocktails Molotov et lancez-les sur le zombie. Prenez la Capsule sangsue dans la machine derrière. Prenez le document, ainsi que la Carte du laboratoire sur le mur près de la porte. Allez dans la salle à l'ouest et explosez le zombie à droite avant qu'il ne se lève. Prenez le document sur la table, puis prenez le Produit chimique rouge dans le cylindre au coin et mélangez-le avec le Produit chimique vert pour former l'Agent dépouilleur. Combinez-le avec

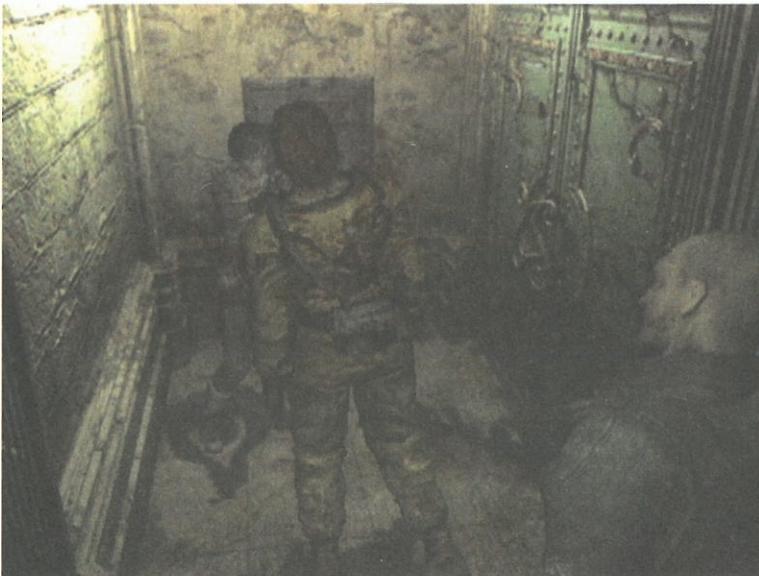
la Capsule sangsue pour former le Charme sangsue noir.

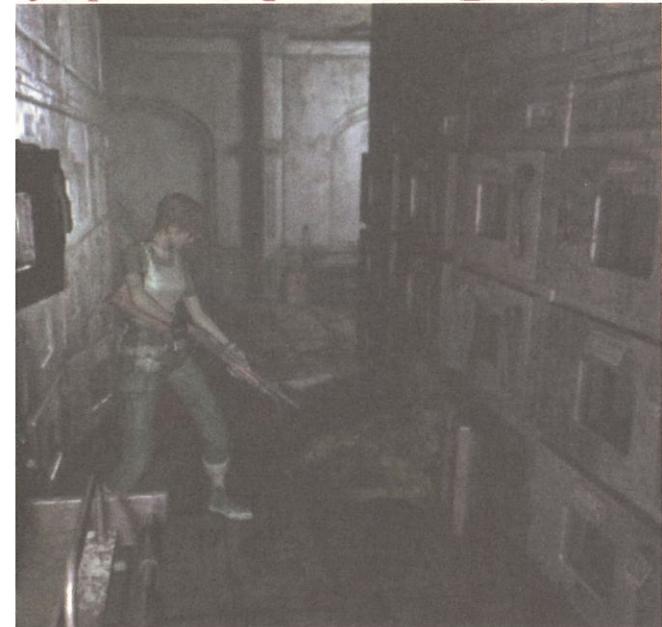
PETIT ASCENSEUR

5.3

Prenez les Cartouches sur les étagères, puis faites ouvrir la porte ouest par Rebecca. Tuez les trois zombies à côté et envoyez le Pistolet amélioré dans l'ascenseur près de la porte. Faites entrer Billy à nouveau dans la salle avec la Machine à écrire et prenez le Pistolet amélioré dans l'ascenseur avant que le zombie n'attaque. Tuez-le, puis envoyez les Cartouches, avant de recevoir les Munitions et le Charme noir en retour. Ramenez Billy dans le corridor, assurez-vous qu'il ait les Cocktails Molotov avant de revenir à Rebecca.

Faites-lui prendre le document et le Spray de premier secours, avant de revenir au corridor du premier étage appuyez sur le bouton au bout. Revenez à Billy et équipez les Molotovs si ce n'est déjà fait. Utilisez les pour tuer le zombie sangsue puis traversez le corridor derrière, ignorez les **Herbes rouge et verte**. Utilisez le Charme noir sur la porte à l'ouest et allez à l'intérieur. Prenez les Munitions de pistolet, le Circuit de régulation d'entrée et la Vieille photographie, puis regardez la séquence. Prenez la porte au sud et tuez les zombies, avant de fouiller l'arrière de la salle pour trouver le Charme sangsue vert. Revenez dans la salle avec la Machine à écrire et envoyez le Charme dans l'ascenseur





⤴ Ne vous laissez pas surprendre par les Hunters – soyez toujours prêt.

CHASSÉ (5.4)

Prenez le Charme vert avec Rebecca, utilisez-le sur la porte au sud. Tuez le zombie rampant sur le sol, puis tuez celui sur la gauche, sortant de l'un des containers. Prenez les deux paquets de Munitions et l'Agent de stérilisation. Sortez de la salle, avant de partir pour envoyer les Munitions dans l'ascenseur. Ramenez Rebecca dans la chambre à gaz et utilisez l'Agent de stérilisation sur la

console à côté de la fenêtre. Tuez le zombie dedans et entrez rapidement et tournez-vous car un autre vous attaque par derrière.

ATTENTION

- Donnez à Rebecca un objet de guérison ou assurez-vous que son énergie soit à fond avant.

Prenez la Clé de la salle d'élevage ici et utilisez-la pour ouvrir la porte au bout est du corridor. Equipez le Fusil

à pompe, puis traversez la salle. Deux hunters vous attaquent au tournant, alors assurez-vous d'être préparé. Quand ils sont morts, prenez le Rapport au sol et le Cadran dans l'une des cages. Envoyez le Cadran dans l'ascenseur, avant de changer de personnage (Billy, donc).

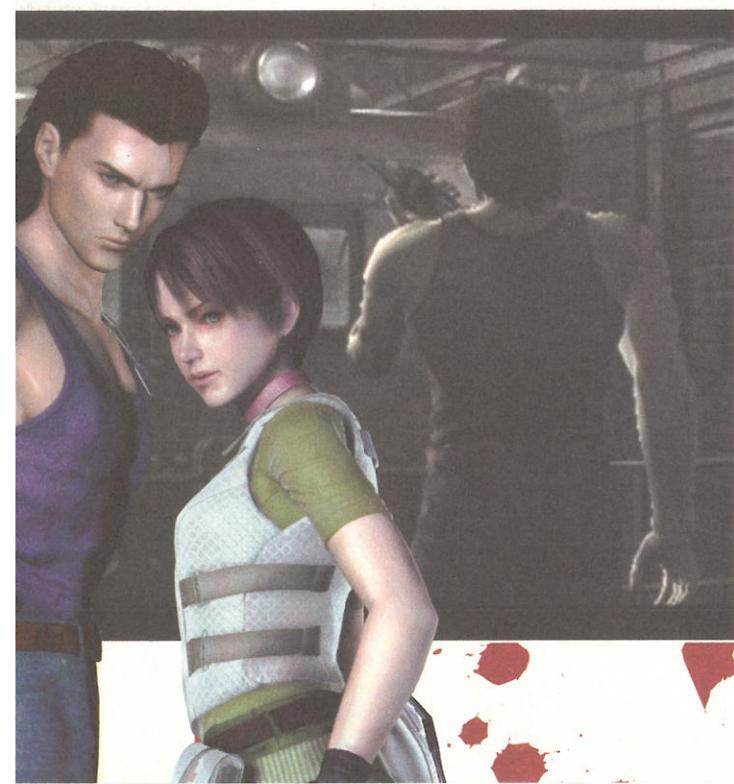
COURTE RÉUNION (5.5)

Prenez le Cadran dans l'ascenseur, puis allez dans le corridor et mettez-le sur la porte. Résolez l'Enigme, puis entrez dans la salle et regardez la séquence. Tirez le levier sur le mur sud, puis prenez le Système de régulation de sortie près de la cabine. Passez à Rebecca et prenez le Grappin là où vous l'avez laissé, utilisez la carte pour vous aider à le trouver. Allez dans la salle au nord du corridor et descendez l'échelle pour retrouver Billy. Faites utiliser le Grappin à Rebecca sur le trou au plafond, dans le coin nord-est, puis posez-le – vous

n'en aurez plus jamais besoin. Prenez les Cartouches au sol, puis déverrouillez la porte et faites monter Billy d'en bas. Faites quelques Cocktails Molotov à partir des Bouteilles vides et du réservoir d'essence ici, puis placez les Systèmes de régulation dans leurs encoches, dans le bureau. Cela fait, il est temps de revenir au labo et dans l'église, après avoir tout posé, excepté votre Pistolet amélioré et les Munitions. Prenez le plus d'objets que vous le pouvez et laissez-les au deuxième sous-sol, près du téléphérique. Faites attention à l'extérieur de l'Eglise, car il y a beaucoup de zombies qui sont apparus.

ATTENTION

- Assurez-vous que Rebecca transporte les Cocktails Molotov, le Pistolet amélioré, ses Munitions et les Balles de Magnum. Donnez à Billy le Lance-grenades et les Grenades ainsi que le Fusil et ses cartouches.

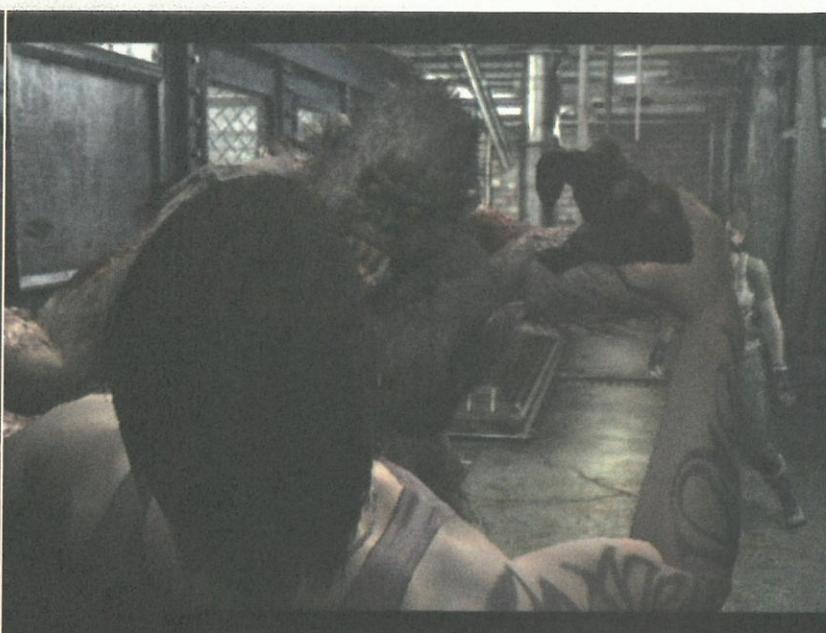


ENIGME CADRAN

L'indice de cette énigme peut être trouvé dans le document de croisance des sautes. Il faut compter les sautes mentionnées dans le texte et tourner le cadran sur les chiffres correspondants. Si vous ne voulez pas vous fatiguer, le code est « 482 ». Ne vous inquiétez pas de saisir le chiffre, il n'y a pas d'importance.



Please enter the fourth digit



PETITE BALADE

5.6

Sauvegardez, puis essayez d'entrer dans la cabine. Quand la séquence se termine, équipez Rebecca des Molotov et brûlez le zombie sangsue. Cela fait, descendez l'échelle et prenez le Système de rég. de Sortie dans le bureau, au milieu d'un groupe de sangsues. Remettez-le dans son encoche, puis courez avant d'être attaqué. Posez le plus d'objets possible dans la cabine, prenez-en le plus possible. Prenez le Magnum sur le cadavre, avant d'utiliser le panneau de contrôle à côté pour aller à la zone suivante.



➔ USINE SS1



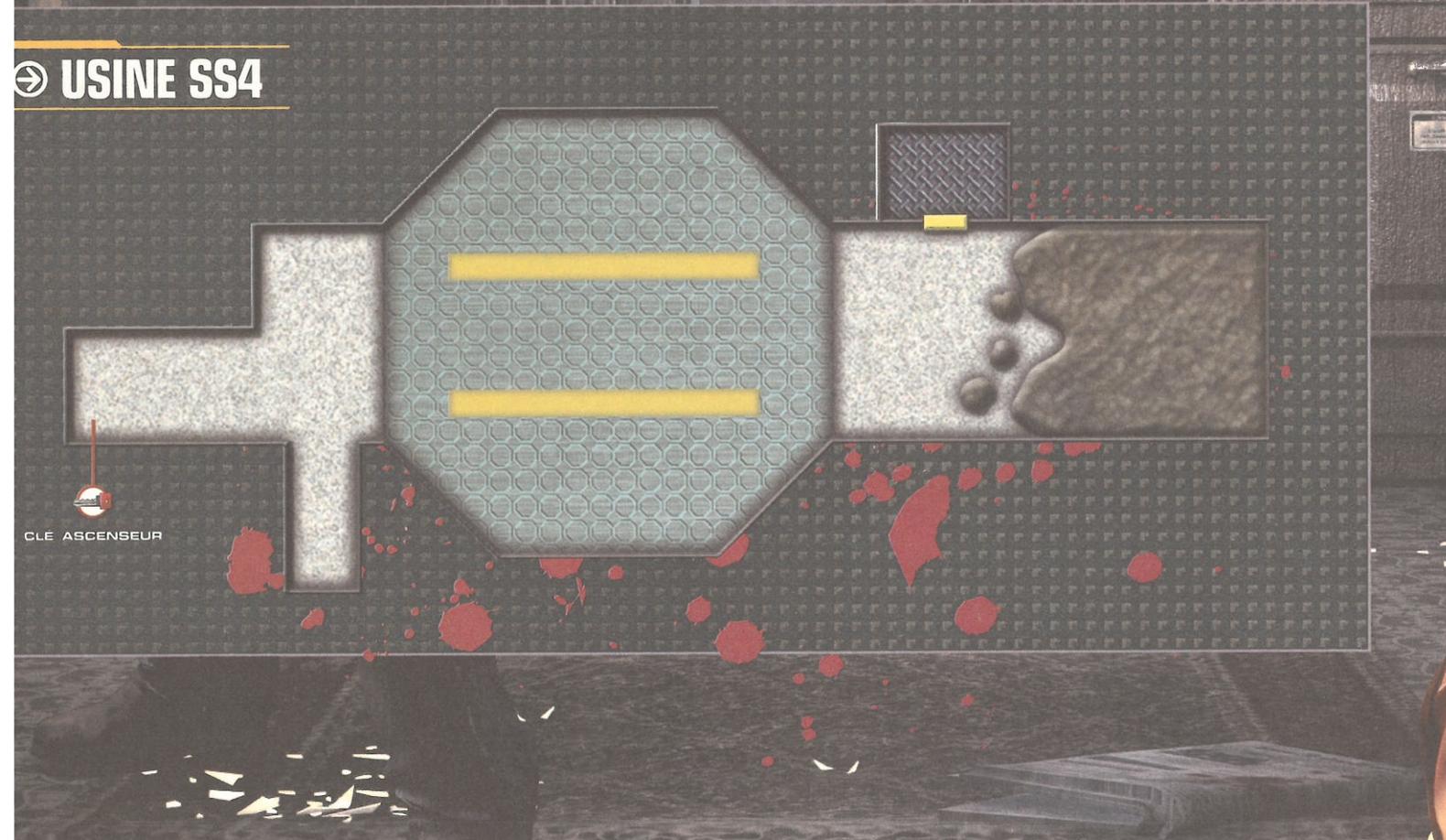


➔ USINE RDC

PLAN DE L'USINE



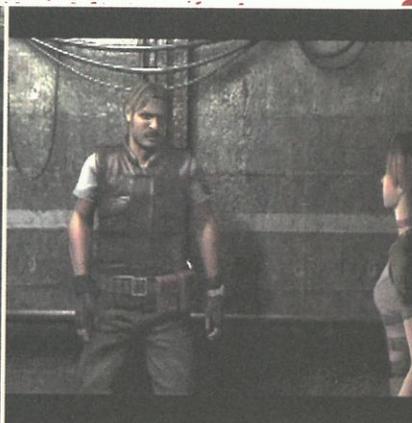
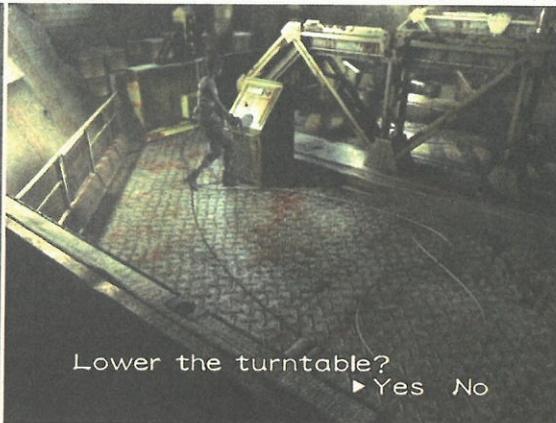
➔ USINE SS4



CLÉ ASCENSEUR

L'USINE

REBECCA EST SORTIE DU LABO, MAIS QU'EST-IL DONC ARRIVÉ À BILLY ?



VISAGE FAMILIER

(6.1)

Prenez les **Herbes vertes** dehors, puis montez les escaliers et ouvrez la porte au sud. Allez sur le petit ascenseur à gauche, appuyez sur A et descendez prendre la Clé de l'usine au bout de cette section. Examinez-la pour l'identifier comme Clé haute, puis regardez le moniteur sur le mur. Deux hunters sont apparus là où vous êtes arrivé, mais vous pouvez fuir, plutôt que de rester et combattre. Remontez en ascenseur, puis prenez la porte au sud. Prenez les Munitions, les

Cartouches, les Grenades et la Carte de l'usine (ou touchez-les juste, pour les marquer), avant d'utiliser les Rubans encreurs pour sauvegarder votre partie. Utilisez la Clé haute sur le panneau entre la Carte et les Munitions, puis prenez le Spray dans le placard, près de la porte. Il est bien caché et seule une petite section du placard est active quand vous appuyez sur A – si vous êtes au mauvais endroit, on vous dira qu'il est vide. Sortez de la salle et allez sur la plaque tournante qui est apparue, assurez-vous d'avoir un emplacement de libre avant de la faire.

Utilisez le panneau au nord-est de la plaque pour la faire bouger.



■ Ne laissez rien sur la plaque tournante ou dans la zone avec la Clé de l'ascenseur – vous perdriez tout !

Quand la plaque s'arrête, allez à l'ouest pour voir une scène. Prenez la Clé de l'ascenseur puis allez à l'est et utilisez la Clé sur le panneau à côté. Regardez la séquence, équipez le Magnum et préparez-vous à affronter le Tyrant.

ELÉVATION

(6.2)

Utilisez l'ascenseur et choisissez « Niv 1 » sur le panneau. Cela vous ramène là où le train s'est écrasé, au début du Centre d'entraînement. Utilisez cette opportunité pour prendre des objets laissés ici, puis utilisez l'ascenseur et choisissez « Niv 2 ». Cela vous ramène au premier sous-sol de l'Usine – tuez le hunter avec une balle de Magnum, avant de prendre les Balles, les Munitions et les **Herbes rouge et verte**. Prenez le plus d'objets que vous pouvez car vous pouvez les transporter par l'ascenseur, et les laisser dedans. Une fois prêt, appuyez sur « Niv 4 » pour entrer dans l'Usine de traitement.

BOSS : TYRANT

Ce boss semble difficile, mais il ne l'est pas si vous savez quoi faire. Eloignez-vous de lui, puis attendez qu'il se baisse – il est sur le point d'attaquer. Dès que le Tyrant se met dans cette position, esquiviez sur la droite, assurez-vous d'avoir assez d'espace. Il est important d'aller sur la droite (ou en direction anti-horaire dans la zone), car ainsi la griffe du boss ne vous touche pas. Le Tyrant s'arrête après avoir attaqué, vous donnant le temps lui tirer dessus par derrière. Faites-le, puis préparez-vous à esquiver. Continuez jusqu'à ce qu'il soit battu.



🌀 Courez dans le sens anti-horaire pour l'éviter.

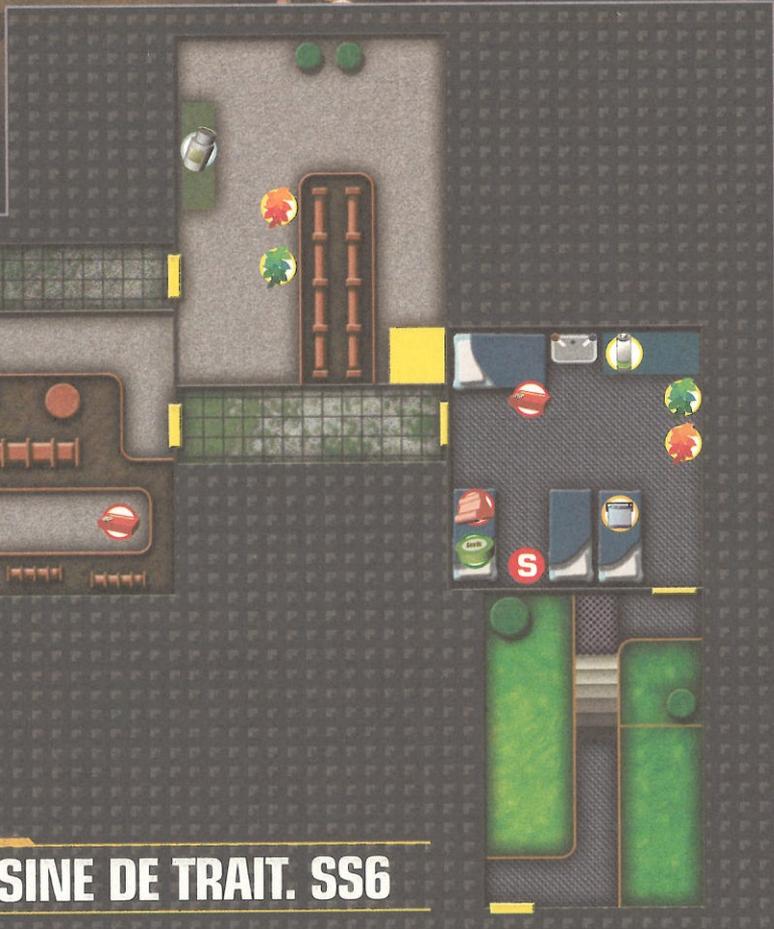


USINE DE TRAIT. SS5

USINE DE TRAIT. RDC

LÉGENDE

- PRODUIT ROUGE
- BATTERIE VIDE
- PRODUIT BLEUE
- POIGNÉE
- EAU INDUSTRIELLE
- CARTE
- CARTE MÈRE



USINE DE TRAIT. SS6

PLAN DE L'USINE

➔ USINE DE TRAIT. SS7



➔ USINE DE TRAIT. SS8

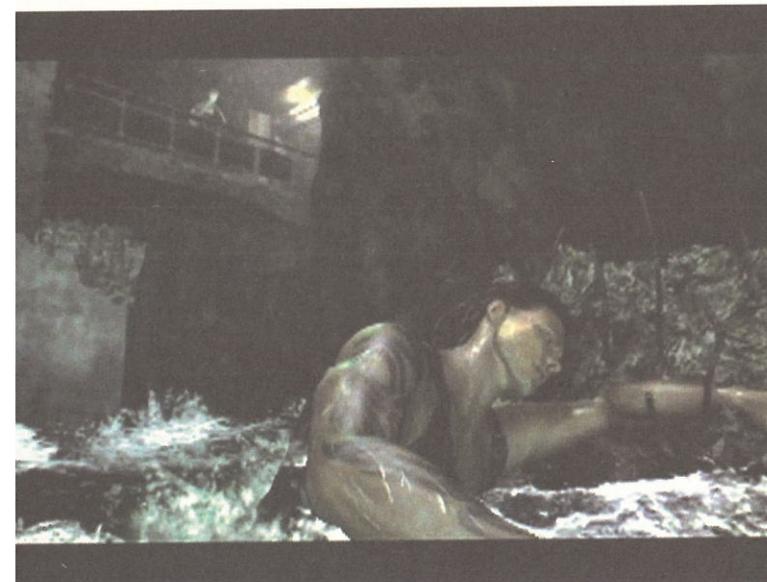


➔ USINE DE TRAIT. SS9



USINE DE TRAITEMENT

ÇA, C'EST LA ZONE FINALE. CE QUI VEUT DIRE QUE QUELQUE CHOSE DE GROS ET MÉCHANT VOUS ATTEND...



⤴ Ce Zombie est rapide – le combat pourrait être difficile.

PUISSANCE

██████
██████
██████
(7.1)

regardez la séquence en sortant l'ascenseur, puis traversez le et prenez le Réservoir, les nitions et les Rubans avant de vegarder. Résolvez l'Enigme de grille en utilisant le panneau et isez l'ascenseur dans le coin sud de la salle. Utilisez le Pistolet élioré pour exploser les zombies

ici, puis combinez les Bouteilles vides avec le Réservoir d'essence, pour obtenir plus de Cocktails Molotov. Combinez les **Herbes rouge** et **verte**, puis passez par la porte à proximité. Vous rencontrez un zombie sangsue dans le corridor, armez-vous de Molotovs et lancez-en dans sa direction. Quand il est mort, prenez la porte au bout du corridor et tuez le zombie dedans.



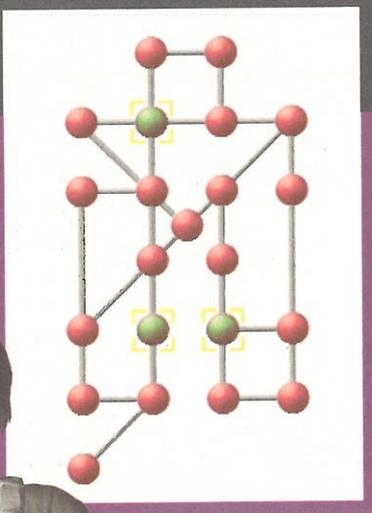
⤴ Est-il indestructible ?



04

ENIGME GRILLE

Pour résoudre cette énigme, il faut choisir trois points sur la grille pour faire passer le courant. Les points éloignés de deux espaces seront activés aussi, et toutes les lumières doivent passer au vert pour continuer. Choisissez les points indiqués sur le diagramme pour résoudre le courant et continuer dans le jeu.



Prenez les Bouteilles vides et faites d'autres Cocktails Molotov, avant de descendre. Prenez et combinez les **Herbes rouge** et **verte** ici, avant d'ouvrir la porte pour accéder à la zone suivante.

ESSAIM DE ZOMBIES

██████
██████
██████
(7.2)

Prenez les Cartouches si possible, avant de passer par la porte sud et descendre les escaliers. Après avoir retrouvé Billy (Youpi !), remontez et divisez votre équipe. Cela fait, envoyez Billy dans le trou et faites monter les escaliers à Rebecca, vers le panneau de contrôle. Résolvez l'Enigme des caisses, puis traversez le pont de caisses et prenez la Poignée. Revenez dans le corridor au sixième

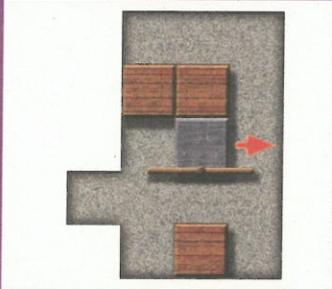
sous-sol et tuez les zombies apparus. Utilisez la Poignée sur la porte à mi-chemin, puis envoyez quelqu'un armé du Pistolet amélioré. Tuez la horde de zombie à l'intérieur (il y en a six, y compris celui au sol), avant d'amener votre partenaire. Prenez les Munitions dans le coin sud-est et montez à l'échelle au nord-ouest. Tuez le zombie ici, puis utilisez Rebecca pour mélanger les deux **Herbes vertes**, mettez le Produit chimique rouge dans son Système de mélange et prenez le document.

