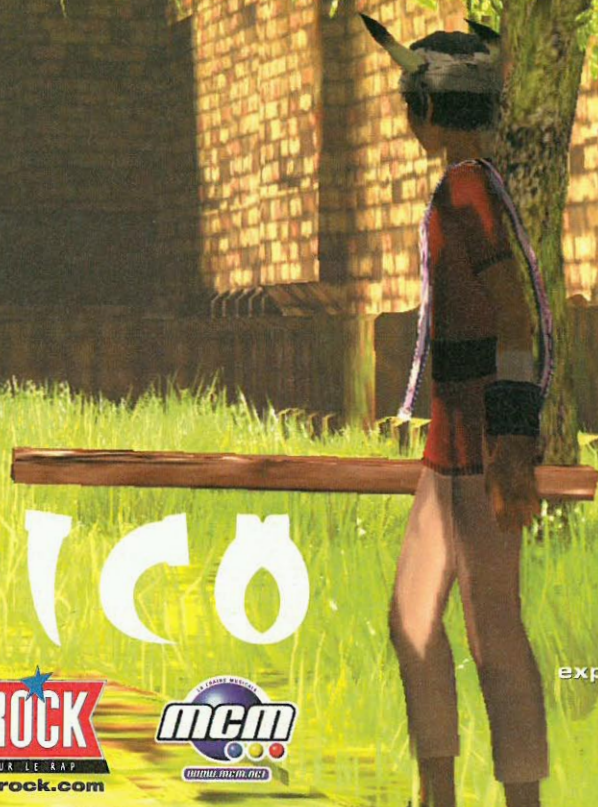


Joypad

N° 120 juin 2002

LA SOLUTION INTEGRALE



ICO

- Les énigmes expliquées pas à pas
- Les conseils
- Les astuces
- Les secrets
- La carte

SKYROCK
PREMIER SUR LE JAP
www.skyrock.com

LE JAPON EN DIRECT
mcm
MUSIC MCM MCM

complément gratuit à Joypad 120. Ne peut être vendu séparément.

D

ifférent, le jeu ICO l'est incontestablement, et dans bien des domaines : environnement, présentation, univers, ambiance, et surtout l'idée du « tout en 2 ». ICO, ce n'est pas un voyage en solitaire mais bien un jeu « à quatre mains », qui saura clairement vous dépayser. À moins que vous ne retrouviez le sort cruel du commun des joueurs : être bloqué. Cette soluce saura donc défaire les situations les plus désespérées, histoire de perpétuer la magie et l'enchantement. Pour prendre Yorda en main... et ne plus la lâcher.

Sommaire

SOLUCE ICO

CONSEILS	3	Retour au cimetière	16
À LA RENCONTRE DE YORDA	6	La cascade (+ quête secrète)	17
Du vieux pont au chariot	8	De la gondole au château d'eau	19
La grue	9	La tour Ouest	21
La salle aux vitraux	10	Vers la sortie	23
Domaine du cimetière	10	LE DESTIN D'ICO	24
Du moulin à vent au jardin arboré	12	Les 53 démons	28
Colonne en pierre	12	La reine (combat final)	28
La tour Est	14	CARTE DE LA FORTERESSE	31



ICONSEILS

ICO est un jeu particulier au sens où il possède l'interface la plus simplifiée possible, sans aucun élément susceptible de perturber le joueur. Il n'empêche que certains grands principes de jeu doivent être connus pour en tirer le meilleur parti.

Notre soluce :

• ICO est une histoire enchantée, mais c'est avant tout une longue et périlleuse suite de casse-tête. Un monde onirique et de toute beauté, certes, mais une succession d'énigmes et de petits événements agitateurs de neurones. Ainsi, sans vouloir trahir l'histoire ou la poésie du jeu, nous avons choisi logiquement de diviser cette soluce en grandes parties, avec des séquences qui précisent les façons de compléter chaque problème posé, l'un après l'autre. La progression dans le jeu est notamment marquée par ces grandes étapes où Yorda ouvre des portes grâce à son pouvoir sacré (1).



• Les noms de domaines que nous avons indiqués pour certaines étapes de la soluce correspondent à ceux alloués à certaines sauvegardes. Notre configuration de touches est celle proposée par défaut dans le jeu.

