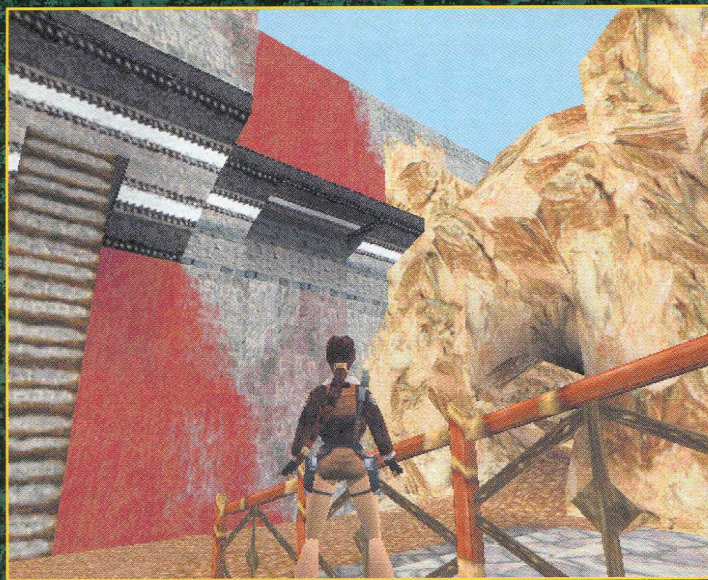


# Joystick

3615 JOYSTICK

S O L U C E S 90



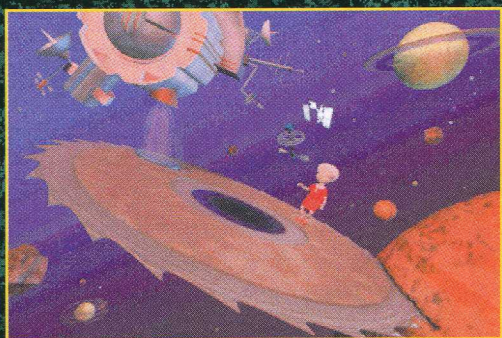
6 PAGES  
d'Astuces  
et de Crack  
pour vos jeux  
préférés

TOUT pour mener  
Lara à la fin de

## Tomb Raider II

Des conseils éclairés pour  
la dernière aventure de Roger Wilco

## Space Quest VI



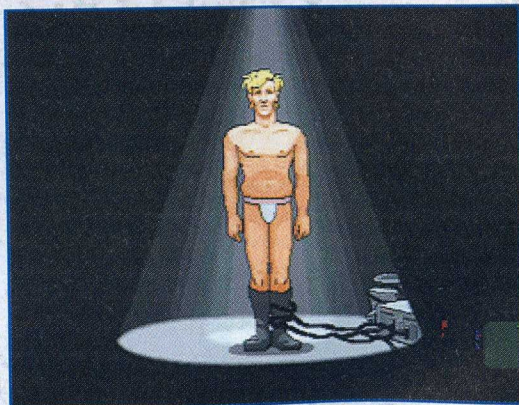
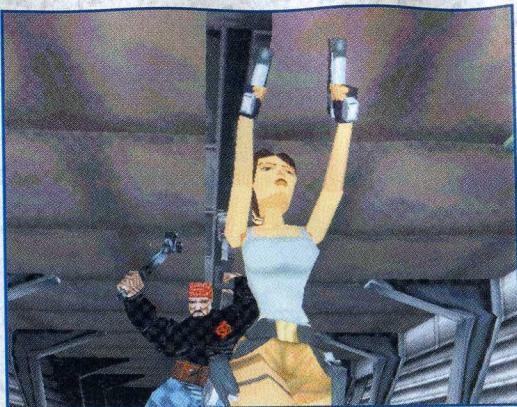
La soluce d'un jeu complètement ouf

## Dementia

# édito

La petite Lara voit enfin la sortie du tunnel. Après avoir franchi un nombre de plates-formes qui confine à la sottise, nous sommes enfin arrivés au bout de cette aventure pour le moins difficile. Comme vous pourrez le constater, quelques passages demandent un certain doigté. Sacrée Lara ! Sans transition, Kika elle, s'est enfilé Dementia jusqu'au bout : le résultat ? Pas moins de 7 pages ! Enfin, les acheteurs de notre Hors-Série Space Quest VI pourront venir au terme de ce jeu rigolo en consultant les 3 pages qui lui sont consacrées. Ah oui, pour les dessins drôles promis le mois dernier, il faudra patienter un mois de plus, le dessinateur s'étant fait écraser par un Boeing.

Lord Casque Noir



**JOYSTICK SOLUCES 90**  
est édité par la société Hachette  
Disney Presse SNC au capital de  
100 000 F. Locataire-gérant :  
RCS Nanterre 8391341526  
Siège social : 10, rue Thierry Le  
Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.  
Tél. : 01 41 34 86 00 Fax : 87 99  
Rédaction : 6 bis, rue Fournier,  
92588 Clichy Cedex

Gérants : Bruno Lesouef,  
Fabrice Plaquevent  
Directeur Délégué Adjoint :  
Pascal Traineau  
Associés : Hachette Filipacchi Presse,  
The Walt Disney Company France  
Directeur de la publication :  
Bruno Lesouef  
Directeur de la rédaction :  
Olivier Scamps

Rédaction et Coordination : Jérôme  
Darnaudet (casque@joystick.fr)  
Ont participé à ce numéro :  
Gabriel Lopez (crack@joystick.fr),  
Kika, Spy et Eric.  
Direction artistique et mise en page :  
Alain Langlois  
(Linios@club-internet.fr)  
Secrétariat de rédaction :  
Simone Audissou & Lionel Barcelon

Correction révision :  
Simone et Lionel  
Correction photographique :  
Stéphane Ledercq  
Photogravure : Compo Imprim  
Imprimé par : Koto Sud  
Ce supplément au numéro 90  
de Joystick est une publication  
Hachette Disney Presse  
Vous désirez envoyer vos astuces

ou poser des questions ?  
Vous pouvez le faire en écrivant à la  
rédaction : "Joystick Soluces"  
6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex,  
ou en contactant directement un  
membre de l'équipe. Pour ceux qui  
n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK,  
c'est bourré de solutions, d'astuces et  
d'aides de jeu. Tout jeu crack public, c'est  
50 francs, toute solution, c'est 300 balles.



# Tomb Raider

Bien que cette solution se veuille très précise, tout n'y est pas élucidé de A à Z. On vous laisse notamment

le soin de découvrir et d'écrabouiller toutes les jolies bestioles qui hantent Tomb Raider II. Idem pour les ennemis humains, hormis ceux qui vous laissent des objets. Bref, ne jetez un coup d'œil à cette solution que lorsque vous êtes vraiment bloqué. Ainsi, vous comprendrez à quoi nous faisons référence. Tomb Raider II vous impose des actions mais n'est pas linéaire. Vous pouvez effectuer ces actions dans un ordre différent de celui que nous vous proposons. Agir comme vous l'entendez est la première des solutions.

## 1) LA GRANDE MURAILLE

Grimpez le long de la paroi rocheuse et récupérez le premier secret (dragon de pierre). Au sommet, laissez-vous tomber en marchant sur la grille. Actionnez le levier pour ouvrir la porte. Dehors, plongez dans le point d'eau en bas pour trouver la clé des gardes. Remontez le long de la muraille et ouvrez la porte fermée. Dans le bâtiment, trouvez une clé rouillée et utilisez-la sur la porte fermée. Vous ramassez derrière cette porte une grande trousse de soins et des cartouches de fusil. Au point d'eau, servez-vous de la fissure qui longe le mur pour éviter les projectiles.

S'ensuit une série de pièges (Photo 1) : des dalles qui s'effondrent, des murs de pointes qui se rapprochent, etc. Courez. Vous trouvez sur votre chemin un chargeur de pistolet automatique et le deuxième secret (dragon de jade),



mais ne prenez pas le risque de les ramasser. Vous découvrirez ensuite une petite trousse de soins avant deux roues à pointes. Ne prenez pas le treuil suspendu tout de suite ! Approchez-vous du bord et laissez-vous tomber sur le bloc de pierre à droite de la fissure qui est juste sous vos pieds. La fissure vous mène à un passage, à l'intérieur duquel se trouvent des torches. Plus loin, descendez par un puits jusqu'à la vallée. Vous y trouvez le troisième secret (dragon d'or). Remontez et empruntez le treuil.

## 2) VENISE

Descendez l'homme qui vous tire dessus depuis le balcon, puis celui armé d'un gourdin qui libère une petite trousse de soins. Plongez dans l'eau, pénétrez dans le hangar et actionnez l'interrupteur. Une porte s'ouvre. Dans la cabane, vous trouvez des torches. Grimpez sur le toit, tirez dans les vitres, puis allez chercher la clé du hangar à bateaux sur le balcon. Entrez dans la demeure et actionnez le contacteur. Une porte s'ouvre. Revenez dans la salle précédente et tirez dans la vitre. Sautez sur les stores rouges pour atteindre la porte. Bougez le levier et allez chercher le bateau. En sortant, abattez un homme et récupérez les pistolets automatiques.



À droite, juste après l'entrée du tunnel, un passage dissimulé des torches et le premier secret. N'empruntez pas le raccourci situé au fond. Quittez votre bateau juste après les chutes d'eau et plongez récupérer le deuxième secret. Plongez à nouveau dès que vous accédez à une salle avec des arches de pierre : sur la gauche se trouvent deux chargeurs de Uzi.

Vous atteignez une petite écluse. Laissez-y votre bateau. Explotez la vitre, tuez le type et récupérez des cartouches de fusil et un chargeur de pistolet automatique. Actionnez le levier : l'écluse se met en marche. Grimpez le long de la paroi. Plongez, bougez le levier sous l'eau. Vous pouvez sortir avec votre bateau.

PHOTO 1



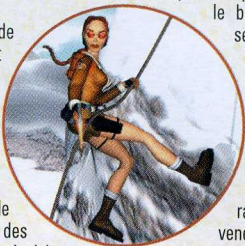
Voilà, il suffit de s'arrêter au milieu et d'attendre.

# er II

À droite un homme meurt en libérant une grande trousse de soins et des cartouches de fusil.

À gauche de la sortie de l'écluse, trois gondoles sont placées côte à côte. Grâce au ponton, atteignez le pont en pierre. Vous y abattez deux hommes et un chien. Ramassez une grande trousse de soins et une clé d'acier. Pénétrez dans la demeure grâce à elle et actionnez le contacteur : une des deux grilles qui ralentissent l'accès à la fin du niveau s'ouvre. En sortant, vous êtes attaqué par un homme. Il porte deux chargeurs de pistolet automatique. En explorant les canaux, vous découvrez une longue rampe en bois (Photo 2). Empruntez-la : récupérez le troisième secret sur un lit. Descendez sur le petit quai : une porte s'ouvre. Un homme armé d'un gourdin libère une petite trousse de soins. Actionnez le levier à l'intérieur. Il ouvre une porte. Allez-y et prenez la clé de fer (un gars vous laisse une petite trousse de soins).

La clé de fer ouvre la porte à côté du deuxième bateau. Les hommes abattus laissent deux chargeurs de M16 et une petite trousse de soins. Actionnez le contacteur : la seconde grille libère le passage. Envoyez un des deux bateaux sur l'immense porte et sautez en marche pour éviter les mines (Photo 3). En face de la longue rampe se trouve un soubassement sombre. Allez-y, tuez l'homme, récupérez un chargeur de pistolet automatique, puis actionnez l'interrupteur. La grande porte s'ouvre. En allant très vite (touche CTRL maintenue) avec votre bateau, empruntez les deux rampes (la première est dans le soubassement) et arrivez à la porte avant qu'elle ne se ferme.

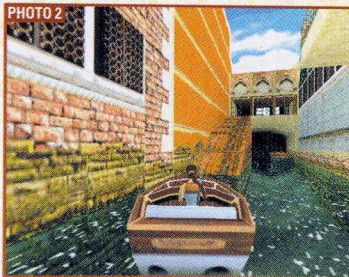


pistolet automatique. Actionnez le levier au fond du couloir protégé par des statues armées d'épées. Il ouvre une grande porte sur le côté du bâtiment. Montez sur les balcons - saut arrière puis saut avant sur le plan incliné pour atteindre l'étage supérieur - et récupérez au passage un chargeur de pistolet automatique sur le cadavre. Sautez sur le long store rouge (accrochez-vous). Effectuez un saut arrière en tentant de vous hisser pour atteindre le balcon (Photo 4). Actionnez le levier dans la première pièce en haut des escaliers : sur le balcon se trouvent le premier secret et des cartouches de fusil.

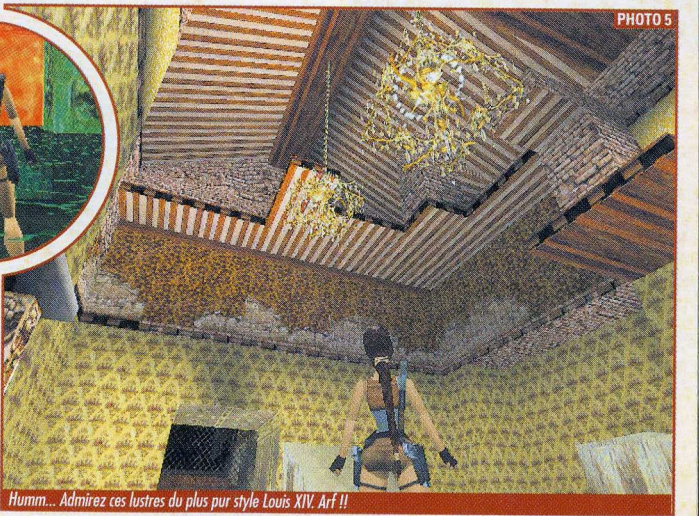
De nombreux adversaires vous attendent. L'un d'eux vous laisse deux chargeurs de Uzi. Pousser le bloc au fond de la cheminée. Franchissez la série des dalles enflammées (faites un grand saut en courant, puis deux petits). Vous parvenez dans la salle des lustres.

Passer par les fenêtres brisées pour explorer les flots : vous récupérez des grenades et le deuxième secret. À côté, un levier ouvre une trappe au-dessus. Reprenez-y votre souffle.

Retour à la salle des trois lustres. Grimpez jusqu'au deuxième lustre, et actionnez le levier à droite : un tableau révèle une cachette. Montez jusqu'aux poutres (Photo 5) et allez bouger le deuxième levier qui modifie la disposition des lustres. Récupérez la clé de la bibliothèque dans la cachette. Du deuxième lustre, sautez sur la droite pour atteindre les fenêtres encore intactes. Le levier ouvre une trappe derrière la cheminée. Éclatez les vitres et laissez-vous tomber dans le conduit. Ouvrez la porte de la bibliothèque. Un ennemi vous tombe dessus. Il libère une petite trousse de soins. Dans la salle du fond, grimpez sur les rayons de livres et action-



nez le levier. Une double-porte s'ouvre. Allez-y et grimpez sur les rayons. À l'extérieur, atteignez



### 3) LA CACHE DE BARTOLI

Actionnez un contacteur. Les portes de la bâtisse principale s'ouvrent. Descendez deux gars armés de gourdins et piquez-leur une grande et une petite trousse de soins. Dans la bâtisse, en vous débarrassant de plusieurs adversaires vous récupérez des cartouches de fusil et, dans la cour des dobermans, une petite trousse de soins, des torches et un chargeur de

Humm... Admirez ces lustres du plus pur style Louis XIV. Arf !!

# SOLUTION TOMB RAIDER II



Bon ben voilà, c'est tout droit.

le sommet du petit mur de gauche. Déplacez-vous à son extrême droite. Sautez sur le toit de la cabane. Plus loin dans le fond, une paire d'Uzi est cachée dans une fosse. Dans la cabane, un type laisse un chargeur de pistolet automatique. Ramassez la clé du détonateur. Revenez sur vos pas par la petite porte. Un ennemi laisse une grande trousse de soins. Bougez le levier à côté de la deuxième double-porte. Tuez les adversaires (récoltez un chargeur de Uzi et des cartouches de fusil) et ouvrez la porte, à l'extérieur. Montez sur le petit mur qui longe le bassin. Il mène à une pièce où se trouve le troisième secret. Actionnez le détonateur avec la clé, puis dirigez-vous vers le bâtiment explosé. La fin du niveau n'est pas loin.

## 4) L'OPÉRA

Plongez et abattez le gars au flingue. Il laisse un chargeur de pistolet automatique. Sur la gauche, escaladez un paroi et trouvez un contacteur. Il ouvre une trappe dans un toit. Revenez sur la plate-forme de départ (avec la caisse qui se balance) et sautez pour récupérer la clé ornementée. Un ennemi vous lègue une petite trousse de soins. Jouez ensuite les acrobates sur les toits sans sauter dans l'ouverture du toit du bâtiment de droite. Agrippez-vous au bord de la fenêtre en vous laissant tomber et en vous ré-agrippant tout de suite (cette technique a à maîtriser vous servira plusieurs fois dans le jeu). Pour passer les éclats de verre acérés, marchez doucement. Ouvrez la porte grâce à la clé et franchissez une série de planches au-dessus du vide pour rejoindre le toit de l'opéra.

Le comité d'accueil y est musclé : quatre membres de la Fiamma Nera et deux chiens ; vous gagnez des cartouches de fusil, un chargeur de

pistolet automatique, une grande et une petite trousse de soins. Là où se trouve la caisse qui se balance, actionnez l'interrupteur. Débarrassez-vous des méchants (l'un d'eux porte des torches et des cartouches de fusil) et pénétrez dans l'opéra via la trappe qui s'est ouverte. Utilisez le contacteur de gauche, descendez, appuyez sur l'interrupteur (attention aux pierres qui dévalent) et entrez dans l'opéra en évitant la chute du sac suspendu.

Un homme masqué portant une petite trousse de soins vous attaque. À gauche, un ascenseur est inutilisable pour l'instant. Descendez sur la droite. En bas, un gars armé d'un gourdin garde sur lui une grande trousse de soins. De l'autre côté du bassin au centre de l'opéra (gare aux pierres !), un homme possédant un chargeur de Uzi vous menace. Un autre avec deux chargeurs de pistolet automatique est sur une plate-forme surélevée, en face. Utilisez à côté de son cadavre le passage qui vous conduit jusqu'à d'énormes ventilateurs. Vous y récupérez une clé ornementée (glissade dos à la pente et saut arrière) (Photo 6).

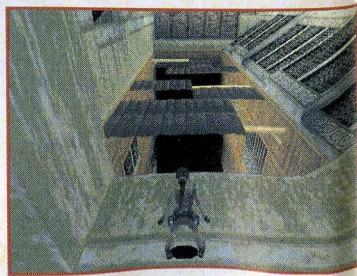
Pour sortir de ce mixer géant, effectuez de petits bonds de plate-forme en plate-forme. Le dernier ventilo passé, retournez-vous. Caché dans l'ombre, se trouve un passage, récupérez-y le premier secret. Une caisse cache un interrupteur. Ouvrez la porte, et sortez la caisse pour qu'elle serve de support à la seconde caisse que vous trouvez. Allez ouvrir la double-porte (sur la plate-forme) qui donne accès au premier interrupteur que vous avez trouvé, en entrant dans l'opéra.

De l'autre côté du bassin à gauche, un contacteur ouvre une grille : deux hommes vous

assaillent. L'un d'eux porte une grande trousse de soins. Jouez les monte-en-l'air (attention aux sacs de sable) dans l'endroit accessible. Le contacteur que vous actionnez, en haut, fait tomber un sac sur une trappe, dévoilant un point d'eau. Plongez-y. Vous y trouvez un contacteur qui ouvre une porte au niveau du deuxième balcon de l'opéra et, à côté dans un couloir inondé, le deuxième secret. Avant de sortir par la porte ouverte, ramassez une boîte de relais.

Allez poser la boîte de relais dans le panneau ouvert, près de l'ascenseur, puis actionnez le contacteur à côté. Attendez et montez sur son toit depuis l'ascenseur. Allez chercher le deuxième secret et un chargeur de Uzi. Un nouveau contacteur, caché dans l'ombre, ouvre une porte sur l'opéra. Retour à l'ascenseur. Entrez dedans, en bas, deux ennemis possèdent des cartouches de fusils (x2). Faites remonter l'ascenseur : en dessous, un point d'eau souterrain et une carte de circuit.

Allez positionner la carte de circuit entre les deux contacteurs (là où vous êtes entré pour la première fois dans l'opéra) puis actionnez le



contacteur de droite. De l'autre côté du bassin, une entrée apparaît dans le mur. Sur le chemin, vous croisez un ennemi portant des cartouches de fusil. Vous vous retrouvez dans une pièce remplie de caisses. Des vilains vous attaquent. L'un d'eux laisse une petite trousse de soins. Déplacez une caisse, qui camoufle un contacteur qui ménage une ouverture dans le mur, en haut.