ATTENTION

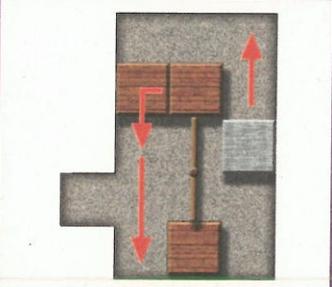
■ Assurez-vous d'avoir le Magnum, le Fusil et le Pistolet amélioré pour cette section. Des objets de guérison peuvent également servir.

ENIGME CAISSES

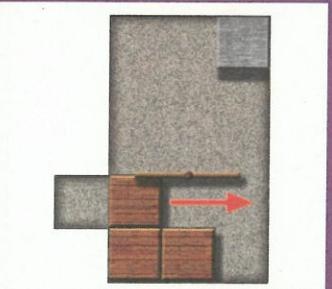
Cette énigme peut prendre du temps et est assez difficile. Vous devez déplacer les caisses en bois au bout sud du trou, et laissez celles de métal dans la zone au nord.



Commencez par pousser la caisse de métal à droite, puis parer dans Rebecca tourne la grille à droite.



Poussez la caisse de métal dans le coin supérieur droit et poussez les deux en bois en bas de la zone. Loin du mur de gauche, avant de tourner la grille à gauche.



Poussez la seule caisse mouvante à droite, puis allez dessus et tournez la grille à gauche encore.



Déplacez la dernière caisse contre le mur du pas et sortez du trou avant que Rebecca ne rebaisse le plan.

Ne vous laissez pas dépasser en nombre - il y a beaucoup d'ennemis ici.



Une échelle tombe du plafond - que peut-il y avoir en haut ?



REUNION PAS AMICALE (7.3)

Redescendez l'échelle et équipez le Magnum avant d'ouvrir la porte à l'est. Explodez les hunters dans le corridor, puis entrez dans la salle au bout. Fouillez-la pour trouver des Herbes, des Munitions, des Grenades napalm, des Rubans encreurs, un Spray et un document. Sauvegardez votre partie et prenez la porte au sud pour découvrir que la salle est recouverte de sangsues. Traversez-la, puis passez le pont jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle avec trois zombies de l'autre côté.

Explodez-les avec le Pistolet amélioré, avant de prendre les Cartouches et le Journal du gérant de l'usine de traitement.

ATTENTION

- Équipez Billy avec le Fusil, le Magnum, leurs Munitions et de quoi le guérir.

Envoyez Billy dans l'ascenseur, puis au bout au sud. Le Tyrant apparaît à nouveau et vous devez le combattre une fois de plus. Quand il est mort, appuyez sur le bouton au bout de la salle pour faire descendre une échelle du plafond. Montez dessus pour trouver la

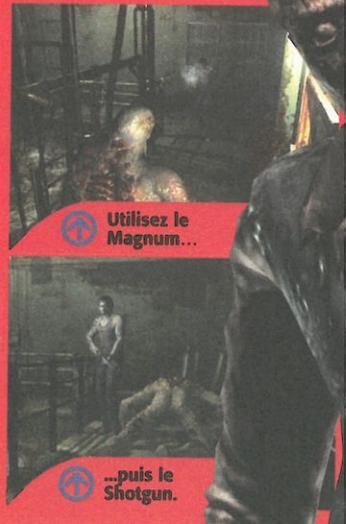
Carte mère sur le sol, puis redescendez et montez en ascenseur avec Rebecca. Placez la Carte mère dans la console du coin nord-ouest, puis envoyez Rebecca dans la nacelle.

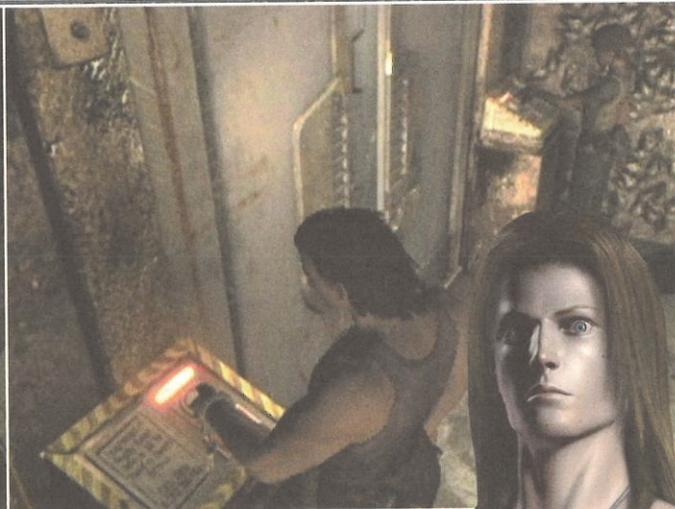
SALE BARRAGE (7.4)

Prenez les Grenades Acides près des escaliers, puis utilisez le levier sur le panneau au milieu de la salle. Regardez la scène avant de passer à Billy et prenez l'ascenseur vers le sous-sol 9. Notez les Herbes vertes, puis traversez le barrage, esquiviez les grenouilles au passage. De retour dedans, tuez les zombies avant de prendre les Cartouches et les Munitions. Prenez la porte au nord, puis montez les escaliers, tuez l'insectoïde au sommet. Faites rejoindre Billy par Rebecca, puis prenez les Grenades acides et le Produit chimique bleu, avec Rebecca. Combinez les Produits chimiques rouge et bleu pour faire de l'Acide sulfurique. Faites prendre à Rebecca l'Eau industrielle, combinez-la avec l'Acide sulfurique pour faire du Carburant à batterie. Envoyez les deux personnages en bas et prenez la Batterie vide sur l'étagère. Avant de pouvoir faire quoi que ce soit, une paire d'insectoïdes attaque. Explodez-les au fusil, puis combinez le Carburant avec la Batterie vide pour faire une Super Batterie.

BOSS : TYRANT 2

S'il vous reste beaucoup de Balles de Magnum, cela devrait être facile. Équipez-le et ouvrez-le feu - chaque tir peut assommer le Tyrant, vous donnant le temps de reculer. Attendez qu'il récupère, et tirez à nouveau. Quand il est temps de recharger, faites-le dans l'écran de statuts afin que le Boss ne vous attaque pas. Vous manquerez sûrement de munitions lors du combat, alors passez au Fusil à pompe. Il ne fait pas autant de dégâts, mais c'est la meilleure option qu'il vous reste et vous devriez avoir beaucoup de Cartouches. Il faut juste faire attention à ne pas vous faire coincer dans le cul-de-sac derrière. Tirez sans cesse pour que cela n'arrive pas.





BOSS : REINE SANGSUE

Le dernier boss se combat en deux fois, la première étant assez simple. Tirez tout ce que vous avez sur la Reine, en commençant par le Magnum. Jetez-le quand vous n'avez plus de balles, puis passez au Fusil et au Lance-grenades. Essayez de faire le plus de dégâts possible, le plus vite possible – le combat est chronométré et vous n'avez que cinq minutes avant la destruction du bâtiment. Si vous pouvez, positionnez vos personnages loin l'un de l'autre, de chaque côté du boss. Si la Reine récupère assez longtemps pour pouvoir attaquer, elle ne pourra pas endommager vos deux personnages. Quand vous avez fait assez de dégâts, une séquence commence et vous recevez un document. Passez toutes vos armes à Billy et laissez Rebecca déverrouiller les mécanismes. Faites tirer Billy plusieurs fois sur la Reine avec le Lance-grenades et essayez de l'éloigner de Rebecca vers le coin nord-est de la salle. Il est important que Rebecca ne se fasse pas toucher, car cela interrompt son travail, gâchant un temps précieux. Gardez la pression sur le boss avec Billy, en essayant de conserver des munitions – ce combat peut prendre du temps et vous devez le faire durer. Assurez-vous aussi de garder un œil sur les niveaux d'énergie – vous ne pouvez plus contrôler Rebecca mais vous pouvez toujours la guérir dans l'écran de statuts. Protégez votre amie jusqu'à ce qu'elle ouvre la 4ème serrure, et la partie est terminée – bravo, vous avez terminé Resident Evil Zero !



L'ARRIÈRE EN AVANT (7.5)

Montez les escalier et prenez la porte nord, puis une autre au nord vers celle la. Montez une autre volée d'escaliers pour vous retrouver dans la salle des caisses. Dans la salle suivante au nord, vous trouvez le chariot élévateur. Utilisez la Super batterie rechargeable, puis montez sur la caisse à proximité avec l'un des persos. Activez le chariot élévateur avec l'autre personnage et prenez la Carte clé au rebord. Cela fait, revenez à la Machine à écrire au sixième sous-sol et sauvegardez avec les Rubans rechargeables ici. Selon l'endroit où vous allez, des zombies sont peut-être apparus – descendez-les avec le Pistolet amélioré. Quand vous avez sauvegardé, descendez à la porte verrouillée neuvième sous-sol. Ouvrez-la avec la Carte sur le lecteur puis prenez les Balles de magnum dans le corridor. Utilisez vos meilleures armes et protégez vos deux personnages en mode coopération – vous devez affronter le Docteur Marcus de l'autre côté de la porte.

besoin. Cela fait, prenez les Clés de puits au sol, donnez-en à chaque personnage. Celui avec la Clé en or doit se mettre devant le podium à gauche de la porte sud, alors que l'autre doit aller sur la droite. Utilisez les deux Clés, puis prenez les Herbes rouge et verte, les Grenades, les Cartouches et les Sprays de premier secours de l'autre côté. Sauvegardez votre partie en utilisant la Machine à écrire et les Rubans, avant de donner à Billy deux de vos armes, laissez Rebecca avec une. Cela fait, allez sur l'ascenseur et utilisez le panneau pour bouger. Au sommet, vous devez combattre la Reine sangsue – bonne chance !

BOSS : DR MARCUS

Courez au coin sud-est de la salle, où vous trouvez des Balles de magnum sur le sol. Si vous y allez tout de suite, les deux personnages devraient esquiver la première attaque du Docteur. Tirez sur Marcus avec tout ce que vous avez ! Si vous pouvez aller derrière lui, c'est mieux – de cette position, vous pouvez l'assommer, il ne peut riposter. Un bon endroit pour cela est près des portes au sud – c'est assez vaste et c'est à l'ouest des Balles que vous avez pris. Essayez de laisser l'attention du boss sur Billy – il a plus d'énergie que Rebecca. Tirez tout ce que vous avez sur cet ennemi très puissant et il devrait mordre la poussière avant que l'énergie des personnages ne soit trop basse.



C'EST LA FIN (7.6)

Prenez le Pistolet amélioré et ses munitions – vous n'en aurez plus.



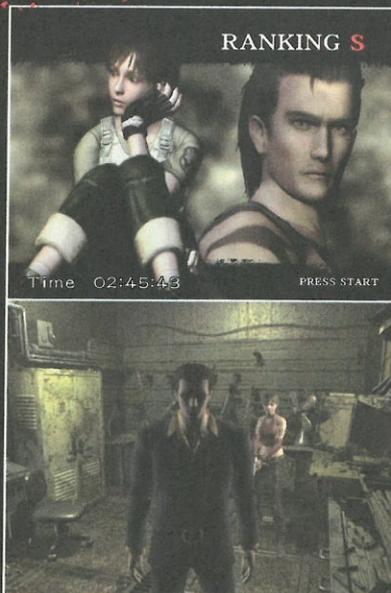
SECRETS

CLASSEMENT

Vous devez finir le jeu en Normal ou mieux pour obtenir ces bonus – seul le jeu Chasseur de Sangsue est débloqué quand vous finissez l'aventure en Facile. Ne vous inquiétez pas de votre rang la première fois, car vous avez besoin d'un objet ou deux remporté dans le mini-jeu pour finir en moins de 5 heures.

RANG	TEMPS	BONUS
S	3:30 ou moins	Clé du placard, Chasseur de Sangsues, Mitrailleur, Lance-roquettes
A	3:31 – 5:00	Clé du placard, Chasseur de Sangsues, Mitrailleur
B-D	5:01 ou plus	Clé du placard, Chasseur de Sangsues

Une fois débloqué, Rebecca commence avec le Lance-roquettes, Billy avec la mitrailleur. La clé du placard (détenue par Rebecca) ouvre un placard dans la même salle que le fusil de chasse, dans le train. En l'utilisant, Rebecca peut choisir entre un habit de cuir ou un costume de cow girl, alors que Billy porte un smoking. Le jeu Chasseur de Sangsues est accessible en choisissant votre sauvegarde puis l'option « Extra ». Assurez-vous de lire les instructions avant de commencer.



CHASSEUR DE SANGSUE

- Ce mini-jeu est difficile – le Centre d'entraînement est rempli de monstre Zombies Sangsues jusqu'aux araignées but est de trouver 100 charmes, Rebecca pouvant prendre les verts, Billy les bleus prennent de la place dans votre inventaire (10 par emplacement) et ne peuvent être jetés. Essayez de tuer les ennemis avant de les prendre, afin de garder de la place dans les armes.

- Les ennemis sont toujours aux mêmes endroits, mais les objets peuvent varier. Les herbes et les armes apparaissent toujours aux mêmes endroits, mais le type de bonus peut être différent à chaque partie. Par exemple, là où il y avait un Magnum une fois, vous trouverez une Mitrailleur une autre fois. Cela dit, une arme et ses munitions se trouvent toujours au même endroit... Descendez dans le trou vers le sous-sol (du côté du train) et vous verrez des cartouches de fusil à pompe dans les égouts. Ce que vous ne voyez pas c'est le fusil lui-même est caché sous l'eau, à côté. Prenez-le rapidement pour vous faciliter la vie dans le Centre d'entraînement.

- S'il vous manque des munitions et de l'énergie, allez dans l'aile ouest au rez-de-chaussée, après avoir laissé tous vos objets dans la salle centrale. Un personnage devrait pouvoir esquiver facilement les Zombies sangsues. Il n'y a pas de Charmes à collecter ici, mais la visite vous permet vraiment de détourner.

- En finissant le mini-jeu vous obtenez des bonus, dépendant du nombre de Charmes que vous avez trouvés. N'oubliez pas qu'un des personnages meurt avant de sortir du Centre, ses Charmes ne seront pas comptés.

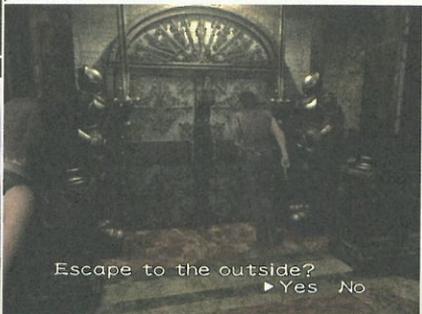
CLASSEMENTS SANGSUES

Sortez par la porte principale dans le mini-jeu pour le quitter. Selon le nombre de Charmes trouvés, vous pouvez obtenir les objets de la liste suivante :

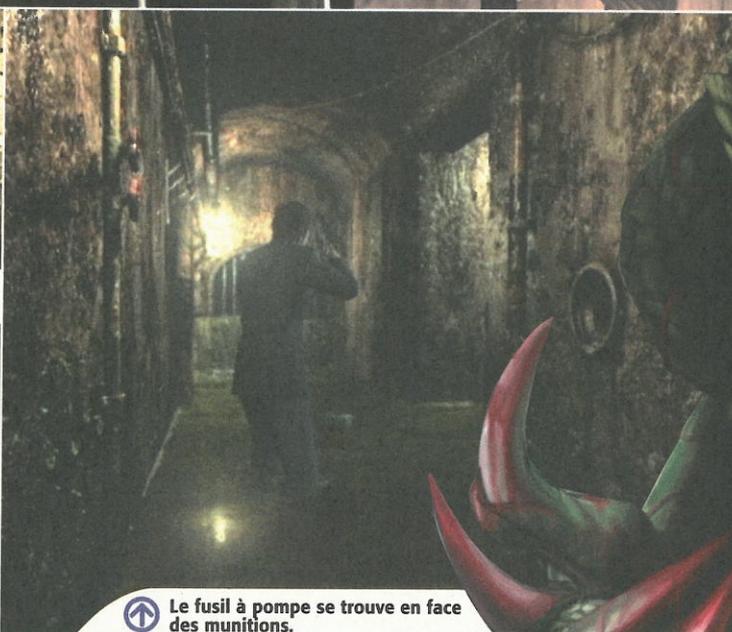
RANG SANGSUES	BONUS	DESCRIPTION
A	100	Toutes les armes, Munitions infinies
B	90-99	Revolver Magnum, Apparaît dans la cabine 202
C	60-89	Fusil de chasse, Munitions illimitées pour le fusil
D	30-59	Pistolet, Munitions infinies pour le pistolet
E	1-29	Munitions de Mitrailleur, Les fait apparaître dans le jeu



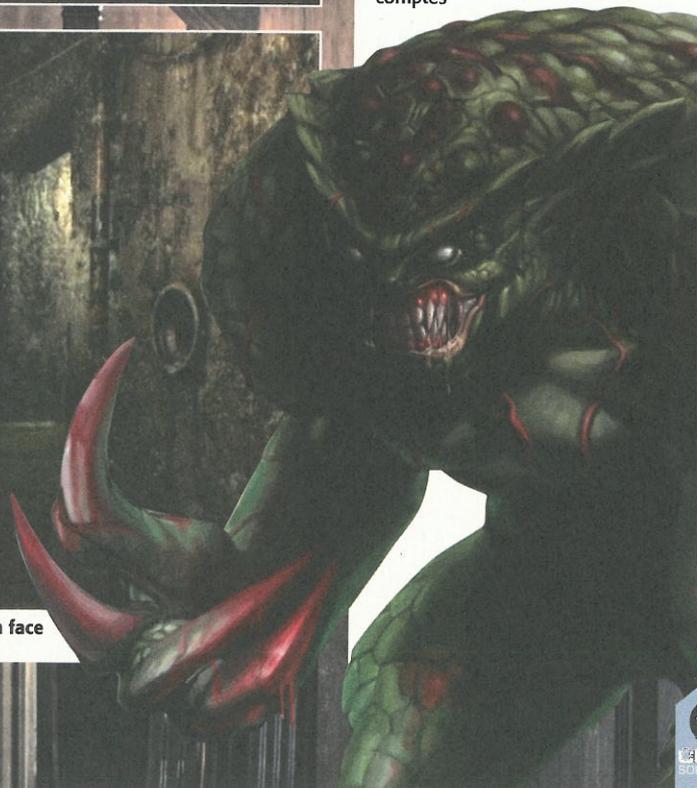
Il est facile de se faire dépasser en nombre dans ce mode.



Escape to the outside?
▶ Yes No



Le fusil à pompe se trouve en face des munitions.



MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

Mortal Kombat est de
retour, plus sanglant que
jamais et rempli de
nouveaux personnages.
Utilisez ce guide pour
débloquer tous les secrets
et connaître les Fatalités.



DANS TOTAL CUBE 5

"LE MEILLEUR JEU DE
BASTON 3D DE LA
CONSOLE."

LION

CUBE
SOLUTIONS
Pas trop dur, mais un tas de
secrets à trouver.

DIFFICULTÉ

7/10

FAIBLE DUR MOYEN

INFORMATIONS

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

DÉVISEUR : MIDWAY
DÉVELOPPEUR : MIDWAY
GENRE : BEAT-'EM-UP
PRIX : 50 €
JOUEURS : 1-2



SHANG TSUNG

STATUT : SORCIER
 ALIGNEMENT : MAUVAIS
 POIDS : 105 KILOS
 TAILLE : 1,80 M
 STYLES : SERPENT / GRUE
 ARME : EPEE

COUPS SPÉCIAUX

- Straight Fireball
- 3D Fireballs (loin)
- 3D Fireballs (près)
- Soul Steal

KOMBOS SERPENT

- Spiritual Snake Trail
- Blinding Strike
- Soul Catcher
- Serpent Touch
- Thrusting Fang
- Rattle Snake
- Hissing Strikes
- Cold Blooded
- Poisonous Snake
- Lethal Venom
- Snake Eyes
- Cobra Revenge

KOMBOS GRUE

- Crazy Wings
- 3-Hit Wings
- Sidewinder
- Triple Chin Punch
- Death Bed
- Raging Beak
- Final Withdrawal
- Hunt Down

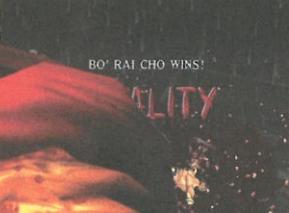
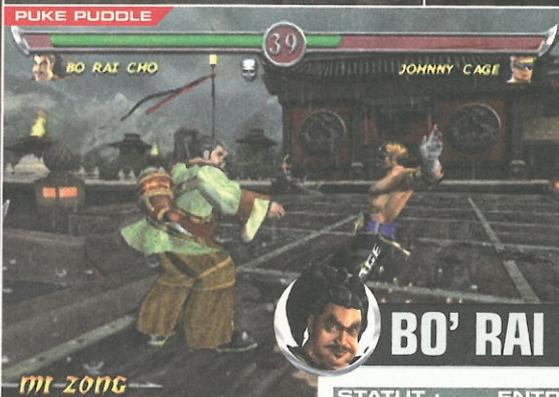
KOMBOS ÉPÉE

- Deadly Blade
- Ancient Strike
- Soul Sucker
- Pain
- Master's Edge

FATALITÉ

- Soul Consume

NOTE : LES COUPS ET FATALITÉS SONT INDICÉS EN SURPOSANT QUE VOUS ÊTES À GAUCHE DE L'ÉCRAN. SI VOUS ÊTES À DROITE, INVERSEZ L'ET ET LE



BO' RAI CHO

STATUT : ENTRAINEUR
 ALIGNEMENT : BON
 POIDS : 163 KILOS
 TAILLE : 1,80 M
 STYLES : DRUNKEN FIST / MI ZONG
 ARME : JOJUTSU

COUPS SPÉCIAUX

- Flip Flop
- Belly Bash
- Puke Puddle
- Ground Stomp

KOMBOS DRUNKEN FIST

- Kreepy And Jugs
- Twist Of Lime
- Crushing Grapes
- Staggering Steps
- Zero Tolerance
- On The Rocks
- Bottoms Up
- Last Call
- Drunken Fury

KOMBOS MI ZONG

- Critical Strike
- Lost Track
- Iron Broom

KOMBOS JOJUSTSU

- Homerun Swing
- Dancing Stick
- Splitting Bamboo
- Rolling Wind

FATALITÉ

- Belly Flop



KONSEILS

BLOQUER

On dit que la meilleure défense, c'est l'attaque, mais il y a des fois où il vaut mieux bloquer les assauts adverses. Maintenez le bouton R pour vous mettre en défense puis attendez le moment opportun pour reprendre le combat. Vous prenez un peu de dégâts quand vous bloquez, mais il vaut mieux ça que de se prendre un combo.

SOUL STEAL



QUAN CHI

STATUT :	SORCIER
ALIGNEMENT :	MAUVAIS
POIDS :	105 KILOS
TAILLE :	2 M
STYLES :	TANG SOO DO /
	ESCRIME
ARME :	SABRES

COUPS SPÉCIAUX

Roll Fireball	☑ ☑ B
Rolling Star	☑ ☑ B

KOMBOS TANG SOO DO

Ice Breaker	☑ ☑
Death Maker	A A
Deathfall	☑ + B B
Rolling Palm	B B B
Rolling Stream	☑ A B
Rolling Dead	☑ + B A A
Rolling Wind	B B ☑
Rolling Power	B B A A
Rolling Mountain	B B ☑ A B
Rolling Killer	B B ☑ A L B L

KOMBOS ESCRIME

Double Pinasaka	B B
Rolling And Run	A B B
Rolling Knee	B B L
Rolling Hand	A B ☑ + B
Rolling Pick	B B B L
Rolling Cadena	A B ☑ + B

KOMBOS SABRES

Rolling Blade	A B
---------------	-----

FATALITÉ

Rolling Stretcher	☑ ☑ ☑ ☑ A
-------------------	-----------



LI MEI

STATUT :	ÉLÈVE
ALIGNEMENT :	BON
POIDS :	60 KILOS
TAILLE :	1,80 M
STYLES :	BAJI QUAN / LUI
	HE BA FA
ARME :	SAI

COUPS SPÉCIAUX

Flying Fists	☑ ☑ + ☑
Kartwheel	☑ ☑ + B
Klock Kick	☑ ☑ + A
Sparkler	☑ ☑ + B

KOMBOS BAJI QUAN

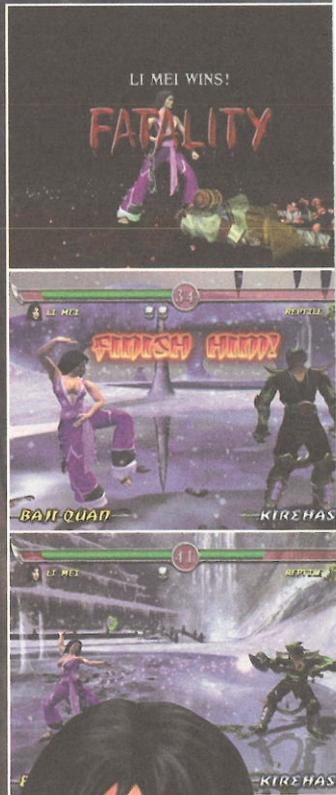
Setting Sun	B B B
All Natural	B B L B
Linked Strength	B B L ☑ + B L

KOMBOS LUI HE BA FA

Lost Rose	☑ B
Pink Dragon	A A
Extreme Fists	B B B
Unleashed	☑ ☑ + B L
Explosive Strength	B B ☑ + B
Rejuvenation	B B ☑ B
Coiled Dragon	B B A A
Golden Path	B B ☑ ☑ + B
Flower Blossom	B B ☑ ☑ + B L

FATALITÉ

Super Crush Kick	☑ ☑ ☑ ☑ B
------------------	-----------



KONSEILS

KOMBOS

Quand une opportunité se présente, vous devez attaquer rapidement et mettre le plus de coups enchaînés possible. Utilisez les kombos pour bien commencer et n'oubliez pas vos combinaisons de boutons. Si l'adversaire est assommé pendant un moment, c'est moment parfait pour lâcher votre kombo le plus destructeur.