I comme Ico :

• ICO est un jeu vert, très vert... vert comme vertige : une épreuve



pour les nerfs des acrophobes, face à cette succession d'étapes où l'on retiendra souvent son souffle, suspendu au-dessus du vide. Heureusement, ayez bien en tête que le personnage d'Ico, même après un saut magistral, se rattrape toujours où il peut. Ne sous-estimez pas sa puissance avant de bondir : il se rattrape souvent in extremis, mais il se rattrape... (2)

• Lorsque Ico fait un faux pas près d'une bordure, il s'y rattrape automatiquement. De même lorsqu'il « lâche » volontairement un rebord ou une corniche (en utilisant ⊗ lorsqu'il y est suspendu), il attrapera automatiquement le rebord inférieur s'il existe (3). Pour remonter ensuite, dans tous les cas, il suffit d'utiliser ⊕. À noter



qu'une chute, même brutale, n'est pas forcément fatale pour Ico, mais de très haut, c'est la mort assurée.

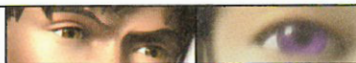
• Concernant les interactions avec les objets : Ico peut soulever la plupart des petits objets disséminés dans le jeu avec la touche Action (⊙) (4). Pour les lancer, il faut nécessairement marcher avec et appuyer en même temps sur ⊙. Pour pousser ou tirer des caisses, utilisez la combinaison Direction + ⊙ (5). Pas mal d'actions possibles sont « inutiles » pour la progression dans le jeu proprement dite, mais libre à vous d'exploiter ces interactions à votre guise, comme le duc : vous êtes libre...

À deux, c'est mieux !

• On pourrait aisément qualifier ICO de jeu « à quatre mains », ou presque : Ico agit, tandis que Yorda se contente le plus souvent de l'aiguiller. La touche R1, pour appeler Yorda ou la prendre par la main, doit en tout cas devenir votre touche de prédilection ! (6)

• Tâchez de vous séparer au minimum de Yorda. Déjà par respect





pour l'esprit du jeu. Ensuite, parce que très souvent, Yorda pourra vous indiquer des points importants du décor, parfois d'un geste ou un mot, ou bien en se déplaçant près d'un élément-clé. Soyez attentif, vous obtiendrez bon nombre d'indices utiles à votre progression en l'observant (7). En attendant, lorsque vous décidez de vous séparer de Yorda, assurez-vous de le faire à un endroit où vous pourrez revenir facilement en cas de coup dur. Ne la laissez pas seule trop longtemps, sauf si vous n'avez vraiment pas le choix, ce qui arrivera parfois. Les développeurs ont bien fait les choses : dans ce cas-là, les démons ne viendront a priori pas l'embêter...

- Si le vide vous sépare et que Yorda refuse toujours de sauter, c'est que vous êtes mal placé, ou pas suffisamment près du bord pour la rattraper aisément après son saut. Efforcez-vous de toujours vous placer à l'extrémité d'un élément pour l'appeler et espérer un saut de sa part (8). Pour tirer Yorda vers vous lorsque vous la tenez à bout de bras au-dessus du vide, vous avez le choix entre R1 + Direction, ou bien plus simplement ⊕ (9). Lorsque vous appelez Yorda, pour vous faire comprendre que vous rejoindre lui est pour l'instant impossible, elle fera entendre une



brève parole sonore. Il faudra alors trouver le truc...

- Deux types d'attitudes de Yorda sont affectés à la touche R1 : lorsque vous l'appellez, elle vient vers vous (descendant des échelles, des marches, etc.), et continuera le plus souvent à vous suivre tant que vous continuerez à vous déplacer. En revanche, si vous la prenez par la main et la relâchez à un endroit, sans l'appeler, elle restera en général immobile jusqu'à un prochain appel de votre part. Yorda vous suivra ainsi parfois malgré vous, et la seconde technique devra s'imposer pour éviter que cette blanche brebis « s'égare » un peu partout. Sachez enfin que Yorda est un être « vivant » animé de velléités, et que vous ne pourrez clairement pas tout contrôler...