De nombreux adversaires vous attendent dans une nouvelle pièce pleine de caisses, à droite. Récupérez des grenades (trois paires), une petite trousse de soins et un chargeur de Uzi. Un interrupteur, placé à gauche de l'entrée de cette salle, en hauteur juste après la série de caisses qui se balancent (Photo 7), donne accès à la fin du niveau. Avant d'y parvenir, un nouvel ennemi vous barre la route. Emparez-vous de son chargeur de Uzi

## 5) LA PLATE-FORME PETROLIÈRE

Emprisonné avec uniquement vos trousse de soins et vos munitions, un contacteur caché derrière une caisse vous permet de sortir (temps limité). Deux affreux vous poursuivent, dont l'un armé d'un flingue. Amenez-le devant les vitres (au-delà du couloir) afin qu'il tire dedans. Empruntez la plate-forme à gauche, plongez dans l'eau et actionnez le levier. Un long couloir immergé vous emmène chercher le premier secret.

Retour aux vitres brisées. Dirigez-vous sur la droite pour actionner l'interrupteur qui ouvre une trappe sous l'hydravion. Là se trouve un autre interrupteur qui stoppe les hélices. Sautez sur l'aile gauche de l'appareil depuis le ponton (bug d'affichage de l'hélice). Dans l'engin, retrouvez vos pistolets. Allez tuer les deux vilains du début. Ils laissent une grande trousse de soins et une carte d'accès jaune. Le premier interrupteur que vous apercevez arrête l'alarme. À droite, un couloir vous mène dans les quartiers d'équipage. Trois rudes gaillards vous y laissent deux grandes et une petite trousse de soins. Vous récoltez également deux chargeurs de pistolet automatique et des flèches-harpons (x2).

Dans le dortoir, vous retrouvez vos pistolets automatiques, un fusil harpon, un chargeur de pistolet automatique et des flèches-harpons (note : le jeu vous autorise à retrouver vos armes à des moments différents. Si vous ne prenez pas les pistolets automatiques ici, vous pourrez quand même en récupérer d'autres plus loin). Un interrupteur ouvre une trappe dans le plafond : vous arrivez dans une pièce où il faut déplacer deux cubes pour sauter au-dessus de flammes (Photo 8). Grimpez le long de la paroi pour parvenir dans un couloir où un ennemi vous attend. Il a sur lui la carte d'accès rouge. Le passage vertical vous mène au deuxième secret.

Sur le chemin qui mène jusqu'à la porte à carte d'accès rouge (à gauche de l'interrupteur de l'alarme), tuez un ennemi et récupérez un chargeur de Uzi. Vous prendrez sur le corps de vos adversaires des torches, une petite trousse de soins et des cartouches de fusil. Un bloc mobile vous permet d'atteindre une ouverture, plus haut. Un ennemi tué vous abandonne lui aussi ses cartouches de fusil. Vous entrez dans une pièce où se trouve une trappe, un boîtier d'accès pour carte verte et un contacteur qui remplit un bassin d'eau. Franchissez-le et actionnez le contacteur derrière la machine à raffiner. La trappe s'ouvre.

Vous arrivez dans une immense pièce avec quatre piliers et de l'eau en contrebas. Les ennemis présents détiennent ici : votre fusil à canon scié, des cartouches de fusil, une petite trousse de soins. Vous trouverez sur un des piliers le troisième secret et derrière une vitre, la carte d'accès verte. La sortie de cette salle est située près du plafond. Au bout du long conduit, vous trouvez un ennemi avec une petite trousse de soins. Utilisez la carte d'accès verte. À l'aide du contacteur, videz l'eau du premier bassin pour la remettre dans le deuxième, et plongez dans celui-ci. Un long couloir immergé vous emmène au niveau suivant.

## 6) L'AIRE DE PLONGEON

Sautez vers le mur opposé, escaladez la paroi et actionnez l'interrupteur. Plongez, dépassez l'hélice et allez chercher les grenades (x2). Actionnez le levier pour passer dans la salle suivante où vous récupérez sur les ennemis tués une paire de Uzis, un chargeur de Uzi, et des car-

touches de fusil. Au centre de la pièce est placé un bassin à franchir en évitant des crochets de grue (Photo 9). De l'autre côté, d'autres gaillards avec une petite trousse de soins et des torches vous attendent. La pièce suivante présente un plan incliné avec une ouverture en son milieu. Mettez-vous dos à la pente, et laissez-vous glisser. Vous récupérez le premier secret. Attention à l'acide en bas !

Un très long conduit vertical vous mène à une salle (comportant un chargeur de pistolet automatique et deux chargeurs de Uzi) où il faut vous laisser glisser le dos à une pente, et en tombant vous accrochez à la plate-forme. Un ennemi a sur lui deux chargeurs de pistolet automatique. Allez chercher la carte d'accès bleue puis remontez. Dans la salle contenant un

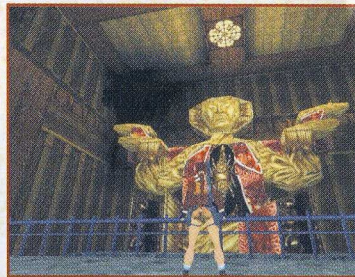
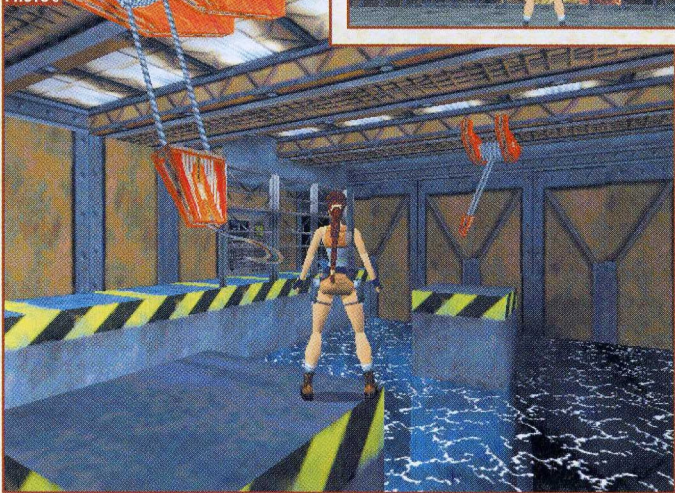


PHOTO 9



# SOLUTION TOMB RAIDER II

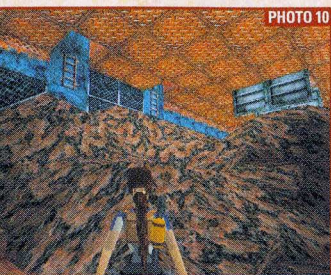


PHOTO 10

grand bassin, plongez et actionnez les leviers. La porte ouverte donne accès à une autre salle où se trouve un hélicoptère, bien surveillé.

Vous récoltez une grande trousse de soins, des cartouches de fusil et un chargeur de pistolet automatique. Plus loin ce sont un M16, un chargeur de M16, et une pièce de machine que vous placez sur le tableau de commande, dans la pièce au bloc de béton (le tableau est caché derrière la caisse). L'endroit dans lequel vous entrez est gardé : vous ramassez une petite trousse de soins sur un des corps ainsi que des flèches-harpons (x2). Au fond, un tableau de commandes s'escamote à votre approche. Appuyez sur l'interrupteur. La grille au fond du bassin de cette pièce s'ouvre, récupérez là le deuxième secret.

Traversez le conduit submergé et pénétrez dans une pièce (admirez le sous-marin au fond du bassin) où vous actionnez un contacteur. Une porte, dans la pièce avec le bloc de béton, s'ouvre. En y retournant, vous abattez deux hommes possédant un chargeur de Uzi et une petite trousse de soins. Un contacteur permet de déplacer la dalle : passez de l'autre côté du bassin. Là, un interrupteur modifie l'agencement de l'héliport. Retournez-y, et récoltez des cartouches de fusil et un chargeur de Uzi.

Dans la salle sous l'héliport, récupérez sur un ennemi une pièce de machine. Placez-la sur le second tableau de commandes de la salle avec le bloc de béton. La scie circulaire s'arrête. Récupérez la carte d'accès rouge et ouvrez la porte qui lui est associée. Vous arrivez dans la salle au sous-marin. Des ennemis vous attendent, sur eux une petite et une grande trousse de soins. Par terre, vous récoltez également des flèches-harpons (x2). Vous arrivez ensuite dans un couloir où vous entendez une conversation. Avant d'aller parler au moins, rendez-vous dans la pièce avec la porte ouverte. Vous y récupérez le troisième secret.

## 7) PAR 40 BRASSES DE FOND

Suivez les bidons rouillés sur le fond de mer et pénétrez à l'intérieur de l'épave près de l'ancrage. Plus loin, grâce à un levier, accédez à une pièce inondée contenant des caisses. Un autre levier

vide cette pièce de son eau. L'ennemi de la salle suivante vous offre des cartouches de fusil. Ne marchez pas sur les dalles du milieu avant d'être allé chercher le premier secret.

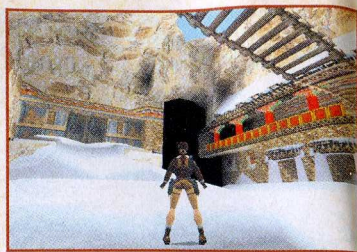
Agressé, vous récupérez une petite trousse de soins et des flèches-harpons. Sortez grâce aux caisses, et avant de parcourir le premier des couloirs éclairés par des lampes à néons, retournez-vous et actionnez le levier. Une porte s'est ouverte au bout du couloir à gauche, allez-y afin d'obtenir le deuxième secret.

Toujours à l'intérieur de ces couloirs, un système de portes et de leviers (qui éteignent des flammes - temps limité, attention) vous permet d'accéder à un endroit inondé où vous pouvez plonger. Pour vous en sortir, vous n'aurez sous l'eau que le temps d'actionner deux leviers qui ouvrent des trappes. Là se trouve le troisième secret.

Vous parvenez dans un complexe de salles avec des tas de terre et de pierres. En déplaçant une caisse, manipulez un premier levier qui fait tomber de l'étage supérieur à votre niveau un tas de pierres (Photo 10). En empruntant les deux ouvertures au sommet de ce dernier, vous dénicher un deuxième levier qui inonde une pièce très profonde puis un troisième qui en ouvre l'accès. Plongez-y. Deux gaillards vous accueillent dans une pièce : ramassez une grande trousse de soins et des cartouches de fusil. Sur une table se trouvent également des flèches-harpons (x2). La porte donne accès au niveau suivant.

## 8) L'ÉPAVE DU MARIA DORIA

Au fond de l'eau, ramassez des flèches-harpons (x2). En émergeant récupérez une grande trousse de soins. Deux ennemis vous attaquent,



portant sur eux deux petites trousse de soins et un chargeur de pistolet automatique. Un petit bassin vous offre une petite trousse de soins. Au-dessus de transats renversés, dans un coin sombre, une ouverture dans le plafond vous mène au premier secret.

Plus loin, trois blocs encombrant deux couloirs. Déplacez-les et découvrez alors un couloir en pierre et un autre en faïence qui vous mène à une pièce avec quantité de meubles renversés. Grâce au comité d'accueil de la salle au bout du premier couloir, vous récupérez une grande trousse de soins, des torches, au niveau des balcons un premier coupe-circuit et sur l'homme abattu un chargeur de pistolet automatique. Récupérez la clé de la salle de repos dans une petite pièce aux morceaux de verre acérés.

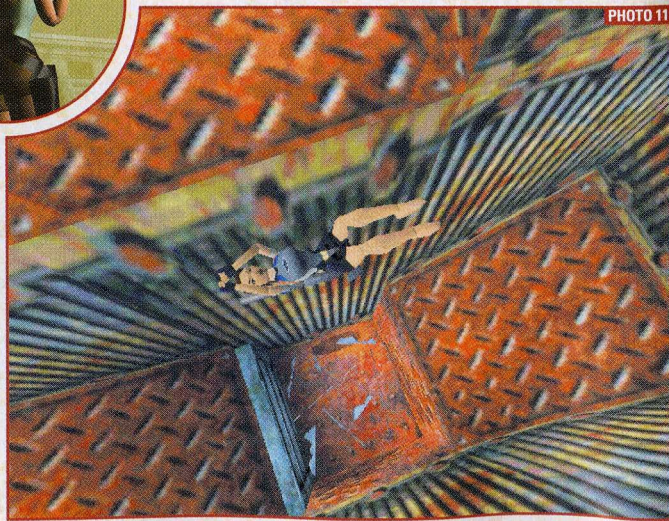


PHOTO 11





PHOTO 13

*N'allez pas boire des coups en chemin, il faut ici faire aussi vite que possible.*

Utilisez la clé dans la salle aux meubles renversés. Appuyez sur l'interrupteur, puis sur un autre ouvrant un panneau. Dans le couloir aux cinq portes, ouvrez la deuxième à droite, déplacez des caisses pour atteindre un contacteur et sortir. Plus loin sous une caisse, vous trouvez une clé rouillée. Opérez de même que précédemment pour sortir. Utilisez la clé et pénétrez dans une autre pièce avec des caisses à déplacer.

Évitez des bidons rouillés dans un couloir, montez dans une ouverture en hauteur à l'endroit d'où ils venaient (évités les autres bidons) et allez récupérer le deuxième secret. Dans la pièce, laissez-vous tomber sur l'embarcation puis plongez : vous apercevez un levier, actionnez-le, un sas s'ouvre. Là, sautez sans cesse d'un plan incliné à un autre pour ne pas finir dans la fosse (Photo 11).

Actionnez le levier ouvrant un passage vers une pièce à deux étages et un bassin rempli d'éclats de verre. Là, appuyez sur l'interrupteur et faites vite le tour de la salle pour sauter dans l'espace ouvert. Les ennemis abattus ici vous léguent une petite trousse de soins. Un interrupteur vide la pièce avec l'embarcation de son eau. Récupérez le deuxième coupe-circuit et retournez-y. Ouvrez le sas. Prenez le premier conduit qui mène à la salle aux meubles renversés, manipulez-y un interrupteur, ce qui ouvre les deux trappes de l'autre conduit. Deux adversaires vous assaillent. Sur eux, il faut prélever des flèches-harpons (x2) et un chargeur de Uzi.

Actionnez de nouveau, dans la salle aux meubles renversés, l'interrupteur atteint grâce à la clé salle de repos puis remontez dans le conduit via la trappe. Allez récupérer le troisième et dernier coupe-circuit. Revenez dans la première pièce (celle de la grande chute) et plongez dans le bassin qui mène à une salle où vous utilisez les coupe-circuits. Sur les ennemis tués, récupérez un chargeur de Uzi, des car-

touches de fusil (x2) et une grande trousse de soins. Montez dans l'ouverture grâce à la caisse. Actionnez le levier : sautez alors de structure en structure jusqu'à l'autre bout de la salle.

Descendez. Avant de traverser le second point d'eau, jetez un œil à droite. Vous découvrez des flèches-harpons (x2). Prenez sur un ennemi une petite trousse de soins, et ramassez plus loin deux chargeurs de pistolet automatique. Actionnez le contacteur (derrière le sas) et pénétrez dans une pièce avec des torches et un bloc de métal qu'il faut pousser. Un contacteur apparaît. Une trappe s'ouvre. Vous plongez.

Nagez droit devant pour obtenir, dans une grotte, le troisième secret. Récupérez sur le fond de la mer, la clé de la cabine (Photo 12). Actionnez le contacteur que vous y trouvez, poussez le bloc dans la trappe, actionnez le second contacteur et arrivez finalement dans une grande salle, avec un bassin en contrebas. Tuez deux hommes : prenez sur l'un un chargeur de M16, sur l'autre une petite trousse de soins. Dans un recoin, trois autres chargeurs de M16. Plongez dans le bassin, derrière un pan de rocher, un passage vous mène vers la fin du niveau.

## 9) LES QUARTIERS D'ÉQUIPAGE

Actionnez à gauche le levier et pénétrez dans l'épave. Sur le premier ennemi, une petite trousse de soins. Passez la salle des machines, et vous arrivez dans une pièce bien gardée : vous récupérez des flèches-harpons et un chargeur de pistolet automatique. Utilisez la fissure dans le mur pour passer au-dessus des flammes et actionnez le levier. Un couloir vous conduit jusqu'à un autre levier qui modifie l'agencement des tours, dans la grande pièce principale.

En sautant de tour en tour, vous apercevez le premier secret à droite.

Dans le couloir où mènent les tours, récoltez sur un adversaire un chargeur de pistolet automatique, et modifiez la position des deux caisses : vous découvrez des cartouches de fusil (x2). Actionnez de nouveau le levier d'agencement des tours, et escaladez-les dans l'autre sens pour attendre un levier qui remplit d'eau la pièce où il y avait des flammes.

Plongez et explorez pour finir par émerger dans une grande salle. Ouvrez la porte grâce au levier, et pénétrez dans un salle avec trois leviers (Photo 13) : le dernier ouvre une trappe dans la salle précédente, permettant de monter sur les conduits d'aération, qui conduisent à une section de l'épave au plancher pourri.

Dans une fosse aux éclats de verres acérés, vous apercevez le deuxième secret. Repérez le passage dissimulé en haut dans l'ombre. Allez-y, laissez-vous tomber via la dalle branlante et prenez le secret. Dans un point d'eau, une dalle qui s'écroule vous dirige dans les fonds marins afin de découvrir le troisième secret.

Vous arrivez dans les quartiers d'équipage proprement dit. Déplacez une caisse pour découvrir un passage. Une autre, dans un bassin vide, cache la clé du théâtre. Les ennemis présents vous laissent un chargeur de Uzi. Un contacteur ouvre un pan du rideau de la scène. L'arrière du décor dissimule un interrupteur qui remplit d'eau le bassin. En vous y rendant, un ennemi vous abandonne des cartouches de fusil. Le bassin franchi, le niveau est terminé.

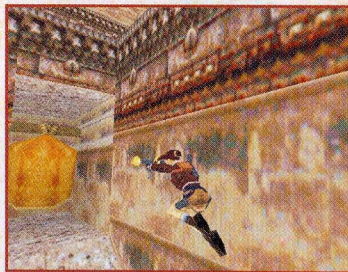
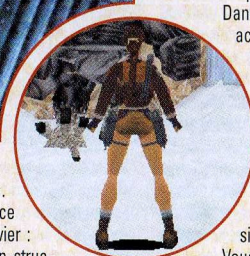
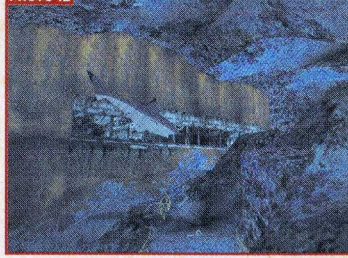


PHOTO 12



# SOLUTION TOMB RAIDER II

## 10) LE PONT

PHOTO 14



Vous abattez deux hommes : sur l'un d'eux, une petite trousse de soins. Plus loin, par terre, le lanceur de grenades et ses grenades. Laissez-vous tomber dans l'eau en bas, dans la structure du bateau. Emparez-vous de la clé d'arrière située sur les rochers. Là où se trouve le gars au lance-flammes, il y a une trappe. Marchez dessus pour parvenir dans un endroit avec une trappe au plafond, pour l'instant fermée. Ressortez et déplacez les quatre caisses sur le bord d'un bâtiment, pour découvrir une issue (vous trouvez des torches). La clé d'arrière vous mène à un endroit immergé. Actionnez-y un levier. La trappe du plafond s'ouvre.

Tuez un ennemi portant des cartouches de fusil, puis actionnez un nouveau levier qui vide l'eau dans la pièce arrière. Un couloir vous y dirige vers un point d'eau et un canot pneumatique. Au fond de l'eau, se trouve le premier secret. Des caisses sur la berge cachent deux chargeurs de Uzi. Au bout du point d'eau à gauche, un passage vous mène à un réseau de grottes débouchant au-dessus du canot (sur le chemin, vous ramassez des cartouches de fusil sur un ennemi, et une grande trousse de soins par terre). Avant de vous laisser tomber, vérifiez que votre barre d'énergie est bien remplie au maximum. Récupérez sur le canot des flèches-harpons (x2) et la clé de la cabine.

Le réseau de grottes mène aux étages supérieurs de ce niveau. Vous croisez plusieurs vilains et ramassez sur l'un d'eux des torches. Dans un recoin se trouvent également des grenades (x2). À l'étage inférieur, trouvez un chargeur de Uzi et deux chargeurs de M16. Plongez dans la piscine. Un bloc de faïence semble se détacher des autres. Approchez-vous, une porte



s'ouvre. Vous récupérez là le deuxième secret. Descendez encore d'un niveau, à droite de l'avancée du pont. Sautez sur la plate-forme à droite (Photo 14), puis sur celle surplombant le vide. Vous apercevez sur un pan de rocher éloigné le troisième secret. Aller le chercher vous oblige à redescendre à l'étage inférieur.

Rendez-vous sur le toit de l'immense bâtiment rouillé (via la plate-forme à partir de laquelle vous avez vu le deuxième secret). Ce dernier comporte une fissure sur son côté opposé. Agrippez-vous au rebord, puis laissez-vous tomber pour l'attraper. Prenez votre élan pour pénétrer dans un nouveau réseau souterrain. Ramassez une grande trousse de soins sur un ennemi. Vous atteignez le toit d'un des bâtiments de l'étage supérieur. Une trappe s'ouvre sous vos pas. À l'intérieur du bâtiment, prenez deux chargeurs de pistolet automatique et actionnez un contacteur caché derrière une caisse. Ce dernier ouvre une porte. Sur le chemin qui y mène, arrachez à l'ennemi deux chargeurs de pistolet automatique.