SCORPION

STATUT : SPECTRE NINJA
 ALIGNEMENT : NEUTRE
 POIDS : 105 KILOS
 TAILLE : 1,83 M
 STYLES : PI GUA / HAPKIDO
 ARME : EPÉE NINJA

COUPS SPÉCIAUX

Spear **[K] [D]+[B]**
 Summon Hellfire **[V] [K]+[A]**
 Backflip Kick **[D] [K]+[A]**

KOMBOS HAPKIDO

Flowing Water **[A] [A] [B]**
 Inner Power **[A] [A] [B]**
 Spectre Blast **[A] [K]+[B]**
 Lethal Legs **[B] [K]+[B]**
 Lift-off **[B] [A]+[B]**
 Burning Soul **[A] [A] [A]+[B]**
 Sinking Leaf **[D]+[A] [K]+[A]**
 Doombringer **[A] [A] [K]+[B]**
 Painless **[A] [A] [L] [A]**
 Undead Rush **[A] [L] [A] [B]**
 Nightmare **[A] [L] [A] [B]**
 Darkness **[A] [L] [A] [B]**
 Infernal **[A] [L] [A] [B] [B] [A]**

KOMBOS PI GUA

Stone Breaker **[K]+[B] [A]**
 Falling Tree **[A] [A]**
 Rushing Ridge Hand **[A] [B]**
 Nuisance **[A] [L] [B]**
 Deranged **[A] [L] [A]**
 Hell Bound **[A] [L] [B] [B] [A]**

KOMBOS EPÉE NINJA

Turning Dragon **[B] [A]**
 Rising Dragon **[B] [A]**
 Demon Slice **[B] [A]**
 Moon Strike **[B] [B]**
 Edge Of Pain **[B] [B] [B] [A]**

FATALITÉ

Spear Head **[K] [K] [V] [K] [B]**



SONYA BLADE

STATUT : FORCES SPÉCIALES
 ALIGNEMENT : BON
 POIDS : 70 KILOS
 TAILLE : 1,80 M
 STYLES : KENPO / TAE KWON DO
 ARME : BATONS KALI

COUPS SPÉCIAUX

Fly Kick **[D] [D]+[A]**
 Kiss Of Death **[V] [K]+[B]**

KOMBOS KENPO

Conscious Mind **[A] [A]**
 Cutting Edge **[B] [A] [A]**
 Big Guns **[B] [B] [B]**
 Warfare **[B] [B] [L] [B] [L]**

KOMBOS TAE KWON DO

Clearness Of Mind **[B] [B]**
 Take Out **[K]+[A] [A]**
 Blitzkrieg **[K]+[B] [L]**
 Peaceful World **[B] [B] [V]+[A]**
 Special Forces **[B] [K]+[A] [A]**

KOMBOS BÂTONS KALI

Multi-Level Strikes **[A] [B] [A]**
 Furious Blows **[B] [A] [B]**
 Show-Off **[A] [B] [K]+[A]**
 The Live Hand **[B] [A] [K]+[A]**

FATALITÉ

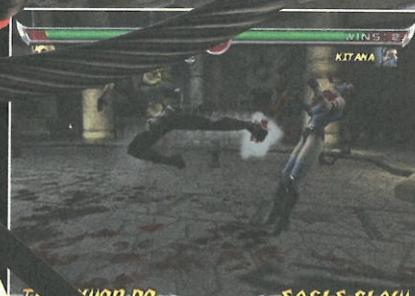
Kiss Of Death **[K] [D] [D] [V] [A]**



—NINJA SWORD— —LEOPA—



—KALI STICKS— —TAI CHI—



—TAE KWON DO— —EAGLE CLAW—



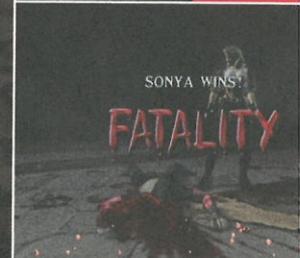
KONSEILS

STYLES DE COMBAT

Chaque personnage dispose de trois styles de combat, et vous pouvez passer de l'un à l'autre en appuyant sur le bouton L. Utilisez cela pour étendre les kombos et profiter au maximum de votre combattant. Il est possible pour certains de planter leur arme dans le corps de l'adversaire – cela se fait en appuyant sur le bouton Z.



KISS OF DEATH



SONYA WINS
FATALITY





JOHNNY CAGE

STATUT :	ACTEUR
ALIGNEMENT :	BON
POIDS :	95 KILOS
TAILLE :	1,83 M
STYLES :	JEET KUNE DO / KARATE
ARME :	NUNCHAKUS

COUPS SPÉCIAUX

Forceball	☑☑+☉
Johnny Uppercut	☑+☒
Shadow Kick	☑☑+☉

KOMBOS KARATE

Double Flip Kick	☑+☉☑+☉
Smash TV	☉☉
Bone Breaker	☉☉
Big Blast	☉☉☉
Out Take	☉☉☉
The Foot Sword	☉☉☉
Cutting Hands	☉☉☉
Closing Credits	☉☉☉☑+☉
Chopping Hands	☉☉☉☑+☉
Cameo	☉☉☉☉
Prequel	☉☉☉☉☉
Box Office Smash	☉☉☉☉☉☉
Director's Cut	☉☉☉☑+☉☑+☉

KOMBOS JEET KUNE DO

Straight Blast	☉☉
Spotlight	☉☉☉☉
Runner Up	☉☉☉☉☉☉
Sticky Legs	☉☉☉☉☉☉
Outer Gate	☉☉☉☉☉☑+☉

KOMBOS NUNCHAKUS

Gentle Spirit	☉☉☉☉
Flowing Strikes	☉☉☉☉☉
Living Legend	☉☉☉☉☑+☉

FATALITÉ

Brain Ripper	☑☑☑☑☉
--------------	-------



SUBZERO

STATUT :	GRAND MAÎTRE
ALIGNEMENT :	BON
POIDS :	105 KILOS
TAILLE :	1,83 M
STYLES :	SHOTOKAN / DRAGON
ARME :	EPEE KORI

COUPS SPÉCIAUX

Freeze	☑☑+☉
Ice Shaker	☑☑+☉
Cold Shoulder	☑☑+☉

KOMBOS SHOTOKAN

2-Hit Trick	☉☉
King's Crown	☉☑+☉
Peaceful Mind	☉☑+☉☉
Icy Pain	☉☉☉
Cloud Hands	☉☉☉☑+☉
Iron Horse	☉☉☉☑+☉
Rock Solid	☉☉☉☉☉☉
Lin Kuei Storm	☉☉☉☉☉☉☉☉
Zero Below	☉☉☉☉☉☉☉☉
Frozen Frenzy	☉☉☉☉☉☉☉☑+☉
Frosty	☉☉☉☉☉☉☉☉
Thin Ice	☉☉☉☉☉☉☉☑+☉
Unthawed	☉☉☉☉☉☉☉☑+☉

KOMBOS DRAGON

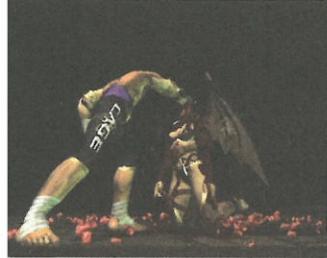
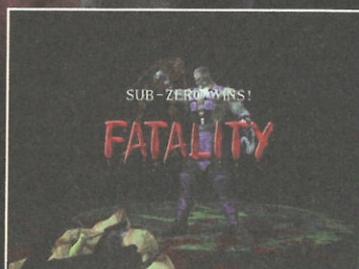
Yielding Fire	☉☉☉
Ice Pop	☉☉☉☉
Tiger In Cave	☉☉☑+☉
Dragon Dance	☉☉☑+☉
Silent Dragon	☉☉☉☉
Dragon Plays With	☉☉☉☉
7 Stars	☉☉☉☉
Ice Maker	☉☉☉☉
3-Hit Claws	☉☉☉☑+☉
Twist Of The Tiger	☉☉☉☑+☉

KOMBOS EPEE KORI

Cut Up	☉☉☉
Bitter Blade	☉☉☑+☉

FATALITÉ

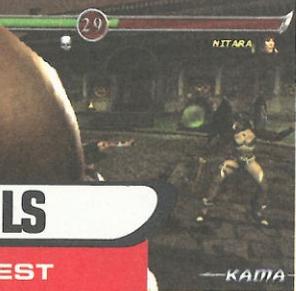
Skeleton Rip	☑☑☑☑☉
--------------	-------



KONSEILS

KONQUEST

Le mode Konquest raconte l'histoire de chaque personnage et vous donne l'opportunité de gagner des pièces à dépenser. Finissez les 218 missions et vous apprendrez tous les kombos et coups spéciaux de chaque personnage (ainsi que leurs timings). Après avoir fini toutes les missions, vous pouvez accéder aux deux personnages secrets : Blaze et Mokap.



KANO

STATUT :	MERCENAIRE
ALIGNEMENT :	MAUVAIS
POIDS :	100 KILOS
TAILLE :	1,80 M
STYLES :	XING YI / AIKIDO
ARME :	EPEES PAPILLON

COUPS SPÉCIAUX

Eye Laser	[D] [D+] [B]
Whirlwind Kick	[K] [D+] [B]

KOMBOS XING YI

Eye Fire	[B] [A]
Whirlwind Kick	[B] [A]
Whirlwind Kick And Destroy	[B] [B] [A]
Whirlwind Kick Zone	[B] [B] [A] [D]
Whirlwind Kick Clash	[B] [B] [K] [D]
Whirlwind Kick Maximum Damage	[B] [B] [L]
Whirlwind Kick Minor And Disgrace	[K] [D+] [B]
Whirlwind Kick Free Powers	[B] [B] [K] [D+] [B]
Whirlwind Kick Assault And Battery	[B] [B] [B] [D]

KOMBOS AIKIDO

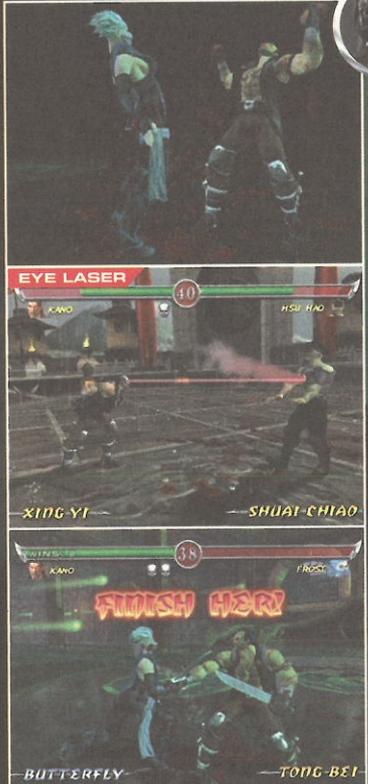
Whirlwind Kick Hit Doom	[K] [D+] [A]
Whirlwind Kick Underdog	[B] [A]
Whirlwind Kick Fatal Karnage	[B] [K] [D+] [A]
Whirlwind Kick Destroyer	[A] [L] [K] [D]
Whirlwind Kick Ending Time	[B] [A] [L] [K] [D]

KOMBOS EPEES PAPILLON

Whirlwind Kick Throat	[B] [D+] [A]
Whirlwind Kick R To Ear	[K] [D+] [K] [D]
Whirlwind Kick Last Dragon	[B] [D+] [A]

FATALITÉ

Whirlwind Kick Open Heart Surgery	[D] [A] [A] [D] [B]
-----------------------------------	---------------------



KUNG LAO

STATUT :	MOINE SHAOLIN
ALIGNEMENT :	BON
POIDS :	87 KILOS
TAILLE :	1,80 M
STYLES :	MANTE / SHAOLIN FIST
ARME :	SABRE

COUPS SPÉCIAUX

Hat Throw	[K] [D+] [B]
Whirlwind Kicks	[K] [D+] [B]

KOMBOS MANTE

Lotus Petals	[A] [A]
18 Elders	[B] [B] [B]
Natural Death	[B] [B] [B] [D]
Cave Mantis	[B] [B] [A] [A]
Five Blessings	[B] [B] [B] [K] [D]
Deadly Insect	[B] [B] [B] [L] [A]
White Lotus	[B] [B] [B] [L] [B] [A]
Peaceful Life	[B] [B] [B] [L] [B] [A]
Teacher's Pet	[B] [B] [B] [L] [B] [L]
Fallen Hero	[B] [B] [B] [L] [B] [D] [D+] [B]

KOMBOS SHAOLIN FIST

Double Kicks	[B] [A]
Shaolin Faith	[B] [D+] [B]
Shout Of Spirit	[B] [A]
Rushing Buddha	[B] [A]
Enlightenment	[B] [B] [A]
Shaolin Beat Down	[B] [B] [A]
Pins And Needles	[B] [B] [L]
Hurricane	[B] [B] [D] [D+] [B]

KOMBOS SABRE

Sharpen The Mind	[B] [B]
Clouds Overhead	[B] [B]
Tiger Leaps Suddenly	[B] [D+] [B]
Onslaught	[B] [D+] [B]
Rise And Shine	[B] [D+] [B]
Dao Strikes	[B] [B] [D+] [B]
Phoenix Tail	[B] [B] [D+] [B]

FATALITÉ

Splitting Headache	[K] [A] [A] [A]
--------------------	-----------------



KONSEILS

FATALITÉS

Chaque personnage, excepté Blaze et Mokap, dispose d'une Fatalité. A la fin du combat, quand les mots « Finish Him » apparaissent à l'écran, vous devez appuyer rapidement sur L pour entrer en position de Fatalité et insérer la séquence de boutons correspondant à votre combattant. Si vous l'avez fait correctement, l'écran s'assombrit et le sang va couler. Contrairement aux précédents épisodes de Mortal Kombat, vous pouvez vous trouver à n'importe quel endroit de l'écran pour faire la Fatalité.

KONSEILS

MINI-JEUX

En mode Arcade il y a deux mini-jeux dans lesquels vous pouvez gagner des pièces. Dans Test Your Sight il faut suivre une balle sous des gobelets et deviner sa position à la fin. Dans Test Your Might il faut bourriner les quatre boutons le plus rapidement possible puis appuyer sur R pour casser un objet.



NITARA

SECRET : ACHETER DANS LE CERCUEIL T1 POUR 4200 PIÈCES D'OR

STATUT : VAMPIRE

ALIGNEMENT : NEUTRE

POIDS : INCONNU

TAILLE : INCONNU

STYLES : LEOPARD / FU JOW PAI

ARME : KAMA

COUPS SPÉCIAUX

Unicorn Kick **[X][Y][B]**

Blood Spit **[X][X][B]**

Blood Suck **[X][Z]**

KOMBOS LEOPARD

Leopard At Dawn **[B][B][X][B]**

Leopard At Rest **[B][B][X][B]**

Snow Leopard **[B][B][B][B]**

Golden Leopard **[B][B][B][L][B]**

Tree Leopard **[B][B][B][B][X][B]**

Dry Blood **[B][B][B][L][B][B][A][L]**

Blood Thirsty **[B][B][B][L][B][B][A][A]**

KOMBOS FU JOW PAI

Bloodshed **[A][A]**

Vampire Bash **[B][B][B]**

Wandering Claws **[B][B][B]**

Black Tiger **[B][B][B][A][A]**

Bloodshot **[B][B][B][A][A][L]**

KOMBOS KAMA

Bloodbath **[B][B]**

Treacherous Edge **[A][B]**

Kama Fury **[X][B][X][B]**

Crucified **[X][B][X][B]**

Bloodlust **[B][A][B]**

FATALITÉ

Blood Thirst **[X][X][X][B]**



DRAHMIN

SECRET : ACHETER DANS LE CERCUEIL UR POUR 6500 PIÈCES SAPHIR

STATUT : DEMON ONI

ALIGNEMENT : MAUVAIS

POIDS : INCONNU

TAILLE : INCONNU

STYLES : NETHER REALM / ONI

ARME : MASSE DE FER

COUPS SPÉCIAUX

BalloFlies **[X][X][B]**

Propeller Clock **[X][X][B]**

Super Uppercut **[X][X][B]**

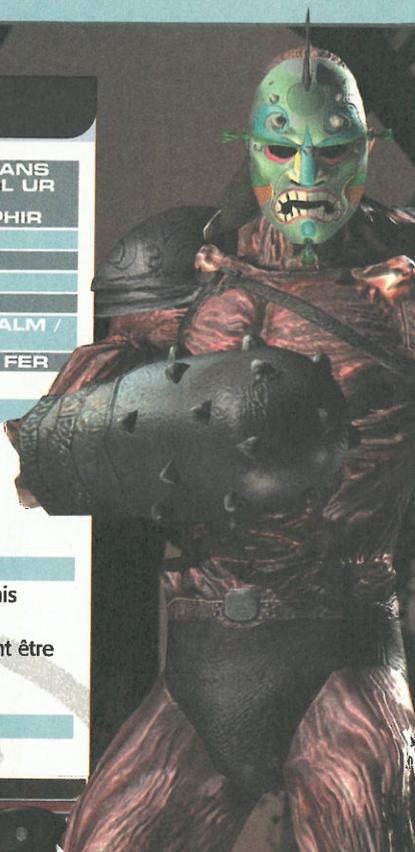
Ground Smash **[X][X][B]**

KOMBOS

Drahmin n'a pas de Kombos, mais utilise à la place de nombreuses attaques qui soulèvent et peuvent être suivies d'autres attaques.

FATALITÉ

Iron Bash **[X][X][X][X][A]**



HSU HAO

SECRET : ACHETER DANS LE CERCUEIL MW POUR 3317 PIÈCES DE JADE

STATUT : DRAGON ROUGE

ALIGNEMENT : MAUVAIS

POIDS : 110 KILOS

TAILLE : 2 M

STYLES : SHUAI CHIAO / LUTTE

ARME : EPÈES SOLEIL LUNE

COUPS SPÉCIAUX

Cyrus Stomp **[X][X][A]**

Kahn Klap **[X][X][B]**

KOMBOS SHUAI CHIAO

Bottle Opener **[B][B]**

Bone Crusher **[B][B][A]**

Asylum **[B][B][X][B]**

Chaos **[B][B][B][B]**

Watch This **[B][B][B][X][B]**

KOMBOS LUTTE

Insanity **[X][B][X][B]**

KOMBOS EPÈES SOLEIL LUNE

The Kahn **[B][X][A]**

Lost Dragon **[B][X][A]**

Setting Sun **[X][B][X][B]**

FATALITÉ

Laser Slicer **[X][X][X][X][B]**



FATAL HOMBAT: DEADLY ALLIANCE

FROST

SECRET : ACHETER DANS LE CERCUEIL IV 208 PIÈCES DE RUBIS

LIGNEMENT : INCONNU

POIDS : 60 KILOS

TAILLE : 1,80 M

STYLES : TONG BEI / YUAN YANG

ARME : DAGUES

COUPS SPÉCIAUX

Side Kick **✓ D+✓**

Round Ice **✓ K+A**

KOMBOS TONG BEI

Survivor **B**

Spring And Autumn **A A**

Knives **B B K+A**

Harmony **B B A+**

Crazy Monkey **B B K+A+**

Spring Bei Fury **B B K+A+**

Freezer Burn **B B B B A**

Wizard **B B B B L B B**

Deberg **B B B B L A+A**

Free Fall **B B B B L D+E**

Snowball **B B B B L B B A+A**

Postbitten **B B B B L B B L B**

KOMBOS YUAN YANG

Mandarin Duck Fists **B B**

Deadly Decoy **B B A**

Ice Cold **B B B B**

Mandarin Duck Legs **B B A+A**

Afterfall **B B D+B**

Receptive Step **B B A+A**

Sly Duckling **B B B B A+A**

Rigid Frenzy **B B L B B B**

Snowflake **B B B B L B B B**

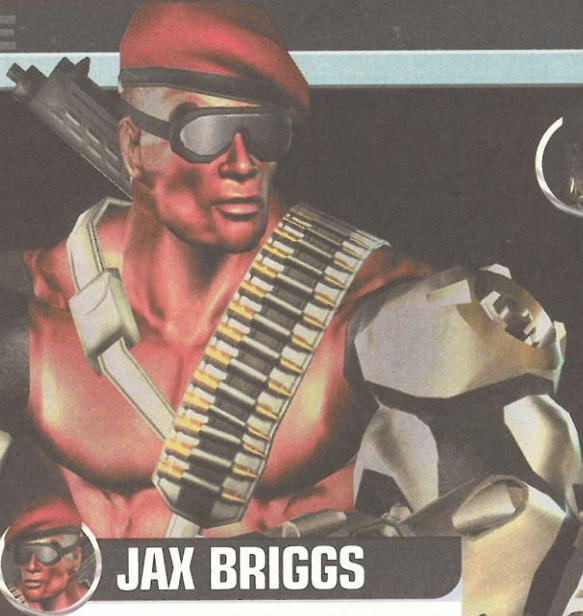
KOMBOS DAGUE

Frozen Storm **B B B B**

Old Feet **A A A**

FATALITÉ

Freeze Shatter **✓ K A A ✓ B**



JAX BRIGGS

SECRET : ACHETER DANS LE CERCUEIL SA POUR 3780 PIÈCES DE RUBIS

STATUT : FORCES SPÉCIALES

LIGNEMENT : BON

POIDS : 175 KILOS

TAILLE : 2 M

STYLES : MUAY THAI / JUDO

ARME : TONFA

COUPS SPÉCIAUX

Ground Pound **✓ D D ✓ A**

Machine Gun **✓ D+✓**

Piston Punch **✓ D+✓**

KOMBOS MUAY THAI

Get Some Sucka **K+B B**

What You Get **B B B**

Rush 'n Hook **B B B**

Boot Kamp **A A B**

I'm Gonna Get Ya **B B A+A**

Jax Special **B B K+B B**

Ballistic Wind **B B A A A**

In Your Face **B B L B B A**

Insertion **B B L B B K+A**

Damage Control **B B B B L B**

KOMBOS JUDO

Groundwork **B B A**

Metal Fury **B B K+**

No-Man's Land **B B L B**

KOMBOS TONFA

StandDown **B B**

FATALITÉ

Head Stomp **✓ D D D ✓ B**



KITANA

SECRET : ACHETER DANS LE CERCUEIL KI - 2.931 PIÈCES DE SAPHIR PRINCESSE

STATUT :

LIGNEMENT : BON

POIDS : 64 KILOS

TAILLE : 1,80 M

STYLES : EAGLE CLAW / BA GUA

ARME : EVENTAILS

COUPS SPÉCIAUX

Pretty Kick **A+A**

Fan Lift **✓ D+✓**

KOMBOS EAGLE CLAW

Shooting Star **B A**

Walking Fists **B B**

Grounded **B K+B**

Lipstick **B K+B**

Pucker Up **B A+**

Broken Talon **B B A**

Tiny Bubbles **B B A**

Splitting Bone **B B K+A**

Up And Away **B B A+**

Down Boy **B B K+**

Faceplant **B B K+B**

Back Off **B B D+**

Ill Eagle **B B D+**

Lost Love **B B L A A A L**

Baguash **B B B L A D+A L**

KOMBOS BA GUA

Art Of Overkill **B A D+A**

Four Dragons **B A D+A L**

KOMBOS EVENTAILS

Princess Blast **A A**

Kirin Smash **A D+E**

Bootlicker **B B B**

Forgotten **B B K+**

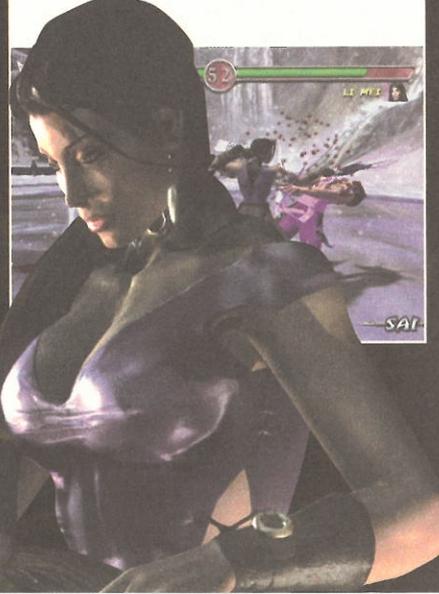
Royal Pain **B B D+E**

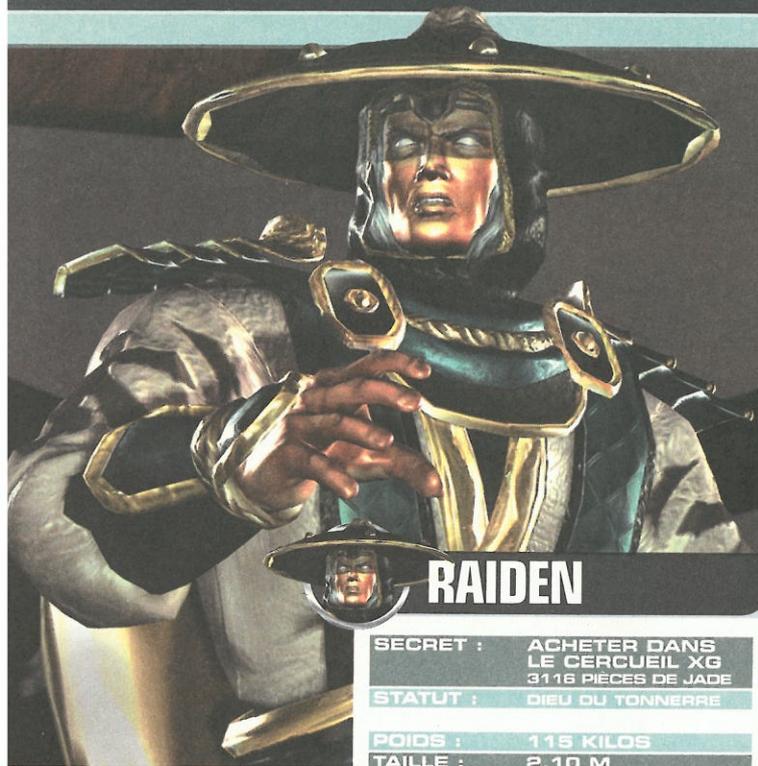
Forever **B B B D+**

Edenian Rush **B B B K+**

FATALITÉ

Kiss Of Doom **✓ D D D B**





RAIDEN

SECRET : ACHETER DANS LE CERCUEIL XG 3116 PIÈCES DE JADE

STATUT : DIEU DU TONNERRE

POIDS : 115 KILOS

TAILLE : 2,10 M

STYLES : NAN CHUAN / JUJITSU

ARME : BATON

COUPS SPÉCIAUX

Shocker **▷▷+ⓔ**

Lightning Dash **▷▷+ⓔ**

Lightning Bolt **▽▽+ⓔ**

KOMBOS NAN CHUAN

Thunder Clap **ⓐ**

Electric Strike **ⓐ+ⓔ**

The Middle Way **ⓐ+ⓔ**

Knowledge And Skill **ⓔⓔⓐ**

Butterfly Palms **ⓔⓔ+ⓐ**

Finishing Touch **ⓔⓔⓐ**

Natural Way **ⓔⓔⓐ+ⓔ**

Wake The Dead **ⓔⓔⓐ+ⓔ**

Power Bolts **ⓔⓔⓐ**

Out Of Order **ⓔⓔⓐ+ⓔⓐ**

Black Thunder **ⓔⓔⓐ+ⓔⓐ**

Sparky **ⓔⓔⓐ+ⓔⓐ**

KOMBOS JUJITSU

Heavenly Strikes **ⓐ**

Essence Of Strength **ⓔⓔⓐ**

Thunder God Fists **ⓔⓔ+ⓔ**

Fireworks **ⓔⓔⓐ+ⓔ**

Chain Lightning **ⓔⓔⓐ**

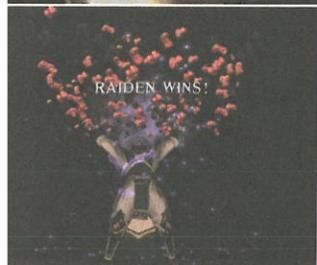
KOMBOS BÂTON

Catching A Butterfly **ⓐⓐ**

Dragon Wind **ⓐⓐ+ⓔ**

FATALITÉ

Electroduction **◀▶▶▶ⓐ**



REPTILE

SECRET : ACHETER DANS LE CERCUEIL LL 3822 PIÈCES D'OR

STATUT : GUERRIER

ALIGNEMENT : MAUVAIS

POIDS : 84 KILOS

TAILLE : 2 M

STYLES : HUNG GAR / CRABE

ARME : KIREHASHI

COUPS SPÉCIAUX

Lizard Ball **▷▷+ⓔ**

Acid Spit **◀▶+ⓔ**

KOMBOS HUNG GAR

Lazy Lizard **ⓔ**

Internal Strikes **ⓐ**

Wise Tiger **ⓔⓐ**

Iron Thread **ⓔⓐ+ⓔ**

Matriach **ⓔⓐ+ⓔⓐ**

Evolution **ⓔⓐ+ⓔⓔ**

Zaterrorize **ⓔⓐ+ⓔⓐ+ⓔ**

KOMBOS CRABE

Boiling Water **◀+ⓔⓐ**

Crab Crawls On Sand **ⓔⓔⓐ**

Claws of Fury **ⓔⓔⓔ**

Reptilian Rage **ⓔⓔ+ⓐ+ⓔ**

KOMBOS KIREHASHI

Dead End **ⓐⓐ**

Reptilian Slice **ⓐⓐ**

Shredder **◀+ⓐ+ⓐ**

Rip Tore **ⓔ+ⓐ+ⓐ**

FATALITÉ

Acidic Shower **▶▶▶▶ⓐ**



CYRAX

SECRET : ACHETER DANS LE CERCUEIL CN 3033 PIÈCES DE PLATINE
STATUT : FORCES SPÉCIALES
ALIGNEMENT : BON
POIDS : 325 KILOS
TAILLE : 1,80 M
STYLES : NINJITSU / SAMBO
ARME : EPÉE LASER