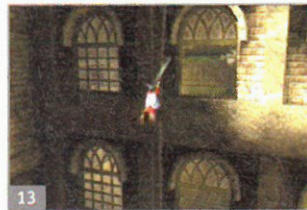
Quelques principes de jeu :

- Lorsque Yorda active les portes sacrées, tous les démons qui vous menacent sont éliminés à cette occasion. Un principe à connaître qui peut vous éviter bien des fastidieux combats (10).
- Il n'est pas possible de monter sur un promontoire ou à une échelle avec un objet.
- Yorda ne peut absolument pas descendre ou monter aux chaînes. Elle ne s'assiera pas plus sur



les divans si des démons sont encore présents dans la zone.

- Lorsque Ico se trouve sur une chaîne ou un élément vertical (tube, échelle...), si vous faites ⊕ (Saut) alors que sa posture est statique, il sautera systématiquement vers l'élément qui se trouve placé dans son dos (11 et 12). Une alternative bien utile au balancement (⊙ maintenu appuyé). Vous avez donc le choix entre deux techniques lorsque vous êtes accroché à une chaîne, face à un promontoire élevé : ou bien monter au point le plus haut de la chaîne et utiliser ⊕ lorsque vous tournez le dos à l'élément en question, ou bien vous mettre face à lui et vous balancer, en vous élançant au bon moment avec ⊕ (13).
- Si vous vous éternisez dans une zone où effectuez des actions secondaires à outrance (sauvegardes, etc.), les démons se permettront d'apparaître de façon





aléatoire. De même, dès que vous laissez Yorda seule à un endroit et visitez les environs, vous pouvez être sûr que les monstres débarqueront à son niveau à un moment ou un autre. Mais attention à ne pas mettre trop de temps à l'enlever des griffes ennemies...

- Pour allumer une bombe avec un bâton enflammé, il suffit de mettre celui-ci en contact avec la mèche.
- Utilisez à outrance le stick analogique droit pour obtenir des angles de caméra très souples, qui vous dévoileront la configuration d'un lieu, vous permettant d'optimiser vos déplacements.

Monstres et compagnie :

- Plus que le vide, c'est aussi la menace des démons qu'il faudra combattre dans le jeu. Plusieurs sortes de spectres noirs vous donneront du fil à retordre : des petits inoffensifs ressemblant à des araignées, à d'autres pourvus de bras qui s'amuseront à kidnapper Yorda. Seuls les plus gros des démons et les monstres volants constituent une menace sérieuse pour vous et Yorda (14).
- Certains monstres ne se gênent pas pour vous filer des beignes redoutables, tandis que d'autres joueront les fourbes, tout en esquives, et profiteront de votre moindre moment d'inattention pour kidnapper Yorda dans votre dos. Pour limiter leurs fuites et esquives, acculez-les contre un mur ou dans un coin, pour les taper efficacement (15). Pendant



15

l'affrontement, prenez également soin de placer Yorda en retrait (derrière vous ou dans un angle fermé, par exemple) pour éviter des kidnappings intempestifs.

- Lorsque vous avez laissé Yorda seule, dès que vous entendez un cri étouffé et qu'une musique sinistre retentit, revenez à elle et sauvez-la in extremis des ennemis qui viennent d'apparaître. Si les monstres l'entraînent dans leur antre évanescence noir, tout n'est pas perdu : courez vous placer devant et faites R1 pour lui tendre le bras (16).
- N'ayez pas peur de taper dans le tas lorsqu'un démon tient Yorda dans ses bras : elle ne craint et ne rend pas les coups ! N'hésitez pas à enchaîner Saut + Attaque (Ⓢ) pour être efficace, surtout lorsque



16



17

vous avez affaire à des démons volants. Trois coups de bâton enchaînés les mettent aussi à terre. Apprêtez-vous à les refrapper dès qu'ils se relèvent, pour ne pas les voir s'échapper. L'épée se révélera évidemment plus efficace au moment voulu.

- Les démons sont définitivement anéantis lorsque leurs petits yeux lumineux s'éteignent. Enfin, l'ensemble des spectres ont définitivement été éradiqués du secteur lorsque les bases noires au sol « partent en fumée »... (17)

Les sauvegardes :

- Les divans présents à différents endroits du site sont des points de sauvegarde. Celle-ci est possible uniquement lorsqu'ils sont lumineux, c'est-à-dire que Yorda se trouve nécessairement à proximité. Asseyez-vous dessus (toujours du côté droit !) et appelez Yorda à faire de même (si elle ne s'assied pas d'elle-même) (18).
- Sauvegardez dès que vous le pouvez, sauf si des démons se trouvent à proximité : Yorda refuse alors de s'installer sur le divan.
- Enfin, les continues vous remettent dans le jeu soit après la dernière sauvegarde, soit au niveau des dernières portes sacrées franchies avec Yorda.