Vous trouvez derrière la porte deux chargeurs de M16 et une nouvelle porte (qu'ouvre la clé de la cabine). Là, manipulez un interrupteur et une porte s'ouvre. Traversez ensuite des grottes jusqu'au moment où une paroi semble trop haute à atteindre. Retournez-vous. Une plate-forme plus basse permet de continuer : vous arrivez dans un espace avec un trou énorme dans le sol. Sous vos pieds, la clé de l'entrepôt. Il ne reste plus qu'à ouvrir l'entrepôt, en bas, et à ramasser le Seraph pour terminer le niveau.

## 11) LES COLLINES TIBÉTAINES

Évitez les chutes de deux séries de rochers et pénétrez dans la grotte. Sautez à travers le panneau de glace et rattrapez-vous à la paroi en face. Au bord de la falaise, descendez jusqu'au point d'eau. Atteignez le réseau souterrain de l'autre falaise. Récupérez sur un rocher une grande trousse de soins.

Gagnez le sommet de l'autre falaise. Une moto des neiges est garée devant une cabane.

Allez chercher le premier secret devant une grille, à droite. Deux hommes gardent le véhicule, dépouillez-les d'une grande trousse de soins et de deux chargeurs de pistolet automatique. En conduisant la moto, tuez un autre garde et prenez des cartouches de fusil. Dans la carrière, descendez du véhicule et dirigez-vous vers deux gros blocs gris. Déplacez celui qui gêne avant de faire le grand saut avec la moto.

Les grottes où vous êtes à présent se divisent en deux. Le chemin de droite comporte des grenades (x2) et vous mène à une pièce avec un levier qui ouvre une porte. En ressortant pour prendre le chemin de gauche, agressé, vous récupérez un chargeur de M16 et une petite trousse de soins. Traversez un chemin de glace très étroit surplombant le vide et arrivez à un pont brisé. Sur une plate-forme, à droite, se trouve le deuxième secret. Vous pouvez décider de franchir ou non le pont avec votre moto des neiges (appuyez sur Action pour donner de la vitesse à votre engin). Dans la vallée, en contrebas, récupérez des grenades (x2).

De l'autre côté du pont, descendez une paroi de glace et trouvez la clé du pont-levis.



Utilisez-la plus loin en évitant les chutes de pierre. Vous tournez ensuite sur la gauche et entendez un énorme vacarme. La caverne précédente a subi une avalanche. En y retournant, vous découvrez la clé de la cabane par terre. Un ennemi en moto des neiges vous attaque alors. Il est inutile de récupérer sa moto maintenant : elle n'est pas capable de franchir le pont brisé.



Entrez dans la cabane : deux chargeurs de M16, deux chargeurs de Uzi et deux petites troussees de soins. Actionnez le levier : trois ennemis surgissent. Sur eux, un chargeur de pistolet automatique, une grande trousse de soins et un chargeur de Uzi. Un autre adversaire à moto des neiges vous tombe dessus. Son véhicule entre vos mains, essayez de franchir par la gauche, sur les rochers, (**Photo 15**) un fossé au fond duquel se trouve le troisième secret. Attaqué par deux motos des neiges, ne quittez pas votre véhicule et cartonnez à la mitraille. Déplacez un bloc et arrivez dans une immense grotte souterraine. Plongez dans le point d'eau (vous pouvez vous la jouer "l'homme qui tombe à pic" et plonger au guidon de la moto). En ressortant, vous atteignez la fin du niveau.

## 12) LE MONASTÈRE DE BARKHANG

En arrivant au monastère, vous assistez à un combat entre des membres de la Fiamma Nera et des moines. Évitez absolument de toucher un moine en tirant. Si vous vous montrez pacifique à leur égard, les moines vous aident à tuer la quasi-totalité des mercenaires de ce niveau.

Récupérez sur vos adversaires deux chargeurs de Uzi, un chargeur de pistolet automatique et une petite trousse de soins. Atteignez le balcon du monastère grâce à un chemin en hauteur (montez une longue paroi, et arrivé sur des rochers accrochez-vous à la fissure) (**Photo 16**). Brisez une vitre et arrivez dans une salle d'étude. Un homme vous attaque d'un balcon, ramassez sur lui un chargeur de pistolet automatique et les grenades présentes sur le balcon. Vos autres rencontres vous font récupérer un chargeur de Uzi et une petite trousse de soins.

Une longue paroi verticale vous amène dans la partie supérieure d'une pièce où se trouve la statue énorme d'une divinité. Là, récupérez la clé du hall principal. Montez à droite : traversez une série de couloirs (attention aux rochers) et ramassez des torches. Plongez dans le bassin au fort courant en restant bien sur les bords.

Au-delà de couloirs légèrement inondés vous arrivez dans une pièce bien gardée. Là, vous récupérez une petite trousse de soins et une première roue des prieres. Déplacez quelques caisses pour revenir dans le centre du monastère. Le hall ouvert, vous arrivez sur la place que la

divinité embrasse du regard. Beaucoup de monde vous attend : vous récupérez une grande et une petite trousse de soins et un chargeur de pistolet automatique. Caché dans un renforcement du dos de la divinité, vous trouvez le premier secret. À partir de la "place de la statue" (quand vous êtes face à la divinité), partez dans le couloir en bas à droite. Dans une pièce parallèle à un couloir où des lames sortent du mur, récupérez la clé de la chambre forte (serrure dans une des premières pièces visitées). Dans cette chambre forte, vous ramassez la clé des toits (porte avec des yeux dessinés).

Sur les toits, laissez tout le monde s'entre-tuer et prenez sur les corps une petite trousse de soins et un chargeur de Uzi, et sur une plateforme surélevée, un chargeur de M16. Un levier ouvre deux trappes. Laissez-vous tomber dans une pièce avec deux pierres précieuses. Remontez sur le toit et placez une des pierres dans son écrin sur le mur. La porte "étoile" libère le chemin pour trouver alors, derrière une caisse, la deuxième roue des prieres.

De retour à la "place de la statue", prenez cette fois le couloir à droite en haut et tournez tout de suite à droite. Vous arrivez dans une salle où vous pouvez faire bouger trois caisses. Déplacez les deux du bas, vous récupérez un chargeur de pistolet automatique. Sous celle du haut, il y a des flèches-harpons (x2). Ressortez de cette pièce et allez emprunter un couloir, un peu plus haut à gauche. Plongez dans l'énorme bassin de la salle. À côté de l'escalier se trouve une cache renfermant le deuxième secret. Revenez dans la pièce aux caisses et poursuivez. Vous croisez des vilains (récupérez une petite et une grande trousse de soins et des cartouches

## DES SECRETS ET DES ARMES

Vous découvrirez, au long de cette soluce, qu'elle vous permet de récupérer l'ensemble des armes de Tomb Raider II, ainsi que les trois secrets pour chaque niveau visité.

Les deux sont en fait liés : vous trouverez les armes les plus puissantes aux endroits indiqués après avoir ramassé la quasi-totalité des secrets.

Si vous êtes déjà parvenu au niveau 15, et que la perspective de recommencer depuis le début ne vous tente pas trop, allez jeter un coup d'œil à l'encadré intitulé "Bidouilles". Vous devriez y trouver votre bonheur.

de fusil), puis vous finissez par surplomber une cour dans laquelle vous apercevez trois moines. Au fond à droite, une très haute tour vous emmène vers la quatrième roue des prieres.

De la "place de la statue", prenez cette fois le couloir au milieu à droite. Vous accédez à un chemin qui vous permet de grimper sur la tête et les mains de la divinité. Plus loin, dans le mur, un autre écrin permet de placer la deuxième pierre précieuse. La trappe dans la pièce sous la statue s'ouvre sur une pièce derrière le grand bassin du deuxième secret. En déplaçant une caisse, vous bloquez le passage d'un filet d'eau

PHOTO 15

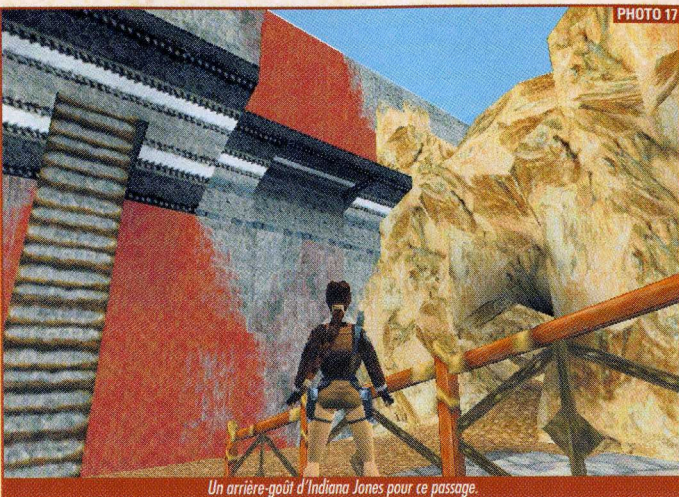


Dosez bien pour ne pas vous transformer en cafard scrabouille.

PHOTO 16



# SOLUTION TOMB RAIDER II



Un arrière-goût d'Indiana Jones pour ce passage.



trer à l'intérieur. Vous récupérez alors la cinquième et dernière roue des prieurs. En sortant, on vous attaque. Sur le corps de votre assaillant, glanez des cartouches de fusil. Muni de vos cinq roues des prieurs, rendez-vous dans la pièce qui se trouve à gauche de la divinité. En les plaçant, vous ouvrez une grande double-porte. Derrière, un autel attend d'accueillir le Seraph. C'est la fin du niveau.

## 13) LES CATACOMBES DU TALION

En bas de l'escalier (attention aux stalactites), une fissure à gauche vous aide à aller chercher le premier secret et des torches. Un levier vous permet d'ouvrir une porte. Vous arrivez dans une gigantesque caverne souterraine avec un petit bassin carré en son milieu. On vous attaque : récupérez deux chargeurs de Uzi, un chargeur de pistolet automatique et une grande trousse de soins. Vous trouvez également dans une pièce à droite une petite trousse de soins.



En marchant sur une longue paroi qui court le long de la salle, à gauche, vous faites s'ébouler de gros rochers. Escaladez alors la paroi verticale du fond (une fois en haut, faites un saut arrière pour atteindre la plate-forme), et bougez le levier. Récupérez le masque tibétain. Le bassin s'est vidé de son eau. Descendez-y. Le masque vous sert à ouvrir une grille. Évitez une chute de rochers, et vous êtes face à une jolie bâtisse en pierre avec un balcon et un pont suspendu. À gauche, une ouverture entre les rochers vous permet d'entrer dans d'autres grottes. Traversez un lac gelé puis grimpez dans un endroit sombre où miroite un point d'eau

dans le fond. Plongez et récupérez un deuxième masque tibétain. En repartant, vous êtes attaqué. La victoire vous livre deux chargeurs de pistolet automatique, un chargeur de Uzi et une petite trousse de soins.

Revenez à la première salle. Sur le côté de la bâtisse, ouvrez une porte grâce au masque (vous pouvez récupérer des grenades (x2) sur un balcon, au-dessus) : vous arrivez dans une grande salle plongée dans le noir. À l'aide d'un levier, vous délivrez de leurs cages des yétis et allumez des braseros. Dans les cellules des yétis, vous trouvez deux grandes trousse de soins, deux chargeurs de Uzi et des grenades (x2). Plus haut, au détour d'un couloir, récupérez encore d'autres grenades. En actionnant un nouveau levier, faites s'ouvrir une porte à l'extérieur. Évitez que les grilles de la pièce où vous êtes ne se ferment en plaçant le bloc que vous dénichez dans les environs sous une des quatre grilles.

Agressé, vous récupérez des cartouches de fusil (x2), deux chargeurs de pistolet automatique, un chargeur de Uzi et une petite trousse de soins. Au bout du pont suspendu, utilisez celui pendu dans le vide puis plongez dans le point d'eau situé plus bas. La seconde caverne dans laquelle vous arrivez cache un passage vertical qui mène au deuxième secret.

Un autre pont délabré vous fait déboucher sur un levier à manipuler (sautez en arrière pour atteindre la plate-forme). Une porte s'ouvre et vous tombez sur un nouveau levier à actionner. Une énorme double-porte, dans la cour où se trouve la bâtisse, s'ouvre.

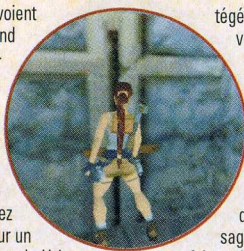
Vous arrivez dans un endroit où il est nécessaire de faire s'ébouler deux séries de rochers. Puis, laissez-vous choir dans la fosse aux léopards. Ramassez là des grenades, trois chargeurs de M16 et une grande trousse de soins. De retour à la "salle des rochers", vous voyez à droite une pièce avec deux portes à mi-hauteur. Marchez sur une dalle particulière et la porte de gauche s'ouvre, vous menant dans une fosse avec des piques.

Placez-vous devant l'autre porte (celle qui paraissait être la porte de droite dans la pièce où vous étiez juste avant) et attendez qu'elle s'ouvre. Ne la franchissez pas. Revenez sur vos pas et grimpez le long du mur à gauche. Vous récupérez alors, sur une corniche, le troisième secret. Ne redescendez pas et revenez dans la salle précédente par la corniche. La porte de droite est restée ouverte. Marchez sur la deuxième dalle, une porte impossible à ouvrir dans la fosse aux piques, libère l'accès. Courez vite pour la franchir, et vous voilà arrivé à la fin du niveau.

## 14) LE PALAIS DES GLACES

Tirez dans la cloche afin d'ouvrir la porte. Vous arrivez dans une pièce comportant au sol des

trappes "à ressort" qui vous envoient en l'air plus ou moins haut quand vous marchez dessus. En arrivant, vous en voyez trois sur une ligne (de gauche à droite, A, B et C), une autre plus loin dans le fond (D), plus une dernière (E) à droite en arrière. A et B vous envoient au même endroit et E ne sert pas. Marchez sur A (ou B). Elle vous envoie sur une plate-forme avec deux chargeurs de Uzi et un levier. En actionnant ce dernier, vous libérez les yétis de leurs cages. Tuez-les en restant à l'abri en hauteur, puis ramassez par terre à l'étage inférieur, une grande trousse de soins.



Au même étage, découvrez une autre grande trousse de soins dans un couloir dont un des blocs peut être déplacé. Derrière lui, vous trouvez une salle qui renferme le premier secret. Celui-ci, situé à l'opposé de la salle et en hauteur, semble complètement inaccessible, mais un pont invisible traverse la salle en son milieu (**Photo 17**). Bougez ensuite un autre levier : des planches rabattues se remettent à l'horizontal. En marchant sur D, vous les atteignez et pouvez tirer sur une nouvelle cloche : vous faites s'ouvrir une des deux grilles qui vous bloquent le passage en bas. Ensuite sur C et marchez dessus (vos guns sortent). Tirez sur la cloche depuis le nouvel angle offert : les deux grilles s'ouvrent.

Vous vous retrouvez entre deux plans inclinés. Plus haut, encore une cloche. Accrochez-vous à un plan incliné, sautez et dégaînez. Vous avez le temps de faire résonner la cloche. Reprenez les plans inclinés et dirigez-vous vers le passage qui vient de s'ouvrir (pour "sortir" de l'axe des plans inclinés, maintenez une direction lorsque vous êtes en l'air). Vous vous retrouvez dans la partie la plus haute de la salle. Là, ramassez des torches. Dans des grottes trouvez par terre une petite trousse de soins et le deuxième secret. Sur un bloc, découvrez également un masque tibétain. Celui-ci récupéré, une porte s'ouvre.

Vous revenez dans le décor du niveau précédent. Vous arrivez dans la partie supérieure de la bâtisse en pierre. Là, vous découvrez une pièce avec cinq ouvertures rectangulaires au sol (dans un coin, une grande trousse de soins). Jetez des torches, et descendez là où il n'y a pas de piques. Vous trouvez deux chargeurs de pistolet automatique et sur le balcon de la bâtisse une petite trousse de soins. Placez le masque à l'emplacement prévu : la porte s'ouvre, donnant accès au pont suspendu. Après quelque pas sur le pont, retournez-vous, des torches sur une plate-forme à droite vous attendent.

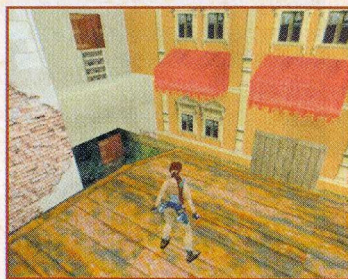
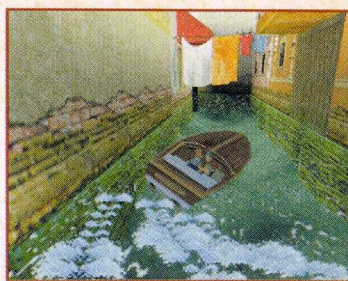
En actionnant un levier, vous faites s'écouler un liquide en fusion sur le lac gelé. Dirigez-vous à droite, là où vous aviez trouvé le deuxième masque tibétain au niveau précédent. À sa place se trouvent deux chargeurs de Uzi. Plongez dans le lac - où vous récupérez le marteau du gong - qui vous mène à des grottes pro-

tégées par des yétis. Ici, vous trouvez une petite trousse de soins et des grenades (x 4). Évitez les rochers puis escaladez une vaste paroi en glace et après une chute presque fatale, arrivez dans un endroit où trône un énorme gong.

Au fond à gauche de la salle du gong, descendez par un passage vertical au fond d'une ravine faisant le tour de l'endroit où vous êtes (utilisez des torches). Un levier ouvre la porte d'un baraquement, à côté. Vous y trouvez le troisième secret. Retour au gong. Donnez un coup dessus avec le marteau. La pièce sous le gong devient accessible. Vous y récupérez le Talon, nécessaire à l'ouverture de la porte de Xian. Une énorme créature de pierre survient dans la pièce. À l'endroit d'où elle provient, se trouvent une grande trousse de soins et deux chargeurs de Uzi. Aller les chercher est déconseillé. Remontez plutôt sur la plate-forme du gong et tirez sur le monstre. Sa mort symbolise la fin du niveau.

## 15) LE TEMPLE DE XIAN

Retour à la muraille de Chine. Vous vous approchez de la dague de Xian, mais un piège vous fait faire une chute monumentale. Sur la chute d'eau, effectuez un saut avec retournement pendant votre chute. Descendre de dos vous permet de vous "accrocher" à la cascade. Allez vers la gauche. Une petite corniche renferme le premier secret. Vous vous retrouvez finalement dans un bassin naturel. En nageant, découvrez dans une grotte, un peu plus loin, la façade d'un temple. Hors de l'eau, vous trouvez par terre, sur la gauche, des cartouches de fusil. À gauche de ce temple, une trappe "ressort" vous envoie sur son toit. Là, un levier ouvre une trappe.



Vous arrivez dans une salle très haute, au bas de laquelle se trouve un bassin avec de la lave. Descendez grâce aux échelles incrustées dans la roche et attendez d'être sur le côté de la salle pour prendre le deuxième secret grâce à une fissure sur le mur. Vous arrivez ensuite dans une salle comportant une fosse avec des piques. Grimpez sur la paroi en face (effectuez un saut arrière sur le toit puis sautez en avant vers la plate-forme à droite) (**Photo 18**). Vous arrivez devant une série de trois dalles branlantes, au-dessus d'un bassin de lave. Laissez-vous tomber avec la troisième : vous récupérez des cartouches de fusil. Un plan incliné vous emmène ramasser des grenades perdues entre

PHOTO 18



# SOLUTION TOMB RAIDER II



PHOTO 19

pouvez déplacer un bloc. Vous finissez par revenir dans la salle des statues. Posez le sceau du dragon pour ouvrir la porte. Dans cette nouvelle salle, le plafond descend progressivement sur vous. Actionnez vite les trois leviers et sortez.

Vous arrivez dans une pièce avec un bassin. Plongez, actionnez le levier (n°1) qui s'y trouve et empruntez le tunnel. Au bout à droite, un autre tunnel perpendiculaire : vous y trouvez une petite trousse de soins. Là, vous actionnez deux leviers (n° 2 et 3). Une grille s'ouvre dans le bassin. Revenez vite dans le tunnel principal et actionnez le levier (n° 4) qui s'y trouve. Un fort courant vous ramène au bassin. Actionnez le levier (n° 5) derrière la grille ouverte puis actionnez à nouveau le levier n° 1. La salle se remplit d'eau. En haut à gauche vous découvrez une cavité où se trouvent des grenades et une grande trousse de soins. En haut à droite, c'est la sortie, ouverte grâce au levier n° 4.