COUPS SPÉCIAUX

- Detonator (loin) **□ D+⊕**
- Detonator (près) **□ K+⊕**
- Spinkicks **✓ K+A**
- Police And Dice **□ D+⊕**

KOMBOS NINJITSU

- Ninja Strikes **⊕ ⊕ ⊕**
- Health Blast **⊕ ⊕ ⊕**
- Cyborg Strikes **⊕ ⊕ K+A**
- Yellow Doom **⊕ ⊕ A**
- Null Gore **⊕ ⊕ A+⊕**
- Pain Killer **⊕ ⊕ K+B L**

KOMBOS SAMBO

- 3-Step Rush **⊕ ⊕ ⊕**
- Quicksand **⊕ ⊕ ⊕**
- Catchup **⊕ ⊕ K+B**
- Mustard **⊕ ⊕ D+⊕**
- K9T9 **□+⊕ D+A L**
- Oil Leak **□+⊕ D+A A+⊕**
- K4D4 **⊕ ⊕ K+A ⊕ D+A L**
- Self Destruct **⊕ ⊕ K+A ⊕ D+A**
- A+⊕**

KOMBOS EPÉE LASER

Non

FATALITÉ

Claw Smasher **□ □ A ⊕**



BLAZE

SECRET

SECRET : IL FAUT D'ABORD FINIR LE MODE KONGQUEST, PUIS ALLER SUR RAIDEN ET APPUYER SUR **▽ + START**.
STYLES : HAPKIDO / JEET KUNE DO / XING YI

COUPS SPÉCIAUX

- Flame Ball **□ D+⊕**
- Flame Uppercut **□ ✓ K+A ⊕**
- Flame Charge **✓ D+A**

KOMBOS HAPKIDO

- Flowing Water **⊕ ⊕ ⊕**
- Inner Power **⊕ ⊕ ⊕**
- Spectre Blast **A K+B**
- Lethal Legs **⊕ K+A**
- Lift-Off **⊕ A+⊕**
- Burning Soul **⊕ A+⊕**
- Sinking Leaf **D+A K+A**
- Doombringer **⊕ A K+B**
- Firefly **⊕ A L ⊕ ⊕**
- Fever **⊕ A L ⊕ A A ⊕**
- Heat Stroke **⊕ A L ⊕ A A K+A**
- Wildfire **⊕ A L ⊕ A A L**

KOMBOS JEET KUNE DO

- Straight Blast **⊕ ⊕**
- Spotlight **⊕ ⊕ ⊕**
- Sticky Legs **⊕ ⊕ A A ⊕**
- Outer Gate **⊕ ⊕ A A K+A**
- Eruption **⊕ ⊕ A A ⊕**
- Arson **⊕ ⊕ A A K+A**
- Burnout **⊕ ⊕ A A L**

KOMBOS XING YI

- Sure Fire **⊕ ⊕**
- Casualty **⊕ A**
- Honor And Disgrace **⊕ K+B**
- Assault And Battery **⊕ ⊕ ⊕**
- Seek And Destroy **⊕ ⊕ ⊕ A**
- Deadzone **⊕ ⊕ A+⊕**
- Backlash **⊕ ⊕ K+A**
- Three Powers **⊕ ⊕ ⊕ K+B**

FATALITÉ

Non



MOKAP

SECRET

SECRET : IL FAUT D'ABORD FINIR LE MODE KONGQUEST, PUIS ALLER SUR CYRAX ET APPUYER SUR **▽ + START**.
STYLES : KARATE / TAI CHI / TEA KWON DO

COUPS SPÉCIAUX

- Fireball **□ D+⊕**
- Flip Kick **✓ K+A ⊕**
- Charge Punch **✓ D+A**

KOMBOS KARATE

- Smash TV **⊕ ⊕**
- Bone Breaker **A ⊕**
- Big Blast **⊕ ⊕ ⊕**
- The Foot Sword **A A A**
- Cutting Hands **⊕ A ⊕**
- Closing Credits **⊕ ⊕ K+B**
- Chopping Hands **⊕ ⊕ D+A**
- Cameo **⊕ ⊕ A**
- Prequel **⊕ A A A**
- Director's Cut **⊕ ⊕ A+⊕ A+⊕**
- Box Office Smash **⊕ ⊕ A A A**
- Acoustic **⊕ ⊕ L ⊕ A**
- Mechanical **⊕ ⊕ L ⊕ L ⊕**
- Optical **⊕ ⊕ L ⊕ ⊕ K+B**
- Magnet **⊕ ⊕ L ⊕ L ⊕ ⊕**

KOMBOS TAI CHI

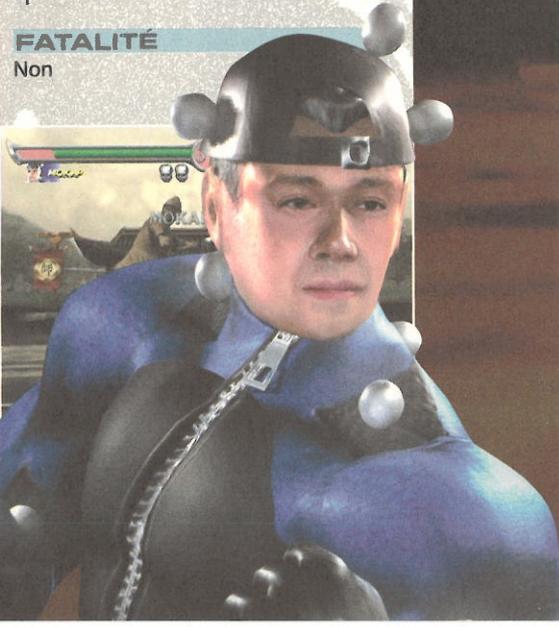
- Empty And Full **⊕ ⊕**
- Blind Justice **K+A A**
- Temple Of Heaven **⊕ ⊕ A**
- Play By Ear **⊕ ⊕ ⊕ A**
- Cutting the Roots **⊕ ⊕ L ⊕**
- Dark Fists **⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕**
- Fading Light **⊕ ⊕ ⊕ K+B**
- Laoshr Assassin **⊕ ⊕ L ⊕ K+B**
- Five Poison Hands **⊕ ⊕ L ⊕ ⊕**

KOMBOS TAE KWON DO

- Clearness Of Mind **⊕ ⊕**
- Take Out **⊕+⊕ A**
- Peaceful World **⊕ ⊕ D+A**
- Special Forces **⊕ K+A A**

FATALITÉ

Non



LA KRYPTTE

En jouant en mode Konquest ou Arcade, vous gagnez de l'argent qui peut être utilisé pour acheter des secrets. Il y a un total de 676 cercueils à ouvrir et dans chacun d'eux vous trouvez des pièces, des Kostumes, des vidéos ainsi que des personnages et des arènes.

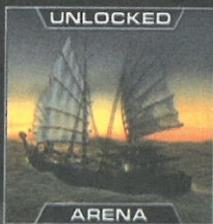
PERSONNAGES SECRETS

Une fois débloqués, ces personnages deviennent jouables dans tous les modes.

Cercueil	Perso	Prix
CN	Cyrax	3,003 Pièces Platine
IV	Frost	208 Pièces de Rubis
KI	Kitana	2,931 Pièce de Saphir
LL	Reptile	3,822 Pièces d'Or
MW	Hsu Hao	3,317 Pièces de Jade
SA	Jax Briggs	3,780 Pièces de Rubis
TI	Nitara	4,200 Pièces d'Or
UR	Drahmin	6,500 Pièce de Saphir
XG	Raiden	3,116 Pièces de Jade

CHARACTERS

Cercueil	Perso	Prix
AC	Li Mei	424 Pièces Platine
AU	Shang Tsung	463 Pièces d'Or
DG	Sonya Blade	57 Pièces de Jade
ER	Bo' Rai Cho	527 Pièces Platine
KF	Mavado	128 Pièces de Jade
MA	Johnny Cage	471 Pièces de Rubis
PN	Blaze	684 Pièce d'Onyx
QK	Kenshi	244 Pièces de Rubis
SN	Quan Chi	175 Pièces d'Or
SZ	Kung Lao	322 Pièce de Saphir
UX	Scorpion	509 Onyx Coins
WN	Sub Zero	143 Pièce de Saphir
WZ	Kano	145 Pièce d'Onyx
YP	Mokap	511 Pièces d'Or



NETHERSHIP

ARÈNES SECRÈTES

Une fois débloquées, ces arènes peuvent être sélectionnées dans le mode Versus.

Cercueil	Arène	Prix
DS	Nethership	1,472 Pièces de Rubis
HP	House Of Pekara	2,093 Pièce d'Onyx
II	Lava Shrine	1,843 Pièces d'Or
KR	Palace Grounds	4,222 Pièce de Saphir
PW	Sarna Ruins	2,006 Pièce de Saphir
WT	Dragonfly Lair	1,400 Pièces de Jade
ZD	Moloch's Lair	98 Pièces de Rubis



JOHNNY CAGE

KOSTUMES

Une fois débloqués, ces Kostumes peuvent être utilisés en appuyant sur le bouton

Cercueil	Perso	Prix
AA	Quan Chi	1,556 Pièces d'Or
AR	Nitara	2,206 Pièces de Jade
BD	Kano	1,520 Pièce de Saphir
BQ	Kitana	1,327 Pièces d'Or
DK	Johnny Cage	1,460 Pièces de Rubis
JR	Raiden	1,685 Pièces de Rubis
KX	Li Mei	1,406 Pièce de Saphir
ML	Shang Tsung	1,170 Pièces d'Or
PH	Bo' Rai Cho	1,200 Pièce d'Onyx
QX	Hsu Hao	1,518 Pièces de Jade
RD	Mavado	1,455 Pièces de Jade
SH	Sonya Blade	1,834 Pièces de Rubis
SW	Drahmin	1,152 Pièces de Jade
UB	Frost	1,261 Pièces d'Or
UH	Scorpion	1,660 Pièces de Jade
XO	Reptile	1,736 Pièce de Saphir
YA	SubZero	1,999 Pièce de Saphir
YJ	Kung Lao	1,208 Pièces de Rubis
YM	Kenshi	1,435 Platimum Koins
ZM	Jax Briggs	1,410 Pièces de Rubis
ZW	Cyrax	1,485 Pièce de Saphir

ARÈNES

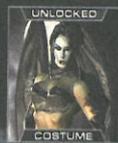
Cercueil	Arène	Prix
AL	Shang Tsung's Palace	287 Pièces de Rubis
CK	Wu Shi Academy	556 Pièces de Jade
DM	Acid Bath	428 Pièce d'Onyx
EA	The Lost Tomb	258 Pièce de Saphir
EV	Drum Arena	356 Pièces de Rubis
JA	Kuatan Palace	105 Pièces d'Or
MN	Portal	176 Pièce d'Onyx
MR	Lung Hai Temple	412 Pièces de Rubis
QC	Lin Kuei Temple	216 Pièces de Platine
QZ	Quan Chi's Fortress	501 Pièces de Jade

VIDEOS

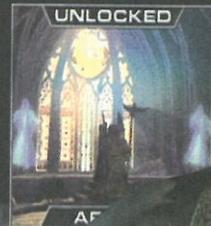
Cercueil	Vidéo	Prix
AV	Senate Of The Elder Gods Test	497 Pièces de Rubis
CX	Scorpion Goes Back to Hell	203 Pièces d'Or
DL	Scorpion Cloth Test	230 Pièces Platine
DW	Cave Arena Concept	157 Pièces de Rubis
FL	Early MKDA Promo	264 Pièce de Saphir
HT	Ice Palace Test	462 Pièces de Jade
IY	MK Gold Endings	281 Pièce d'Onyx
KC	Dragonfly Test	292 Pièces d'Or
LK	Wu Shi Academy Test	268 Pièce d'Onyx
OY	Blade Arena Test	218 Pièce de Saphir
QD	MK4 Arena Concept	268 Pièce de Saphir
RF	Swamp Bird Test	135 Pièces de Jade
ST	Sarna Ruins Test	153 Pièces de Jade
UI	Cooking With Scorpion	270 Pièces Platine
XW	Baraka's Demise	96 Pièces de Rubis
ZG	Facial Animation Test	201 Pièce d'Onyx



JAX BRIGGS



NITARA

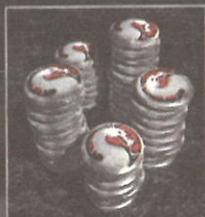


AF



PIÈCES

Pièces	Prix
38 Pièces d'Or	26 Pièces de Jade
57 Pièce de Saphir	105 Pièce d'Onyx
88 Pièces de Rubis	76 Pièces d'Or
120 Pièces de Jade	263 Pièces Platine
92 Pièce de Saphir	48 Pièces de Jade
492 Pièce d'Onyx	332 Pièces d'Or
143 Pièces de Rubis	89 Pièce de Saphir
71 Pièces de Jade	121 Pièce de Saphir
18 Pièce de Saphir	72 Pièces de Rubis
98 Pièces de Rubis	186 Pièces Platine
18 Pièces de Jade	234 Pièce de Saphir
221 Pièce d'Onyx	39 Pièces d'Or
579 Pièces de Rubis	292 Pièces de Jade
949 Pièces Platine	633 Pièces Platine
1,800 Pièces de Jade	93 Pièces de Jade
243 Pièces Platine	83 Pièces Platine
38 Pièces de Jade	238 Pièce d'Onyx
57 Pièces d'Or	37 Pièce de Saphir
91 Pièce de Saphir	55 Pièces de Jade
59 Pièces de Rubis	82 Pièces Platine
772 Pièce de Saphir	402 Pièces d'Or
92 Pièces d'Or	168 Pièce d'Onyx
15 Pièces d'Or	7 Pièce de Saphir
216 Pièces de Jade	503 Pièces Platine
322 Pièces Platine	219 Pièces de Jade
102 Pièce d'Onyx	58 Pièces de Jade
412 Pièces de Jade	278 Pièces d'Or
252 Pièces Platine	63 Pièce de Saphir
116 Pièce d'Onyx	77 Pièces de Jade
177 Pièces de Jade	88 Pièces de Rubis
125 Pièces d'Or	24 Pièces de Jade
222 Pièce d'Onyx	47 Pièce d'Onyx
352 Pièces d'Or	352 Pièces de Rubis
6 Pièces Platine	12 Pièces d'Or
1,056 Pièces Platine	451 Pièces de Rubis
475 Pièces Platine	157 Pièces Platine
108 Pièces d'Or	71 Pièces de Rubis
25 Pièce de Saphir	11 Pièces Platine
267 Pièce d'Onyx	175 Pièces de Rubis
638 Pièce d'Onyx	342 Pièces de Jade
147 Pièces d'Or	96 Pièces d'Or
28 Pièces de Jade	61 Pièce d'Onyx
159 Pièce d'Onyx	5 Pièces de Rubis
208 Pièces d'Or	203 Pièces Platine
1 Shiny Ruby Koin!	27 Pièces d'Or
258 Pièces Platine	374 Pièces d'Or
473 Pièces d'Or	317 Pièce de Saphir
97 Pièces Platine	94 Pièces de Rubis
36 Pièce de Saphir	145 Pièces de Rubis
172 Pièces Platine	118 Pièces de Rubis
98 Pièce d'Onyx	197 Pièces d'Or
180 Pièces d'Or	129 Pièces de Rubis
320 Pièce d'Onyx	3 Pièce de Saphir
67 Pièces Platine	245 Pièce d'Onyx



92 SAPPHIRE KOINS

UK	45 Pièces Platine	35 Pièce d'Onyx
UM	50 Pièces d'Or	33 Pièces Platine
US	32 Pièce de Saphir	72 Pièces Platine
UV	520 Pièce de Saphir	256 Pièces de Jade
UZ	107 Pièces de Rubis	78 Pièce d'Onyx
WH	18 Pièces de Rubis	24 Pièces Platine
WJ	248 Pièce de Saphir	165 Pièces d'Or
WL	44 Pièces de Jade	22 Pièces d'Or
WQ	78 Pièce d'Onyx	151 Pièce de Saphir
WS	165 Pièces Platine	44 Pièce d'Onyx
WV	97 Pièces de Jade	424 Pièces de Jade
XE	294 Pièce d'Onyx	147 Pièce d'Onyx
XL	3 Pièces de Rubis	843 Pièce d'Onyx
YF	64 Pièces Platine	16 Pièces Platine
YH	82 Pièce de Saphir	78 Pièces de Jade
YN	26 Pièces d'Or	61 Pièces de Rubis
YT	227 Pièce de Saphir	384 Pièce de Saphir
YX	242 Pièces de Rubis	83 Pièces d'Or
ZK	164 Pièce de Saphir	216 Pièces de Rubis
ZR	600 Pièces d'Or	244 Pièce de Saphir
ZV	116 Pièces de Rubis	182 Pièce d'Onyx
ZZ	355 Pièces de Rubis	254 Pièces d'Or

DESSINS

Cercueil	Dessin	Prix
AB	Dessin Kung Lao	186 Pièces d'Or
AD	Dessin Moloch	96 Pièce de Saphir
AG	Deadly Alliance Is Born	258 Pièce de Saphir
AH	Dessin Shang Tsung	66 Pièces d'Or
AK	Render Moloch Promo	432 Pièces d'Or
AM	Concepts manteau Mavado	192 Pièces Platine
AQ	Dessin Scorpion Concept	226 Pièces de Rubis
AS	Dessin Palace Exterior	66 Pièces de Jade
AT	Dessin Swamplands	269 Pièces de Rubis
AY	Concept personnages	258 Pièces Platine
AZ	Dessin Test Your Sight	442 Pièces de Rubis
BA	Concepts Lin Kuei Temple	264 Pièce d'Onyx
BC	Détail Giant Drummer	452 Pièces d'Or
BE	Dessin Swamplands	67 Pièces d'Or
BG	Dessin Baphomet	217 Pièce de Saphir
BI	Dessin Sonya Concept	167 Pièces de Jade
BK	Détails Drum Arena	136 Pièce de Saphir
BM	Concepts personnages	207 Pièce d'Onyx
BS	Dessin Mavado	253 Pièce de Saphir
CA	Dessin Shang Tsung's Palace	218 Pièce d'Onyx
CB	Dessin Octo Garden	252 Pièce de Saphir
CD	Concepts Shang Tsung Soul	261 Pièces de Jade
CF	Concepts Femmes	268 Pièce d'Onyx
CI	Concepts Test Your Sight	271 Pièces de Jade
CJ	Dessins Quan Chi	272 Pièces de Rubis
CM	Concepts House Of Pekara	244 Pièces d'Or
CQ	Senate Of Elder Gods Concept	272 Pièces d'Or
CR	Dessin Raiden	294 Pièces Platine
CU	Dessin Swamplands	257 Pièce de Saphir
CW	Academy Promo Render	226 Pièces de Rubis
CY	Soul Cage Concept	116 Pièces de Rubis
CZ	Hsu Hao Concepts	362 Pièce d'Onyx
DB	Soul Chamber Concept	257 Pièce de Saphir
DE	Concepts personnages	126 Pièces d'Or
DH	Shokan Warriors	199 Pièces d'Or
DR	Dessin Mavado	273 Pièce de Saphir
DT	Dessin Li Mei	332 Pièces de Rubis
EC	Dessin Swamplands	248 Pièce de Saphir
EH	Dessin Reptile	253 Pièce d'Onyx
ET	Visage Quan Chi	86 Pièce d'Onyx
EU	Dessin Dairou	262 Pièces de Rubis
EY	Dessin Cyrax	254 Pièces Platine
EZ	Blood Stone Mine Concept	412 Pièces Platine
FA	Cyrax Test Render	263 Pièces d'Or
FE	Dessin Li Mei	242 Pièces d'Or
FG	Dragonfly Concept Render	291 Pièces d'Or
FH	House Of Pekara Concept	215 Pièces de Rubis

FM	Dessin Palace Exterior	76 Pièce de Saphir
FP	Dessin Palace Exterior	46 Pièces d'Or
HM	Dessin Bank Interior	217 Pièce d'Onyx
HN	Dessin Lung Hai Temple	382 Pièces de Jade
HO	Modèle préliminaire Scorpion	402 Pièces de Jade
HR	Konquest Mode Concepts	187 Pièces de Jade
HW	Fire Well Concept	56 Pièces de Rubis
IB	Dessin Forest	275 Pièces Platine
IF	River Front Concept	195 Pièces de Rubis
IG	Lava Shrine Exterior Concept	208 Pièces d'Or
IK	Lava Shrine Priests	503 Pièces Platine
IM	Church Concept	227 Pièces d'Or
IQ	Dessin Fortress Exterior	257 Pièces d'Or
IT	Concepts personnages	269 Pièces de Rubis
IU	Dessin Dairou	342 Pièces de Jade
IZ	Jax Renderings	201 Pièce d'Onyx
JC	Dessin Frost	287 Jold Koins
JD	Swamplands Test Render	305 Pièces de Jade
JF	Dessin Drum Arena	332 Pièces de Rubis
JH	Hsu Hao Dessin	271 Pièces d'Or
JK	Li Mei Dessin	291 Pièces de Jade
JM	Shang Tsung Dessins	218 Pièce de Saphir
JQ	Kitana Dessin	237 Pièces de Rubis
JS	Dragonfly Render	294 Pièces de Rubis
JU	Palace Interior Dessin	266 Pièces Platine
JX	Raiden Test Render	167 Pièces d'Or
KA	Swamplands Dessin	412 Pièce d'Onyx
KB	Elder God Hall Dessin	247 Pièces de Jade
KE	Nitara Dessin	402 Pièces d'Or
KL	Cyrax Dessin	202 Pièces Platine
KO	Konquest Mode Concepts	197 Pièce de Saphir
KT	Moloch Test Render	275 Pièce d'Onyx
KV	Arena Concepts	256 Pièce de Saphir
KZ	Concepts personnages	263 Pièces de Jade
LA	Détails particules de sang	56 Pièces de Rubis
LB	Idées murs	258 Pièces de Jade
LC	Coup de pieds et esquives	462 Pièce de Saphir
LD	Fatalités	302 Pièce d'Onyx
LE	Coups de face	312 Pièces Platine
LF	Coups spéciaux	305 Pièces d'Or
LG	Projections	195 Pièces de Rubis
LH	Fatalités	165 Pièces de Jade
LJ	Projections	135 Pièce de Saphir
LP	Sub Zero Dessin	442 Pièces de Rubis
MC	Wu Shi Academy Dessin	262 Paltinum Koins
MM	Bridge Arena Concept	215 Pièces de Rubis
MO	Drahmin Dessin	177 Pièces de Jade
MS	Outworld Concept Dessin	253 Pièces Platine
MU	Sarna Ruins Concept	218 Pièce de Saphir
MV	Hsu Hao Dessin	372 Pièces Platine
MX	Palace Exterior Dessin	302 Pièces Platine
MY	Moloch's Ball Dessin	167 Pièces de Jade
NA	Sonya Dessin	177 Pièces de Rubis
NB	House Of Pekara Render	287 Pièces de Jade
NE	Jax Concept Dessin	270 Pièces de Rubis
NF	Scorpion Promo Render	392 Pièces de Rubis
NH	Hachiman Dessin	147 Pièce d'Onyx
NI	Kitana Dessin	422 Pièces d'Or
NL	Moine Wu Shi Academy	252 Pièces d'Or
NM	Image promo Scorpion Online	182 Pièce de Saphir
NN	Blaze Dessin	452 Pièces de Jade
NQ	Quan Chi Promo Render	157 Pièce de Saphir
NU	Quan Chi's Fortress Dessin	254 Pièce d'Onyx
NW	Lost Tomb Dessin	207 Pièces Platine
NZ	The Mine Arena Concept	446 Pièces d'Or
OA	Storyboards 1 sur 8	105 Pièce d'Onyx
OB	Storyboards 2 sur 8	248 Pièces Platine
OC	Storyboards 3 sur 8	322 Pièces d'Or
OD	Storyboards 4 sur 8	288 Pièces de Rubis
OE	Storyboards 5 sur 8	326 Pièces de Jade
OF	Storyboards 6 sur 8	412 Pièce de Saphir
OG	Storyboards 7 sur 8	266 Pièce d'Onyx
OH	Storyboards 8 sur 8	224 Pièces Platine

OJ	Concept Arène interactive	462 Pièce d'Onyx
OL	Evil Masters Dessin	136 Pièces Platine
ON	Quan Chi Dessin	227 Pièces de Jade
OV	Reptile's Lair Concept	96 Pièce d'Onyx
OW	Fallen Giants Arena Dessin	422 Pièce de Saphir
PA	Lung Hai Temple Concept	272 Pièces de Rubis
PE	Kung Lao Render Test	392 Pièces de Rubis
PJ	Drum Arena Details	292 Pièce d'Onyx
PL	Dojo Concept	382 Pièces d'Or
PM	Kenshi Dessin	253 Pièces Platine
PQ	Lava Shrine Dessin	283 Pièce de Saphir
PT	Slaughter Yard Concept	207 Pièces de Rubis
PZ	Lava Shrine Dessin	186 Pièces de Jade
QB	Mavado Dessin	272 Pièces de Jade
QI	Lung Hai Temple Dessin	192 Pièce de Saphir
QO	Dessin de fan, 1 sur 5	1616 Pièces d'Or
QP	Dessin de fan, 2 sur 5	1214 Pièces de Jade
QQ	Dessin de fan, 3 sur 5	950 Pièces de Rubis
QR	Dessin de fan, 4 sur 5	512 Pièce de Saphir
QS	Dessin de fan, 5 sur 5	825 Pièce d'Onyx
RG	Sub Zero Dessin	187 Pièces d'Or
RH	Bridge Arena Concept	208 Pièces de Jade
RM	Kautan Palace Dessin	182 Pièce d'Onyx
RQ	Shang Tsung Dessin	225 Pièce d'Onyx
RR	Shang Tsung's Palace Dessin	224 Pièce de Saphir
RU	Lava Shrine Dessin	176 Pièce d'Onyx
RW	Shang Tsung's Palace Dessin	262 Pièces de Rubis
RY	Mavado Dessin	274 Pièce d'Onyx
SI	Tiamat Dessin	292 Pièce de Saphir
SK	Modèle préliminaire Jax	176 Pièce de Saphir
SU	Kenshi's Story Dessin	106 Pièce de Saphir
TB	Quan Chi's Fortress Dessin	259 Pièces Platine
TC	Palace Exterior Dessin	135 Pièce d'Onyx
TE	Concepts personnages	261 Pièces d'Or
TH	Konquest Mode Concepts	282 Pièces d'Or
TJ	Dessins Pièce	259 Pièce de Saphir
TL	Acid Bath Dessin	360 Pièces de Jade
TM	Hsu Hao Dessin	251 Pièces de Rubis
TN	Début MKDA	211 Pièces de Rubis
TO	Début MKDA	316 Pièces de Jade
TP	Début MKDA	294 Pièce d'Onyx
TQ	Début MKDA	616 Pièces Platine
TR	MKDA Promo Image	392 Pièces de Rubis
TT	Test Your Might Dessin	147 Pièces Platine
TV	Wu Shi Academy Dessin	273 Pièce d'Onyx
TX	Goro's Throne Dessin	167 Pièces d'Or
UD	Drahmin Dessin	252 Pièces d'Or
UL	Kai Dessin	252 Pièces de Jade
UT	Bridge Arena Concept	157 Pièce d'Onyx
VB	Blaze Dessin	116 Pièces de Rubis
WI	Story Mode Concept Dessin	242 Pièces de Jade
WK	Frost Dessin	76 Pièces Platine
WO	Acid Buddha Detail	270 Pièces de Rubis
WP	Drahmin Dessin	247 Pièces de Rubis
WU	Lung Hai Temple Dessin	256 Pièce d'Onyx
WW	Dragon Arena Concept	262 Pièces de Jade
WY	Bo' Rai Cho Dessin	264 Pièce de Saphir
XB	Cage Dessin	272 Pièces Platine
XC	Quan Chi's Sanctum Dessin	352 Pièce de Saphir
XD	Acid Buddha Detail	326 Pièces d'Or
XH	Cyrax Dessin	352 Pièce d'Onyx
XI	Quan Chi Render	197 Pièces Platine
XR	Konquest Mode Concepts	288 Pièces de Rubis
XS	Kung Lao Dessin	283 Pièces Platine
XV	Organic Arena Concept	503 Pièce d'Onyx
XZ	The Marsh Concept	255 Pièce d'Onyx
YC	Moloch Promo Render	257 Pièces Platine
YE	Temple Oarsman	274 Pièces Platine
YG	Swamplands Test Render	312 Pièce de Saphir
YK	Modèle concept Dragonfly	225 Pièces Platine
YL	Jax Concept Dessin	199 Pièces de Jade
YO	Sonya Dessin	294 Pièce de Saphir
YV	Graveyard Concept	86 Pièces Platine