18



14



ICO



Être enfermé à jamais dans une tombe : tel semble être le peu fabuleux destin promis à Ico, un jeune garçon qui a eu le malheur d'arriver sur Terre affublé de cornes. Le sacrifice initié a pour but de protéger sa tribu des forces des ténèbres... Le jeune Ico est-il voué à devenir une statue de pierre pour l'éternité ? Sûrement pas, et c'est bien contre cela que vous allez lutter en entrant dès maintenant dans sa peau...

À LA RENCONTRE DE YORDA

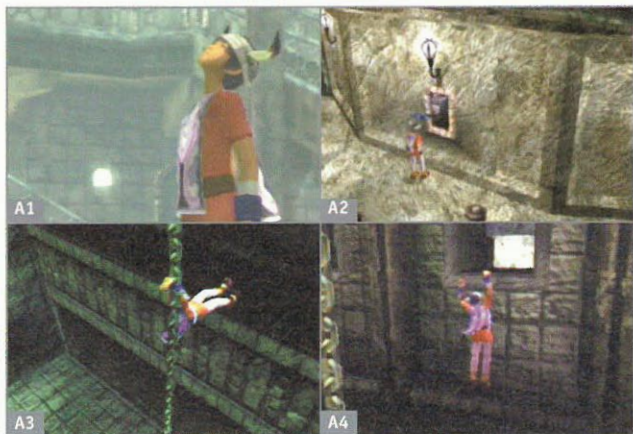
Séquence A :

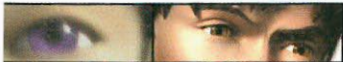
Le jeune Ico ne doit son salut qu'à la force du désespoir, qui active la chute de sa « cellule »... et sa libération (1). La crypte est vaste, les intuitions nombreuses, mais elles doivent s'arrêter à ce levier que vous trouvez en haut des escaliers principaux. Appuyez sur **○** (Action) pour déclencher un mécanisme qui libère l'ouverture située au niveau inférieur (2). Dans la pièce suivante, une chaîne vierge pendouille au plafond. Agrippez-la, puis hissez-vous pour faire face à la

partie surélevée. Balancez-vous en gardant **○** appuyé, puis appuyez sur **Ⓜ** pour atterrir dessus (3). Montez sur le rebord de l'ouverture et passez dans la salle suivante (4).

Séquence B :

À votre arrivée, grimpez à l'échelle de droite pour parcourir des escaliers sans fin, ou presque. Arrivé à une nouvelle chaîne, refaites une ascension pour continuer votre chemin dans les hauteurs (1). Surprise, au bout du périple, une présence dans une cage. Impossible d'en savoir davantage, sauf au prix d'une





possible libération (2). Les accès directs sont néanmoins inexistant. Intéressez-vous donc à la seule fenêtre débarrassée de ses barreaux et atteignez-la en vous hissant sur la corniche (3). Passez à l'extérieur et remontez sur le promontoire placé tout à droite, qui vous ramène à l'intérieur (4). Au bout du chemin, vous

trouvez un levier : actionnez-le sans attendre pour faire descendre la cage de cet « oiseau » inconnu (5).

Séquence C :

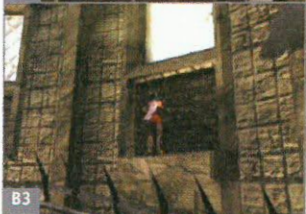
Refaîtes strictement chemin inverse. En bas, la cage surplombe désormais le rond central. Pour l'atteindre, choisissez l'échelle secondaire et parcourez la corniche jusqu'à vous trouver à sa hauteur (1). Sautez pour atterrir sur le dessus de la cage, activant sa chute... et la libération de « l'oiseau » ; un bâton enflammé tombe à l'occasion sur le sol. Yorda se présente, un être à la beauté aussi pure que son langage est mystérieux (2). Pas le temps de souffler, une force maléfique lâche aussitôt des démons noirs et menace votre nouvelle connaissance. Ramassez le bâton sur le sol et volez d'urgence à son secours avant qu'ils ne l'enlèvent (3). Désormais, Yorda, sous votre houlette, ne doit définitivement jamais être emportée par les ennemis de l'ombre. Choisissez donc de les supprimer, ou bien amenez plus simplement Yorda devant les fameuses « portes sacrées » situées derrière la cage : elle vous ouvrira la voie par la force d'un pouvoir mystérieux (4). Passez accompagné de votre amie, montez vers l'ouverture de la zone suivante et appelez Yorda pour qu'elle se hisse à son tour (5).