Dans la salle suivante, ramassez des cartouches de fusil (x2) et un chargeur de M16. Vous tombez ensuite dans un couloir inondé où un fort courant vous propulse. Vous récupérez alors, perdues dans les bas-fonds, la clé d'or et une petite trousse de soins. La clé ouvre une grande double-porte sous-marine. Récupérez sous l'eau une petite trousse de soins et actionnez un levier qui libère un passage. Pénétrez ensuite dans une grotte sombre remplie de toiles d'araignée et ramassez par terre des torches. Plus loin, il y a un chargeur de Uzi. Une série de plates-formes finit par vous amener dans un tunnel. De là, sautez sur un amas de rochers au sommet duquel se trouve la clé d'argent.

La clé vous permet d'entrer dans un bâtiment, à droite du temple. Vous y récupérez un chargeur de pistolet automatique. Traversez un pont suspendu, vous arrivez ensuite dans un

complexe de plusieurs salles.

Dans l'une d'elles, tâchez d'éviter une roue à pointes. À gauche, un plan incliné vous emmène dans un passage où vous récupérez un chargeur de Uzi. Dans la salle suivante, une roue à pointes vous déboule encore dessus. Par terre, une grande trousse de soins et un chargeur de Uzi. Après la traversée d'un nouveau pont suspendu, vous actionnez un interrupteur. Une double-porte s'ouvre plus haut, là où se trouve la série de trappes "ressort". La bonne méthode est la suivante : mettez-vous dos à la première trappe, puis effectuez un saut en arrière. Vous êtes propulsé de trappe en trappe, jusqu'en haut. Laissez enfoncé le bouton CTRL pour vous accrocher au dernier rebord pendant votre mouvement ascendant. Allez à droite pour franchir la double-porte.

Vous arrivez dans une salle immensément haute, à l'intérieur de laquelle se trouvent deux statues de dragons. Quelques pièges franchis, vous finissez par actionner un levier, vous permettant d'accéder à une série de plates-formes qui mènent jusqu'à la clé de la chambre principale, perchée très haut sur un pilier (Photo 19). Redescendez le long du corps du dragon (n'oubliez pas de sauter à la fin), et utilisez la clé sur la droite du bâtiment où est sorti le premier mur de pointes. Une trappe s'ouvre. Une haute paroi verticale vous y emmène, derrière vous.

Vous arrivez à la hauteur de la tête du deuxième dragon. Sautez sur son cou via une plate-forme inclinée : une paroi vous conduit encore plus haut. À la hauteur de la première lame, effectuez un saut en arrière, puis un saut avant dès que vous glissez sur le plan incliné. Vous vous rattrapez à une nouvelle paroi. À hauteur de la seconde lame, faites de nouveau un saut en arrière mais cette fois avec retourne-



## BIDOUILLES

Comme il est parfois énervant de buter sur un passage technique, ou de se faire laminer par un gros Hercule, ou tout simplement parce que "c'est trop bien d'exploser des rats Arcior à la M16", voilà deux petits cheat codes bien pratiques qui, vous le remarquerez, ne varient que d'une touche par rapport à ceux de Tomb Raider I.

### Passer au niveau suivant :

Allumez une torche, faites un pas en avant, un pas en arrière (marchez doucement), trois tours sur vous-même (peu importe le sens) puis un saut en avant.

### Obtenir toutes les armes avec un max. de munitions et de trousse de soins :

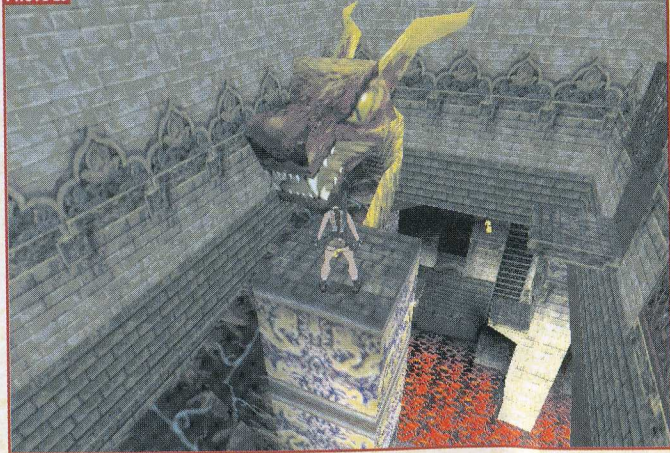
Allumez une torche, faites un pas en avant, un pas en arrière, faites trois tours sur vous-même, puis sautez en arrière.

des piques. Un levier vous permet d'ouvrir la double-porte du temple.

Vous trouvez dans le temple une salle avec des statues. Par terre : un chargeur de M16. Sautez de plan incliné en plan incliné au-dessus de la lave. Des dalles vous font ensuite tomber dans une cellule avec des squelettes. En vous dépêchant - ne ramassez pas la petite trousse de soins - actionnez le levier puis revenez sur vos pas. Vous traversez alors tout un tas de salles sombres et dangereuses jusqu'au moment où vous vous retrouvez dans la partie supérieure de la salle des statues. Un interrupteur provoque l'ouverture d'une double-porte. Courez de pont en pont avant qu'elle ne se referme. Plus loin, déboulez devant deux switches. Activez celui de droite, effectuez un saut latéral, puis activez celui de gauche. Empruntez vite le tunnel avant qu'il ne se referme.

Vous arrivez devant une énorme statue de dragon. Là, récupérez le sceau du dragon. Derrière la statue, vous trouvez par terre trois chargeurs de pistolet automatique. Un levier, une fois manipulé, fait apparaître des blocs qui sortent de la lave en contrebas et vous permettent d'aller de l'autre côté de la salle. Parvenu sur l'espace en pente, d'où s'éboulent quelques rochers, dirigez-vous vers la droite. Vous trouvez une trappe "ressort". Glissez dessus et maintenez la direction avant lorsque vous êtes en l'air. Vous atterrissez sur une plate-forme, autour d'une poutre. Sautez sur la plate-forme en face pour récupérer le troisième secret. En remontant, vous arrivez dans une salle où vous

PHOTO 20



ment. Vous rattrapez une troisième paroi et arrivez à la fin du niveau.

## 16) LES ÎLES DU CIEL

Attention, niveau mystique ! Faites abstraction du côté invraisemblable des décors, et tout ira bien. Plusieurs statues vont s'incarmer et venir vous attaquer au début de ce niveau. Faites autant attention à elles qu'aux endroits où vous mettez les pieds. En chutant, vous vous tuez à coup sûr.

Allez tout d'abord au bout de votre plateforme (à proximité, une petite trousse de soins). Droit devant, un plan incliné vert vous permet de deux bonds de vous accrocher à un endroit où se trouve un levier : vous ouvrez une trappe, sous un temple volant. À l'intérieur du temple, récupérez des torches, une grande trousse de soins, deux chargeurs de Uzi et une plaque mystique.

Sur la gauche du temple, à l'arrière, se trouve un arbre. Grimpez sur une plateforme à côté de lui pour atteindre le toit. Récupérez là le premier secret. Descendez et allez ensuite sur le bord gauche de l'îlot. Accrochez-vous à un bord et rattrapez-vous à une autre plateforme en dessous. Là, activez un levier. Sautez sur la petite plateforme à gauche, puis sur la suivante où vous trouvez la deuxième plaque mystique (Photo 20). Revenez vers le levier pour continuer votre chemin et grimper sur les plateformes en escalier.

Vous arrivez devant un mur d'enceinte. Récupérez par terre deux chargeurs de Uzi. En posant les plaques mystiques sur le mur, vous ouvrez un portail et arrivez devant un temple qui semble surmonté par des flammes (Photo 21), accessible par un pont. Tournez d'abord à droite, derrière un arbre vous découvrez une ouverture permettant d'aller chercher le deuxième secret. Revenez maintenant devant le temple (par le même tunnel), et prenez à gauche. Sautez au-dessus du rocher vert et, au bas de la descente, effectuez un saut en avant (pour éviter le rocher), puis un saut en arrière (pour éviter un second rocher). Grimpez. Vous arrivez sur un toit. Plusieurs ouvertures vous permettent de descendre. En bas, perdue dans un coin, vous trouvez une petite trousse de soins.

Remontez à l'endroit où se sont éboulés les rochers. De là, atteignez une plateforme où se trouve un treuil. Empruntez-le et laissez-vous tomber sur le pont inférieur. Vous arrivez dans une salle avec un levier, actionnez-le : un passage s'ouvre. Ensuite, empruntez un autre treuil. Un chemin un peu tordu vous ramène au coin des rochers éboulés. Revenez prendre le premier treuil, revenu à sa place. Cette fois, votre course est un peu plus longue.

Vous débarquez au cœur du temple. Oubliez les deux salles visibles en arrivant : elles sont infranchissables. Revenez plutôt dans le hall principal, sur la partie droite. En haut, sur

une plateforme, vous trouvez un levier faisant apparaître une trappe dans un fossé, à côté. Là, un autre levier ouvre une grande trappe perdue dans un mur de feu. Regrimpez sur la plateforme du premier levier et montez sur le petit mur (vous récupérez deux chargeurs de M16). Sautez vers la trappe ouverte et, en plein saut, appuyez sur Action, ce qui permet à Lara d'atteindre la trappe.

Vous plongez dans un bassin : au fond, des cartouches de fusil. Actionnez deux leviers et revenez dans le hall principal. Une nouvelle ouverture vous permet de continuer. Plus loin, un levier actionné vous permet d'arriver dans une pièce où se trouve un bassin vide au fond duquel il y a une ouverture. Laissez-vous tomber. Manipulez encore un levier et vous êtes attaqué par quatre membres de la Fiamma Nera - et des statues lorsque vous vous en approchez trop. Sur les corps, vous récupérez des cartouches de fusil (x3), trois chargeurs de Uzis, une petite trousse de soins et une grande trousse de soins. Deux leviers sur les côtés de la salle autorisent votre progression. Vous croisez un ennemi : prélevez un chargeur de pistolet automatique et une grande trousse de soins, et par terre des grenades (x2).

Vous revenez dans la salle au bassin. À droite, vous grimpez de hautes parois. Il est nécessaire de sauter de l'une à l'autre en effectuant des sauts arrière avec retournement. En haut, abattez un ennemi : il porte des cartouches de fusil. Un bloc vous permet d'atteindre un treuil en hauteur, mais vous pouvez ne pas vous en soucier. Essayez plutôt de descendre sur les rochers en contrebas. Au fond de la pièce, vers la gauche, se trouve une ouverture qui vous mène vers le troisième secret. Revenez sur vos pas. Sautez vers le plan incliné en face et agrippez-vous. Effectuez ensuite un saut en arrière pour atteindre la plateforme au-dessus. De là, vous pou-

vez soit revenir au treuil soit sauter directement vers la fin du niveau.

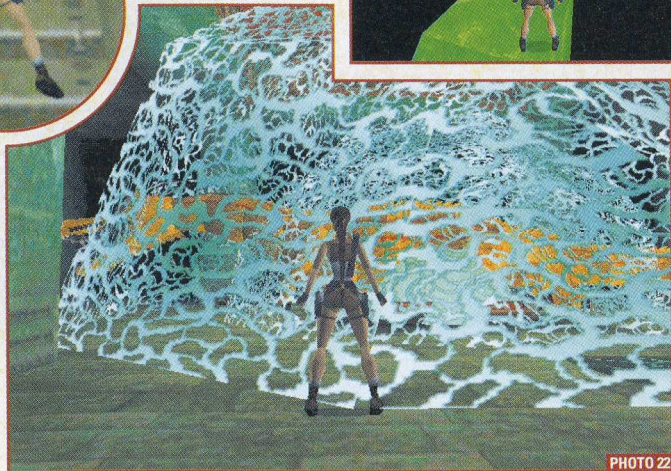
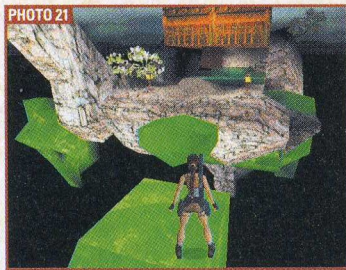
## 17) L'ANTRE DU DRAGON

Dès votre arrivée, récupérez une grande trousse de soins et deux chargeurs de Uzis. Vous arrivez ensuite dans une salle gardée par quatre statues. Un système de levier - pas compliqué - vous permet de découvrir un passage. Dès que vous y entrez, de nombreux ennemis vous attaquent. Une petite et une grande trousse de soins et six chargeurs de Uzi sont à ramasser. Vous récupérez également une plaque mystique, qui vous permet d'ouvrir une grande double-porte. Derrière, vous vous retrouvez en face d'un membre de la secte qui se transforme (Photo 22)... en dragon ! Attention, ses flammes sont meurtrières. De nombreuses ouvertures dans le sol vous permettent de plonger dans un point d'eau et d'éteindre les flammes. Vous pouvez également récupérer six chargeurs de Uzi et deux grandes trousse de soins. Bon courage !

## 18) HOME, SWEET HOME !

Beaucoup de nos confrères ont déjà dévoilé quel mystère renfermait ce dernier niveau, mais au cas - bien improbable - où vous ne sauriez pas ce qui vous attend ici, nous vous laissons le plaisir de la surprise. Sachez simplement que ce niveau est très court et que vous le connaissez déjà bien. La fin est proche...

Spy et Dave Martyniuk



# SOLUTION

# Dementia

Que faire pour se débarrasser d'une grand-mère importune ?

L'attacher à une chaise, la noyer ? Non, le plus radical est certainement de lui voler son livre de cuisine.

Mais même en étant un monstrueux lapin, gare à ses fesses ! Car mère-grand a de grandes dents qu'elle ne tardera pas à planter dans les fesses de son redoutable ennemi à longues oreilles. Il ne lui manque qu'un coup de pouce de notre part pour s'en tirer indemne.



## LA DEMEURE DE LA VIEILLE

## LABORATOIRE GASTRONOMIQUE

Prenez la chaise à côté de la table pour la déplacer à proximité du placard. Montez dessus et attrapez le **tuba**. Quittez la pièce en passant par le bas gauche de l'écran. Empruntez les escaliers pour rejoindre le grenier.

## DERNIÈRE RETRAITE

Cliquez sur la **bouteille de cognac** jusqu'à que vous la récupérez. Tirez le poteau vers la droite. Une trappe s'ouvre. Prenez le **seau** qui en tombe et capturez avec les **vers de couleur**.

## LA SALLE DE DÉTENTE

Dans la salle de bains, déplacez la poubelle sur le côté gauche du trou. Cachez celui-ci avec le tapis de bain et grimpez sur la poubelle. Vous pouvez maintenant récupérer la **lotion solaire**. Redescendez au rez-de-chaussée et sortez en passant par la gauche de l'écran.

## PIÈCE DE DÉBOREMENTS

Utilisez la télécommande qui est sur le buffet. Cliquez sur le **cercueil** pour le récupérer. Ouvrez le tiroir de la table. À vous les lectures affolantes du **magazine porno**. Maintenant, filez par la sortie sous les escaliers.



## CHAMBRE DU VICE

Tirez le portrait de famille vers le haut pour avoir la boîte de vos **pilules anti-vertige**. Pour l'ouvrir, placez-la sur l'empreinte de pied d'éléphant. Cliquez sur la poubelle en bas à gauche pour y être aspiré.

## LA CACHE

Essayez tous les tiroirs jusqu'à en ouvrir un avec un **magnétophone**. Prenez-le. Sortez par la porte sur le sol.

Revenez au hall. Ouvrez le coffre et prenez-y la **ventouse avec la cloche**. Passez par le passage de gauche.

## LE FOUTOIR INFERNAL

Dans l'atelier, cliquez sur la chose blanche dans le tiroir. Vous avez maintenant un porte-manteau et une **écharpe**. Prenez un objet de votre inventaire et mettez-le sur les rails. Le passage est libre pour sortir votre machine à laver de l'atelier. Tirez-la jusqu'à la porte de droite.

Vous entrez dans le vaste monde du lapin. Grâce à votre machine à laver volante, vous pouvez vous rendre sur chacune des planètes. La première en descendant est la planète routière, vous avez ensuite le Pic, puis la planète aux mille portes puis celle des Telecom et pour finir la Chose.

Rendez-vous sur le Pic. Prenez l'élastique sur la gauche, cliquez sur l'objet brillant à droite à côté des nuages pour obtenir une **moitié de compas** puis sur la roue de gauche du camion pour avoir une **gélule de rêve éveillé**.

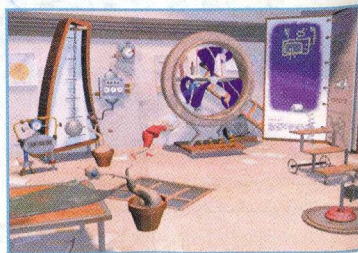
## LA PLANÈTE DES TELECOM

## LE TROU NOIR

Devant vous, dans une tranchée passent des cafards. Le long de cette tranchée, il y a une pierre. Déplacez-la vers la droite. Prenez l'aiguille géante à gauche et mettez-la sur l'anneau des toilettes. Avec la pelle, remuez la poubelle de droite pour expulser un trognon de pomme vers le centre du couvercle des toilettes. Prenez la chose métallique jaune derrière la poubelle de gauche et mettez-la, quand les cafards n'y passent pas, dans la tranchée. Vous pouvez maintenant monter sur le couvercle des toilettes pour passer au tableau suivant.

## FORÊT DE TOUS LES DANGERS

Vous arrivez dans la forêt noire. Passez par la sortie supérieure gauche.





Prenez l'objet triangulaire sur le sol et appliquez-le sur le bas de l'arbre avec le bouton sur lui. Prenez la planche sur le sol et placez-la sur l'objet triangulaire. Cliquez sur le côté gauche de la planche. Quand vous voyez le kangourou à gauche, appuyez sur le bouton rouge. Vous obtiendrez une **voiture d'enfant**. Quittez ce monde pour aller au Pic.

Utilisez la voiture d'enfant sur le gars pour obtenir un **marteau** et des **notes de musique**. Repartez à l'endroit d'où vous venez. Cliquez sur le bout de droite du chemin.

### MÂITRESSE SADIQUE

Vous entrez dans un cachot. Cliquez sur ce qui ressemble à un pare-chocs, la chose en bois devant les rails. La créature verte tombe par terre. Torturez-le avec le marteau et les notes de musique. Cliquez sur l'objet vert sur la droite. Vous obtenez un **sèche-cheveux**. Revenez au Pic. Utilisez le sèche-cheveux sur le mec pour avoir une **assiette chinoise**.

### LA PLANÈTE AUX MILLE PORTES

Cliquez sur les doubles portes. Empruntez le trou à gauche au milieu. Vous atterrissez dans un stand de tir.

### OCCUPATION ET BRUITS ÉTRANGES

Cliquez sur la sonnette du bureau. Montrez l'assiette chinoise au gardien pour avoir une **balle**. Puis prenez les **protège-oreilles**. Maintenez sortez de la boutique et allez au trou milieu droite.

### BOIRE ET JOUER, IL FAUT CHOISIR

Dans le bar, prenez le verre de bière et utilisez-le sur la femme de gauche. Elle part au WC. Placez le **porte-manteau** sur le râtelier à côté de la porte des toilettes. Cliquez dessus quand la porte s'ouvre, une fois encore quand la femme se relève pour l'assommer. Prenez sa place à la table. Cliquez sur les cartes. Prenez l'horloge bleue sur la table. Vous avez un **translateur**. Sortez du bar pour vous rendre à la surface de la planète. Prenez la sortie en bas à droite.

### CORRIDOR SANS FIN

Cliquez sur le couloir. Cliquez à nouveau sur le milieu du couloir et tirez-le vers le haut. Cliquez sur la première porte de droite, celle avec la caméra vidéo. Déplacez-vous à sa gauche puis à sa droite pour la rendre folle. Vous pouvez maintenant l'ouvrir.

### BRUTALITÉS EN PRISON

Utilisez l'écharpe sur le garde quand il se baisse. Cliquez sur les quatre grands boutons pour abaisser la grille et relever la porte vitrée à sa droite.

Cliquez sur les trois boutons du panneau de contrôle pour ouvrir les portes entre les cellules. Cliquez sur les tout petits boutons pour que la grille change de place avec la porte sur sa droite. Tirez maintenant la grille de vos petits mains pour entrer dans les cellules et récupérez le télescope. Sortez par les égouts.

### HARO SUR LE COIFFEUR

Tirez la plaque d'égout vers le haut de l'écran. Asseyez-vous sur le siège en face du trou. Soyez sûr que grand-mère reste assise tout le temps en cliquant sur le fauteuil dès qu'elle fait mine de bouger les jambes. Quand le coiffeur tombe, discutez avec la chose dont il s'occupait. Cliquez sur la chaise. Tirez sur le miroir pour révéler un passage. Descendez les escaliers.