YZ	Kenshi Test Render	255 Pièce d'Onyx
ZB	Spider Arena Concept	106 Pièces d'Or
ZC	Frost Colour Dessin	218 Pièces Platine
ZE	Zebron	257 Pièces de Jade
ZF	Lava Shrine Dessin	237 Pièces de Rubis
ZH	The Krypt Concept	372 Pièce de Saphir
ZI	Hell Concept	432 Pièces de Jade
ZJ	Water Temple Concept	272 Pièce d'Onyx
ZL	Drum Arena Dessin	126 Pièces de Jade
ZQ	Sub Zero Promo Render	282 Pièces de Jade
ZU	Kautan Palace Dessin	201 Platinum Koin

INDICES

Cercueil	Indice	Prix
AF	RO: Rip Off!!!	313 Pièces Platine
AN	PD: Pay Day!!!	52 Pièces d'Or
BR	FK: Fly Killer	451 Pièce d'Onyx
CG	JT: Johnny's Tapes	75 Pièce de Saphir
DQ	SF: Smelly Feet	656 Pièces Platine
DY	SS: Sword Sale	94 Pièces d'Or
EX	ST: Sarna Test	243 Pièce d'Onyx
FW	UH: Unleash Hell	666 Pièces de Rubis
IH	IV: Icy Vöxen	567 Pièces de Jade
IL	DK: Dressed To Kill	207 Pièces d'Or
IO	PH: Phat!	244 Pièce d'Onyx
IW	CN: Cyber Ninja	198 Pièces Platine
KP	MW: Mongol Warrior	276 Pièces de Rubis
LZ	FL: First Look	511 Pièce d'Onyx
NR	BT: Blood Thirsty?	425 Pièce de Saphir
OZ	IS: Ice Sword	243 Pièces Platine
PI	HP: Haunted Place	638 Pièces de Jade
QG	LL: Lurking Lizard	251 Pièces de Rubis
RA	XG: Ex-God	268 Pièces d'Or
TK	RD: Red Dragon	94 Pièce de Saphir
UE	WT: Winged Transport	210 Pièces d'Or
XK	DS: Death Ship	37 Pièces de Jade
XM	SA: Steel Arms	254 Pièce de Saphir
ZO	LO: Log On	466 Pièces de Jade
ZX	BD: Black Dragon	178 Pièces de Rubis

EXTRAS

Cercueil	Extra	Prix
AE	Panneaux de sécurité MK2	118 Pièce d'Onyx
AJ	Tatouages Quan Chi's	277 Pièce d'Onyx
AP	Trône Quan Chi	154 Pièce d'Onyx
AX	Sanctuaire Quan	337 Pièces d'Or
BB	Médaille Sub Zero	326 Pièces de Rubis
BH	Tente Ultimate MK3 Arcade	116 Pièces de Jade
BJ	Ghost Ship	178 Pièces Platine
BL	Portal Sphere	145 Pièces de Jade
BN	The Grid: Guest Stars	720 Pièce d'Onyx
BO	The Grid: Noob Saibot	305 Pièces Platine
BP	The Grid: MK Ninjas	426 Pièces d'Or
BT	Blood Energy Drink	291 Pièce de Saphir
BU	Lotion pour la peau	336 Pièces Platine
BV	Coulisses: MK4 Pub	371 Pièce de Saphir
BW	Coulisses: MK4 Pub	329 Pièce d'Onyx
BX	Coulisses: MK4 Pub	212 Pièces Platine
BY	MK Gold Logo	183 Pièces d'Or
BZ	MK4: Sonya et Tanya	381 Pièces Platine
CC	Book of Destiny	376 Pièces de Jade
CE	Great Dragon Egg	174 Pièces de Jade
CO	Céréales Kano	192 Pièces de Rubis
CP	Carlos Pesina	172 Pièces de Rubis
CT	Histoire Dragonfly	588 Pièces de Rubis
DC	MK3: Kung Lao Vs Jax	838 Pièce d'Onyx
DD	Lifeguard Sonya	355 Pièces d'Or
DF	Dan 'Toasty' Forden	286 Pièces Platine
DI	Quan Chi On The Sax	254 Pièce de Saphir

DP	Pub Mortal Kombat 2	224 Pièces de Jade
DJ	Coulisses MK3	368 Pièce d'Onyx
EB	Ed Boon	237 Pièces de Rubis
EE	Version console Mythologies	1200 Pièces Platine
EF	Assurance qualité: Chicago	267 Pièces d'Or
EG	Tente MK3	74 Pièces Platine
EI	Jouets	512 Pièce de Saphir
EJ	Jouets	547 Pièces de Jade
EK	Jouets	424 Pièces de Rubis
EL	Jouets	434 Pièces Platine
EM	Jouets	405 Pièces d'Or
EN	Jouets	246 Pièce d'Onyx
EO	Jouets	289 Pièce de Saphir
EP	Jouets	166 Pièces de Jade
EQ	Jouets	256 Pièce de Saphir
ES	Pub MK3 Ultimate	167 Platinum
EW	Plastron Quan Chi	286 Platinum
FB	A Long Time Ago...	248 Pièces de Rubis
FC	A Softer Side to Cyrax	310 Pièce de Saphir
FD	Histoire	156 Pièce d'Onyx
FF	MK1: Sub Zero Vs Scorpion	1199 Pièces d'Or
FI	Pièces Deadly Alliance	262 Pièces Platine
FJ	Machine MK3	179 Pièces de Rubis
FK	Bug Blaster	520 Pièces Platine
FO	Persos MK2	76 Pièces de Rubis
FQ	MK T-Shirts	282 Pièces Platine
FR	Vêtements MK	401 Pièces d'Or
FS	MK Sweatshirts	389 Pièce d'Onyx
FT	MK T-Shirts	126 Pièce de Saphir
HQ	Casque Sektor	192 Pièce d'Onyx
HS	Herman Sanchez	272 Pièces de Jade
HU	MK Flipper	435 Pièces de Rubis
HV	Pub MK Gold	306 Pièces de Jade
HY	Épée de Kenshi	408 Pièce de Saphir
HZ	Shang Tsung's Soulnado	526 Pièce d'Onyx
IA	MK4 Logo	37 Pièces de Rubis
IC	MK Rock 'Em Sock 'Em	326 Pièces Platine
ID	Tasse à café	340 Pièces de Jade
IE	Couches	653 Pièce de Saphir
IJ	Amulette Quan Chi	314 Pièces de Rubis
JP	Masques	257 Pièce d'Onyx
IS	Épée Sub Zero	244 Pièces de Rubis
IX	Trucs MKDA	265 Pièce de Saphir
JB	Programmeurs	392 Pièce de Saphir
JG	Jon Greenberg	272 Pièces de Jade
JJ	MK4 pub	266 Pièces de Jade
JN	John Nocher	252 Pièces de Jade
JO	Carte arcade	161 Pièce d'Onyx
JP	John Podlasek	169 Pièces d'Or
JT	Johnny Cage Videos	259 Pièces Platine
JV	John Vogel	334 Pièces de Rubis
JW	Pense-bête Kano	164 Pièce de Saphir
JY	MK4 version console	183 Pièce de Saphir
KD	Artistes	342 Pièces de Jade
KG	Vêtements Edenia	608 Pièces de Jade
KH	Can Of Squid	382 Pièces Platine
KJ	MK casquettes	248 Pièces Platine



MK4 persos	694 Pièce de Saphir
MK Guides	350 Pièces de Jade
Alexander Barrentine	282 Pièce d'Onyx
MK1: Cage Vs Kano	843 Pièces Platine
Nitara's Crystal	134 Pièces d'Or
Luis Mangubat	165 Pièce d'Onyx
Chrome Bling	306 Pièce d'Onyx
Site Deadly Alliance	329 Pièce d'Onyx
MK1 Arcade Goro	477 Pièce de Saphir
Concepts MKDA Boîte	176 Pièces d'Or
Concepts MKDA Boîte	157 Pièce de Saphir
Concepts MKDA Boîte	105 Pièce d'Onyx
Concepts MKDA Boîte	170 Pièces de Jade
Concepts MKDA Boîte	140 Pièces de Rubis
Midway Creative Media	332 Pièce d'Or
MK4 Scorpion Vs Raiden	160 Pièce de Saphir
Mike Boon	188 Pièces d'Or
Outils et technologie	80 Pièce d'Onyx
Pub MKDA	237 Pièces de Jade
MK4 Road Tour	134 Pièces Platine
MK4 Road Tour	83 Pièces d'Or
MK4 Road Tour	96 Pièces d'Or
Machine MK1	188 Pièces Platine
Balle de basket	314 Pièces d'Or
Mike Taran	227 Pièces d'Or
Assassin à louer	383 Pièce de Saphir
Nigel Casey	275 Pièces Platine
MK Lunch Time	326 Pièces d'Or
Casque Kabal	426 Pièces de Jade
MK3 Scorpion Vs Jade	525 Pièces Platine
Nick Shin	270 Pièces de Rubis
Arctic Hold	275 Pièces d'Or
Yeux de verre	290 Pièces d'Or
Damnation Charcoal	365 Pièce de Saphir
Brian Lebaron	281 Pièce de Saphir
Midway Movie Group	263 Pièces de Jade
Bonbons Mortal	274 Pièce d'Onyx
Traitement MK4 Logo	95 Pièce de Saphir
Alan Villani	450 Pièces Platine
Back To School With MK	338 Pièces de Rubis
Football Raiden	20 Pièce de Saphir
Reptile's De-Evolution	343 Pièces de Rubis
Paulo Garcia	442 Pièces de Rubis
MK Gear	516 Pièce de Saphir
Moloch The Hobbyist	294 Pièces de Jade
Goro Statuette	493 Pièce d'Onyx
Couillises : MK Mythologies	316 Pièces de Rubis
Assurance qualité Chicago	142 Pièce de Saphir
MKDA Chapeaux et T-shirts	311 Pièces de Rubis
Art promo MK3	488 Pièce de Saphir
MK1 Persos	644 Pièces de Jade
MK1 Get Over Here!	58 Pièce d'Onyx
MK4 Designs Logo	346 Pièces d'Or
Passé de Reptile	318 Pièces d'Or
MK2 Arcade	233 Pièces de Rubis
MKDA à l'E3 2002	238 Pièces d'Or
Robert Blum	253 Pièces Platine
Midway Creative Media	272 Pièces de Rubis
Pub MK3	107 Pièce de Saphir
MKDA pubs	189 Pièces d'Or
Evolution Of Kombat	1,000 Pièces de Jade
MK1 Test Your Might	31 Pièce de Saphir
Randy Severn	267 Pièces Platine
MK Musik	307 Pièce de Saphir
Steve Beran	291 Pièces de Jade
Shawn Cooper	226 Pièce de Saphir
Assurance qualité San Diego	326 Pièce d'Onyx
Lame Kirehashi	308 Pièces Platine
Shang Tsung's Insouls	138 Pièces de Jade
MK4 Scorpion	353 Pièce d'Onyx
Outils et technologie	117 Pièce de Saphir
Pub MKDA	56 Pièces de Jade
MKDA Promo	2 Pièce de Saphir

SQ	Peptic Thunder	167 Pièces Platine
SR	MK4 Goro Vs Cage	342 Pièces de Rubis
SS	Epée Kung Lao	214 Pièces Platine
SX	Tente MK4 Arcade	215 Pièce d'Onyx
SY	Bras Cyrax	486 Pièce d'Onyx
TA	Todd Allen	177 Pièces de Rubis
TF	MK4 persos	470 Pièces de Jade
TG	Tony Goskie	262 Pièces d'Or
TS	Artistse	352 Pièce d'Onyx
TY	Baraka	390 Pièces d'Or
TZ	Animateurs	195 Pièces d'Or
UA	Version PC MK4	205 Pièces de Jade
UF	MK4 Fatalité Liu Kang	371 Pièces d'Or
UJ	Goro On The Kit	225 Pièce de Saphir
UN	Pub MK4	152 Pièce de Saphir
UO	MK Cartes	243 Pièces de Jade
UP	MK Cartes	406 Pièces de Rubis
UQ	Undefeatable Army	185 Pièces de Rubis
UW	Adema Live à l'E3	255 Pièces d'Or
UY	MK au cinéma	359 Pièces de Jade
VA	Armure Shao Khan	299 Pièces Platine
VC	Bâton, couteaux	209 Pièces de Jade
VD	Aikido	152 Pièces de Rubis
VE	Baji Quan et Crabe	173 Pièces d'Or
VF	Coups de base	212 Pièce de Saphir
VG	Coups de base	362 Pièce d'Onyx
VH	Sabres	72 Pièces Platine
VI	Gourdin	184 Pièces de Jade
VJ	Drunken Master	58 Pièces de Rubis
VK	Dragon et Eagle Claw	268 Pièces d'Or
VL	Escrime et Grue	180 Pièce de Saphir
VM	Shuai Chiao et Shaolin Fist	198 Pièce d'Onyx
VN	Hapkido et Nan Chuan	86 Pièces Platine
VO	Hookwords et Sai	247 Pièces de Jade
VP	Brian Gar et Jujutsu	356 Pièces de Rubis
VQ	Jojutsu	241 Pièces d'Or
VR	Judo	174 Pièce de Saphir
VS	Kali Sticks et Nanchaku	219 Pièce d'Onyx
VT	Hung et Katara	405 Pièces Platine
VU	Karate	180 Pièces de Jade
VV	Long Fist et Muay Thai	192 Pièces de Rubis
VW	Motion Capture 162 Pièces d'Or	
VX	Pi Gua et Jeet Kune Do	248 Pièce de Saphir
VY	Praying Mantis et Lui He Ba Fa	35 Pièce d'Onyx
VZ	Sambo	223 Pièces Platine
WA	Straight Sword	194 Pièces de Jade
WB	Tai Chi	242 Pièces de Rubis
WC	Tae Kwon Do	156 Pièces d'Or
WD	Tonfa	186 Pièce de Saphir
WE	Tong Bei et Yuan Yang	186 Pièce d'Onyx
WF	Wing Chun et Serpent	214 Pièces Platine
WG	Xing Yi et Tang Soo Do	186 Pièces de Jade
WR	MK3 console	125 Pièces de Rubis
WX	Hsu Hao Implant	315 Pièces d'Or
XA	The Grid	172 Pièces d'Or
XF	Mortal Kombat Gold persos	265 Pièces d'Or
XI	MK3 coulisses	457 Pièces Platine
XP	MK4 Cartes	436 Pièces d'Or
XQ	Performance Audio Raiden	199 Pièces de Jade
XT	MK3 persos	65 Pièces de Jade
XU	Mortal Friday	194 Pièce d'Onyx
XX	MK Memorabilia	365 Pièce d'Onyx
XY	Palais Shang Tsung	55 Pièces Platine
YB	Ketchup et Moutarde	358 Pièces de Jade
YD	MK Tatouages	412 Pièces d'Or
YI	Tente MK2	197 Pièces d'Or
YQ	Outils et technologie	146 Pièces d'Or
YR	MK3 Version console	143 Pièces d'Or
YS	Sous-titres MKDA	151 Pièces Platine
YU	MK4 Comics 374 Pièces Platine	
YW	Mannequin Li Mei	376 Pièces d'Or
ZP	Pub MK1	129 Pièces de Jade
ZS	Graphismes MK	381 Sapphir Kois

ZT	Animateurs	215 Pièce de Saphir
ZY	Les fans parlent	186 Pièces Platine

COMICS

Cercueil	Art	Prix
AFX	Comics, 1 sur 41	492 Pièce de Saphir
FY	Comics, 2 sur 41	27 Pièces de Rubis
FZ	Comics, 3 sur 41	136 Pièce d'Onyx
GA	Comics, 4 sur 41	572 Pièces d'Or
GB	Comics, 5 sur 41	458 Pièces de Jade
GC	Comics, 6 sur 41	412 Pièces d'Or
GD	Comics, 7 sur 41	74 Pièce de Saphir
GE	Comics, 8 sur 41	277 Pièces de Rubis
GF	Comics, 9 sur 41	124 Pièces Platine
GG	Comics, 10 sur 41	63 Pièces de Jade
GH	Comics, 11 sur 41	418 Pièces Platine
GI	Comics, 12 sur 41	100 Pièce de Saphir
GJ	Comics, 13 sur 41	326 Pièces Platine
GK	Comics, 14 sur 41	379 Pièces Platine
GL	Comics, 15 sur 41	128 Pièces de Rubis
GM	Comics, 16 sur 41	555 Pièces d'Onyx
GN	Comics, 17 sur 41	91 Pièces d'Or
GO	Comics, 18 sur 41	422 Pièce de Saphir
GP	Comics, 19 sur 41	58 Pièces de Jade
GQ	Comics, 20 sur 41	532 Pièces de Jade
GR	Comics, 21 sur 41	599 Pièce d'Onyx
GS	Comics, 22 sur 41	185 Pièces d'Or
GT	Comics, 23 sur 41	307 Pièces de Rubis
GU	Comics, 24 sur 41	134 Pièce de Saphir
GV	Comics, 25 sur 41	507 Pièces Platine
GW	Comics, 26 sur 41	264 Pièces de Rubis
GX	Comics, 27 sur 41	88 Pièce d'Onyx
GY	Comics, 28 sur 41	351 Pièces Platine
GZ	Comics, 29 sur 41	575 Pièces de Rubis
HA	Comics, 30 sur 41	62 Pièces d'Or
HB	Comics, 31 sur 41	626 Pièces de Rubis
HC	Comics, 32 sur 41	215 Pièce d'Onyx
HD	Comics, 33 sur 41	176 Pièce de Saphir
HE	Comics, 34 sur 41	478 Pièces de Jade
HF	Comics, 35 sur 41	203 Pièce d'Onyx
HG	Comics, 36 sur 41	555 Pièces d'Or
HH	Comics, 37 sur 41	222 Pièces Platine
HI	Comics, 38 sur 41	225 Pièces de Jade
HJ	Comics, 39 sur 41	637 Pièce d'Onyx
HK	Comics, 40 sur 41	138 Pièces d'Or
HL	Comics, 41 sur 41	145 Pièce de Saphir

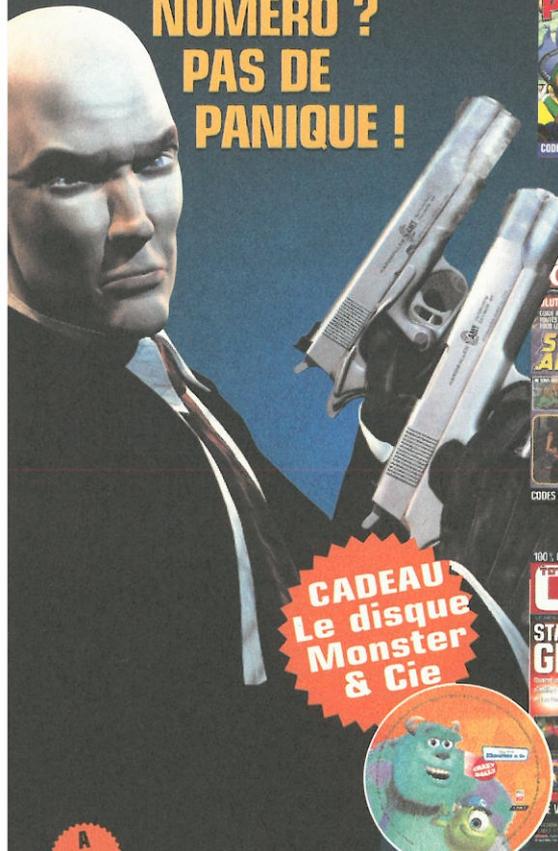
VIDE

Certains cercueils sont vides. Il vaut mieux les éviter complètement.

Cercueil	Prix
DV	257 Pièces de Rubis
DZ	258 Pièce d'Onyx
FU	20 Pièce d'Onyx
JZ	25 Pièces de Jade
KW	257 Pièce de Saphir
LX	147 Pièces Platine
MJ	268 Pièce d'Onyx
ND	212 Pièce de Saphir
OK	326 Pièces de Jade
OS	166 Pièce d'Onyx
PV	206 Pièce de Saphir
QE	346 Pièces d'Or
QJ	49 Pièces de Rubis
RX	105 Pièce de Saphir
SP	63 Pièces d'Or
UU	1214 Pièces de Jade
WM	36 Pièces de Rubis
XN	27 Pièces d'Or
YY	85 Pièces de Rubis
ZA	63 Pièce d'Onyx
ZN	145 Pièce de Saphir

Anciens Numéros

VOUS AVEZ MANQUÉ UN NUMÉRO ? PAS DE PANIQUE !



NUMÉRO 1
La solution et les cartes de Pikmin, Starwars Rogue Leader, Luigi's Mansion, Crazy Taxi, Tony Hawk's Pro Skater 3, Super Monkey Ball, Wave Race : Blue Storm, 2002 Fifa World Cup !



NUMÉRO 2
Special Resident Evil (42 pages), Spiderman The Mover (16 pages), SSX Tricky, 007 Espion Pour Cible, Turok Evolution (16 pages), Virtua Striker 3, Aggressive Inline, Red Card... et des milliers de codes et astuces !



NUMÉRO 4
30 pages pour finir les aventures de Starfox, Fifa 2003 vu par les pros, tout pour gagner tous vos rounds avec Rocky, Medal Of Honor détaillés (20 pages), Eternal Darkness sur 30 pages, Shox...



NUMÉRO 5
Les solutions de James Bond 007 Nightfire (16 pages), Harry Potter La Chambre des Secrets, Starwars Bounty Hunter (22 pages), Tony Hawk's Pro Skater 4, Les Deux Tours, Bomberman Generation...



NUMÉRO 7
Les tests de Metroid Prime (VF), de Minority Report, Phantasy Star Online, Baldur's Gate Dark Alliance, Ikaruga... Des previews explosives de XGRA, Starcraft Ghost, F-Zero, Viewtiful Joe....



NUMÉRO 3
La solution complète détaillée en 80 pages de Super Mario Sunshine (toutes les cartes, tous les soleils...). Time Splitted 2 sur 40 pages avec tous les niveaux... et toujours des milliers de codes pour Gamecube

CADEAU
Le disque
Monster
& Cie



A découper

TOTAL CUBE

ADRESSE DE RÉCEPTION

Nom

Signature

Adresse

.....

Ville

Code Postal

Email

Date de Naissance

PAIEMENT CHÈQUE

Chèque bancaire/postal à l'ordre de Diximedia uniquement.

Montant en Euros

Nombre de magazine

X 7,50 Euros (le magazine + les frais de port)

Cochez ci-contre les magazines demandés. Chaque titre est facturé 7,50 Euros pièce, offre valable pour le France Métropolitaine uniquement.

- TOTAL CUBE SOLUTIONS**
- NUMERO UN NUMERO DEUX
- NUMERO TROIS NUMERO QUATRE
- NUMERO CINQ
- TOTAL CUBE**
- NUMERO SEPT (avec son disque custom)
- PLAY + SOLUTIONS**
- NUMERO UN NUMERO DEUX
- NUMERO TROIS

INFORMATIONS POUR COMMANDER - EXCLUSIF FRANCE METROPOLITAINE

DIXIMEDIA Fax : 01 43 60 05 83
Adresse postale :

Diximedia, Service VPC, 261 Rue de Paris, 93556 Montreuil Cedex



NUMÉRO 1
Aggressive Inline (16 pages), Grand Theft Auto 3, Final Fantasy GT Concept 2002, Medal Of Honor : première ligne, Pro Evolution Soccer, Virtua Rally 3, Spiderman Movie... et des tonnes de Cheats et astuces



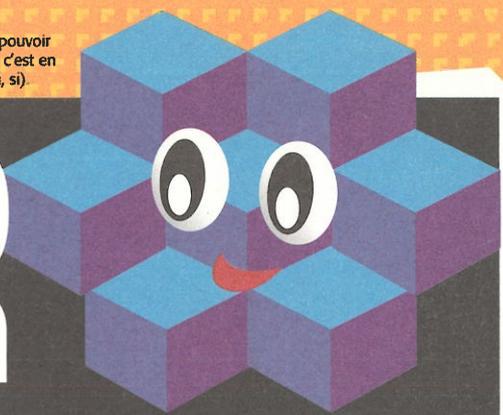
NUMÉRO 2
Spécial GTA Vice City avec 60 pages, avec toutes les cartes, bonus, voitures... n'oubliez pas aussi Onimusha 2, Hitman 2, Les Deux Tours et 8 pages bourrées de codes...



NUMÉRO 3
La totale sur Mortal Kombat Deadly Alliance, gérer sa famille dans Les Sims, Sly Raccoon (1ère partie), Harry Potter et La Chambre des Secrets, Starwars Bounty Hunter, Red Faction 2, Pro Evolution Soccer 2...



Note : Mr Cube regrette de ne pas pouvoir vous répondre personnellement, c'est en fait un homme très occupé (si, si).



Par votre dévoué Mr Cube

coincé dans un jeu
meCube ? N'ayez
peur, Mr Cube
est là ! L'homme
à six facettes est
généralement le plus
grand expert du
monde en jeu
vidéo. Envoyez vos
questions à :

animedia /
Mr Cube, Total
Cube Solutions,
11 rue de Paris
93100 Montreuil

ANCIENS NUMEROS

Si vous êtes coincé dans un jeu, pourquoi ne pas vous procurer le guide complet en commandant le numéro de Total Cube Solutions qu'il vous manque ? Pour savoir dans quel numéro se trouve le jeu pour lequel vous êtes bloqué, jetez juste un œil sur la liste ci-dessous. Pour ce qui est de commander le numéro, il suffit de consulter la page anciens numéros ».

07 Agent Pour Cible	No 2
07 Nightfire	No 5
Aggressive Inline	No 1
Back Spikers	No 2
Bounty Hunter	No 5
Crazy Taxi	No 1
Eternal Darkness	No 4
FIFA Football 2003	No 4
Harry Potter	No 5
Luigi's Mansion	No 1
Medal Of Honor: Frontline	No 5
MXmin	No 1
Resident Evil	No 2
Ricky	No 4
Super Mario Sunshine	No 3
Super Monkey Ball	No 1
Super Smash Bros Melee	No 1
Box	No 4
Spider-Man	No 2
MX Tricky	No 2
Garfox Adventures	No 4
Super Mario Sunshine	No 3
Super Monkey Ball	No 1
Super Smash Bros Melee	No 1
Wesley's Spitters 2	No 3
Tony Hawk's Pro Skater 3	No 1
Rock Evolution	No 2
WWE Wrestlemania X8	No 4

ETERNAL DARKNESS

Salut, j'ai un petit problème dans Eternal Darkness, avec Michael Edwards. Je n'arrive pas à trouver l'Effigie Rouge. J'ai lu quelque part qu'elle est dans la première salle, mais elle n'y est pas.
Serge I., Sergy

Désolé, mais tu as dû rater l'Effigie Rubis plus tôt dans le jeu - c'est Karim qui la trouve. Tu peux la trouver au sommet d'une volée de marches, à mi-chemin le long d'un corridor courbé au 3ème sous-sol. Hélas, l'Effigie n'apparaît pas pour Michael à moins que Karim ne l'ait pris. Tout n'est pas perdu, car tu peux finir le jeu - mais tu ne pourras pas utiliser le Gladius Enchanté avec Alex.