B1



B2



B3



B4



B5



C1



C2



C3



C4



C5



D1



D2



D3



D4

DU VIEUX PONT AU CHARIOT

Séquence D :

À l'extérieur, Yorda attire votre attention sur un banc lumineux. N'hésitez pas à prendre quelques minutes de repos : il s'agit tout simplement du premier point de sauvegarde du jeu ! (1) Reprenez-la par la main et traversez le pont sans vous arrêter : il se dérobe sous vos pas et vous manquez de tomber ; heureusement, tout est bien qui continue bien (2). De l'autre côté, deux nouvelles portes sacrées sont l'occasion de libérer les pouvoirs de Yorda. Montez ensuite sur le bouton poussoir pour ouvrir la porte escamotable et passez ensemble. L'issue suivante vous mène à une passerelle, abaissée pour l'instant. Revenez donc dans la salle, pour remarquer une caisse placée dans la fosse : poussez-la pour libérer le mécanisme qui matérialise un escalier (3). Les

démons ne tardent pas à ressurgir : prenez rapidement Yorda par la main et montez sans attendre en haut des marches (4).

Séquence E :

Suivez le chemin pour débarquer dans une nouvelle salle. Repérez la cassure dans le garde-corps et sautez en contrebas, sans votre accompagnatrice pour le moment. Escaladez la chaîne pendant en évidence, puis sautez sur la partie surélevée présentant un levier (1). Actionnez-le pour débloquer la porte qui vous sépare de Yorda. Des monstres ressurgissent à l'occasion ; empressez-vous de la protéger de leurs assauts intempestifs (2). Le ménage fait, remontez sur la partie surélevée grâce à la chaîne, puis poussez la caisse en contrebas : cela servira d'appui providentiel à Yorda pour monter. Placez-vous sur la bordure et appelez-la, pour finalement la hisser de votre côté (3).

Séquence F :

Passez à l'extérieur et grimpez les escaliers successifs jusqu'à atteindre une grande terrasse, où de nouveaux monstres se manifestent encore (1). Une fois le champ libre, empruntez le passage menant à une échelle (2). Descendez avec Yorda, puis suivez le rail vers la droite jusqu'au wagonnet. Montez dessus et actionnez son levier ; pour le déplacer, il suffit de garder appuyé et d'imprimer la direction voulue. Faites monter Yorda à bord et parcourez le rail jusqu'au bout (3). Montez alors sur le promontoire et hissez Yorda : une nouvelle opportunité de sauvegarde vous est donnée.



F1



F2



F3



E1



E2



E3



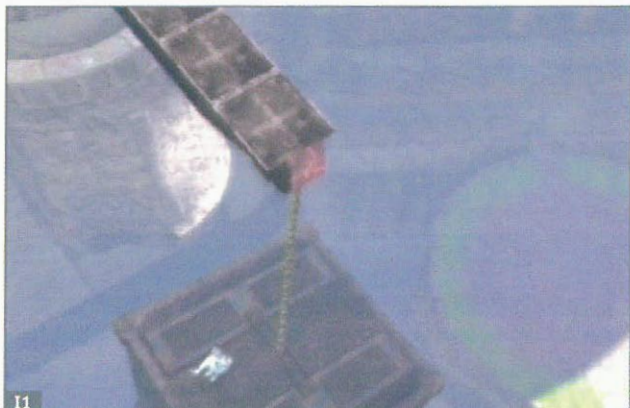
G1



G2



G3



I1

partie opposée par quelques trac-
tions vers la droite, jusqu'à atteindre
un levier (3).

Séquence H :

Lorsque vous l'actionnez, un bras de
grue déplace une large caisse au-
dessus du vide. Pas suffisant néan-
moins pour atteindre Yorda. Escaladez
donc la paroi de droite grâce aux
minces rebords, pour atteindre la
plate-forme supérieure (1). De là part
le bras du mécanisme qui tient la
caisse. Atteignez son extrémité puis
descendez grâce à la chaîne sur le
sommet de la caisse (2). Vous pouvez
maintenant appeler Yorda pour qu'elle
vous rejoigne (3).