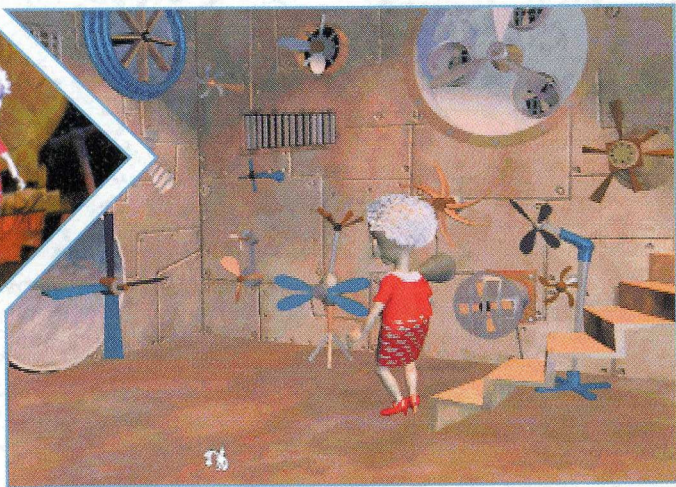
### BRISE LÉGÈRE

Attrapez la charpente du gros ventilateur devant vous pour le tirer vers vous parallèlement au mur. La charpente doit s'ouvrir. Ensuite, retirez la pointe du ventilo en tirant vers la droite. Vous pouvez vous glisser dans l'orifice pour sortir.

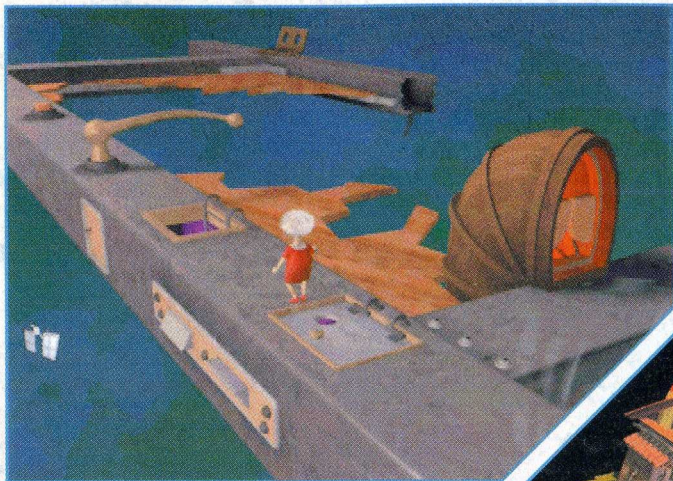
### Q.G. DES PLANTES

Utilisez la ventouse sur la porte que vous venez d'emprunter. Le chef est sourd comme un pot. Pour qu'il fasse attention à vous, vous devez sortir puis rentrer à nouveau. Vous pouvez alors

parler avec lui. Prenez le **double miroir**. Utilisez le **translateur** sur la machine de gauche. Prenez le **pendule**. Allez dans le couloir.



# SOLUTION DEMENTIA



## PLAIES ET BOSSES

Asseyez-vous sur la banc. Étirez la jambe de grand-mère vers le haut pour faire tomber la file. Une fois qu'elle a atterri dans la fontaine, utilisez le tuba dessus. Prenez la **dynamo** sur le sol. Maintenant tirez le bus vers la gauche.

## CAR FANTÔME

Cliquez sur grand-mère. Appuyez sur la poignée jaune à côté du volant. Tirez vers elle le tuyau vert sortant du trou. Cliquez sur les essuie-glace. Attrapez l'espèce d'**ampoule**. Sortez du bus.

## RUE ORIGINELLE

Entrez dans la maison sur la droite en bout de rue. Quand le chariot est sur la gauche, jetez-y le grand-père. Quand le chariot atteint le coin droit, appuyez sur la poignée au-dessus de la poubelle de recyclage sur la droite. Faites-vous aider par le grand-père en vous approchant pour l'appeler. Prenez la sortie de droite. Cliquez sur les os avec les ballons et en suivant cliquez sur la **nappe** pour la prendre. Cliquez sur le squelette pour avoir un **verre d'une vieille liqueur**. Sortez dans la rue. Allez à la sortie au bout le plus loin et vous aurez un pied de biche.



## CAVERNE HUMIDE

Prenez les caisses roses dans l'eau. Mettez-les sur le crochet de gauche. Cliquez sur la caisse bleuâtre dans l'eau. Vous récupérez un aquarium. Sortez par en bas à droite.

## JARDIN MERVEILLEUX

Tirez les fruits au-dessus du barrage vers le bas. Tirez les vers de couleur à l'eau. Cliquez sur le terrier de la **créature ronde et verte** pour la capturer. Repartez dans le grand Ouest. Cliquez sur la station d'essence.

## HEUREUSE GAGNANTE

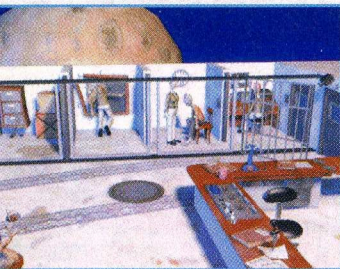
Cliquez sur chaque roue du poste d'essence jusqu'à que l'asticot apparaisse. Donnez-lui le poster. Vous obtenez une casquette de baseball. Revenez au tableau précédent et prenez la sortie derrière le rocher de gauche le plus loin.

## PIERRE QUI ROULE...

Utilisez la balle sur le géant. Prenez-lui sa ceinture. Revenez à la surface de la Chose. Allez dans le monde rond en haut à droite.

## LAVERIE EN PANNE

Cliquez sur la corde à linge derrière vous. Allez à l'écran de gauche. Cliquez au milieu de l'écran pour vous rendre au tableau suivant. Cliquez sur le sac. Revenez au tableau précédent. Utilisez la bande de caoutchouc sur la poignée de gauche. Mettez la ceinture du géant sur le convoyeur. Placez-y l'aquarium. Vous obtiendrez **grand-père dans un sac**. Revenez à la surface de la planète. Allez dans le monde rond en bas à droite.



## CORRIDOR SANS FIN

Un escargot avec une petite bête sur le dos apparaît. Ecoutez ce qu'ils disent. Suivez-les case à case. Un marteau apparaît pour vous indiquer la bonne case. Quatre cases doivent ainsi s'illuminer pour libérer l'accès de la bibliothèque. Prenez l'avant-dernière porte blanche du fond sur la gauche.

## GARDE-LIVRE

Tirez sur la grande bibliothèque à droite. Le sol se recolle. Puis cliquez sur l'espèce de bestiole en bas à gauche. Un passage s'ouvre. Prenez la **vis** en la tirant dans votre direction. Repartez au Pic.

Utilisez le télescope sur le mec pour obtenir un **poster**. Revenez au Pic. Utilisez le pendule sur le **poulet rempli d'air** pour l'attraper.

## LA CHOSE

Cliquez sur la pierre avec le ballon.

## DANS LE GRAND OUEST

Tirez le seau du puits. Tirez le levier du tuyau de gauche. Coincez-y le seau. Tournez la manivelle du puits. Une ouverture se dévoile. Allez-y.



de cliquer sur le grand miroir rond du plafond jusqu'à que le garde s'évanouisse. Attention, ça ne marche pas du premier coup. Prenez la sortie de droite.

### CHUTE DE L'ANGE

Tirez le canon de droite à gauche pour le placer au milieu de l'allée. Cliquez dessus pour l'utiliser. Visez les piliers pour tous les détruire. Au premier plan de l'écran, de chaque côté, un mur soutient encore le plafond. Cliquez sur le mur de droite puis de gauche. Prenez la boîte de **corn flakes** de la créature. Sortez et cliquez sur le tableau de gauche en bas du sol. Allez au Pic.

Utilisez la bouteille de cognac sur les **corn flakes**. Donnez-les au cochon. Vous obtenez un **cochon à bulles d'air**. Repartez sur la planète de la Chose au tableau du géant qui marche. Cliquez sur la maison volante.

### NUMÉROLOGUE ASPHYXIÉ

Poussez le levier de gauche vers le bas. Quand l'homme s'évanouit, remontez-le et poussez le levier de droite vers le haut. Tirez le casque de l'homme vers la droite. Servez-vous du cochon à bulles d'air pour le faire respirer. Cliquez plusieurs fois sur la **machine bleue** pour la prendre.

### LA PLANÈTE AUX MILLE PORTES

Allez dans le corridor sans fin. Prenez la seconde porte à droite.

### LABORATOIRE DE SUCCION

Appuyez sur la poignée de droite. Tirez le tube d'air situé en haut à droite vers la première sortie de la machine de succion. Utilisez la créature verte et ronde sur le bas du convoyeur. Prenez le **sifflet** à gauche et repartez pour la Chose.

### LA CHOSE

Cliquez sur l'arbre.

### L'ARBRE QUI MEURT D'ENNUI

Cliquez sur les pierres en bas à droite plusieurs fois de suite. Quand l'arbre soulève ses racines, prenez la bicyclette sur la gauche.

### PENSEUR ÉCLAIRÉ

Cliquez sur la batterie de voiture sur le sol. Cliquez sur le pont à droite. Cliquez sur la touffe d'herbe proche du pont. Cliquez sur l'enveloppe, sur la table, puis sur le vélo. Mettez l'ampoule dans la douille. Utilisez la dynamo sur le vélo. Cliquez sur le tableau. Vous obtenez un **escabeau**. Revenez au tableau précédent. Prenez le skateboard. Prenez la sortie en bas à gauche.

### APPRENDRE EN S'AMUSANT

Cliquez sur la foule dans le coin en bas à gauche. Placez la machine bleue dans la zone à gauche de l'arbre. Cliquez sur la petite boîte au sommet des autres. Vous avez un **diable dans la boîte**. Revenez au tableau précédent. Prenez la sortie de gauche.

Cliquez sur le fromage. Cliquez sur le galet. Cliquez deux fois sur la flèche. Cliquez sur le dessin du tunnel. Cliquez encore une fois sur le fromage. Utilisez la vis sur l'arbre. Vous obtenez une **corne**.

### LA PLANÈTE DES TELECOM

Entrez dans le monde supérieur gauche.

### HISTOIRE DE PASSAGE SECRET

Cliquez sur la poignée à côté de vous, puis sur la fenêtre verte. Cliquez sur les deux volets verts. Cliquez sur deux des trois fenêtres triangulaires à droite de la fenêtre verte. Il y a quatre boutons sur le coin en bas à droite, a, b, c et d de la gauche vers la droite. Cliquez une fois a, deux fois c et trois fois d. Entrez par la porte ainsi révélée.

### POSTE DE COMMANDE

Cliquez sur le panneau à côté de la porte. Tirez la ligne de courant du panneau ouvert. Quand le garde s'est électrocuté, cliquez sur le bouton droit du panneau du poste de garde. Prenez la **souris** qui apparaît dans la boîte. Passez la porte avec les lumières clignotantes.

### LOGE DE L'ÉTOILE

Tirez l'embout de l'aspirateur vers la gauche de la table. Cliquez sur la galerie de



vêtements. Quand la femme passe derrière les rideaux de la douche, lâchez la souris dessus et vite, avec l'embout de l'aspirateur, attrapez les **vêtements de mannequin**. Repartez au tableau précédent. Appuyez sur le bouton de gauche et prenez la nouvelle sortie.

### COMBAT ENTRE CADDIE, FOURCHETTE ET GRAND-MÈRE

Dans ce jeu, il faut éviter de se faire attraper par la fourchette et le chariot. Pour cela, il faut amener le chariot à se mettre sur le troisième cercle en partant de la gauche de la ligne du milieu et sauter dessus. Après ça, prenez la chose carrée devant le bureau de l'annonceur, vous avez la partie basse d'un planeur. Sortez de ce tableau. Cliquez sur l'objet qui tourne sur lui-même. Vous disparaîsez.



# SOLUTION DEMENTIA

## MONDE INVISIBLE

Faites tomber la chose rouge du milieu derrière vous. Montez dessus pour passer de l'autre côté. Il y a six tubes radio en bas à droite au coin de l'écran, en allant de la gauche vers la droite, a, b, c, d, e et f. Poussez le tube et débranchez le câble de droite au-dessus du passage. Passez alors par la porte.

## ENTRÉE DU DONJON

Combinez le sifflet et la corne. Utilisez l'ensemble sur la machine à shwingum de droite. Revenez au tableau précédent. Prenez le **cigare** de la chose rose. Repartez au donjon. Cliquez sur la porte carrée du pont du donjon.

## LA SALLE DE SPORT

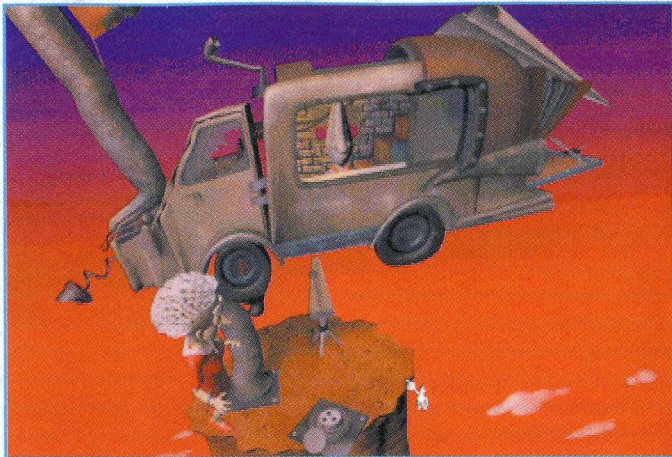
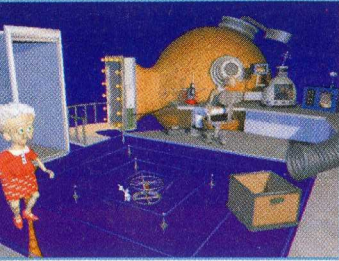
Cliquez sur la raclette. Tournez le robinet en le tirant autour de la baignoire. Prenez la **raclette**. Sautez sur le trampoline et attrapez les anneaux. Montez sur le vélo pour passer la porte.

## MANIÈRE D'OUVRIER UN COFFRE

Cliquez sur l'œil au centre du mur derrière. Appuyez sur la poignée droite du tube. Tournez la roue à droite de la machine. Fermez toutes les écoutilles. Montez sur la chaise de gauche. Cliquez sur la glissière ouverte du plafond. Cliquez sur le bouton gris au sommet de machine, et dès que c'est possible encore sur la chaise. Vous obtenez un passe-partout.

## LA PLANÈTE ROUTIÈRE

Retournez au musée. Cliquez sur le miroir à côté de la sortie vers l'espace. Utilisez la raclette



pour le nettoyer. Appuyez sur la poignée maintenant visible sur la droite du miroir. Vous avez un superbe **diamant**.

la gelée de rêve éveillé dans le crâne ouvert. Prenez la sortie en haut à gauche de l'écran.

## LA CHOSE

### L'ARBRE QUI S'ENNUIE

Cliquez sur la bouche quand elle s'ouvre. Cliquez sur la table puis sur la chaise. Tirez sur la corde de la droite vers la gauche. Utilisez le **cigare** sur la chaise pour obtenir une **longue feuille de papier**. Sortez à l'air libre. Prenez le skate. Tirez l'arbre derrière vous.

## LES LINGÈRES

Cliquez rapidement sur l'anneau du tunnel. Cliquez sur la barre métallique en bas à droite accrochée au tunnel. Cachez-vous dans le chariot quand il arrive à votre portée. Quand vous passez devant les deux grosses bonnes femmes, bougez la souris à gauche pour le premier coup puis à droite pour le second.

## DANGERS DU FARNIENTE

### SALLE DES VENTES

Cliquez sur la table du juge puis sur le moniteur au-dessus à gauche. Coupez le diamant au double miroir. Donnez l'ensemble au **mec** à droite pour avoir les **boîtes explosives**. Cliquez sur la boîte à côté du gars de droite. Retournez enfin chez vous, dans votre maison bien-aimée.



Cliquez sur l'os sur le buffet. Puis sur le panier qui monte et qui descend jusqu'à que vous lanciez une grenade sur le **mec** à droite. Mettez la casquette sur sa tête.

Placez la vieille liqueur devant lui sur la table. Cliquez sur ses jambes puis sur la chaise. Vous avez un **slip**. Cliquez sur la cible à gauche. Il y a trois cercles avec des couleurs. En partant de l'intérieur vers l'extérieur, cliquez sur la couleur jaune, puis bleue et enfin marron. Vous pouvez passer par la porte du four à micro-ondes.

## LA DEMEURE

Dans l'atelier, utilisez la longue feuille de papier pour récupérer la boule en haut des étagères. Vous possédez maintenant une très belle **balle remplie d'eau**. Faites tomber le vase marron pour ramasser sur le sol le **bouton électrique** qu'il contenait.

## ESCARGOT TROMPEUR

Avalez la pilule anti-vertige. Cliquez sur la tête de l'escargot géant puis sur sa queue et enfin sur le gars avec la perceuse. Prenez le champignon en bas de l'écran. Passez par la nouvelle ouverture.

## LA PLANÈTE DES TELECOM

Allez à la forêt noire en passant par le trou noir. Prenez la sortie de droite.

## COMMENT BRONZER RAPIDEMENT

### MAL DE TÊTE HORRIBLE

Cliquez sur la hache. Recommencez. Mettez

Utilisez le pied de biche sur la chose triangulaire à droite. Cliquez sur elle. Appuyez sur la grille-pain jusqu'à que le triangle soit dessus. Cliquez sur les créatures bondissantes sur les assiettes

chaudes jusqu'à que les deux soient dans le grille-pain. Cliquez sur le grille-pain deux fois. Utilisez le diable dans sa boîte, sur le gros bloc à gauche de l'assiette tournante sur lequel est Melony. Montrez-lui le slip. Cliquez sur le petit bureau ouvert pour prendre l'**album de famille**. Tirez l'assiette géante vers la gauche.

## LA PLANÈTE AUX MILLE PORTES

Cliquez sur les gonds de la porte blanche. Passez par l'ouverture.

## ASCENSEUR INVERSÉ

Ouvrez le panneau de l'ascenseur en cliquant sur les loquets. Tirez le pied jusqu'au miroir. Cliquez sur le bouton le plus haut (quatrième étage) puis sur la poignée rouge à gauche. Allez dans le corridor. Tirez le bout de la pyramide vers la droite de la zone. Cliquez sur la dernière porte du corridor. Empruntez-la.

## MONDE À L'ENVERS

Cliquez sur la marche à gauche de l'écran. Tirez-la sur la gauche. Empruntez les escaliers.

## RETOUR DU PETIT-FILS

Utilisez l'escabeau sur le trou à vos pieds puis la moitié de compas sur la chose bleuâtre tournante à côté des escaliers. Maintenant montrez l'album de famille au chien. Lancez le chien et Fritz droit sur la fenêtre. Revenez au tableau précédent.

## MONDE À L'ENVERS BIS

Cliquez sur la créature sur le plafond/plancher. Laissez tomber la balle remplie d'eau à vos pieds. Éteignez la lumière en cliquant là où la balle a fait un trou. Dans le noir, cliquez à l'endroit où la créature se tient. Quand la lumière revient, cliquez sur l'**abat-jour** posé la table à côté de vous. Utilisez le bouton électrique sur le bouton du panneau à droite à côté de la grille. Cliquez sur la grille pour sortir par-là.

## POISSON ET CHAT

Cliquez sur le croquis deux fois pour prendre un **tableau**. Tournez le volant sous l'esquisse.



Actionnez les deux manettes de droite puis le bouton à côté d'elles et le bouton à côté des tubes. Cliquez sur la zone en bas à gauche (pas la sortie). Retournez au corridor.

Cliquez sur les planches de bois en bas de la porte du milieu du corridor.

Utilisez le poulet rempli d'air dans la cheminée sur les flammes. Tirez sur le bouton rond clair sur le sol. Cliquez sur la lézarde à côté du buffet. Cliquez sur le tiroir du haut à l'étage supérieur. Cliquez sur le trou sur le sol. Prenez la **caméra** quand la créature ne peut pas voir. Tirez sur le miroir de gauche dans l'alcôve pour prendre le passage qu'il ouvre.

## MAISON FOLLE

Cliquez sur la flèche qui pointe vers vous puis sur la flèche qui pointe vers votre gauche. Donnez le tableau à l'architecte. Mettez le seau qui traîne sur le gramophone. Vous récupérez les **bottes rouges dansantes**.

## LA CHOSE

Allez au monde rond en haut. Prenez la sortie droite. Mettez les vêtements de mannequin et cliquez sur George. Placez le cerceuil volant sur la partie gauche de la pièce. Utilisez la caméra sur George. Récupérez la **valise** à côté de la table. Retournez chez vous dans la pièce secrète où vous avez trouvé le magnéto-phone.

## LA DEMEURE FAMILIALE

Tirez la porte de gauche vers la gauche. Utilisez la valise sur le panneau blanc de droite. Poussez le levier dans la porte ouverte. Prenez le **casque de foot**



## LA PLANÈTE ROUTIÈRE

Retournez au tableau des pignons. Cliquez sur la porte à côté des escaliers.

Appuyez sur l'intercom à côté de vous. Utilisez le casque sur le mec qui dort. Cliquez sur les cubes devant vous, un par un. Quand vous arrivez de l'autre côté, prenez le trophée.

## LA CHOSE

Allez au tableau où marche le géant. Utilisez l'**abat-jour** sur le fabricant de ballons, puis le trophée. Prenez la machine. Rendez-vous à la forêt noire.

## LA PLANÈTE DES TELECOM

Dans la forêt noire, prenez la voiture. Utilisez la machine dessus. Sortez par la gauche.