Cher Mr Cube, Je suis avec Alex Roivas, et je ne peux pas battre Pious. Je sais que ça a quelque

chose à voir avec l'Artefact Ulavoth. Que dois-je donc faire pour y arriver ?
Patrick S., St Yorre

Tu as raison. L'artefact qui apparaît pendant le combat dépend de celui que tu as choisi au début du jeu, donc pour certaines personnes cela pourrait être différent. Pour battre Pious, lance le Gladius Enchanté (si tu l'as) et l'Artefact devrait apparaître après un coup ou deux. Quand il arrive enfin, mets lui une bonne radée ! Esquive sans cesse les attaques de Pious et tu seras transformé en une série de divers fantômes quand tu frappes l'artefact. Continue le combat, touche Pious pour faire réapparaître l'artefact. Quand tu l'as assez endommagé, il se casse, te permettant de tuer Pious. Si tu le vois lancer un sort à 7 points, utilise un sort de guérison à 3 points en cas d'énergie basse. Tu auras fini de le lancer avant lui et tu auras même le temps d'esquiver son attaque. Frappe Pious (l'Artefact ne sera pas là pour le guérir) et il devrait mordre la poussière. Bravo, tu as réussi à finir le jeu !



JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Cher M. Cube Je pense que mon problème est assez simple - je suis au niveau où il faut utiliser le Décrypteur pour ouvrir une porte protégée par un pavé numérique. Mais je ne sais pas du tout comment faire pour l'utiliser.
Thomas T., Sausses

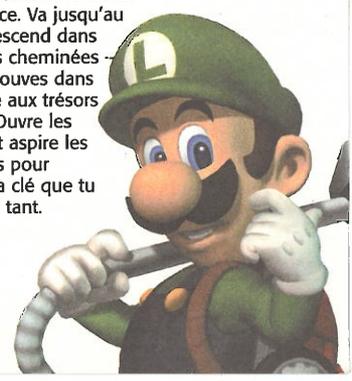
Si je gagnais un euro à chaque fois qu'on me posait cette question... j'en aurais au moins 14 ! Equipe le Décrypteur, puis vise le pavé avec le réticule au centre de l'écran. Cela fait, maintient le bouton de tir jusqu'à ce que le code apparaisse.



LUIGI'S MANSION

Cher M. Cube Dans Luigi's Mansion, comment obtenir la clé de la salle avec la fantôme qui dort la tête en bas ?
Delphine, Aiguilles

Ah, il y a une petite astuce pour obtenir la clé de cette pièce. Va jusqu'au toit et descend dans l'une des cheminées - tu te retrouves dans une salle aux trésors scellée. Ouvre les coffres et aspire les fantômes pour trouver la clé que tu cherches tant.



Q&R

SUPER MARIO SUNSHINE

Dépêchez-vous, il faut finir *Super Mario Sunshine* pour pouvoir jouer tranquillement à *Zelda* !



Q1 Cher M. Cube, Aidez-moi s'il vous plaît ! Dans le premier Episode du Parc Pinna, je n'arrive pas à envoyer les roquettes sur Mecha Bowser. Je fais tout ce que dit le guide (NDLR : *Total Cube Solutions 3H*), sans succès ! Je deviens fou, aidez-moi, je victor en supplie !!!
Victor D., Saint-Denis

R Rassure-toi, tu n'es pas le seul à être bloqué à cet Episode. La maniabilité n'est pas au top dans cette séquence et il n'est pas facile de se repérer dans l'espace avec tous ces changements de directions. Mais une fois que l'on a compris la technique, cette épreuve devient une sinécure...

Dès le départ du parcours, tu ramasses un missile ; l'astuce est de ne surtout pas le gaspiller sur l'un des Bullet Bill. Il faut plutôt viser la tête de Mecha Bowser et appuyer sur R dès qu'elle est dans ta ligne de mire – tu devrais en venir à bout avec seulement trois ou quatre missiles. Pour ce qui est des Bullet Bill, utilise simplement la buse d'arrosage dès que JET te préviens de leur arrivée. Utilise aussi la buse d'arrosage pour

éteindre le feu que te crache parfois Mecha Bowser. Avec toutes ces techniques en tête, Mecha Bowser ne devrait plus te poser de problème !

Q2 Cher M. Cube, Comment se débarrasse-t-on de la substance colorée bloquant certains accès de la Place Delfino ?
Greg J., Lyon

Tu ne peux pas te débarrasser tout seul de cette matière étrange. Il faut tout d'abord que tu trouves ton copain Yoshi... Pour ce faire, tu dois déjà obtenir le quatrième Soleil du Parc Pinna ; ensuite, à ton retour sur la Place Delfino, Anti-Mario te défie une fois de plus ! Comme d'habitude, poursuis-le pour l'arroser jusqu'à ce qu'il tombe face contre terre et lâche l'œuf. Approche-toi alors de ce dernier ; une bulle apparaît, avec un fruit à l'intérieur ; c'est le bébé Yoshi qui réclame à manger pour avoir la force de sortir de sa coquille ! Apporte-lui le fruit dont il a besoin pour le faire éclore – tu peux enfin monter dessus...

A partir de maintenant, tu le retrouves sur la Place Delfino et dans certains Episodes de certains niveaux, toujours sous forme d'œuf pour commencer. Tu as toujours besoin de lui ramener un fruit particulier pour qu'il éclore.

Tout ça pour te dire qu'il suffit de cracher du jus de Yoshi sur la substance colorée pour la faire disparaître !

Q3 M. Cube, C'est trop dur, je n'arrive pas à battre cette satanée chenille à Gelato-Les-Flots. Elle me piétine sans que j'arrive à lui faire le moindre mal...
Christelle Q., Pornichet

La première fois que tu rencontres Wiggler à Gelato-Les-Flots, elle dort tout en haut d'une tour. Pour la secouer un peu, il faut déjà nettoyer les trois miroirs squattés par des Gros Becs. Une fois ceci fait, tu peux récupérer le Soleil de la tour. Seulement, Wiggler est plutôt rancunière et te le fait savoir dès l'Episode suivant !

Evite de te faire écraser et regarde bien le chemin qu'elle prend : elle suit une boucle sur le sable. Arrose l'une des plantes sur le chemin de Wiggler pour que le sable monte au moment où la chenille passe dessus ; elle se retrouve sur le dos pendant quelques instants et une flèche rouge désigne une partie de son corps. Fonce dessus et fais-y un écrasement ; c'est la seule façon de lui infliger des dégâts. Elle se remet ensuite sur ses pattes et recommence à foncer ; tu n'as plus qu'à recommencer deux fois le processus pour en finir avec cette satanée chenille.



LES RÉPONSES À VOS QUESTIONS SUR MARIO



Q4 Cher M. Cube, J'aimerais savoir comment vaincre la pieuvre dans le Port Ricco. Je saute sur ses tentacules lorsqu'elle m'attaque mais elle recommence sans cesse. J'ai essayé de sauter directement sur elle et de l'arroser en évitant ses attaques, sans résultat...
Julien G., Paris

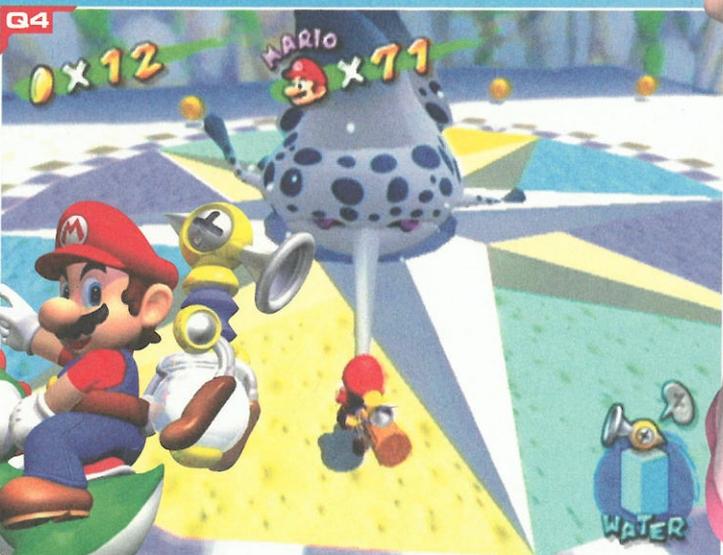
Eh bien, on peut dire que tu t'es bien pris la tête pour essayer de battre ce mini-boss ! Tu as donc bien mérité un petit coup de main de notre part. Tout d'abord, arrose la pieuvre pour nettoyer toute l'encre qu'elle a sur la face ; pour te remercier, elle décide de t'attaquer (c'est pas très sympa). Le ballet des tentacules commence alors ; saute pour éviter les attaques et retombe sur l'un des tentacules pour l'aplatir ; attrape-le vite avant qu'il ne se rétracte et tire dessus jusqu'à ce que tu l'arraches (oui,



c'est un peu gore !). Recommence pour les trois autres et une fois ceci fait, fonce lui attraper le nez ! Tire dessus de toutes tes forces, ça lui fera tout drôle. Après ça, ses tentacules repoussent mais c'est normal. Il suffit de recommencer une fois de plus toute la séquence pour te débarrasser de cette pauvre pieuvre. Elle ira alors se cacher au fond de l'eau et libèrera l'héliport. Tu n'auras plus qu'à aller récupérer le Soleil.

Q5 Cher M. Cube, Comment faut-il faire pour avoir Yoshi dans Super Mario Sunshine ?
Alex M., Biarritz

Pour trouver Yoshi, il faut déjà avoir terminé l'Episo... Attends une seconde... J'ai déjà répondu à cette question ! Regarde la réponse à la question 2 pour savoir tout ce dont tu as besoin !



Q6 M. Cube, Je n'arrive pas à battre Chompi à l'Episode quatre du Village Pianta. Je lui jette plein de tonneaux remplis d'eau, mais ça ne le calme pas longtemps...
Samuel V., Paris

Il faut de la persévérance et de la prudence pour s'attaquer à une grosse bête enragée comme Chompi ! Commence par lui jeter un tonneau d'eau sur la tête pour le calmer un peu. Ensuite, attrape le bout de la chaîne qui le retient ancré dans le sol pour le libérer. Attention, il ne va pas tarder à redevenir tout rouge et à foncer dans tous les sens ; évite de te mettre en travers de son chemin. Au lieu de ça, attrape un autre tonneau rempli d'eau et fonce jusqu'au bout du village. Va dans le secteur du bassin et monte sur un des murs donnant sur le chemin de terre. Tu n'as plus qu'à

guetter pour attendre que Chompi passe dans le coin pour lui balancer le tonneau. Fonce vite derrière lui pour attraper la chaîne et tire le jusqu'à le faire tomber dans le bassin d'eau chaude.



A VOTRE SERVICE...

Si vous voulez nous envoyer des questions ou des astuces, n'hésitez pas :

**M. CUBE
DIXIMEDIA
TOTAL CUBE SOLUTIONS
261, RUE DE PARIS
93100 MONTREUIL**

ENVOYEZ-LES QUESTIONS

BIENTÔT...

N°7 EN VENTE LE 27 JUIN ↘

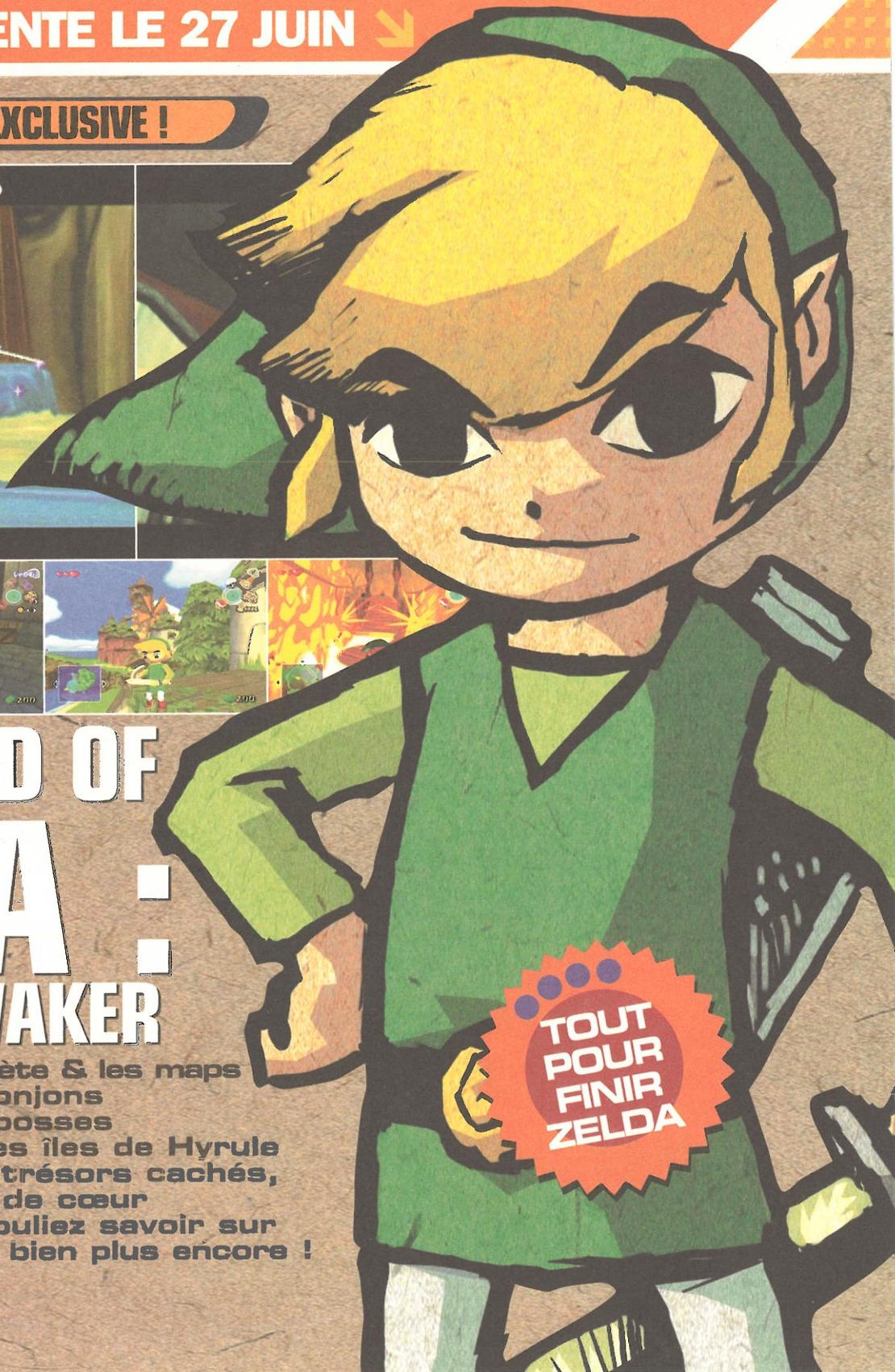
NOTRE SOLUTION EXCLUSIVE !



THE LEGEND OF ZELDA : THE WIND WAKER

Notre solution complète & les maps
Explorez tous les donjons
Détruisez tous les boss
Découvrez toutes les îles de Hyrule
Retrouvez tous les trésors cachés,
tous les fragments de cœur
Tout ce que vous vouliez savoir sur
le Wind Waker... et bien plus encore !

**TOUT
POUR
FINIR
ZELDA**

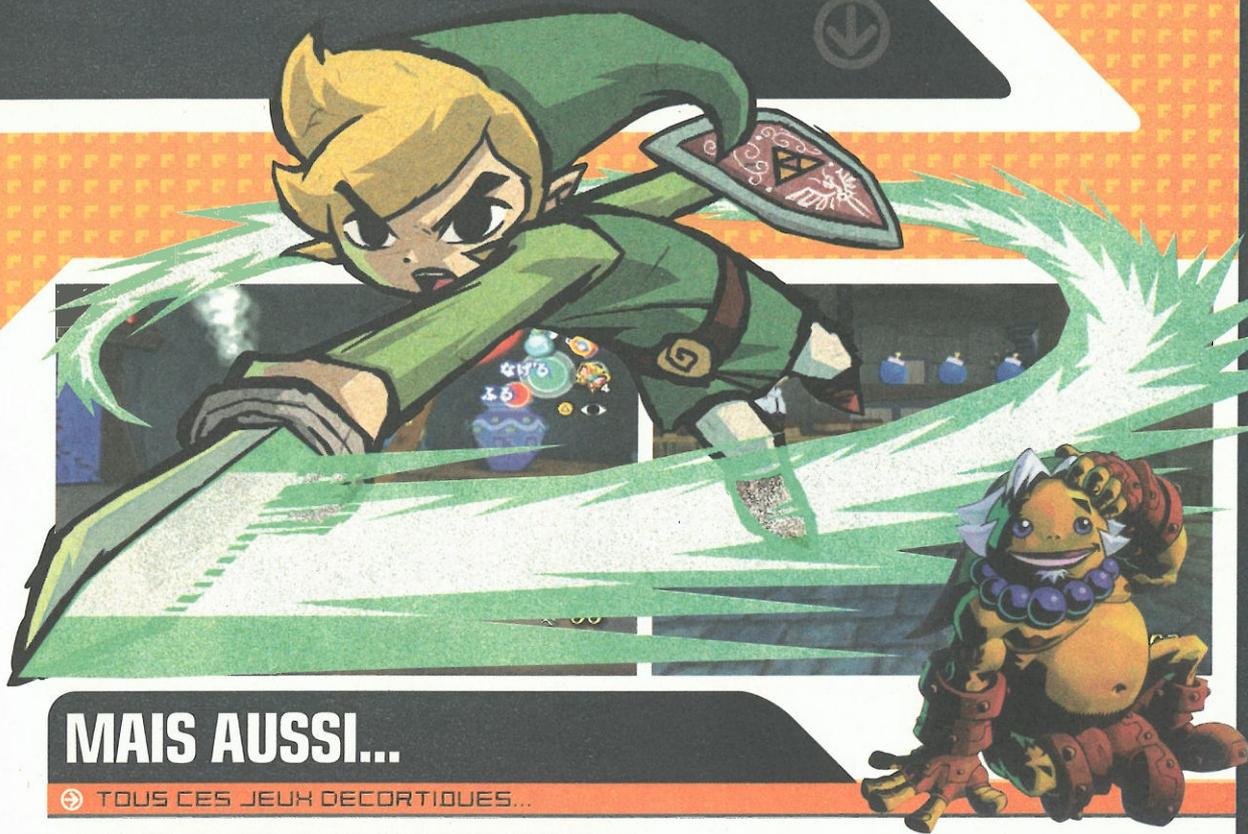


TOTAL CUBE SOLUTIONS - V
NUMERO 06 - l'encyclopédie des
jeux Gamecube, CBA, etc... - D
Immeuble «Le Méliès», 261 ru
93100 Montreuil, Fran
Tél : 33 (1) 01 49 72
Fax : 33 (1) 01 43 60
Directeur Général : Frank
Directeur de la Publicati
Stéphane Lavoisari
Directeur de l'information : F
Responsables éditoriaux : Da
Didier Latil (consultan
REDACTION : Lion, Nicks, Dv
Commercial : Régie MEDIADD
(0)1 49 72 59 56
Vincent Trujillo +33 (0)1 49
Jerôme Lemarec
FABRICATION : Sophie Maing
+33 (0)1 49 72 59 5
Diffusion-Vente, contact dépos
Philippe Salat : 05 61 727
Total Cube Solutions est une
Diximedia, SA au capital de 42
Principaux actionnaires
Frank Ladoire, Stéphane L
Siège : 112, avenue de Paris, 943
France.

Dépôt légal 2ème trimestre
en cours.
Commission paritaire en cou
en France.

L'envoi de tout texte, photo ou
implique l'acceptation par l'auteur
publication dans le journal. Les do
sont pas retournés. La loi du 11 m
n'autorisant, aux termes des alinéa

l'article 41, d'une part, que «le
reproductions strictement réservée
privé du copiste et non destinées à
collective» et, d'autre part que les a
courtes citations dans un but d'
et d'illustration, «toute» représe
reproduction, intégrale ou partielle,
consentement de l'auteur ou de se
ou ayants cause, est illicite» (alinéa
l'article 40). Cette représentat
reproduction, par quelque proc
soit, constituerait donc une con
sanctionnée par les articles 425 et
l'ancien Code Pénal. Crédits photos
tous droits réservés...
Imprimé en Union européenne



MAIS AUSSI...

➔ TOUS CES JEUX DECORTIQUES...



HITMAN 2

- La solution complète
- Toutes les maps en détail
- Tous les chemins possibles



SKIES OF ARCADIA

- Tout le jeu de A à Z
- Battez les Boss
- Toutes les découvertes



ENTER THE MATRIX

- Solution complète
- Astuces de combats
- Tous les secrets

**ET
TOUS LES
CHEATS !**

PLUS

LES MEILLEURS CHEATS & SECRETS

- Les tout derniers codes et secrets dévoilés pas nos amis les Singes Malins.

Q&R

- Mr Cube répond à toutes vos questions et vous sauve la mise...

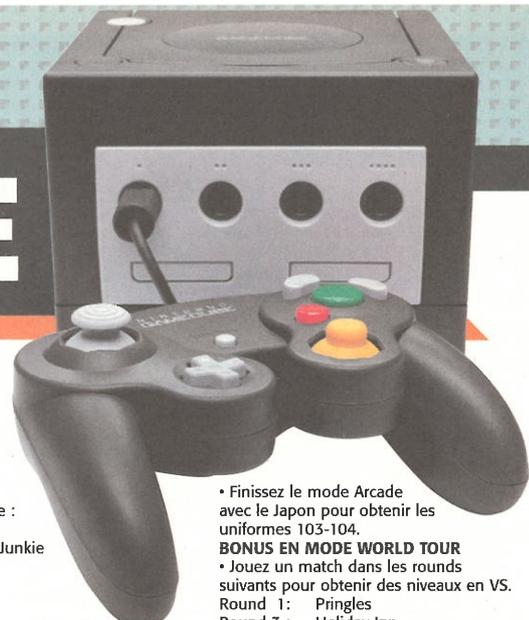
BOH MON SUNSHINE...

- Super Mario Sunshine continue à vous poser des soucis ? Venez faire un tour...

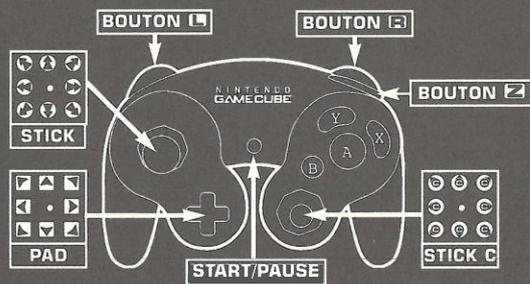
A-Z pour Gamecube

- Des milliers de codes et de secrets pour vos jeux GameCube !

LES TIPS GAMECUBE de A à Z



POUR ENTRER LES CODES



x2 / x3 etc = appuyer sur le bouton ou la direction deux/trois fois etc...

VIRGULES

Les boutons et direction séparés par des virgules doivent être appuyés les uns APRES les autres.

Ex : $\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow$ = appuyer sur \leftarrow , puis sur \rightarrow , puis sur \leftarrow .

SIGNES PLUS

Quand il y a un signe 'plus' entre des boutons/directions, il faut les appuyer en même temps.

Ex : $\leftarrow + \rightarrow + \leftarrow + \rightarrow$ = appuyer sur \leftarrow et \rightarrow et \leftarrow et \rightarrow et Haut, tous en même temps.

MAINTENIR LES BOUTONS

Il faut parfois maintenir les boutons, souvent pour entrer une autre partie du code en même temps.

Ex : 'maintenir \leftarrow et appuyer sur $\rightarrow, \rightarrow, \rightarrow$ ' signifie 'garder le bouton \leftarrow maintenu, et appuyer sur \rightarrow , puis \rightarrow , puis \rightarrow '.

A QUEL ENDROIT ?

Il est vital d'entrer les codes dans le bon écran, sinon ils risquent de ne pas fonctionner du tout. Certains doivent être effectués dans un menu particulier, à l'écran de pause, ou même pendant la partie. Vérifiez toujours que vous les entrez au bon endroit.

ENTREE RAPIDE ET CORRECTE

Notez que certains codes nécessitent d'être insérés rapidement. Nous vous le précisons généralement mais si ce n'est pas indiqué et que le code ne fonctionne pas, réessayez plus rapidement – en moins de deux secondes pour certains codes. Assurez-vous aussi d'entrer la bonne séquence, sans vous tromper pendant l'insertion.

18 WHEELER : AMERICAN PRO TRUCKER

NIVEAUX SUPPLEMENTAIRES
Finiés les niveaux de parking pour en obtenir un nouveau. Si vous finissez celui-ci aussi, le dernier niveau apparaît alors.
CAMION ET REMORQUES NIPPON MARU
Finiés le mode arcade avec les quatre camions pour obtenir le Nippon Maru. Des remorques sont disponibles en modes Versus, Score Attack et (si vous sélectionnez le Nippon Maru) Arcade.

2002 FIFA WORLD CUP

EQUIPES ALL-STAR
Ces équipes sont obtenues en remportant la Coupe du Monde avec des équipes de différents continents.
All-Stars Européenne :
Gagner avec une équipe Européenne
All-Stars Amérique du Sud :
Gagner avec une équipe Am. Du Sud
All-stars Amérique du Nord :
Gagner avec une équipe AM. Du Nord
All-Stars Afrique :
Gagner avec une équipe Africaine
All-Stars Asie :
Gagner avec une équipe d'Asie
All-Stars Monde :
Obtenir toutes les All-stars

AGGRESSIVE INLINE

CODES
Tous ces codes sont à entrer à l'écran de codes.
Tous les niveaux et parties pour l'éditeur de parcs :
 $\uparrow \uparrow \uparrow \uparrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow$
Tous les personnages :
 $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow$
Toutes les clés :
SKELETON
Jauge de Juice toujours pleine :
KHUFU
Jauge de Juice toujours pleine (sauf en cas de crash) :
 $\leftarrow \leftarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$
Super Spin :
 $\leftarrow \leftarrow \leftarrow$
Manuels parfaits :
QUEZDONTSLEEP
Handplants parfaits :
JUSTIN BAILEY
Grinds parfaits : BIGUPYASELF
Gravité basse sur les murs :
 $\uparrow \uparrow \uparrow \uparrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow$ ABABS
A OBTENIR
Cinématiques : finissez les défis normaux dans un niveau pour obtenir sa séquence.
Codes : obtenez toutes les boîtes de jus d'un niveau pour révéler un code.
Super Skates : finissez tous les défis de chaque niveau.
Ultra Skates : finissez tous les niveaux à 100%.

RECOMPENSES
Finiés tous les défis d'un niveau pour obtenir son perso bonus...

Movie Lot :
La Mariée
Centre civique :
Déesse
Industriel : Junkie
Promenade :
Capitaine
Conserverie :
Plongeur
Aéroport :
Musée :
Bombe
Momie

BARBARIAN

COSTUMES
pour donner un autre costume à votre perso, maintenez le bouton \leftarrow à l'écran de sélection des personnages.

BATMAN VENGEANCE

CODES
Entrez les codes suivants au menu principal pour entendre un son.
Menu cheat :
 $\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow$ x2
Note : faites Pause pendant une partie, choisissez Power Moves, puis appuyez sur \leftarrow .
Tous les Power Moves et 120 points :
 \leftarrow x2, \rightarrow x2, $\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow$.
Menottes infinies :
 $\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow$ x2
Bat-lanceur infini :
 $\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow$
Batarangs & Batarangs électriques :
 $\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow$

BEACH SPIKERS

Vêtements Sega
Pour obtenir les costumes, insérez ces mots à la place de votre nom quand vous créez une partie en World Tour. Le mot doit alors disparaître et vous pourrez mettre le nom de votre choix (ou un autre code) pour continuer.

JUSTICE Uniformes Uniformes 105 et 106, et Lunettes 94.
DAYTONA Obtient les Uniformes 107 et 108.
FVIPERS Uniformes 109, 110, Visage 51 et Cheveux 75.
ARAKATA Uniformes 111, 112 et 113, Visage 52 et Cheveux 76.
PHANTA2 Uniformes 114, 115, Visage 53 et Cheveux 77.
OHTORII Obtient les Uniformes 116 et 117.