Séquence I :

Impossible pour elle de monter la
chaîne. Faites donc seul chemin



I2

inverse pour retourner au levier :
actionnez-le à nouveau pour dépla-
cer la caisse comme il se doit (1).
Yorda se trouve alors face à un ter-
plein circulaire. Revenez sur la caisse,
toujours par l'intermédiaire du
bras de grue, puis sautez sur le ter-
plein. Placez-vous suffisamment au
bord pour que Yorda daigne sauter
lorsque vous l'appellerez (2). Activez
ensuite le levier présent pour vous
créer un raccourci dans le domaine,
en reconstituant une passerelle.

LA GRUE

Séquence G :

Passer les hautes marches suivantes,
puis franchissez la brèche avec de
l'élan. Appelez ensuite Yorda à faire
de même : d'un saut imprécis, elle se
rattache à la bordure et vous n'avez
qu'à la hisser de votre côté (1). Le
chemin est sans issue, mais vous
remarquez un tube métallique sur la
muraille, auquel il est possible de se
cramponner (2). Rejoignez donc la



H1



H2



H3

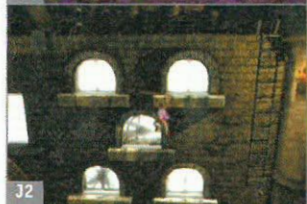
LE COUP DE FIL
QUI SAUVE !

0 892 687 500

les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min



LA SALLE AUX VITRAUX

Séquence J :

Passer à présent l'ouverture près du divan (1). Dans cette vaste salle à plusieurs niveaux, rejoignez la façade opposée pour remarquer des fenêtres dont les rebords sont accessibles. Escaladez celles de droite (2), et montez jusqu'à atteindre une échelle qui vous mène sur une poutre. Suivez-la pour vous trouver à la hauteur d'un large lustre suspendu. Sautez dessus, puis donnez un coup de bâton sur la chaîne qui le retient (3) : elle cède, entraînant la chute du lustre sur le pont qui, assurément, en devient fragilisé.

Séquence K :

Redescendez vers Yorda. Pour rejoindre le niveau inférieur avec elle, repassez à l'extérieur et empruntez les escaliers circulaires. Vous remarquez ainsi que le soutien du pont est fendu ; une partie du lustre s'est échouée là aussi, avec deux cierges encore allumés. Devant l'entrée, vous attendent également des



bombes, que vous pouvez récupérer (1). Amenez l'une d'elles à proximité du pilier fragilisé. Allumez votre bâton avec \odot (Action) à l'aide d'un cierge (2), puis la mèche de la bombe, pour déclencher l'explosion qui endommagera sérieusement le pilier (3).

Séquence L :

Remontez les escaliers circulaires et revenez dans la salle par l'entrée principale : la partie du pont, désormais en pente, vous permet de rejoindre les portes sacrées avec Yorda (1). Bien entendu, des monstres vont profiter de ce moment pour se manifester. Descendez en



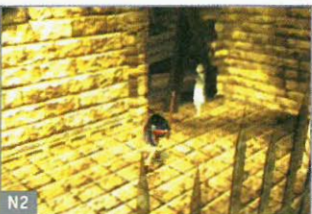
vitesse avec votre amie pour qu'elle libère son pouvoir, renvoyant instantanément du même coup les ennemis au néant... (2)

DOMAINE DU CIMETIÈRE

Séquence M :

Dans la zone suivante, les démons noirs ne perdent pas une minute pour émerger. Empressez-vous de descendre les escaliers au plus vite avec votre amie, cela vous évitera un laborieux combat. Repérez les portes sacrées et amenez Yorda devant pour vous défaire au plus vite des ennemis (1). Elle vous guide ensuite vers les portes de sortie de la forteresse, mais avant que vous ne puissiez les franchir, une nouvelle entité démoniaque se dresse sur votre chemin. Amie ou ennemie ? Bref, vous êtes désormais informé sur les diverses forces en présence... (2)