Appuyez sur le bouton sur le côté droit de la machine pour faire boire le kangourou. Profitez de sa halte pour cliquer dessus en grimpant sur le banc. Vous récupérez un aimant.

## LA PLANÈTE AUX MILLE PORTES

Prenez les doubles portes. Cliquez sur le trou du

# SOLUTION DEMENTIA



## PREMIER CHECK POINT

Utilisez l'aimant sur le gardien. Appuyez sur le bouton sur la droite. Vous obtenez un **volant de direction d'urgence**.

## SECOND CHECK POINT

Donnez le magazine porno au surveillant. Utilisez le ticket qui se trouve sur le pilier dans le panier à gauche du garde. Cliquez sur les rideaux.

## DOUCE FLORENCE

Tirez la baffle vers le crochet. Cliquez sur la brique rouge libre du mur. Utilisez le volant dans le trou. Tirez Florence droit sur le trou. À vous la **guitare électrique**. Allez au Pic.

Utilisez le chapeau qui applaudit sur le mec. Vous avez alors les ailes du deltaplane. Revenez au Pic et utilisez la guitare électrique sur lui. Vous obtenez une canne à pêche.

## LA CHOSE

Revenez au tableau du géant qui marche. Utilisez la canne à pêche sur la pierre qui roule, à gauche, avec les lunettes. Vous récupérez la **paire de lunettes**. Repartez à l'endroit où vous avez pris la créature ronde et verte.

Tirez le soleil sur la droite. Remontez le deltaplane en rassemblant ses deux parties et utilisez-le sur la fourche.

## LA PLANÈTE AUX MILLE PORTES

Allez dans le couloir. Entrez dans la dernière pièce à droite. Mettez les protège-oreilles.

Cliquez sur le côté droit de la table pour prendre les deux baguettes tordues. Cliquez sur le bas de la zone centrale de la plate-forme tournante. Utilisez une des baguettes dessus. Une nouvelle porte s'ouvre sur la gauche.

## LIBERTÉ POUR DONNA

Mettez les lunettes. Utilisez les boîtes explosives sur la zone proche de Donna. Utilisez la seconde baguette dessus. Tirez la poignée de la fenêtre sur la droite. Sortez Donna par la fenêtre.

## Q.G. DES PLANTES

Utilisez le passe-partout sur le ventilateur géant. Tirez-le sur la droite. Cliquez sur les escaliers à droite. Appuyez sur le plus grand des ressorts à bout bleu pour mettre en marche, à pleine puissance, le ventilateur. Sortez en empruntant.

Le combat titanessque entre la grand-mère (70 kg, 1,10 m) et le lapin (6 kg, 1,50 m) n'attend plus que vous pour se dérouler.

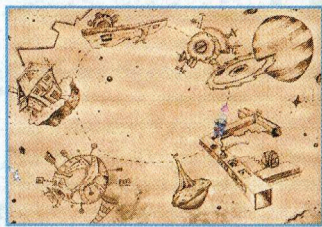
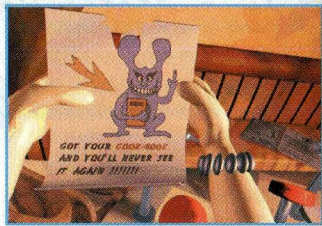
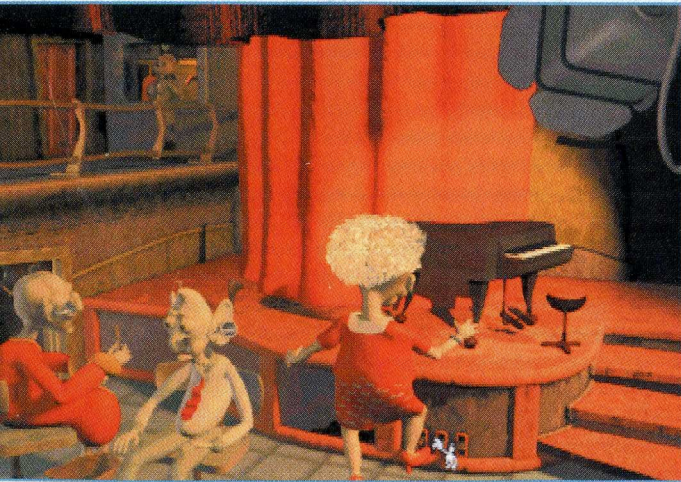


milieu. Dans la boîte de nuit, montez sur la table. Cliquez sur la boule disco. Utilisez les bottes dansantes pour danser. Cliquez à côté du bureau du DJ. Il vous donne un chapeau qui applaudit. Tirez la table vers la zone en bas à droite et entrez dans le trou.



## PIANO POUR RETRAITÉS

Cliquez sur la pédale de droite une fois et tirez la vers le bas. Cliquez sur la pédale du milieu. Cliquez sur les oreilles des deux petits vieux puis sur le piano. Sortez par la porte à côté du vieillard de gauche.



Retrouvez  
les solutions  
de vos jeux  
préférés sur le  
**3615**  
JOYSTICK

# SOLUTION

# Space Quest VI

Il se peut que le jeu plante avec le message d'erreur suivant : "Error 47 : Not an object". Cela veut dire que votre ordinateur est trop rapide. Vous avez deux solutions pour vous en sortir : trouver un ordinateur plus lent (un Pentium 100 fait l'affaire) ou ouvrir plein d'applications en même temps (Word, Excel, etc.) afin de faire ramer votre ordinateur. Normalement, cette erreur survient dans l'infirmierie du Deepship86, lorsqu'on essaie d'utiliser la Datacarte avec le compost, et uniquement là.

**ROGER WILCO  
SAUVEUR DE CES DAMES**

## PHOTOMATON

Vous apparaissez dans un trou : cliquez l'icône "main" sur un robot humanoïde lorsqu'il passe près de vous. Prenez le passe qui se trouve sur le vélo, près du magasin de liqueurs. Au hasard des rues, vous trouverez un photomaton : mettez un buckazoïd dedans afin de vous faire tirer le portrait. Combinez les photos avec le passe. Trouvez le chasseur d'endroïde (un type en vert) en vous baladant dans les rues comme pour le photomaton. Parlez-lui à deux reprises : il vous propose un contrat et vous donne un datacorder.

## NIGHT CLUB

Allez dans le night-club, montez à l'étage et montrez votre passe aux trois fumeurs du fond afin qu'ils se cassent. Prenez les tuyaux du narguilé, le réservoir d'azote liquide et raccordez ce dernier au conduit mural, à droite. Descendez à l'étage principal, montrez votre passe au barman et commandez-lui un "spécial". Profitez



qu'il ait le dos tourné pour aller derrière le bar, près des conduits muraux, tournez le troisième robinet en partant de la gauche, puis arrachez le tuyau en cliquant un peu en dessous du robinet. Ouvrez le frigo et prenez le bac à glace qui se trouve dedans. Dans l'inventaire, démêlez les tuyaux du narguilé en cliquant dessus avec la main, puis utilisez-les sur le conduit situé à l'extrême gauche du mur. Raccordez l'autre bout au tuyau précédemment arraché.

Remontez à l'étage et cliquez sur le réservoir d'azote liquide. Descendez à la cave du night-club en utilisant trois fois l'icône "pied" sur la porte. Ramassez la barre de fer sur le sol et mettez-en un coup sur l'endroïde congelé (pressez-vous !). Récoltez les morceaux de l'endroïde à l'aide de votre balai, puis combinez l'objet ainsi obtenu avec le bac à glace. Sortez du bar pour parler au chasseur d'endroïde, et là vous recevrez, ô joie, 50 buckazoïds.



Vous n'avez plus qu'à retourner à la salle d'arcade pour rejouer avec Djurkwhad. composez le code au moment de choisir votre personnage : vous avez maintenant un nouveau bouton à votre disposition que vous vous ferez un plaisir d'utiliser pour battre votre adversaire.

## HOTEL

Allez à l'hôtel, puis parlez à deux reprises au directeur. Payez-le et prenez l'ascenseur qui mène à l'étage. Au moment d'utiliser votre clef sur la serrure qui porte le même numéro, vous êtes kidnappé par deux brutes épaisses. Cliquez avec la "main" sur le trousseau de clefs suspendu au mur, puis, toujours avec la "main", sur le clou auquel était suspendu le trousseau. Utilisez le clou sur les menottes et tirez à deux reprises sur le tapis mural, ramassez-le puis étendez-le sur le sol.

Cliquez dessus avec la "main" : vous vous chargez alors d'électricité statique. Cliquez (tou-

## SALLE D'ARCADE

Allez à la salle d'arcade. Parlez à l'extraterrestre appuyé sur une machine, puis jouez avec lui à Stooze Fighter III. Mais ne vous faites pas d'illusion, car vous perdrez forcément. Allez parler à Elmo, l'ivrogne qui se balade dans les rues, puis achetez une bouteille de liqueur au magasin de spiritueux. Retournez donner la bouteille à Elmo qui vous donnera le "cheat-mode" de Stooze Fighter III. Si vous lisez la feuille, vous y trouverez le code suivant : A-B-B-A-C-A-C-A.



# SOLUTION SPACE QUEST VI



jours avec la "main" sur le moddie placé sur la nuque de Singent. Ramassez le trousseau de clefs en cliquant sur Singent. Sur le déshumidificateur, prenez le moddie "Burlesque". Récupérez votre datacorder. Cliquez à répétition l'icône "main" sur la rangée de CD située sur la table jusqu'à ce que vous trouviez le bon (Roger le mettra automatiquement dans son inventaire).

Asseyez-vous au bureau et introduisez le disque dans l'ordinateur. Lisez les instructions sur la conversion d'enregistreur de données (datacorder) en balises domestiques. Cliquez le datacorder sur Roger et ouvrez-le. Enlevez tous les composants (sauf le cristal vert) et remettez-les dans l'ordre suivant :

EMPLACEMENT	CIRCUIT	PROCESSEUR	IRK
A	FR	SPN	9
B	TT	DEN	7
C	BP	FER	1
D	IR	REP	5
E	ES	DIM	3

Utilisez le trousseau de clefs sur la serrure pour quitter la chambre. Dans la pièce où se trouve Nigel, prenez le moddie "hargneux" qui se trouve dans une boîte par terre. Dans l'inventaire, faites la "main" sur le moddie "hargneux" : vous aurez ainsi l'étiquette à la place. Utilisez l'étiquette sur le moddie "burlesque", donnez le moddie trafiqué à Nigel et ramassez la ceinture qu'il a laissé tomber après son strip-tease. Otez-en l'activateur du champ de retenue ainsi que l'assistant d'entretien personnel, puis utilisez l'activateur du champ de retenue sur Roger. Vous pourrez ainsi aller sur le balcon. Utilisez la balise domestique sur Roger.



Sortez pour prendre l'ascenseur vers la chambre. Après les injonctions de Sharpie, utilisez le balai. Faites ensuite "main" sur la cuvette des WC, puis faites "main" sur l'armoire à médicaments située hors de vue à gauche dans la salle de bains. Lorsque le gaz remplit la salle, faites à nouveau "main" sur le système hydraulique du lit et cliquez avec sur la porte.

## FUNÉRAILLES

Aux funérailles de Stellar, cliquez le texte sur Roger. Dans la pièce maintenant vide, actionnez le panneau mural qui jouxte celui du compost et entrez les nombres suivants : 5-5-1-2-1-2. Dirigez-vous ensuite vers les quartiers de Roger. Dès que vous êtes arrivé, utilisez à nouveau le compost. Rendez-vous sur le pont pour parler à Kielbasa. Il refusera votre requête. Allez à la baie des navettes : deux gardes vous barrent le chemin. Faites "main" sur le plus petit des deux, et hop vous voilà en prison.

## PRISON

Lorsque la nourriture vous est accessible, prenez-la. Dans l'inventaire, combinez la bouffe dans l'ordre suivant : oreilles, brochettes, râtelier de orat, baguettes, tubercules, melon, gragh. Cliquez le mannequin sur le lit. Glissez-vous dans l'aéro-plateau lorsqu'il est accessible.

Allez au réfectoire. Parlez à plusieurs reprises à Circuit Sydney jusqu'à ce que vous ayez un bras et un œil. Retournez à l'entrée de la baie des navettes. Utilisez la seringue sur le beignet de l'inventaire, puis le beignet sur le plateau de nourriture que le gros lard est en train de manger.

Après le délire du gros, occupez-vous du petit comme la première fois ("main" sur lui). Prenez la clef qui se trouve sur le gros, faites "main" sur une des touches de contrôle, puis utilisez le bras de Circuit Sydney pour activer l'autre. Vous pouvez maintenant pénétrer dans la baie des navettes.

## BAIE DES NAVETTES

Utilisez la clef sur Roger afin d'identifier la navette à prendre, ainsi que pour en ouvrir la porte. Cliquez la "main" sur la porte pour entrer dans la navette, puis sur le siège du pilote à l'avant de la navette afin de pouvoir entrer dans le cockpit. Appuyez sur le bouton "Energie".

Appuyez sur le bouton "ECI" pour faire apparaître l'écran de réglages.

Mettez le réservoir à carburant

1 sur Lanthanum

2 sur Soufre

3 sur Argent

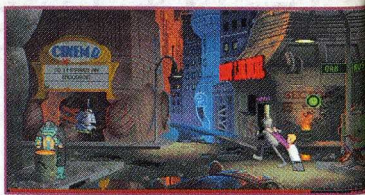
Catalyseur : Néon

Code de confirmation : Lasagne

Appuyez sur le bouton "Initiation" (près du bouton "Energie") et utilisez l'œil de Circuit Sydney sur le réceptacle prévu à cet effet.

## ESPACE

Dans l'espace, vous calez. Ouvrez la boîte à gant et prenez tout ce qui s'y trouve. Tirez ensuite la poignée du coffre ainsi que celle du capot.



## INFIRMERIE

Vous voilà dans l'infirmerie du Deepship86. Prenez la seringue qui se trouve dans le placard tout à droite. Dans l'inventaire, faites la "main" sur l'assistant d'entretien pour enlever la bouffe



Sortez du cockpit, puis ouvrez le compartiment à deux poignées de la paroi de droite. Prenez le cristal de Divalium de la Balise Domestique, enduisez-le de colle et appliquez-le sur le cristal cassé de la navette. Prenez la notice qui se trouve derrière le fauteuil du pilote, et lisez-la.

Prenez et enflez la combinaison et le casque qui se trouvent dans le placard à gauche du panneau du cristal. Sortez de la navette en cliquant sur le sas. Une fois dehors, dirigez-vous vers le coffre et prenez les câbles ainsi que l'enseigne. Enlevez le poisson du filtre à air du moteur. Placez l'enseigne sur le toit de la navette, et au bout d'un moment, une femme s'arrêtera pour vous aider. Donnez-lui les câbles, puis connectez les autres bouts sur les bons pôles de la batterie (conformément à la notice). Le moteur de la navette se met en route.

Retournez dans le cockpit de la navette et appuyez sur le bouton bleu à côté de la main de Roger : cette opération active le membre d'équipage Holographique Manuel. Redémarrez la navette (vous connaissez la procédure).

Empruntez l'ascenseur jusqu'au laboratoire A. Parlez au médecin qui finit par quitter la pièce. Prenez le moddie "Machin" dans une boîte sur la table. Retournez à la navette, cliquez sur la touche STP, puis cliquez à deux reprises sur le bouton rouge pour prendre deux photos.

Dans l'inventaire, décollez les négatifs des deux photos. Superposez le négatif de la première photo sur le positif de la seconde en les plaçant sur l'écran du moniteur STP. Appuyez sur la touche "Initiation", et choisissez la destination "Polysorbate". Parlez à Manuel pour être téléporté à la surface de Polysorbate.

Allez dans le magasin d'implants, parlez au vendeur et échangez-lui le moddie "Machin" contre un jack Cyberspace (cliquez sur le vendeur avec le moddie).

Retournez à Delta Berksion, allez au labo A et faites "main" sur le fauteuil puis "main" sur "On". Branchez le jack, avancez dans le labyrinthe du réseau jusqu'au bureau. À l'entrée, ramassez le tournevis et la planche appuyée contre un tas de poutrelles. Entrez dans le bureau, parlez à la secrétaire et prenez une carte qui porte le numéro 3. Faites "main" sur le changeur de numéro pour l'ouvrir, cliquez le tournevis sur le changeur pour le remettre au n° 3, et parlez de nouveau à la secrétaire.

## SALLE D'ARCHIVES

Entrez dans la salle des archives. Cliquez "pied" sur l'extrémité d'une rangée d'armoires de classement afin d'avoir accès aux tiroirs. Vous devez trouver cinq dossiers dans les tiroirs : Rancid, Beleaux, Sharpie, Santiago (Stellar), et Projet Immortalité. Il faut à chaque fois lire le dossier trouvé avant de chercher le suivant.

Certains dossiers sont placés trop haut. Il faut réaliser une échelle en ouvrant plusieurs tiroirs et permettre à Roger de grimper dessus. Une fois les cinq dossiers réunis, retournez dans le hall principal et disposez chaque dossier sur l'imprimante placée sur le bureau. Faites le chemin inverse dans le labyrinthe pour vous débrancher du Cyberspace et retourner dans le laboratoire A.

## DANS LE CORPS DE STELLAR

Prenez les feuilles à l'extrême droite sur le bureau et montrez-les au toubib. Vous êtes maintenant miniaturisés dans le corps de Stellar. Prenez tout ce qu'il y a dans la boîte à gants du cockpit, si ce n'est déjà fait. Prenez la combinaison et le casque et n'enfilez que la combinaison.

Quittez la navette, et retirez l'alvéole coincée à l'avant de la navette ainsi que les capillaires coincés sur le moteur.

Passer par l'ulcère et grimpez dans l'estomac. Au creux de l'estomac, ramassez l'agrafe tordue, la plume, et la fibre de céleri collée à la paroi. Nouez la fibre à l'agrafe pour en faire un grappin que vous accrocherez à l'entrée de l'œsophage (réescaladez les parois de l'estomac). Rampez le long de l'œsophage, et utilisez la plume sur la paroi de celui-ci. Tout en haut, faites "main" sur la pilule, passez par la base de l'estomac pour atteindre l'entrée du duodénum, puis la partie médiane du duodénum. Passez par le conduit du haut pour accéder à la vésicule biliaire.

Utilisez le rouleau de scotch sur les capillaires pour former un tuyau, ainsi que le tuyau sur la pompe à main puis le tout sur la mare de bile. Sortez d'ici. Après avoir manqué de vous faire écraser par le gros calcul, ramassez quelques calculs de petite taille. Retournez dans l'estomac verser le contenu de votre casque sur la pilule, et repassez par le duodénum (mais cette fois-ci prenez l'ouverture à droite qui vous mène dans le canal biliaire).

Allez à droite pour entrer dans le pancréas, insérez l'alvéole dans le canal bouché du pancréas, cliquez "bouche" sur l'alvéole : vous pouvez maintenant entrer dans le pancréas. Une fois à l'intérieur, cliquez le casque sur une des glandes situées au sol (celle du milieu) afin de récupérer des gouttes de liquide. Allez verser le tout sur la pilule puis prélevez quelques granules.

Allez vers l'extrémité du duodénum (en bas) et utilisez les granules sur le ver. Cliquez la "main" sur le ver. Une fois dans l'appendice, ramassez le plombage, le trombone, et l'ongle, reprenez le ver en sens inverse puis dirigez-vous vers la navette. Utilisez le plombage sur le réservoir à essence qui se trouve juste derrière le ciglotant, et faites "main" sur une des vitres pour entrer dans le vaisseau.

## CERVEAU

Insérez la disquette de programme annexe dans la fente à l'intérieur du cockpit, puis allez vers le cerveau. À la surface de celui-ci, servez-vous de l'ongle sur la membrane extérieure. Grimpez dans le cerveau. Marchez vers la gauche jusqu'à atteindre la faille entre les deux lobes. Cliquez le "pied" à plusieurs reprises sur l'autre versant pour passer de l'autre côté.

Poursuivez votre route vers la gauche jusqu'au monte-charge. Allez dans le fond puis utilisez un calcul sur chaque robot. Frappez à nouveau le premier, regagnez le monte-charge et utilisez la touche "bas".

Tout en bas, l'entrée est bloquée. Reprenez l'ascenseur et arrêtez-vous de temps en temps pour regarder les panneaux, jusqu'à trouver le siège de la toux. Cliquez le trombone sur le siège de la toux, puis redescendez. Faites "main" sur l'obstruction pour passer et entrer dans le cœur du cerveau où se trouve le robot Sharpie. Cliquez le trombone sur les fibres nerveuses situées à droite, puis cliquez l'aimant ainsi réalisé sur le robot Sharpie. Lorsqu'il revient et vous capture, donnez-lui le poisson afin de l'empoisonner. Et voilà, c'est fini !

Eric



# Jeux Crack

Envoyez vos astuces à : **Jeux Crack, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. 50 F le jeu crack publié et 300 F une solution... Fermez le banc !**

## X-WING VS TIE FIGHTER (PC-CD)

Voici comment patcher les grades de vos pilotes. Éditez votre sauvegarde (\*.plt) avec un éditeur hexadécimal. Allez à l'offset hexa 2326. Modifiez la valeur qui s'y trouve comme suit (toutes les notations sont en hexadécimal).