BONUS EN MODE TUTORIAL
Finiés les 25 épreuves en Tutorial pour obtenir les uniformes 71-86 en mode World Tour.

BONUS EN MODE ARCADE
• Finissez le mode Arcade le nombre de fois requis pour obtenir ces vêtements...
x1 Uniformes 87 & 88 (chrome)
x2 Uniformes 90 & 91 (or)
x3 Uniformes 93 & 94 (platine)

• Finissez le mode Arcade avec le Japon pour obtenir les uniformes 103-104.
BONUS EN MODE WORLD TOUR
• Jouez un match dans les rounds suivants pour obtenir des niveaux en VS.
Round 1 : Pringles
Round 3 : Holiday Inn
Round 5 : Nissan
Round 7 : Nintendo
• Finir le World Tour une fois : Obtenir les Uniformes 96-102, Cheveux 71-74 et Lunettes 86-93.
• Finir le World Tour en premier : Obtenir les Uniformes 89, 92 et 95.
• Battre l'équipe Dural : Obtenir les Visages 54 et 55. (L'équipe Dural apparaît si vous avez fini le mode World Tour en première place)

BLOODY ROAR: PRIMAL FURY

RECOMPENSES CACHEES
Finiés le mode Arcade plusieurs fois pour obtenir ces cadeaux...

- Fini x fois/Récompense**
- | | |
|----|---------------------------------------|
| 1 | Ganesha l'éléphant et le Movie Player |
| 2 | Cronos le Phénix et le Com Battle |
| 3 | Kid Mode |
| 4 | Grosses têtes |
| 5 | Gros bras |
| 6 | Pas de murs |
| 7 | Murs faibles |
| 8 | Murs cassables au dernier round |
| 9 | Ralenti |
| 10 | Vitesse augmentée |
| 11 | Pas de garde |
| 12 | Difficulté max |
| 13 | Knockdown Battle |
| 14 | Mode humain |
| 15 | Mode bête |
| 16 | Mode Hyperbeast |

OBTENIR KOHRYU
Parcourez le mode Arcade sans perdre de round jusqu'à combattre Kohryu. Battez-le et finissez le mode Arcade pour l'obtenir
OBTENIR URANUS
Battez 16 personnages ou plus en mode Survival. Le 16ème devrait être Uranus en personne.

BMX XXX

CODES
Entrez les codes suivants dans le menu Codes.
Tout obtenir :
XXX RATED CHEAT
Obtenir Amish Boy :
ELECTRICITYBAD
The Dam débloqué :
THATDAMLEVEL
Rampage Skatepark débloqué :
IOWARULES
Sheep Hills débloqué :
BAABAA

> Solutions : Splinter Cell (22 pages), MGS Substance (44 pages), Primal, Contra, Tenchu 3 (première partie), Sly Raccoon (fin de la solution)...

> + de 5000 codes pour vos jeux Playstation 2

EN VENTE A PARTIR DU 27 MAI 2003



BTENIR vaisseau mère
 our avoir le Vaisseau mère comme
 rène de jeu, finissez le jeu avec
 lecha Godzilla (peu importe la
 difficulté).

MAGES
 jouez en mode Difficile. Prenez les
 onus spéciaux Atari que l'on trouve
 ans certains immeubles détruits
 our obtenir des images dans la
 alerie.

HARRY POTTER & LA CHAMBRE DES SECRETS

CONNEXION GBA
 Connectez le jeu GameCube avec
 une GBA (et le jeu
 correspondant). Sur ce dernier,
 une plante grimpante apparaît
 près de la cabane de Hagrid.
 Utilisez-la pour accéder à une
 partie secrète de la Forêt Interdite
 et trouvez une des Cartes de
 sorciers. Obtenez les quatre
 autres cartes de sorcier dans le
 jeu GBA, en réussissant les défis
 de dragées, et vous débloquez la
 banque sur la version GameCube
 - vous y accédez par un télé
 portrait du gnome banquier à
 l'intérieur du château de Poudlard
 sur GameCube.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

QUIPES ALL-STAR
 haque équipe est obtenue en
 important la Coupe Internationale
 vec certaines équipes du
 ontinent...

ars Europe :
 gnez avec l'Angleterre, l'Espagne,
 Portugal, la Hollande, la France,
 Allemagne et l'Italie.

Stars Afrique :
 Gagnez avec le Cameroun, le Nigeria et
 l'Afrique du Sud.

Stars Asie :
 Gagnez avec le Japon, la Corée du sud,
 l'Australie et l'Iran.

Stars Amérique :
 Gagnez avec le Brésil, l'Argentine, le
 Paraguay, le Mexique et le Chili.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS WORLD

CODES

Entrez ces codes au menu principal.
 L'écran clignote et un message.

Grosses têtes : [X], [Y], [Z], [C]
Rebondissant : [X] x2, [Y] x2, [Z] x2
Gravité lunaire : [X], [Y], [Z], [C] x3
Turbo infini : [X] x3, [Y], [Z], [C]
Pas de limites : [X], [Y], [Z], [C], [C], [C]
Mode Tag : [X], [Y], [Z], [C]
Mode Petit : [X], [Y], [Z], [C], [C] x2

KELLY SLATER'S PRO SURFER

CODES

Choisissez Extras puis Codes et entrez les
 codes suivants sur le téléphone. Un
 message apparaît alors pour vous
 confirmer l'entrée.

Mega Code : 714-555-8092
 Toutes les planches : 619-555-4141
 Tous les niveaux : 328-555-4497
 Tous les Surfers : 949-555-6799
 Tous les vêtements : 702-555-2918
 Tous les Tricks : 626-555-6043
 Incarner Surfreak : 310-555-6217
 Incarner Tiki God : 888-555-4506
 Incarner Tony Hawk : 323-555-9787
 Incarner Travis Pastrana : 800-555-6292
 Stats maxi : 212-555-1776
 Equilibre : 213-555-5721
 Saut haut : 217-555-0217
 Graphs chelous : 818-555-1447
 Vue subjective : 877-555-3825
 Note : mettez la pause et choisissez
 l'angle de caméra pour changer.

LUIGI'S MANSION

MAISON CACHEE

Finissez le jeu avec n'importe quel grade,
 chargez votre partie et revenez au labo
 où le professeur vous donne accès à la
 maison cachée et à une version plus
 puissante du Poltergust 3000. Dans la
 version PAL du jeu, la maison cachée est
 en mode miroir, avec plus d'argent et de
 bijoux, et un niveau de difficulté plus
 élevé.

MADDEN NFL 2003

JOUEURS SECRETS

Pour obtenir ces joueurs, obtenez une
 l'or en niveau All Madden dans l'exercice
 correspondant en mode Mini-Camp...

Joueur	Exercice
John Elway	QB Pocket Presence
Steve Young	QB Precision
Barry Sanders	RB Attaque au sol
Deion Sanders	DB Ecrasement
Mike Singletary	LB Course & Placage
Reggie White	DL Bataille de tra.
Kevin Butler	P-Coffin Corner Punt
Jan Stenerud	Clutch Kicking

MUSIQUE DIFFERENTE

Au menu d'options, appuyez sur L + R +
 Y pour changer la musique.

COMMENTAIRE SPECIAL
 Changez la date de al console pour
 obtenir des commentaires saisonniers.
 Thanksgiving : 21 Novembre 2003
 (troisième jeudi du mois).
 Noël : 25 décembre
 Nouvel an : 1er janvier

MAGICAL MIRROR STARRING MICKEY MOUSE

Obtenir le Sound Test

Une fois le jeu terminé, entrez dans la
 Bonus Room et cliquez sur le juke-box
 pour accéder au Sound Test.

MARIO PARTY 4

PLATEAU DE BOWSER

Finissez les 5 plateaux en mode
 Histoire et trouvez tous les cadeaux
 pour un personnage. Bowser vous
 défie sur son plateau. Battez-le ainsi
 que son mini-jeu et vous pourrez
 choisir son Plateau en mode Party -
 allez sur Koopa et appuyez sur
 droite.

MINI-JEU CATCH DE BOWSER

Sur le plateau de Bowser, utilisez un
 Mega champignon, puis essayez de
 dépasser Bowser. Ou allez dans le
 mode Mini-jeu (après avoir
 débloqué le Catch de Bowser) et
 regardez sous 'Etc'.

MINI JEUX SALLE EXTRA

Finissez le mode un joueur avec
 n'importe quel personnage pour
 obtenir des mini-jeux

supplémentaire dans la salle Extra.

MINI-JEUX SUPPLEMENTAIRES

Battez les personnages suivants en
 Histoire pour obtenir des mini-jeux.

Perso	Mini-Jeu
Goomba	Goomba's Chip Flip
Shy Guy	Archeologuess
Toad	Bowser Bop
Boo	Mystic Match 'Em
Koopa	Kareening Koopas
Bowser	The Final Battle

MODE FREE EN BEACH

VOLLEYBALL

Finissez le mode Battle en Beach
 Volley pour avoir le mode Free.

DIFFICULTE EXPERT

Finissez le mode Histoire en Facile,
 Moyen ou Dur pour obtenir le
 niveau Expert.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

SECRETS

Certains niveaux contiennent
 des pilotes, habits et vélos. Voici quoi
 faire...

Oklahoma City:

Day Smith (pilote) : grondez sur les
 cornes dans le garage et sautez dans la
 chambre.

Vêtement caché : grondez sur le
 transformateur dans le garage et utilisez
 pour atteindre l'habit en haut.

Chicago:

Street Bike : une fois le Medi-Vac libéré, le
 pilote à terre laisse son vélo derrière lui.

Las Vegas:

Habit d'Elvis : sur le côté du bol central
 se trouve une machine. Foncez dessus
 pour la faire tourner : si vous obtenez
 trois visages, vous remportez un
 vêtement d'Elvis !

Boston:

Vélo Bling Bling :
 après avoir sauvé la jetée de la pieuvre,
 vous trouvez un vélo hors du marché
 aux poissons.

Portland:

Bigfoot (Pilote) : faites un trick
 adrénaline par la caméra en bas de la
 colline de l'autre côté de la rivière à
 partir du départ.

Los Angeles:

Vanessa (Pilote) :
 il y a une fille en haut du bâtiment de
 briques. Faites un trick adrénaline
 devant elle pour plus de 20 000 points
 (ou un manual entre plusieurs tricks).

Tiki Park:

Mini-jeu Tiki Battle :
 finissez tous les challenges à chaque
 niveau avec n'importe quel pilote -

battez le Dieu Tiki pour obtenir ce
 mode en permanence dans le menu.
 Volcan (Pilote) : Battez le Dieu Tiki.

CODES

Entrez ces codes rapidement à
 l'écran 'Press Start'. Un son
 confirmera l'entrée correcte.

Costume Elvis : [X], [Y], [Z], [C] x2.

Mode Tiki Battle :

[X] x2, [Y], [Z], [C], [C]

Vidéos Mat Hoffman :

[X], [Y], [Z], [C], [C], [C]

Vidéos Mike Escamilla :

[X], [Y], [Z], [C], [C], [C]

Vidéos Ruben Alcantara :

[X], [Y], [Z], [C], [C], [C]

Vidéos Rick Thorne :

[X], [Y], [Z], [C], [C], [C]

Vidéos Seth Kimbrough :

[X], [Y], [Z], [C] x3, [C]

Vidéos Simon Tabron :

[X], [Y] x2, [Z], [C] x2, [C]

Toutes les musiques :

[X], [Y] x2, [Z] x3, [C] x2

MEDAL OF HONOR : FRONTLINE

CODES

Entrez les codes suivants sur la
 machine Enigma, à l'écran des
 Options.

Médaille d'or sur la mission :

SEAGULL

Balle d'argent (trouvé dans

Bonus) : SILVERSHOT

Note : vous tuez d'un coup.

Grenades rebondissantes (dans

Bonus) :BOUNCE

Mode Snipe-O-Rama (dans

Bonus) :SUPERSHOT

Note : toutes les armes peuvent

zoomer.

Têtes d'Achille (trouvé dans

Bonus) :HEADSUP

Note : seuls les tirs dans la tête

peuvent tuer.

PASSWORDS

Campagne 2 :

EAGLE

Campagne 3 :

HAWK

Campagne 4 :

PARROT

Campagne 5 :

DOVE

Campagne 6 :

TOUCAN

MX SUPERFLY

Tout obtenir

Au menu principal, appuyez sur [X], [Y], [Z], [C], [C], [C]. Tous les
 circuits, pilotes et mini-jeux sont alors
 disponibles.

NBA COURTSIDE 2002

TEST DE STRESS

Allez au Skills Mode à partir du menu,
 et appuyez sur [X] + [Y] + [Z] + [C].

CODES

Accédez au Test de Stress comme décrit
 plus haut, et entrez les combinaisons
 suivantes...

Équipes cachées :

[X], [Y], [Z], [C], [C] x2, [C]

Petits gars :

[X], [Y], [Z], [C], [C], [C]

Grosses têtes :

[X], [Y], [Z], [C], [C], [C]

Petites têtes :

[X], [Y], [Z], [C], [C], [C]

Grosses mains :

[X], [Y], [Z], [C], [C], [C]

Joueurs invisibles :

[X], [Y], [Z], [C], [C], [C]

(Coups francs bizarres) :

[X], [Y], [Z], [C], [C], [C]

??? : [X], [Y], [Z], [C], [C] x2, [C]

NBA LIVE 2003

JOUEURS SECRETS

Allez à l'écran Créer un joueur et entrez le

nom correspondant dans la liste ci-
 dessous. Un message confirme l'entrée
 du code. Le joueur apparaît dans la
 sélection Agent Libre. Choisissez
 Signer/Lâcher pour l'avoir dans votre
 équipe.

Busta Rhymes : FLIPMODE
 DJ Clue : MIXTAPES
 Ghetto Fabulous : GHETTOFAB
 Hot Karl : CALIFORNIA
 Just Blaze : GOODBEATS

NHL HITZ 20-02

CODES

A l'écran Versus avant le début du
 match, appuyez sur les boutons [X], [Y]
 et [Z] le nombre de fois indiqué dans le
 code, puis appuyez sur la direction
 indiquée. Par exemple, 3-2-1-1 signifie
 qu'il faut appuyer sur [X] x3, [Y] x2, [Z]
 x1, [C] sur le pad:

0-0-2-1 Turbo
 4-1-3-1 Turbo infini
 2-0-0-1 Grosse tête
 3-0-0-1 Enorme tête
 2-2-0-1 Grosses têtes
 3-3-0-1 Enormes têtes
 2-3-4-1 Toujours Big Hits
 3-2-1-1 Hitz tard
 1-0-4-1 Temps Hitz
 2-1-0-1 Pas de foule
 4-2-3-1 Flipper
 1-0-1-1 Vitesse
 2-0-1-1 Montrer Hot Spot
 4-2-4-1 Pas de Fake
 1-1-1-1 Pas de sortie
 2-1-3-1 Pas de One-timers
 1-2-1-1 Gros puck
 3-2-1-1 Enorme puck
 2-1-2-1 Bulldozer puck
 1-3-2-1 Balle de tennis
 1-2-1-1 Mode neige
 1-4-1-1 Mode pluie
 0-1-2-1 Effet domino
 2-0-2-1 Combat
 2-2-2-1 Versus
 3-2-3-1 Premier à 7
 3-3-3-1 Plus de temps
 0-1-0-1 Annuler précédents

PIKMIN

EPREUVE FINALE

Ce niveau apparaît quand vous avez les
 29 autres pièce de vaisseau.

FINS

Mauvaise : Si vous n'attrapez pas les 25
 pièces de vaisseau, le Capitaine Olimar
 restera coincé sur la planète Pikmin.

Normale : Quand vous obtenez les
 pièces nécessaires, le Capitaine Olimar
 peut retourner sur sa planète.

Bonne : Si vous réussissez à trouver les
 30 pièces du vaisseau, le Capitaine
 Olimar peut retourner chez lui avec un
 appareil flambant neuf... Il y a aussi une
 petite surprise quand il part...

RESIDENT EVIL

MODE ONCE AGAIN

Finissez le jeu une fois dans n'importe
 quelle difficulté pour obtenir ce mode.

MODE REAL SURVIVAL

Finissez le jeu en mode Normal avec Jill
 ou Chris pour obtenir le mode Real
 Survival. Dans ce mode, les objets
 restent dans les coffres où ils ont été
 placés, plutôt que d'être disponibles
 partout.

ENNEMI INVISIBLE

Finissez le jeu avec Jill et Chris en mode
 Normal ou Difficile, ou avec un seul
 personnage en Real Survival, pour
 obtenir ce mode. Les ennemis restent
 invisibles jusqu'à attaquer.

MODE SUPER ZOMBIE

Finissez le jeu avec Jill et Chris en
 difficulté Normal ou Difficile pour
 obtenir ce mode. Dans ce mode, vous
 devez éviter le super zombie, Forest
 Speyer. Si vous lui tirez dessus ou



utilisez un objet de défense, il explose et vous mourez sur le champ. Une fois que vous avez placé les quatre Masques de la mort dans la crypte sous le cimetière, Forest disparaîtra.

COSTUMES DE JILL

Sara Connor : finissez le jeu avec Jill une fois.

Combat : finissez le jeu avec Jill 2 fois.

COSTUMES DE CHRIS

Couverture : finissez le jeu avec Chris une fois.

Ille Rockfort : finissez le jeu avec Chris deux fois.

COSTUME DE REBECCA

Joe l'indien : en obtenant l'un des costumes de Chris, vous débloquent automatiquement le costume d'indien de Rebecca. Elle ne le porte que si Chris porte aussi un costume caché.

ROBOTECH: BATTLECRY

INVINCIBILITE

Commencez l'entraînement et ne tuez que deux ennemis. Sortez du mode pour faire une mission et vous serez invincible.

ROCKET POWER: BEACH BANDITS

CHOIX DU NIVEAU

Choisissez Codes dans l'écran d'options. Répondez aux sept questions pour obtenir tous les niveaux...

1. Squid
2. Conroy
3. Tito Makani
4. Maurice
5. Ocean Shores
6. Otto
7. Eddie: Prince Of The Netherworld

ROCKY

CODES

Maintenez R et entrez ces codes au menu principal

Boxeurs et rings : x2, x2, x2, x2

2X plus de dégâts : x2, x2, x2, x2

Boxe rapide : x2, x2, x2, x2

Stats max (modes Exhibition et

Tournoi K.O.) : x2, x2, x2, x2

Stats max (mode Film) :

Gagner en mode Film :

x2, x2, x2, x2

Note : appuyez sur Z+B pour gagner.

THE SIMPSONS : ROAD RAGE

KODES KWIK-E

A l'écran d'options, maintenez + et entrez l'un de ces codes pour entendre un son.

Voiture brique

x2, x2

Limousine

x2, x2

Bus nucléaire

x2, x2

Argent en plus

x4

Caméras en plus

x4

Vue de haut

x3, x3

Mode de nuit

x4

Personnages plats

x4

Ralenti

x2, x2

Voir la physique

x2, x2

Marge Noël

x2, x2

Bart halloween

x2, x2

Apu Noël

x2, x2

Krusty nouvel an

x2, x2

Time trial

x2, x2

Note : appuyez sur pour utiliser le chrono.

SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS

BONUS DE VACANCES

Changez la date de la GameCube pour voir des choses spéciales dans le jardin du début et dans le Mystic Playground.

1er janvier : Feux d'artifice

14 février : Des cœurs sortent des

Scoubiscuits quand vous les prenez

17 mars : L'eau est verte ainsi que la

fumée qui sort des cheminées

4 juillet : Feux d'artifices Rouge,

Bleu et Blanc, eau et fumée des

cheminées de la même couleur.

31 octobre : Chauves-souris géantes

sur la porte

25 décembre : Neige

31 décembre : Feux d'artifice

SEGA SOCCER SLAM

CODES

Entrez les codes suivants à l'écran titre principal pour les activer (ré entrez les pour les désactiver)...

Balle de plage :

x2, x2, x2, x2

Balle caisse :

x2, x2, x2, x2

Balle boîte noire :

x2, x2, x2, x2

Balle Terre

x2, x2, x2, x2

Balle œil :

x2, x2, x2, x2

Balle bloc

x2, x2, x2, x2

Balle enfant :

x2, x2, x2, x2

Balle à l'ancienne :

x2, x2, x2, x2

Balle canette :

x2, x2, x2, x2

Balle de billard :

x2, x2, x2, x2

Grosse tête :

x2, x2, x2, x2

Big Hits :

x2, x2, x2, x2

Mode classique :

x2, x2, x2, x2

Projecteur infini :

x2, x2, x2, x2

Turbo infini :

x2, x2, x2, x2

Power max :

x2, x2, x2, x2

Mode moderne :

x2, x2, x2, x2

Tête Remy Saville's :

x2, x2, x2, x2

Tête Rob Willock's :

x2, x2, x2, x2

Obtenir toutes les équipes différentes

x4, x4

Tous les objets :

x2, x2, x2, x2

Tous les stades :

x2, x2, x2, x2

x2

SHOX

MEDAILLES D'OR

Obtenez l'or dans chaque course pour obtenir l'option Course de nuit.

MEDAILLES PLATINE

Pour les obtenir, utilisez les voitures recommandées et obtenez trois Shox d'or.

Championnat Compact

Tunnel Vision (utilisez Peugeot 106):

Gagner Escort RS18000 MKII+.

Surfs Up (utilisez Mini Cooper):

Gagner Racing Puma +.

Nursery Slopes (utilisez Saxo Super

1600):

Gagner 911 SC Safari +.

Gagner Away (utilisez 911 SC Safari):

Débloquer 4 voitures en pari Sports.

Lagoon Show (utilisez Racing Puma):

Débloquer autres voitures en pari

Sports.

Ice And Easy (utilisez Escort RS 1800

MKII)

Moitié prix en pari Compact.

Championnat Sports

Pariez pour gagner une voiture de sport

et vous pouvez courir en champ. Sports.

Fort Shox (utilisez Cayenne Turbo):

Gagner Escort RS Cosworth +.

Flamingo Falls (utilisez Delta Integrale):

Gagner Celica GT4 ST205 +.

Avalanche (utilisez Celica GT4 ST205):

Gagner Cayenne Turbo +.

Temple Ruins (utilisez Escort RS

Cosworth):

Moitié prix en pari Sports.

Some Like It Hut (utilisez Stratos):

Moitié prix en pari Sports.

Burner Glade (utilisez 306 Maxi 1996):

Moitié prix en pari Sports.

Championnat Turbo

Pariez pour remporter une voiture turbo

et vous pouvez courir en champ. Turbo.

Full Lock (utilisez 206 Racing 1999):

Gagner Lancer Evo 6+.

Volcano (utilisez 911 Paris-Dakar):

Gagner Lancer Evo 7+.

Cable Car (utilisez Impreza 2002):

Gagner 911 Paris-Dakar +.

DRM Blast (utilisez Lancer Evo 6):

Moitié prix en pari Turbo.

Great Wall (utilisez Lancer Evo 7):

Moitié prix en pari Turbo.

White Out (utilisez Impreza 2000):

Moitié prix en pari Turbo.

Championnat Power

Pariez pour remporter une voiture

power et vous pouvez courir en champ.

Power.

Arid Enduro F (utilisez Quattro E2):

Gagner RS200+.

Jungle Enduro F (utilisez Metro 6R4):

Gagner 205 T16 GRB +.

Arid Enduro A (utilisez Rallye 037):

Gagner 959 Paris-Dakar +.

Moitié prix en pari Power.

Jungle Enduro A (utilisez 205 T16 GRB):

Moitié prix en pari Power.

Snow Enduro A (utilisez 959 Paris-

Dakar):

Moitié prix en pari Power.

CHALLENGE SHOX

Vous pouvez utiliser des voitures

puissantes et défier la Porsche brillante

dans une course en un contre un.

Gagnez sur chaque circuit pour devenir

le Champion Shox.

Arid Attack 2 Platine

Jungle Fever 4 Platine

Snow Sortie 6 Platine

Snow Sequel 8 Platine

SMUGGLER'S RUN: WARZONES

Obtenir le véhicule Hoversled

Pour jouer avec ce véhicule caché,

obtenez le rang 'Great' dans toutes les

missions.

Contre-mesures illimitées

Mettez la pause et appuyez sur les

boutons suivants pour obtenir des

armes infinies...

x3, x2, x2

Objets à obtenir pendant

les missions

Training 3 Special Du Monde

Mission 2 Super Buggy Boost

Mission 4 Camion Baja

Mission 5 Du Monde Oil Slick

Mission 7 Bombes Camion Baja

Mission 9 Niveaux Vietnam

Mission 10 Monstre ATV

Mission 11 D-5 Hondo

Mission 14 ATV Boost

Mission 15 Hondo Oil Slick

Mission 18 Sahara Special

Mission 20 Ecran de fumer Sahara

Mission 22 Niveaux Hiver Russe

Mission 24 Grenadier

Mission 25 Bombes Grenadier

Mission 27 Kavostov Halftrack

Mission 29 Ecran de fumée Kavostov

Mission 36 Contre-mesures

secondaires (seconde arme à utiliser

pendant les missions)

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

DERNIER NIVEAU

Finissez les parties Hero et Dark Side de

l'histoire. Entrez ensuite en mode Story

pour trouver une option 'Last Stage ?'

entre les Hero et Dark Side.

GREEN HILL STAGE CACHE

Pour obtenir ce niveau caché (une

version 3D du premier niveau de Sonic

the Hedgehog sur Megadrive), il vous

suffit d'obtenir les 180 emblèmes du

jeu (facile à dire).

MODE BOSS ATTACK

Pour l'obtenir, finissez soit la partie Hero

soit la partie Dark Side. Ce mode vous

permet de ne combattre que les boss

de chaque histoire.

COSTUMES DIFFERENTS

Finissez toutes les missions de votre

personnage avec un rang 'A' pour

TIPS de A à Z GAMECUBE ■ NOUVEAUX TIPS ENCADRÉS EN BLEU

ne médaille d'or – plus vous en agner, plus vous pouvez obtenir de personnages secrets...
Personnage Médailles nécessaires
 rodi 1
 oe 2
 > 3
 aori 4
 larisol 5
 symon 6
 eiaah 7
 uther 8

OURSE PIPEDREAM
 agnez une médaille dans toutes les ourses Showoff.
OURSE LIBRE
 agnez une médaille dans toutes les ourses normales.
UPER PLANCHE
 btenez toutes les figure d'un perso our avoir sa super planche.
OSTUMES EN PLUS
 inissez tous les chapitres du livre de gures pour obtenir des costumes. our le costume chromé, finissez le ode World Circuit avec un rang aster.

STARFOX ADVENTURES
etons code
 y a un total de huit Jetons Codes à écouverir le long de votre rogression dans le jeu. Vous pouvez s trouver dans les lieux suivants...
lagasin Thorntail
 l'ontre le générique de fin.
 ans le puits de la première salle rès du vendeur.
fontagne de glace
 ermet d'accéder aux musiques du u sur le menu.
 assez le canon SharpClaw et placez ine Spore près de la fissure au mur. our le costume chromé, finissez le ode World Circuit avec un rang aster.

aines SnowHorn
 ous dit l'avenir.
 'ongez dans la rivière glacée et uivez-la jusqu'au bout, où vous rouvez un puits qui vous attend.
ol de la lune
 ous permet de changer la langue u jeu en langue Dinosaur.
 want d'entrer dans le temple, en nontant une série de pentes vous levriez remarquer une ouverture à gauche. Utilisez une Graine de lune our l'attendre, entrez et le puits est à l'intérieur.