**Séquence N :**

Pas de sortie possible. Yorda vous met cependant la puce à l'oreille, en circulant d'un pilier à l'autre. Il s'agit de pousser ces derniers, chacun leur tour, jusqu'à activer leurs feux respectifs lorsque les huit auront été déplacés (1). Désormais, les divers flambeaux de la zone précédente sont activés. Revenez donc sur vos pas et remontez sur la terrasse où sont stockées des bombes. Yorda vous indique encore un point intéressant : des planches barrent un passage et les détruire paraît évident... Déplacez donc une bombe et posez-la devant (2). Allumez sa mèche en utilisant encore votre bâton comme torche, et attendez la détonation : le passage est ouvert...

les monstres (1). Des zones carrées sont présentes sur le sol. L'évidence transparait : il s'agit de pousser cette caisse sur l'une de ces empreintes dans un premier temps (2). Pas de seconde caisse en vue : il faut donc, pour actionner le second bouton poussoir, amener Yorda dessus. La porte suivante s'ouvre alors ; Yorda vous désigne à l'occasion une caisse placée en hauteur (3). Pour y accéder, passez l'issue fraîchement ouverte et empressez-vous d'atteindre la chaîne pour monter au niveau supérieur. Ressortez pour vous retrouver à hauteur de la caisse et la pousser en contrebas (4). Bien sûr, les démons reviendront vous faire un petit coucou... Une fois le terrain libre, il

Séquence O :

Un nouveau point de sauvegarde vous attend... ainsi qu'une horde de démons malintentionnés. Repérez immédiatement la caisse au niveau inférieur, tout en protégeant au mieux votre alliée et en dégageant



ne reste plus qu'à positionner la caisse comme il se doit pour franchir la porte en chœur avec Yorda (5).

Séquence P :

À peine arrivé à l'intérieur, délaissiez Yorda pour monter de nouveau à la chaîne et ressortir sur la terrasse. Une ouverture vous attend sur la gauche. Suivez le chemin jusqu'au mince rebord mural, que vous pouvez agripper (1). Hissez-vous dessus pour atteindre une échelle. Montez tout en haut, puis faites Saut (Ⓜ) pour attraper automatiquement la seconde chaîne de la salle. Celle-ci descend, tout en faisant s'élever une partie du sol (2). Restez accroché à la chaîne et balancez-vous pour atteindre cette partie surélevée. Au moment où vous appelez Yorda, de nouveaux démons débarquent. Débarrassez-vous-en comme de coutume, et une fois le champ libre, revenez sur cette partie haute. Appelez Yorda en vous plaçant à son extrémité, pour l'aider à grimper de votre côté (3). Ne reste plus qu'à l'amener vers les portes sacrées...





DU MOULIN À VENT AU JARDIN ARBORÉ

Séquence Q :

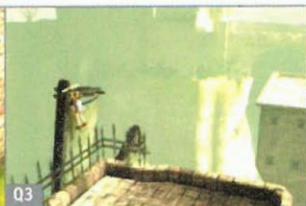
Dans ce décor champêtre de toute beauté, un moulin attire votre attention. Repérez un petit promontoire sur son pourtour et montez dessus pour agripper un rebord (1). Escaladez le moulin de cette façon, en vous hissant grâce aux rebords successifs jusqu'au niveau de l'hélice. De là, sautez vers les ailes du moulin pour en agripper une et cramponnez-vous jusqu'à son extrémité (2). Sautez vers le sommet du moulin au moment où vous vous trouvez pile devant (3). Suivez ensuite le chemin rocheux qui longe la forteresse, jusqu'à atteindre un levier. Actionnez-le pour voir une partie de pont s'amorcer (4). Il vous rapproche de Yorda, mais le vide vous sépare encore. Placez-vous donc à l'extrémité du pont et appelez votre amie : elle n'hésitera plus à sauter vers vous (5). Faites une sauvegarde de sécurité et amenez-la enfin devant les portes sacrées.