- GROUND CREW 01
- TRAINEE 02
- FLIGHT CADETS 03
- OFFICIER 4ÈME CLASSE 04
- OFFICIER 3ÈME CLASSE 05
- OFFICIER 2ÈME CLASSE 06
- OFFICIER 1ÈRE CLASSE 07
- VÉTÉRAN 4ÈME CLASSE 08
- VÉTÉRAN 3ÈME CLASSE 09
- VÉTÉRAN 2ÈME CLASSE 0A
- VÉTÉRAN 1ÈRE CLASSE 0B
- AS 4ÈME CLASSE 0C
- AS 3ÈME CLASSE 0D
- AS 2ÈME CLASSE 0E
- AS 1ÈRE CLASSE 0F
- TOP AS 4ÈME CLASSE 10
- TOP AS 3ÈME CLASSE 11
- TOP AS 2ÈME CLASSE 12
- TOP AS 1ÈRE CLASSE 13
- JEDI 4ÈME CLASSE 14
- JEDI 3ÈME CLASSE 15
- JEDI 2ÈME CLASSE 16
- JEDI 1ÈRE CLASSE 17
- JEDI MASTER 18

Pourcentage Grade positif : offset 335 (de 0 à 99 % en hexadécimal de 0 à 63) ; offset 336 à 338 doivent être de 00.

Pourcentage Grade négatif : offset 335 à 338 (- 21 % = FFFFFFFB ; mis à l'envers : EBFFFFFF).

Valium

## IMPERIUM GALACTICA (PC-CD)

À tous les spatonautes de France, voici un petit coup de pouce du destin pour devenir le Big Boss de l'univers. Lorsque l'on vous indique qu'une flotte ennemie se prépare à attaquer une de vos planètes, repérez-la (c'est simple, elle se dirige en ligne droite vers votre planète) et attaquez-la avec une de vos flottes (attention à la vitesse !). Lorsque le combat commence, battez en retraite. La flotte adverse changera alors de direction et retournera vers une de ses planètes. Votre planète restera donc inviolée.

François-Xavier

## CIVILIZATION 2 (PC-CD)

1) Vous connaissez tout l'astuce du redalert.mix, dans Alerte Rouge. Celle-ci lui ressemble, il faut aller dans le répertoire d'installation, puis :

- . Trouver le fichier Rules.fr
- . Le sélectionner (un clic gauche)
- . Clic droit tout en appuyant sur Shift
- . Ouvrir avec
- . NotePad dans la liste (décocher la case "Toujours utiliser ce programme pour ouvrir ce fichier")
- . OK.

Vous voilà dans le fichier qui gère les règles du jeu, vous pouvez créer des technologies (3), des unités (3 : 1 terrestre, 1 maritime, 1 aérienne). Tout est fait pour que vous puissiez modifier facilement toutes les règles sans bousiller le jeu.

2) Éditez le fichier City.txt.  
- Vous pouvez rajouter des villes pour toutes les civilisations.

3) Éditez le fichier Credits.txt.  
- Dans "Original Design", vous pouvez rajouter votre nom

- Au menu de départ, sélectionnez "Voir Remerciements" puis OK.

Vous serez heureux de figurer aux côtés de Sid Meier dans les Acknowledgements. Voilà.

DJ Peete

## CREATURES (PC-CD)

Vous pouvez régénérer les réserves des Kits en sélectionnant Nouveau Monde (New World) dans le Kit d'urgence, mais SANS QUITTER LE JEU. Vos noms actuels et le monde resteront inchangés.

NB : Marche aussi avec plus d'œufs (la déco qui fait monter le score : Albia avec 75 œufs pour faire joli).

Vous pouvez enfermer vos saloperies de bêtes dans les ascenseurs en cliquant sur les flèches (bouton vert) puis sur le bouton d'arrivée. Encore un truc qui ne marche pas avec les tamagotchis !!!

Loti Stone

## TOCA TOURING CAR CH. (PC-CD)

Codes pour la VO.

- CMGARAGE Le Tank (le klaxon pour tirer) et la FlexMobile accessibles
- CMNOHITS Mode sans-obstacles (passage à travers d'autres voitures)
- XBOOSTME Augmente la vitesse de jeu
- CMLOGRAV Faible gravité
- CMMAYHEM Les autres concurrents conduisent comme des fous
- CMCOPTER Vue Hélicoptère (mode 1 joueur seulement)
- CMFOLLOW TV Vue Caméras TV (mode 1 joueur seulement)
- CMMICRO Vue de dessus
- CMHANDY Vue intérieure avec des grosses mains
- CMCHUN Vue Go-Kart
- CMDISCO Brouillard (3Dfx recommandée)
- CMSTARS Ciel de nuit
- CMTROON Ciel dessin-animé
- CMRAINUP La pluie monte
- CMCATDOG Il pleut des chiens et des chats

Dave

## DARK COLONY (PC-CD)

Voici quelques astuces pour Dark Colony.  
- Pour avoir des soldats très puissants, il suffit d'ouvrir le fichier C:\Program Files\Dark Colony\gamestat.txt (si le jeu a été installé dans C:\Program Files\Dark Colony). Celui-ci décrit les caractéristiques des personnages. Il suffit alors de rechercher la ligne de valeurs pour les caractéristiques d'un colonel humain - % Human colonial 72, et de copier les valeurs suivantes TRSC 0 10 47 10 8 5 14 12 125 150 6, pour les mettre à la place des caractéristiques d'un soldat de base : % Security troops (0). Vos hommes seront alors assez puissants pour terminer une mission difficile. Cette astuce peut se faire aussi avec les petits grus, il suffit juste de faire la manip sur un E.T. de base...

- Pour avoir du Pétra-7 à mort, c'est simple, il suffit d'aller éditer une partie sauvegardée en cours de jeu dans le répertoire C:\Program Files\Dark Colony\save et de rechercher la séquence suivante : 05 00 34 21 00. Il faut alors mettre FF FF pour les deux octets suivants, pour avoir de quoi finir la mission.

Christian

## TOMB RAIDER II (PC-CD)

Certains ont pu voir qu'en faisant les manipulations de Tomb Raider, Lara explose. Dans le second volet, ce sont pourtant les mêmes manipulations, sauf qu'il faut prendre une torche dans la main. Donc, prenez une torche (touche "-"), faites un pas en avant et un pas en arrière, environ cinq tours. Puis, pour passer le niveau, sautez en avant ou pour avoir toutes les armes, sautez en arrière (vous entendrez un dé clic si c'est bon).

François

## AHX1 (PC-CD)

Tapez Viper à l'écran de départ, pour obtenir toutes les missions. Pendant l'une d'elles, tapez :

- Alt+1 Invulnérabilité
- Alt+L Munitions rechargées
- Alt+R Pas de dommages
- Alt+A Affiche toutes les cibles sur le radar
- Alt+X Suicide
- Alt+Q Change le mode de vol, arcade ou réaliste
- Alt+K Pas de traces de fumée
- Alt+J Affiche le Fps (render rate)

Francis

## RISING LAND DEMO (PC-CD)

Voici une petite astuce pour tout configurer dans la démo de Rising Land parue dans Joystick (cela marche sûrement aussi avec la version totale).

Éditez le fichier rising.ini pour modifier les caractéristiques des personnages et bâtiments (portée, blindage, temps de construc-

tion, prix...) ou bien events.ini pour personnaliser les textes qui s'affichent. C'est très utile pour raccourcir des parties parfois trop longues.

Yohan

## DARK EARTH (PC-CD)

Mettez le jeu en Pause, tapez FORTYTWO et appuyez sur Enter. L'écran affichera EASY MODE ON. Vous pouvez maintenant entrer les codes suivants (il faut faire Enter après chacun d'eux) :

DWARF  
BAFFE  
DEBUG  
OKSAVE  
À vous de découvrir les effets ! Pour revenir à la normale, tapez tout simplement NORMAL.

Boba Fett

## X-COM APOCALYPSE (PC-CD)

Commencez une nouvelle partie et sauvez tout de suite. Sortez du jeu. Ouvrez un éditeur hexadécimal avec la sauvegarde et recherchez une des chaînes suivantes en tenant compte du niveau de difficulté :

Novice 220200  
Easy FB0100  
Medium D40100  
Hard AD0100  
Super Human 860100  
Lorsque vous avez trouvé, remplacez la chaîne par FFFF7F. Vous aurez acquis 2 milliards en plus.

Nicolas G.

## G-POLICE (PC-CD)

Codes pour la version originale du jeu, à taper en clavier qwerty.

À la page du menu principal, tapez les codes suivants :

WOOWOO Sirènes ravageuses

## F1 GRAND PRIX 2 (PC-CD)

Voici quelques réglages pour le célèbre jeu de Formule 1, j'ai nommé F1 Grand Prix 2. Ce sont des réglages susceptibles de faire de très bons temps. Avec ces réglages, vous pourrez faire le meilleur temps aux essais ainsi qu'en course. Vous irez beaucoup plus vite que les autres voitures. Réglages très bons avec un joystick "classique" et optimisés pour un Thrustmaster Formula T1 (ensemble pédalier + volant).

CIRCUITS	AILE		FREIN		RAPPORT BOÎTE	HAUTEUR CHAS AV.	HAUTEUR CHAS ARR.
	AVANT	ARR.	AVANT	ARR.			
BRÉSIL	5	7	35,000	65,000	30,36,42,48,55,61	26	50
PACIFIQUE	13	16	37,000	63,000	23,30,39,48,57,64	24,5	51
SAN MARIN	8	10	37,000	63,000	30,37,44,51,57,62	32	52
MONACO	13	16	37,500	62,500	28,35,42,49,54,58	31	49
ESPAGNE	5	7	38,000	62,000	34,41,48,54,60,66	24	48
CANADA	4	6	32,250	67,750	28,35,42,48,54,60	30	52
FRANCE	5	8	37,000	63,000	30,37,42,48,54,59	31	55
ROY.-UNI	3	6	38,500	61,500	25,31,38,44,52,59	29	49
ALLEMAGNE	5	3	39,000	61,000	32,39,46,53,59,65	42	54
HONGRIE	10	13	38,500	61,500	29,35,42,48,53,57	28	48
BELGIQUE	7	9	37,500	62,500	29,37,44,50,56,61	32	56
ITALIE	3	5	38,000	62,000	32,39,46,53,59,65	27	45
PORTUGAL	3	16	36,500	63,500	27,35,42,48,53,57	32	52
EUROPE	8	12	38,000	62,000	28,35,42,48,54,59	32	56
JAPON	5	8	38,000	62,000	30,36,41,48,54,60	32	49
AUSTRALIE	9	11	38,000	62,000	23,30,38,44,52,59	27	49

M<sup>e</sup> No

SUPACAM  
MRTICKY  
DOOBIES  
PANTALON Accès aux missions secrètes  
BENIHILL Voitures Benny-Hill  
STATTOE Infos sur le jeu  
(\* quand ce cheat-code est utilisé, vous ne pouvez plus progresser dans les missions)  
Codes des niveaux.

1 MADGAV 25 ANGUSF  
11 ANDO000 35 SAGLORD  
21 IAINTHOD 6 WENSKI  
31 PUGGER 16 THEYOLK  
2 DOLMAN 26 EUANLEC  
12 KIMBCHS 7 SAEGGY  
22 JONRITZ 17 TONYMASH  
32 ROSSCO 27 EDFIRE  
3 SONAGAV 8 MAZMAN  
13 ANDYMAC 18 ANDYCROW  
23 CLAIREC 28 STUBOMB  
33 CAKEBOY 9 DAZMAN  
4 ACEDUF 19 BIONIC  
14 YERMAN 29 THONBOY  
24 STEVEBOT 10 DELUCS  
34 NIKNAK 20 TSLATER  
5 JOJOGUN 30 JIMMAC  
15 OLLIEB Dave

## MAGESLAYER (PC-CD)

Pendant une partie, appuyez sur le petit 2 situé à côté du 1. Vous pourrez ainsi taper les codes suivants.

CD\_PLAY x Joue une piste x du CD  
LOOKTOGGLE Active ou désactive une vue avancée  
SPEEDTOGGLE Active ou désactive le déplacement rapide  
SCREENSHOT Sauvegarde une image en cours sous un format .PCX  
DIRMAP Vous donne le nom de tous les niveaux  
MAP «nom niv» En place de "nom niv",

mettez un nom de la commande DIRMAP  
FLY Vous permet de voler  
ODE TO JACK Tue toutes les créatures du niveau en cours  
BIGFINALE Vous permet la fin du jeu  
NOCLIP Vous permet de traverser les murs  
IMPULSE 42 Affiche un message  
SUICIDE Vous tue  
POSITIONS Affiche votre position dans le jeu  
A\_MOVEME x y z Vous place à la position x, y et z du niveau en cours  
Mais surtout, ne mettez pas de nombre à virgule.

Dark Forces

## FUN TRACKS (PC-CD)

Les codes suivants marchent avec la version patchée de Fun Tracks (patch disponible sur le site [www.uds.se](http://www.uds.se)) mais je ne suis pas sûr qu'ils fonctionnent avec la version non patchée du jeu...

Dans le menu général, tapez en clavier américain (A = Q ; M = , etc.) :

SURMULE Tous les circuits  
SLASKTRATT Toutes les voitures  
SVINPOLE Nouvelle vue  
BANARNE Voitures plus hautes  
SKUNK Surprise  
FILMJOLK Surprise

Pour désactiver le cheat-code, tapez-le une seconde fois. Pour faire un départ fulgurant avec un réacteur à la place du moteur, mettez le turbo juste au moment où le feu devient vert...

Thomas

## X-MEN : CHILDREN OF THE ATOM (PC-CD)

Quelques coups pour la plupart des personnages (certains sont à effectuer avec le

deuxième niveau de puissance).

### COLOSSUS

Bas, bas/avant, avant + 3 poings : X-abilities

Bas, bas/avant, avant + 1 poing : prise

Bas, bas/avant, avant + 1 pied : coup d'épaule

Bas, bas/arrière, arrière + 3 poings : il fait deux fois plus mal

### ICEMAN

Bas, bas/avant, avant + 3 poings : X-abilities

Bas, bas/avant, avant + 1 poing : Ice beam

Bas, bas/arrière, arrière + 3 poings : boule au bout du bras

1 coup de pied + 1 coup de poing : avalanche en saut poing haut + direction bas + dir. gauche ou droite : lance boule

### CYCOPE

Bas, bas/arrière, arrière + 3 poings : X-abilities 1

Bas, bas/avant, avant + 3 poings : X-abilities 2

Bas, bas/avant, avant + 1 poing : optic glass

Bas, bas/avant, avant + 1 poing (près de l'adversaire) : combo

### STORM

Bas, bas/avant, avant + 1 poing : tornade

Bas, bas/avant, avant + 3 poings : X-abilities

Bas, bas/arrière, arrière + 3 poings : elle reste en l'air

### SPIRAL

Bas, bas/arrière, arrière + poing moyen : téléporte au-dessus adversaire

Bas, bas/arrière, arrière + poing bas : prend la place de l'adversaire

Bas, bas/arrière, arrière + pied haut : invisible  
Bas, bas/arrière, arrière + pied moyen : hyper rapide

Bas, bas/arrière, arrière + pied bas : elle fait deux fois plus mal

Bas, bas/avant, avant + 3 poings : X-abilities

Bas, bas/avant, avant + poing haut : gros poing  
Haut, bas : grab

Arrière, bas/arrière, bas, bas/avant, avant + poing haut : entoure de couteaux

### SENTINEL

Bas, bas/arrière, arrière + 3 poings : reste en l'air

Bas, bas/avant, avant + 3 poings : X-abilities

Bas, bas/avant, avant + 1 pied : lance trois poings  
En saut : poing haut + direction bas : toupie

En saut : poing moyen + direction bas : coup de poing vers le bas

En saut : pied haut + direction bas : pied hachoir

### SILVER SAMOURAI

Bas, bas/avant, avant + 3 poings : X-abilities

Bas, bas/avant, avant + 1 poing : shuriken

Bas, bas/avant, avant + 1 pied : disparaît un instant

Bas, bas/arrière, arrière + poing haut : sabre de feu  
Bas, bas/arrière, arrière + poing moyen : sabre de glace

Bas, bas/arrière, arrière + poing bas : sabre électrique

### OMEGARED

Bas, bas/avant, avant + 1 pied : saute loin en frappant

Bas, bas/avant, avant + 1 poing : prise de loin

Bas, bas/avant, avant + 3 poings : X-abilities  
Rasta

## FORMULA ONE (PC-CD)

Pour bénéficier des cheats, vous devrez sauvegarder le jeu avec l'un des noms suivants.

SPEEDY Les circuits bonus sont disponibles

MUZFRANK Change les voix du jeu

ASHCAKES Mode "Lave"  
Francis

## TOTAL ANNIHILATION (PC-CD)

Pour ceux qui en ont marre de prendre des missiles nucléaires sur la tronche, voilà un petit truc : si vous apercevez un missile nucléaire qui arrive sur votre base, appuyez vite sur "F2" et sauvegardez votre partie. Puis chargez la partie précédemment sauvegardée, et là ô miracle, le missile nucléaire a disparu. Eh oui, le jeu ne tient pas compte du missile lors de la sauvegarde.

Mais attention, cela a aussi un désavantage : si vous sauvegardez avant que le missile que vous venez d'envoyer n'explose, eh ben... lors du chargement il aura disparu ! Et avouez qu'il serait bête de gâcher une telle arme.

Syl

## THE LAST EXPRESS (PC-CD)

Rempotez un combat sans problèmes. Quand la confrontation s'engage, faites un clic droit, cliquez sur l'horloge de l'œuf (sans changer l'heure) pour reprendre la partie. Renouvelez l'opération cinq fois de suite, vous passerez le combat sans problème.

Florent

## CONSTRUCTOR (PC-CD)

Voici une astuce pour ce jeu. Si vous voulez faire partir facilement les voyous qui embêtent vos locataires en jetant des poubelles, sélectionnez un contre-maître et choisissez de faire exploser la maison en question. Dès qu'il pose sa dynamite, cliquez sur la main (tableau de droite) pour le stopper avant l'explosion, les voyous s'enfuient.

Boba Felt

## SHADOW OF THE EMPIRE (PC-CD)

1. Comment avoir beaucoup de vies ?

Éditez votre sauvegarde. Celle-ci porte le nom de votre pilote (\*.SOE).

Ce que vous allez changer est le nombre de vies dont vous disposez au début d'un scénario. Je vous conseille de mettre au maximum 255 vies, c'est-à-dire FF en hexadécimal (si vous mettez 06 hexa, vous aurez 7 vies, ...). Le nombre de vies est égal à votre valeur + 1. Voici les différents offsets en fonction du scénario :

BATTLE OF HOTH	80 (50)
ESCAPE FROM ECHO BASE	84 (54)
THE ASTEROID FIELD	88 (58)
ORD MANTELL JUNKYARD	92 (5C)
GALL SPACEPORT	96 (60)
MOS EISLEY, BEGGAR'S CANYON	100 (64)
IMPERIAL FREIGHTER SUPROSA	104 (68)
SEWERS OF IMPERIAL CITY	108 (6C)

XIZOR'S PALACE 112 (70)

SKYHOOK BATTLE 116 (74)

2. Comment modifier le nombre de challenges réussis ?

Éditez votre sauvegarde. Celle-ci porte le nom de votre pilote (\*.SOE). Voici les différents offsets en fonction du scénario :

BATTLE OF HOTH	360 (168)
Maximum 3/3 (03)	
ESCAPE FROM ECHO BASE	364 (16C)
Maximum 10/10 (0A)	
THE ASTEROID FIELD	368 (170)
Maximum 6/6 (06)	
ORD MANTELL JUNKYARD	372 (174)
Maximum 12/12 (0C)	
GALL SPACEPORT	376 (178)
Maximum 15/15 (0F)	
MOS EISLEY, BEGGAR'S CANYON	380 (17C)
Maximum 12/12 (0C)	
IMPERIAL FREIGHTER SUPROSA	384 (180)
Maximum 10/10 (0A)	
SEWERS OF IMPERIAL CITY	388 (184)
Maximum 9/9 (09)	
XIZOR'S PALACE	392 (188)
Maximum 10/10 (0A)	
SKYHOOK BATTLE	396 (18C)
Maximum 0/0 (00)	

3. Comment modifier le temps qu'il a fallu pour un scénario ?

Éditez votre sauvegarde. Celle-ci porte le nom de votre pilote (\*.SOE). Le temps est codé sur 4 chiffres hexa (ex : 05 0F). Afin d'obtenir le nombre de secondes nécessaires pour terminer un scénario, il suffit d'inverser les 2 octets et de transformer le résultat en décimal. Voici les différents offsets en fonction du scénario :

BATTLE OF HOTH	320-321 (140-141)
ESCAPE FROM ECHO BASE	324-325 (144-145)
THE ASTEROID FIELD	328-329 (148-149)
ORD MANTELL JUNKYARD	332-333 (14C-14D)
GALL SPACEPORT	336-337 (150-151)
MOS EISLEY, BEGGAR'S CANYON	340-341 (154-155)
IMPERIAL FREIGHTER SUPROSA	344-345 (158-159)
SEWERS OF IMPERIAL CITY	348-349 (15C-15D)
XIZOR'S PALACE	352-353 (160-161)
SKYHOOK BATTLE	356-357 (164-165)

4. Comment changer le niveau de difficulté ?

EASY	01
MEDIUM	02
HARD	03
JEDI	04

Éditez votre sauvegarde. Celle-ci porte le nom de votre pilote (\*.SOE). Ensuite placez une des valeurs pré-citées à l'offset 12 (0C).