ILLAGE LIGHTFOOT
 ous dit l'avenir.
 rouvez les trois bébés que la mère echerché dans le village LightFoot. Cela active un socle de propulsion. itilisez-le pour atteindre le rebord lus haut et suivez le chemin sur la froite où vous tomberez sur le puits u bout d'un moment.
ap Claw
 ermet de passer les graphismes en ode noir & blanc.
 itilisez le canon pour exploser le ocher sous le pont de bois menant i la Vallée ThornTail. Le puis se rouve à l'intérieur de la caverne insi révélée.
emple du point tellurique du olcan
 uste avant d'entrer dans le temple, escendez le mur à gauche et itilisez une Graine de lune en bas. Montez dans la petite caverne achée au sommet et le puis vous ittend à l'intérieur.
emple du point tellurique de 'océan
 ous dit l'avenir.
 Quand vous passez les blocs lectriques, ouvrez le portail à droite à le dernier puits se trouve à l'intérieur. Rien de plus simple.

STAR WARS: BOUNTY HUNTER	
CHAPITRES	
1	SEEHOWTHEYRUN
2	CITYPLANET
3	LOCKDOWN
4	DUGSOPLenty
5	BANTHAPOODOO
6	MANDALORIANWAY
MISSION	
1	BEAST PIT
2	GIMMEMYJETPACK
3	CONVEYORAMA
4	BIGCITYNIGHTS
5	IEATNERFMEAT
6	VOTEATRELL
7	LOCKUP
8	WHAT A RIOT
9	SHAFTED
10	BIGMOSQUITOS
11	ONEDEADDUG
12	WISHIHADMYSHIP
13	MOSGAMOS
14	TUSKENS R US
15	BIG BAD DRAGON
16	MONTRASSIBAD
17	VOSAISBADDER
18	JANGOISBADDEST
CODES SECRETS	
Allez aux options puis Codes et entrez les suivants (comme les précédents). Concept : R ARTISTS ROCK Cartes : GO FISH	

STAR WARS: JEDI OUTCAST	
CODES	
Entrez les codes suivants au menu Codes, trouvé dans le menu Extra.	
Niveaux 1-7 :	CHERRY
Sabre laser :	FUDGE
Munitions infinies :	BISCUIT
Persos multijoueur :	
PEEPES	
Toutes les Séquences vidéo :	
FLICKY	
Invincible en arène :	BUBBLE

STAR WARS : ROGUE LEADER	
CODES	
Entrez les codes suivants à l'écran 'codes' dans le menu d'Options (certains effets nécessitent d'entrer deux codes, l'un après l'autre).	
Choix de niveau normal :	
??QWTTJ,	puis CLASSIC.
Niveau Asteroid Field :	
TVLYBBXL,	puis NOWAR!!!
Niveau Death Star Escape :	
PYST?OOO,	puis DUCKSHOT
Triumph Of The Empire:	
AZTBOHII,	puis OUTCAST!
Niveau Revenge On Yavin :	
OGGRWPDG,	puis EEKEEK!
Niveau Endurance :	
?WCBYBTC,	puis ??MBC???
Vies infinies :	
JPVI?JUC,	puis RSBFNRL
Toutes les améliorations :	
AYZB!RCL,	puis WRKFORIT
Mode Ace :	
UI?!WVZC,	puis GIVEITUP
Mode noir et blanc :	
LIONHEAD	
Credits :	
THATSM!	
Commentaires :	
BLAHBLAH	
Documentaire :	
?INSIDER	
Galerie :	
EXHIBIT!	
Musiques :	
COMPOSER	
Chasseur TIE :	
ZT?IRGBA,	puis DISPSBLE

Faucon Millenium :
 MVPQIU?A, puis OH!BUDDY
TIE avancé de Vador :
 NYMIUUOK, puis BLKHLMT!
Slave I :
 PZ?APBSY, puis IRONSHIP
Navette impériale :
 AJHH!JY, puis BUSTOUR
Chasseur Naboo :
 CDYXF?Q, puis ASEPONE!
Voiture :
 IZUVIEL!, puis !BENZIN!

STAR WARS: THE CLONE WARS	
CODES	
Insérez ces codes à l'écran correspondant pour obtenir des cadeaux.	
Invincibilité :	IWITHFORCE
Toutes les missions :	
GASMASK	
Munitions infinies :	
CHOSEN1	
Tâches de dernière mission :	
YUB YUB	
Wookiee (multijoueur) :	
FUZZBALL	
Battle Droid (multijoueur) :	
RogerRoger	
Amidala (multijoueur) :	
CORDE	
Toutes les maps :	
FRAGFIESTA	
Toutes les scènes :	
CINEMA	
Photos de l'équipe :	
SAYCHEESE	
Note : il faut avoir le Sketchbook débloqué pour que cela fonctionne.	
RECOMPENSES	
Gagnez le nombre de points indiqués pour obtenir des options.	
Points Bonus Options	
5	Map multijoueur Raxus Duel
10	Map multijoueur Thule Moon Control Zone
15	Map multijoueurRhen Var Conquest
20	Map multijoueurJedi Academy
25	Radar
30	vidéo 'Making Of'
35	Musiques
40	Sketchbook
45	Yoda (en multijoueur)
MEMES PERSONNAGES (MULTIJOUEUR)	
Choisissez un personnage, faites reset pendant la partie. Les deux joueurs doivent aller sur le même perso et attendre que le chrono tombe à zéro.	
MUSIQUE DES EWOKS	
A l'écran d'options, faites X2 , X2 pour entendre la musique des Ewoks.	

STREET HOOPS	
OBTENIR MASTER P & LI'L ROMEO	
N'achetez que les vêtements de P Miller dans le magasin jusqu'à avoir dépensé des milliers de dollars. Deux nouveaux personnages sont alors dispo.	
OBTENIR XZIBIT	
Finissez le mode Lord of the Court sur le court Venice Beach pour obtenir le rappeur comme personnage jouable.	
SUPER MONKEY BALL	
NIVEAU BONUS	
Après avoir fini l'un des modes de difficulté, vous obtenez un niveau bonus spécial, qui se situe pendant le générique du jeu. Le but est de prendre le plus de bananes possible tout en évitant les lettres tombantes.	
NIVEAUX EX	
Finissez l'un des modes de difficulté sans utiliser un seul crédit et vous obtenez les niveaux EX (Extra).	
MODE MASTER	
Il existe bien, mais vous devez être un	

maître de la balle pour l'obtenir. Vous devez réussir à finir le jeu en mode Expert sans utiliser un seul crédit.
CREDITS INFINIS
 Une fois les trois mini jeux achetés (Monkey Billiard, Monkey Bowling et Monkey Golf), vous pouvez acheter un crédit supplémentaire à pour tous les 2 500 points que vous obtenez. Quand vous dépassez les neuf crédits, le jeu vous offre les crédits infinis.
Bonus

Monkey Billiards	2,500
Monkey Bowling	5,000
Monkey Golf	7,500
6 Crédits	10,000
7 Crédits	12,500
8 Crédits	15,000
9 Crédits	17,500
Crédits infinis	20,000

TROIS POUR LE PRIX D'UN
 Il est possible de jouer aux trois mini jeux avec seulement 2 500 points. Tout ce que vous avez à faire est de sauvegarder les points sur la carte mémoire, puis l'enlever de la console. Ouvrez alors le jeu auquel vous désirez jouer. Si vous voulez changer de jeu, faites reset et remettez la carte mémoire. Vos points sont toujours sauvegardés.

PERSONNAGES SECRETS

Dr Mario : Finir le mode Classique avec Mario
Ganondorf : Finir le match 29 en modeEvent.
Falco Lombardi : Finissez le match Mêlée à 100 en mode Stadium pour l'avoir
Jigglypuff : Finissez le mode Classique avec n'importe quel personnage
Luigi : Finissez le niveau champignon du mode Aventure avec 2 à la place du quatrième chiffre du chrono (ex: 34:12:99)
Marth : Pour l'obtenir, faites un match entier avec chacun des 14 personnages de base en mode VS
Mewtwo : Jouez en mode VS pendant 20 heures ou faites 700 combats
Mr Game And Watch : Finissez le mode Classique avec tous les autres 24 personnages
Pichu : Finir le match 37 en mode Event pour l'avoir
Roy : Finissez le mode Classique avec Marth
Jeune Link : Finissez le mode classique avec dix personnages différents
TROPHEES
#001: Mario – Finissez le mode Classique avec Mario
#002: Mario (Smash) ROUGE – Finissez le mode Aventure avec Mario
#003: Mario (Smash) BLEU – Finissez le mode All-star avec Mario
#004: Donkey Kong – Finissez le mode Classique avec Donkey Kong
#005: Donkey Kong (Smash) ROUGE – Finissez le mode Aventure avec Donkey Kong
#006: Donkey Kong (Smash) BLEU – Finissez le mode All-star avec Donkey Kong
#007: Link – Finissez le mode Classique avec Link
#008: Link (Smash) ROUGE – Finissez le mode Aventure avec Link
#009: Link (Smash) BLEU – Finissez le mode All-star avec Link
#010: Samus Aran – Finissez le mode Classique avec Samus
#011: Samus Aran (Smash) ROUGE – Finissez le mode Aventure avec Samus
#012: Samus Aran (Smash) BLEU – Finissez le mode All-star avec Samus
#013: Yoshi – Finissez le mode Classique

avec Yoshi
#014: Yoshi (Smash) ROUGE – Finissez le mode Aventure avec Yoshi
#015: Yoshi (Smash) BLEU – Finissez le mode All-star avec Yoshi

TARZAN UNTAMED

INCARNER JANE
 Finissez les défis Terk dans le Monde 1 pour obtenir Jane dans les défis de ski et de surf.
INCARNER PORTER
 Finissez les défis Terk dans le Monde 2 pour obtenir Porter dans les défis de ski et de surf.
INCARNER TERK
 Finissez les trois défis de Terk dans les derniers niveaux pour obtenir Terk.

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

MOTS DE PASSE
 Choisissez Mots de passe dans le menu d'options et entrez l'un des codes suivants. Un son confirme l'entrée correcte du code.
 Tout avoir : ALLTWS
 Toutes les courses : 14COURSES
 Super Tiger Woods : SUNDAY
 Note : Créez un nouveau profil avec Super Tiger Woods comme modèle pour avoir les stats au maximum !

TIMESPLITTERS 2

SECRETS MODE STORY
 Finissez les niveaux suivants en mode Story pour obtenir des personnages supplémentaires...
 Sibérie : Mutant Hybride
 Chicago : Big Tony
 Notre Dame : Jacque De La Morte
 Planète X : Ozor Mox
 NeoTokyo : Sadako
 Far West : Le Colonel
 Atom Smasher : Khallos
 Ruines : Golem de pierre
 Usine de robots : Machiniste
 Station spatiale : Splitter Reaper

SECRETS MODE DEFI
 Obtenez au moins une médaille d'argent dans chaque niveau...
Détente russe : Têtes tournantes [Code]
Casseur : Brique [Arme]
7 ans de malheur : Le Bossu [Personnage]
Mortelle randonnée : Zombie Egouts [Personnage]

Sergio a le feu : Sergio [Personnage]
Le jour des zombies : Zombie mangeur [Personnage]
Silencieux mais fatal : Viking [Chap.]
Barouf sur les quais : Pirate [Chap.]
Perm. de minuit : Oreilles [Chap.]
Parti en banane : Soldat Coal
Monnaie de singe : Soldat Poorly
Jouer avec le feu : Golem de bois
Descendez-les : Ample Sally
La chute : Marco la balance
Fête foraine : Sgt Rock

Impasse balèze : Cyborg Badass [Personnage]
Va falloir changer les piles : R-U-Zéro-Sept [Personnage]
Tu veux que je te morgue ? : Le Cropolite [Personnage]
Carnage Simien : Insecte Mutant [Personnage]
Chaos de singe : Mischieff [Personnage]
Eclateurs de barrage : Robofish [Personnage]
Tous les défis : Lola Varuska

[Personnage]
Cirque [Niveau]
Paintball [Code]

SECRETS MODE LIGUE

Obtenez la médaille indiquée pour obtenir chaque secret.

LIGUE AMATEUR :

Adios Amigos! :

Argent Hector Baboso [Personnage]
Or Lean Molly [Personnage]

Pertes :

Argent Dr Peabody [Personnage]
Or Zombie Crypte [Personnage]

Meilleur Tir :

Bronze Hangar [Niveau]
Argent Sgt Shock [Personnage]
Or Elimination [Mode]

Régénération :

Argent Régénération [Mode]

Perdu dans le grand nord :

Argent Rétréci [Mode]
Or Soldat Sand [Personnage]
Or Sgt Slate [Personnage]

Bout de métal :

Argent Casse [Niveau]
Or Chassis Bot [Personnage]

Sangusue :

Argent Sangsue [Mode]
Or Sentry Bot [Personnage]

Prise de guerre :

Argent Voleur [Mode]
Or Meezor Mox [Personnage]

Démolition :

Bronze Usine de robot [Niveau]
Argent Soldat homme [Personnage]
Argent Soldat femme [Personnage]
Or Vampire [Mode]

Contact :

Argent Contact [Mode]
Or Crispin [Personnage]

Club Inferno :

Bronze Nightclub [Niveau]
Argent Louie Bignose [Personnage]
Or Lt Wild [Personnage]

Grands brûlés :

Argent Virus [Mode]
Or Prêtre [Personnage]

C'est ma tournée :

Argent Slick Tommy [Personnage]
Or Jimmy Needles [Personnage]

Assaut stationnaire :

Argent Zones [Mode]
Or Lt Shade [Perso]

Les hommes en gris :

Argent Assaut [Mode]
Or Comptable [Personnage]
Or Avocat [Personnage]

LIGUE CLASSIQUE :

Argent Gargouille [Perso]
Or Cyberfée [Personnage]

Reine tueuse :

Argent Leo Krupps [Personnage]

R109 Beta :

Bronze Ufopia [Niveau]
Argent Gladiator [Mode]
Or Lt Stone [Personnage]

Gourmand :

Argent Chef Chinois [Personnage]
Or Homme pain d'épice [Personnage]

Courage ! :

Argent Braces [Personnage]
Or Soldat Brown [Personnage]

Starship Whoopers :

Bronze Chinois [Niveau]
Argent Singe Assist [Mode]
Or Soldat Black [Personnage]

Brûlure chinoise :

Argent Calamari [Personnage]
Or Chef [Chap.]

Snow Business :

Argent Homme de neige [Personnage]
Or Soldat Grey [Personnage]

Homme fusée :

Argent Venus Starr [Personnage]
Or Capt Sand [Personnage]

Quelqu'un doit payer :

Argent Duckman Drake [Personnage]
Or Capt Night [Personnage]

A plus :

Argent Barby Gimp [Personnage]
Or Splitter Fléau [Personnage]

Dur à manier :

Bronze Chasm [Personnage]
Argent Chap.chet Sal [Personnage]
Or Handyman [Personnage]

Cracker :

Argent Krayola [Personnage]
Or Milkbaby [Personnage]

Mange du riz :

Argent CRS [Personnage]
Or Le maître [Personnage]

Super mouche :

Argent Capt Pain [Personnage]

LIGUE ELITE :

Argent Jo-Beth Casey [Personnage]

Double Bill :

Argent Beetleman [Personnage]
Or Impersonator [Personnage]

Nikki Jinki Bricky :

Argent Nikki [Personnage]
Or Jinki [Personnage]

T'es pas beau :

Argent Mikey Deux-Guns [Personnage]
Or Jared Slim [Personnage]

Gourou Golem :

Argent Kypriss [Personnage]
Or Gros Persos [Code]

Bas d'or :

Argent Haut prêtre [Personnage]
Or Guerrier [Personnage]

Hangar :

Argent Henchman [Personnage]
Or Dark Henchman [Personnage]

On ne peut pas plaire... :

Argent Vierge [Personnage]
Or Changeling [Personnage]

Gros chapeau :

Argent Mister Giggles [Personnage]
Or Stumpy [Personnage]

Sacs de rire :

Argent Mme Loyal [Personnage]
Or Grosses mains [Code]
Or Morts lentes [Code]

Pas d'animaux :

Argent Bébé Drone [Personnage]

Or Ours [Personnage]
Jouable]

Chasseur de dino :

Argent Dinosaur [Personnage]
Mi Mort :
Argent DroneSplitter [Personnage]

Fraction Morte :

Argent Jebediah Crump

MINI JEUX ARCADE

Débloquez les trois mini jeux en trouvant les cartouches dans les niveaux suivants en mode Histoire (en jouant à la difficulté indiquée, au minimum). Une fois débloqué, vous pouvez jouer à un mini-jeu en sélectionnant le Transmetteur Temporel et en appuyant sur Recharger.

Anaconda : 1990 Sibérie (Facile)

Après être entré dans le complexe (quand le Cristal a été repéré), tournez et tuez les deux gardes - la cartouche est sur l'étagère à l'extrême gauche.

AstroLander : 2019 NeoTokyo (Normal)

Dans la salle avec l'ordinateur, la cartouche est dans le deuxième placard en partant de la droite.

RetroRacer : 2315 Robot Factory (Dur)

Dans la salle avant de faire face au Machiniste, la cartouche est sous une pente, près d'une seconde avec du Blindage en dessous.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

CODES

Choisissez 'codes' dans le menu d'options et entrez l'un des codes suivant pour entendre un son.

Tous les codes :

MARKEDCARDS

Skaters secrets :

FREAKSHOW

Attributs au max :

MAXMEOUT

Tous les Movies :

POPCORN

SKATERS SECRETS

Pour obtenir chaque skater, finissez le mode Carrière le nombre de fois indiqué, avec différents skaters, obtenez les buts et médailles d'or.

Skater	Fini x fois
Darth Maul	x1
Wolverine	x2
Officer Dick	x4
Private Carrera	x5
Ollie	x7
Kelly Slater	x8
Demoness	x10
Geil Neversoft	x21

NIVEAUX SECRETS

Deux anciens niveaux plus un niveau Roswell effrayant. Obtenez chacun d'eux en finissant le mode Carrière le nombre de fois indiqué, en utilisant différents skaters et obtenant tous les buts et médailles d'or.

Niveau	Fini x fois
Warehouse	x3
Burnside	x6
Roswell	x9

OBJETS BONUS

Obtenez-les en finissant le mode Carrière le nombre de fois indiqué, avec différents skaters et tous les buts et médailles d'or.

Bonus

Bonus	Fini x fois
Snowboard	x11
Special Constant	x12
Equilibre parfait	x13
Super Stats	x14
Skaters géants	x15
Ralenti	x16
Equilibre Manual parfait	x17
Petits Skaters	x18
Gravité Lunaire	x19
Challenge Expert	x20
Vue subjective	x22

FILMS BONUS

Cassette Pro Bails

Obtenez les trois médailles pour voir la K7.

Cassettes Highlight

Obtenez les trois médailles d'or avec un perso pour voir un vidéo de cette star.

Cassette Pro Bails 2

Obtenez les médailles d'or avec un skater créé.

TOP GUN

TOUS LES NIVEAUX ET AVIONS

Entrez SHPONGLE comme nom pour tout obtenir.

Note : si vous sauvegardez, le code sera désactivé.

TUROK EVOLUTION

CODES

Entrez ces codes à l'écran d'entrée de Codes.

Invincibilité : EMERPUS

Invisibilité : SLELEWGH

Munitions infinies :

MADMAN

Grosses têtes :

HEID

Tous les codes :

FMNFB

Niveau Zoo :

ZOO

Note : vous pouvez tuer les animaux.

Choix de niv :

SELLOUT

Note : chargez un fichier puis choisissez un chapitre.

UNIVERSAL STUDIOS PARK ADVENTURE

POINTS FACILES

Regardez le spectacle Waterworld le plus de fois possible. A chaque fois que vous le faites, vous gagnez 100 points.

MODE ATTRACTION

Après avoir eu 8 tampons, parlez à Woody Woodpecker. Quand vous lui parlez, choisissez le Magic Show puis attendez la fin du générique avant de revenir à l'écran titre - le mode Attraction est disponible.

VIRTUA STRIKER 3, VER.2002

STADE CENTURY

Finir le stage groupe de la Coupe internationale, dans le mode Route vers la Coupe internationale.

STADE ST. ROAD

Arriver au second round de la Coupe internationale, en mode Route vers la Coupe internationale.

ESTADIO NOU ESPERANZA

Remporter le match de demi-finale dans la Coupe Internationale en mode Route vers la Coupe internationale.

STADE VELVET ROAD

Remporter la Coup internationale en mode Route vers la Coupe internationale.

FC SONIC

Remporter un total de 20 points ou plus en mode Ranking pour être défié par cette équipe.

YUKICHAN UNITED

Remporter un total de 30 points ou plus en mode Ranking pour être défié par cette équipe.

WAVE RACE : BLUE STORM

PASSWORDS

Au menu d'options, appuyez sur Start + [Z] + [X] pour obtenir l'option Password. Puis entrez les codes suivants.

DLPHNMOD Conduire un dauphin

(mode Free Run)

463YWNX3 Circuit Dolphin Park

(mode Stunt)

MJV8LKL6 Circuit La Razza Canal

(Time Attack, Hard)

COSTUMES DIFFERENTS

Allez sur un personnage et appuyez sur [Z] pour un costume différent.

WWE WRESTLEMANIA X8

PERSONNAGES CACHÉS

Chris Benoit :

Remportez le titre Poids Lourds WWE en Path of a Champion

Vince McMahon : Remportez le titre Intercontinental WWE en Path of a Champion

Ric Flair : Remportez le titre Européen WWE en Path of a Champion

Rhyno : Remportez le titre Hardcore WWE en Path of a Champion

Raven : Remportez le titre Poids légers WWE en Path of a Champion

Stacy Keibler : Remportez le titre par Equipe WWE en Path of a Champion

ARENES CACHÉES

Arène classique Smackdown ! :

Remportez le titre Poids lourds WWE avec The Rock

Arène WWE WrestleMania X7 :

Combattez dans toutes les arènes en Exhibition

Arène Royal Rumble 2001 :

Remportez un Royal Rumble à 30 en mode un joueur

XG3 : EXTREME G RACING

CODES

Pour accéder aux effets suivants, entrez simplement le code correspondant sur l'écran titre (celui avec tous les coureurs assis en groupe et les mots 'Press Start').

Gain de course x2

[Z], [X], [Y], [A], [B], [START] x2

Munitions infinies

[Z], [X], [Y], [A], [B], [START] x2

Boucliers infinies

[Z], [X], [Y], [A], [B], [START] x2

Remporter la course

[Z], [X], [Y], [A], [B], [START] x2

Toutes les équipes et circuits

[Z] x2, [X] x2, [Y] x2, [A], [B], [START] x2

Défi tour extrême

[Z], [X], [Y], [A], [B], [START] x2

X-MEN: NEXT DIMENSION

CODES

Entrez les codes suivants au menu principal.

Tout débloquer : [Z] x2, [X] x2, [Y], [A], [B], [START] x2

Super à l'infini [Z] x2, [X] x2, [Y], [A], [B]

Changer l'IA : [Z] x2, [X] x2, [Y], [A], [B]

Tuer en un coup : [Z] x2, [X] x2, [Y], [A], [B]

Note : refaites ce code pour des morts lentes.

ZOOCUBE

DIFFICULTE OR & GOLFE DU MEXIQUE

Pour les obtenir, finissez l'Océan Pacifique en Classique.

DIFFICULTE PLATINE & GOLFE DU MEXIQUE OR

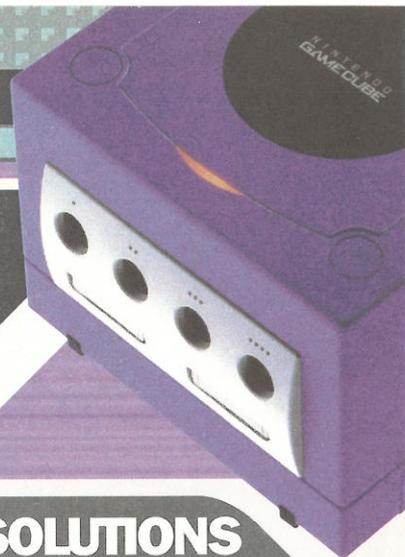
Obtenez la difficulté Or et finissez l'Océan Pacifique.

SUPER VITESSE

Finissez l'Océan Pacifique en difficulté Platine pour obtenir un mode de jeu rapide.



LE PLANNING DES JEUX... AMECUBE !



ici un
anning
sorties
eures
jeux
votre
mecube !

NOUVEAUX JEUX

AVRIL		
Dispo	The Sims	Electronic Arts
Dispo	Vexx	Acclaim
Dispo	Barbarian	Virgin
Dispo	Batman Dark Tomorrow	Midway
Dispo	Dr Muto	Midway
Dispo	Big Mutha Truckers	Empire
Dispo	Galleon : Islands Of Mystery	Virgin
Dispo	Summoner : A Goddess Reborn	THQ
Dispo	X-Men : La vengeance de Wolverine	Activision
Dispo	Hitman 2 : Silent Assassin	Eidos
Dispo	Les Razmoket : Royal Ransom	THQ
Dispo	WWE Crush Hour	THQ

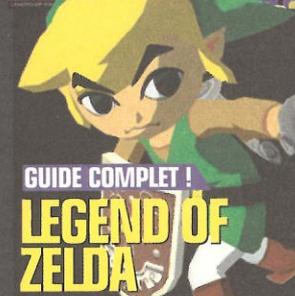
MAI		
2 Mai	F1 Career Challenge	Electronic Arts
2 Mai	NBA Street 2	Electronic Arts
3 Mai	Legend Of Zelda : The Wind Waker	Nintendo
9 Mai	Hunter : The Reckoning	Virgin
16 Mai	Burnout 2 : Point Of Impact	Acclaim
16 Mai	Enter The Matrix	Infogrames
16 Mai	Ikaruga	Infogrames
16 Mai	Les Royaumes Perdus 2	Ubi Soft
16 Mai	Skies Of Arcadia	Infogrames
16 Mai	Speed Kings	Acclaim
30 Mai	Red Faction 2	THQ
NC	BattleBots	THQ
NC	Conflict : Desert Storm	SCI
NC	Resident Evil 2	Capcom
NC	Resident Evil 3 Nemesis	Capcom
NC	World Racing	TDK
NC	Shrek Super Party	TDK
NC	SX Superstart	Acclaim

JUIN		
13 Juin	The Hulk	Universal
13 Juin	Racing Simulation 3	Ubi Soft
NC	D&D Heroes	Infogrames
NC	Freestyle MetalX	Midway
NC	Futurama	SCI
NC	V-Rally 3	Infogrames
NC	Wario World	Nintendo

A VENIR D'ICI FIN 2003		
NC	Blood Omen 2: Legacy Of Kain	Eidos
Oct	Bulletproof Monk	Empire
Q2	Dragon's Lair 3D	THQ
Q4	Conan	TDK
Q2	Def Jam Vendetta	EA
Q4	Driver 3	Infogrames
Q3	The Great Escape	SCI
NC	Hobbit, The	Universal
Sep	Mission Impossible 2	Infogrames
NC	Nightmare Creatures 3	Ubi Soft
Q3	Pitfall Harry	Activision
NC	Megaman Network Transmission	Capcom
Sep	Powerpuff Girls 2	BAM!
Nov	Samurai Jack	BAM!
NC	Sonic Adventure 3	Sega
NC	Sonic Mega Collection	Sega
Q3	Soul Calibur 2	Electronic Arts
Sep	Starsky & Hutch	Empire
Q3	Power Rangers Ninja Force	THQ
Q3	Templar	TDK
Q3	True Crimes : Streets Of LA	Activision
NC	XIII	Ubi Soft
Q3	PN03	Capcom
Q3	XGRA	Acclaim

TOTAL CUBE SOLUTIONS

NE MANQUEZ PAS...



NUMERO 7

En vente : 26 Juin
Zelda : The Wind Waker
EXCLUSIF ! Notre solution et toutes les cartes...
✓ Toute l'aventure dévoilée
✓ Nos maps exclusives 3D
✓ Tous les secrets et bonus

PLUS :

Hitman 2
Enter The Matrix
Skies Of Arcadia

PLAY SOLUTIONS N°1

En vente : 20 mai
Devil May Cry 2
EXCLUSIF ! Notre solution et ses cartes en 3D

PLUS :

Sly Raccoon (2^e partie)
Tenchu 3
MGS Substance
Splinter Cell
Primal
Contra

Note : Selon la sortie des produits, ces contenus peuvent être sujet à des changements... Vérifiez en kiosque SVP...