## 5. Cheat Codes

Vous pouvez obtenir un secret, lorsque vous terminez le jeu et que vous avez trouvé tous les Challenges (voir rubrique n° 2 pour modifier le nombre de Challenges réussis). Il y a 4 secrets, un pour chaque niveau de difficulté. - SECRET 1

Lorsque vous êtes à pied, tenez enfoncée la touche de changement de vue caméra pendant plus de 5 secondes, et vous pourrez jouer dans un mode un peu particulier (mode plan en 3D avec vue supérieure, tous les objets et personnages étant symbolisés par des points).

### - SECRET 2

Lors de la bataille spatiale Skyhook, tenez enfoncée la touche de changement de vue caméra, pendant plus de 5 secondes et vous changerez alors de vaisseau. Vous allez d'abord avoir un X-Wing et si vous refaites la même opération une seconde fois, vous obtiendrez un Tie Fighter. Refaites simplement une troisième fois l'opération pour obtenir à nouveau votre vaisseau de départ. - SECRET 3

Lorsque vous êtes à pied, tenez enfoncée la touche qui vous met accroupi pendant plus de 15 secondes. Vous serez alors momentanément invincible (env. 30 sec) et vous aurez toutes les armes avec 100 munitions (Laser, Flame, Pulse, Seeker, Disruptor, Stunner).

### - SECRET 4

Si vous réussissez à terminer le jeu en mode Jedi, alors les Wampas (les bons-nommes des neiges) ne vous attaqueront plus, ils seront vos amis.

Thomas

## FALLEN HAVEN (PC-CD)

Voici quelques cheat codes.

Lancez le jeu avec la commande suivante : **FALLEN.EXE - x** où x représente l'un des codes qui suivent :

- MQCASH Active la possibilité d'augmenter ou de diminuer vos crédits avec Ctrl+ et Ctrl-  
- MQWIERTSTUFF Donne accès à deux unités secrètes.

Valium

## TUOK (PC-CD)

Pendant une partie, faites Echap et allez dans Enter Cheat, puis tapez :

DDDNSTBRI	Invincible
THMSCLS	Toutes les armes
NGLCKCK	Toutes les clés
BKSTRD	Voler
JIINNCK	Disco mode
JFFSPNGDNBRG	Vies infinies
GNNTRTMMT	Toute la carte
RBCHN	Grosses têtes

Andrei

## POD (PC-CD)

Salut, j'ai encore des cheats pour Pod. Sur le menu de choix de course, tapez MIRROR,

vous aurez ainsi tous les boutons en mode inverse en cliquant sur le bouton qui apparaîtra sur le menu Paramètres (réglages de la voiture). Tapez donc aussi DURAL, ainsi vous aurez 150 à l'Accélération, 100 aux Freins, Adhérence, Braquage et 200 à la vitesse. Avec ROCKET. Vous aurez 400 points pour créer une voiture (contre 300 normalement). Amusez-vous BIEN.

ABU

## JEDI KNIGHT (PC-CD)

Pour ceux qui n'aiment pas le vert, ou si vous êtes un Jedi noir intéressé par un sabre rouge, voici une astuce qui permettra de changer la couleur de votre sabre laser. Avec un éditeur hexadécimal, éditez votre fichier de sauvegarde (qui se trouve dans le répertoire JEDI KNIGHT \ PLAYER \ nom de votre personnage) et allez à la fin de ce fichier. Vous trouverez à deux reprises la chaîne suivante : **sabergreen1.mat** **sabergreen0.mat**.

- Remplacez chaque "sabergreen" par :  
saberyellow pour un sabre jaune  
saberblue pour un sabre bleu  
saberpurple pour un sabre violet  
saberorange pour un sabre orange  
saberred pour un sabre rouge  
saberddred pour un autre sabre rouge

- Voici maintenant un moyen pour posséder des sorts lumineux et obscurs à la fois (en multijoueur uniquement).

Créez un personnage pour le mode multijoueur, sauvegardez-le et éditez-le ensuite avec un éditeur hexadécimal (vous trouverez ce fichier dans le même répertoire que les sauvegardes sous le nom de : nom du perso.mpc). Recherchez la chaîne "xx value" où xx correspond à :  
21 pour le sort saut (force)  
22 pour le sort célérité  
23 pour le sort vision  
24 pour le sort préhension  
25 pour le sort guérison  
26 pour le sort persuasion  
27 pour le sort aveuglement  
28 pour le sort absorption  
30 pour le sort télékinésie  
31 pour le sort paralysie  
32 pour le sort éclairs foudroyants  
33 pour le sort destruction.

Après chacune de ces chaînes, vous trouverez "x.000000" où x correspond au nombre d'étoiles allouées à ce sort. Attention ! pour que cela fonctionne, il faut que le nombre d'étoiles allouées du côté lumineux et du côté obscur soit le même. Ensuite, vous pouvez distribuer vos étoiles, dans les sorts que vous voulez, mais vous ne disposez que de 3 étoiles par grade. Ex : si vous êtes un Jedi lord vous disposez de 24 étoiles (3 x 8 = 24). Si vous allouez plus d'étoiles que vous n'en avez, le programme supprimera le surplus.

Jet d'Aie

## OUTLAW (PC-CD)

Quelques codes de plus pour ce jeu.  
OLOPEC Ajoute de l'essence pour la lampe  
OLGUSHER Essence infinie pour la lampe  
ILIMYELLA Invincibilité  
OLSCORE Passe au niveau d'après  
Florent

## ALIENS' PARADISE 1.28 (PC-CD)

Voici deux cheat codes pour le jeu du CD88 (dans \DATA\DOS\JEUX\GREGORY.ZIP).

Tapez ces codes pendant une partie.  
GRE Pour remonter votre énergie au maximum  
FIN Pour voir la fin du jeu.  
Gregory

## CIVNET (PC-CD)

Truc pour cette version de Civilization pour DOS, Win 3.x et Win95.  
Juste après avoir choisi votre civilisation, si vous appuyez sur Retour puis le resélectionnez, vous aurez 2 connaissances supplémentaires.  
Loti Stone

## MOTO RACER (PC-CD)

Comment obtenir une soucoupe volante ?  
Dans la course WEST WAY, après le premier Checkpoint et après la descente qui suit, arrêtez-vous près de l'entrée du village EL PATIO. Vous pourrez alors entendre une étrange musique et apercevoir une soucoupe volante se poser.

Valium

## FIFA 97 (PC-CD)

Voici une astuce pour FIFA 97 version complète, et sans doute la démo.  
Si vous ne réussissez pas à dégager le ballon quand il est à votre gardien, alors retournez au menu sélection des commandes et mettez-vous en mode démo. Retournez au match, laissez le gardien dégager le ballon, puis retournez (encore une fois) au menu sélection des commandes, reprenez votre équipe et voilà.

Le Footeux

# Tips, codes, astuces sur le 3615 Joystick

# En détresse

GABRIEL LOPEZ

**Votre princesse n'arrête pas de crasher sa citrouille dans les souterrains ?**

**Votre chauffeur ne sait plus slalomer entre les poteaux en béton ? Arrêtez les tabloïds et essayez une cure de En Détresse... Soyez bon, grand et généreux...**

**Aidez votre prochain, en répondant à ses questions, et vous pourrez en poser à votre tour. Trop chouette, la vie ! Vite, écrivez à : En Détresse, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.**

## TIMELAPSE (PC-CD)

Amis joueurs, je suis coincé dans Time-lapse. J'ai passé l'Égypte sans problèmes et j'ai résolu toutes les énigmes du monde Maya. Puis j'ai récupéré la boîte génétique et la hachette, mais je suis coincé dans la grotte et n'arrive pas à ouvrir la grille. Bien qu'ayant compris le principe, je ne trouve pas la combinaison d'objets. Et le pire, c'est que je n'ai trouvé aucun indice dans le jeu qui me donne cette combinaison, malgré plusieurs tentatives. J'ai donc essayé le monde Anasazi, mais avec le même résultat. J'ai la boîte génétique, mais je n'ai pas trouvé la combinaison de feuilles pour sortir de ce monde. Merci de m'aider à finir ce jeu en me donnant ces combinaisons, et aussi l'endroit où se trouvent leurs indices, pour m'éviter de sombrer dans la folie. À charge de revanche.

Réf.: N°9003, Jean-Philippe

ouvrir des portes dans les catacombes et me donne accès aux autres sortes de magie. Lorsque je reviens, il me sort le même disque : "Tu dois effectuer ton pèlerinage". Je vous en supplie, sortez-moi de là. Où dois-je aller et que faire ? Merci d'avance.

Réf.: N°9006, Yves



## Réponses

### DARKSUN 2 (PC-CD)

Réf.: N°7701, Dromadaire Man

Tout d'abord, mes plus profonds remerciements à Little Witch qui m'a permis de finir Anvil of Dawn. Pour réparer la tapisserie chez les Janns, il faut de la teinture (chez Notaku à Tyr pour 5000ç ou gratuitement dans le coffre entre les tapisseries), et du fil. L'éventail permet d'activer la tapisserie lorsqu'elle est réparée. La tapisserie de gauche est activée par un charbon ardent pris dans le brasero au sud-ouest de la pièce. Le fil provenant de la robe d'un Templier : le seul vêtement qui fasse l'affaire est celui d'Asim Drac, l'espion Draxan qui campe au sud des tentes Janns. Vous aurez l'occasion de récupérer sa tunique lors d'une mission que vous confie Magnolia, en le tuant ou en le faisant déguerpir. Quand la tisseuse vous aura mentionné les ingrédients, examinez la tunique (clic-droit) et utilisez-la (clic-gauche sur la tête étoilée), le fil apparaîtra à vos pieds.

Oone

### BETRAYAL AT KRONDOR (PC)

Je suis bloquée dans la mission 7 "The Long Ride" où il faut détruire la Rift Machine des Moredhels. Je suis tombée une fois sur eux, et ils m'ont envoyée chercher une pièce de rechange, le Waani, que j'ai récupéré. Où dois-je le retourner, je ne retrouve plus la machine nulle part ? Si quelqu'un pouvait me donner une direction simple à suivre à partir d'un PNJ : Craig, Squire Philip, Duke Martin, Moraewulf, les gobelins du pont au mot de passe, les cadavres des Pantathians par exemple. Merci d'avance.

Réf.: N°9004, Yves, Oone

### SHIVERS (PC CD)

Dans Shivers, je n'arrive pas faire fonctionner la boîte à musique. Je cherche aussi le secret caché dans le livre des hiéroglyphes de l'Égypte à la page 17 et je ne le trouve pas. Merci à la personne qui pourra m'aider.

Réf.: N°9005, Jean-Thibaut.

### ULTIMA 6 (PC)

Réf.: N°7703, Adrien

Pour améliorer les performances de magicien de l'Avatar ou d'un autre PJ disposant de quelques points de sorts (lolo, Shamino), il lui faut (1) monter de niveau pour avoir accès aux niveaux de sorts supérieurs, (2) augmenter son intelligence pour avoir une réserve de mana suffisante, (3) acheter les sorts voulus pour les mettre dans son spell-book (et donc, zéro, lui en achetant un s'il n'en a pas). Une fois un shrine libéré, vous

## ? Questions

### ULTIMA UNDERWORLD 2, BLADE RUNNER (PC-CD)

Dans Ultima Underworld II, je suis dans le tout premier monde (la tour des Gobs), le ménage est fait et j'ai délivré le prisonnier, mais où est la gemme noire qui me permettrait d'activer une autre face du gros prisme des sous-sols pour continuer l'aventure ? Beaucoup plus récent, dans Blade Runner Acte 4, "Ray MacCoy, criminel dangereux et armé..." : On m'accuse d'avoir tué Izo, mon spinner a disparu, un inconnu squatte mon appart, je zone dans les égouts sans trop savoir qui ou quoi chercher, poursuivi par les flics, les rats, les zombies... Que dois-je faire pour voir la suite de ce jeu beau à tomber par terre ?

Réf.: N°9001, Oone

### DAGGERFALL (PC-CD)

Dans Daggerfall, je n'arrive pas à trouver la corne de Licorne dans le château de Nufalga (Shedungent). J'ai déjà recommandé le jeu à cause de ça, je pensais que c'était un bug et je suis de nouveau confronté au même problème... Où est la corne ? Est-ce un bug ? Aidez-moi par pitié, ou je vais devenir fou... Au secours !!!!

Réf.: N°9002, Bernard

### ULTIMA 8 (PC-CD)

Alors qu'un nouveau Ultima arrive, je n'ai toujours pas fini le 8<sup>e</sup> épisode. Voilà, je suis nécromancier apprenti. Je suis allé dans les catacombes parler aux nécromanciers morts. À mon retour, ils me donnent une clef pour faire un pèlerinage. Elle me sert à

pouvez lui parler, et alors, on vous proposera de méditer. Répondez : "Yes" et tapez la mantra du shrine, si vous avez l'expérience suffisante, vous montez de niveau et trois points répartis suivant le shrine choisissent s'ajoutent à vos caractéristiques. Pour augmenter l'intelligence, le shrine de l'honnêteté à Moonglow est le meilleur (+3). Les gens qui vous vendront des sorts : Rudyom à Cove (attention au fire Drake !!), Horance sur une petite île au nord de Skara Brae, Xiao sur la pointe nord de Moonglow (c'est la seule à proposer le huitième cercle), un will'o'wisp dans la forêt de Yew pour le sort d'Armageddon (sauvegardez avant d'utiliser, sort spectaculaire mais totalement inutile), et un petit malin à l'est de Yew (20°N 3°E) qui se planque tellement bien qu'il vaut mieux arriver par la mer et la rivière au nord : Nicodemus. Et quelqu'un d'autre peut-être, car il me manque encore des sorts.

One

## HEIMDALL 2 (PC)

Réf. : N°8002, CRO

Comme vous ne précisez pas trop votre problème, voici un survol du 6<sup>e</sup> chapitre : commencez par parler au vieillard, puis prenez la deuxième porte à gauche. Récupérez tous les objets. Une fois que vous avez en votre possession le parchemin, l'armure, le miroir et le casque à tête de mort, vous pouvez jeter votre casque. Prenez le passage. Une fois dans la grande salle, récupérez le talisman et sortez. Allez à la porte devant vous et tirez dessus avec une arme de jet. Même opération pour l'autre. Une fois le talisman pris, allez à la salle de droite en entrant. Là, vous devez vous faire tuer par le ver géant et pas par la statue (valable pour les deux personnages). Entrez dans le nouveau passage et ramassez tout. Sortez et dirigez-vous vers le premier passage à gauche. Prenez la couronne de la déesse de mort et mettez-la sur ta tête. Maintenant, rentrez dans le cercle. Vous allez être jugé. Prenez le talisman et dirigez-vous vers la dernière porte à droite. À présent, pour la déesse de lumière, il faut aller sur les dalles et le chemin se formera sous vos pieds, en même temps que vous avancerez. Prenez le symbole et utilisez le même système pour repartir. Allez en face de vous, dans le bosquet vous trouverez les graines suivantes. À présent, rendez-vous en salle du conseil, placez les divers symboles dans les emplacements devant la salle. Pénétrez dans la salle, récupérez la rune et placez le miroir sur le joyau. Vous n'avez plus qu'à prendre le Ro'geld puis allez voir Ander. Parlez-lui, prenez son symbole et allez à Her ker'yn, donnez le symbole. Bonne chance pour la suite !

Vyes

## MYST (PC-CD)

Réf. : N°8003, Ma Gyver

Voilà la procédure à suivre, en partant de la cheminée qui mène à la pièce secrète quand on dessine le croquis sur la plaque. J'espère qu'elle vous permettra de détecter ce que vous oubliez. Une fois dans la pièce secrète, vous devez choisir entre la feuille rose, la feuille bleue ou le livre vert. N'écoutez pas les conseils de Sirrus et Achenar et prenez le livre vert. Atrus va parler. Une fois son speech terminé, cliquez sur lui pour vous téléporter à Dunny. Il va vous demander une feuille blanche, qu'il faut lui donner. Atrus part puis revient et vous donne un livre pour retourner dans la bibliothèque de Myst. Une fois de retour, regardez les livres bleus et roses, voilà la fin...

Surta

## LIGHTHOUSE (PC-CD)

Réf. : N°8604, François

La pièce n° 2 du canon se trouve dans le lac de lave. Rendez-vous dans la salle des vannes, ensuite sur la plate-forme dominant la lave. À droite, réparez le pont avec le parapluie. Utilisez la sphère ascenseur pour descendre sous la lave. Utilisez la main mécanique pour tourner quatre robinets en forme de flèche. Ne touchez pas aux symboles circulaires. Tournez la première flèche, la 2<sup>e</sup>, la 4<sup>e</sup> et la 6<sup>e</sup>. Le cône de métal s'ouvre : prenez l'objet qui s'y trouve. Remontez en replaçant les robinets dans leurs positions initiales. Et vous avez presque terminé le jeu...

M. Claude

## ZORK NEMESIS (PC-CD)

Réf. : N°8706, Cédric

Pour passer l'épreuve dans le conservatoire, notez tout d'abord la disposition des instruments de l'orchestre en regardant le tableau sur le mur. En plaçant les instruments selon cet ordre, Sophia parle et donne un code à base de notes CDBEG. Allez ensuite dans la salle du piano et prenez le diapason dans le petit coffre sur la table ; enclenchez le diapason dans la boîte sur le piano. Appuyez sur la touche du son La. Prenez la clé qui tombe dans le piano. Mettez cette clé dans le trou de la lampe sur le bureau pour faire apparaître un plan. Prenez les deux disques à côté de la table, et écoutez-les sur le gramophone de la salle pratique. Sur celui qui est vert et bleu, repérez quels sont les instruments qui jouent "conclusery fanfare". Si je me souviens bien, les instruments à reproduire pour la fanfare sont : popperker, nambino, popperker, wertmezer et violon. Normalement, la fanfare devrait être correctement jouée maintenant. Dans le château, récupérez le sac à poudre à canon au pied de l'armoire dans la chambre de Lucien Kaine.

Dans le salon, tournez l'oreille de la statue du chien pour qu'il se charge ; ouvrez le panneau arrière, mettez la poudre ; appuyez sur la queue du chien pour qu'il tire. Allez dans la salle dont la porte a explosé. Dans le meuble intitulé "bataille en cours", rentrez le code "10-1-9-6-12" : ceci arrête la bataille en cours. Dans le Palais de Kaine, allez dans la salle de jeux, tirez chaque coup de billard et notez les différents résultats. Dans la salle d'armes, prenez le thadium et mettez-le dans son étui. Allez ouvrir la grande porte du Hall pour aller dans le char, et déposez le thadium dans le tube à l'arrière du char avant que le décompte ne soit terminé. Sinon, feu d'artifice garanti ! Entrez ensuite les codes 1 et 3 du billard.

Tbf, GRIMZELDY

## PHANTASMAGORIA (PC-CD)

Réf. : N°8606, Lou

Lou, pas de panique je suis là. Si tu n'as pas dans ton inventaire le chapelet ou le crucifix, il te faut donc aller les chercher. Mais pour cela, il faut que tu recommences le chapitre 7 du début. Va dans la crypte (que tu trouveras en fouinant dans les passages secrets) et prends le chapelet sur la tombe de MARIE, puis prends tous les autres objets que tu dois avoir (le livre des incantations, un objet tranchant, l'ornement de Noël). Puis commence la course poursuite jusqu'à la chambre rituelle, condamne la porte après être entré, descends les escaliers, puis pose le livre sur l'autel, va près du corps de Carno, arrache-lui le talisman des mains, retourne auprès de l'autel, pose le talisman sur le livre des incantations. Utilise l'objet tranchant sur toi, et pose le chapelet sur le livre des incantations.... Ouf ! c'est fini. Enfin, si tu te rappelles un peu ton latin...

PSYCHO PITBULL

## TOONSTRUCK (PC-CD)

Réf. : N°8906, Gigi

Ben, c'est vrai que t'es pas très doué. (Mais non, je blague !). Heureusement, j'ai la solution à ta colle, c'est même assez facile : les livres correspondent à l'énigme de l'oiseau. Donc, l'ordre à utiliser est : bleu 1, rouge 1, rouge 3, bleu 2, bleu 3, rouge 4, rouge 2, bleu 4 et voilà. Bonne continuation ! Tu verras, c'est cool aussi après.

Jean

**7 jours sur 7  
24 heures sur 24**  
Soluces et aides de jeu sur le  
**3615 Joystick**

La Coupe du monde  
en France  
c'est en juin 1998

Les Astuces,  
les Soluces,  
c'est dès maintenant

sur 3615  
JOYSTICK