Q1



Q2



Q3



Q4



Q5

lequel il est possible de passer. Vous atterrissez dans une partie souterraine et une seule grille vous sépare alors de Yorda. Pour l'ouvrir, repérez le mécanisme placé à droite et montez sur le bouton poussoir. Il soulève la grille, vous permettant d'appeler Yorda à vous rejoindre (2) ; le bouton poussoir placé à gauche, lui, ouvre la grille du côté opposé. Comme précé-

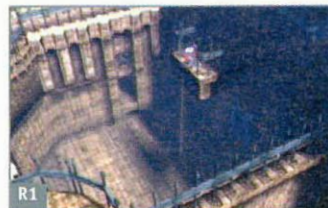
demment, placez Yorda sur ce dernier pour vous libérer la voie dans un premier temps. Examinez le mince tuyau vertical et escaladez-le (3), puis revenez d'un large saut sur la surface herbeuse. Placez-vous maintenant devant le trou par lequel vous êtes passé et appelez Yorda : gardez R1 appuyé, sans perdre patience, jusqu'à la voir chercher à vous retrouver, et ainsi la hisser de votre côté (4). (À noter qu'il est aussi possible de placer Yorda sur le bouton de droite pour effectuer ce parcours.) Ne reste plus qu'à l'amener devant les portes sacrées pour vous ouvrir une nouvelle voie (5).

Séquence R :

Dans la zone suivante, une nouvelle chaîne peut être escaladée, l'occasion pour quelques nouveaux démons de se manifester (1). Faites le ménage au bâton, puis inspectez les lieux. Sur la surface herbeuse où vous mène la chaîne, vous repérez un trou, dans



R3



R1



R4



R2

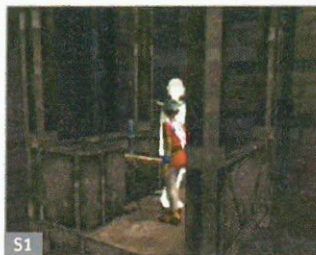


R5

COLONNE EN PIERRE

Séquence S :

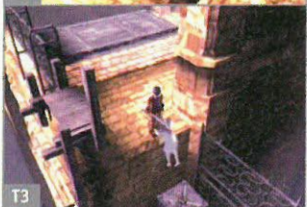
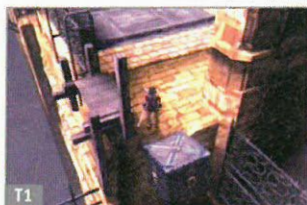
Montez avec Yorda dans l'élévateur et activez-le pour poursuivre votre ascension (1). Sur la terrasse, un levier, inaccessible pour l'instant. Remarquez la brèche dans la grille et suspendez-vous à la bordure, puis



laissez-vous tomber (⊗) sur le mince rebord du dessous. Utilisez les rebords pour évoluer vers la gauche (2), au-dessus du vide, jusqu'à retomber sur une corniche. Escaladez les promontoires, puis la série de rebords suivante, pour rallier enfin la zone de sauvegarde (3).

Séquence T :

Ici même se trouve aussi une caisse, que vous avez la bonne idée de pousser

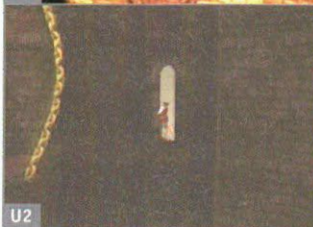


ser en contrebas pour que Yorda vienne à vous (1). C'était sans compter les affreux démons noirs, qui reviennent pimenter votre progression. Une fois toute la clique éradiquée, occupez-vous d'abord du levier, en poussant la caisse à son niveau (2). Actionnez-le pour faire descendre une chaîne d'un bras de grue. Ne reste plus qu'à replacer la caisse devant le promontoire, pour que Yorda puisse vous rejoindre pour une sauvegarde bien méritée (3).

Séquence U :

Il est temps de repartir. Remarquez que le mur à droite du divan présente encore des rebords. Choisissez de les agripper et rejoignez la partie

opposée (1). Vous accédez au bras de grue d'où pend la chaîne. Descendez-la jusqu'à son extrémité, puis commencez à vous balancer en prévision de votre atterrissage sur l'ouverture qui lui fait face (2). Des monstres vindicatifs se trouvent au-delà : vous voilà seul face à eux, et ce n'est pas plus mal. Renvoyez-les au néant, puis inspectez la zone. Montez sur les rebords des fenêtres pour remarquer des caisses posées dessus. Poussez-en une de l'autre côté... justement le jardin arboré visité tout à l'heure (3). Là, il s'agit d'amener votre caisse vers la partie surélevée, au niveau de la brèche du grillage (4). Hissez-vous ainsi sur la muraille et poursuivez votre chemin.

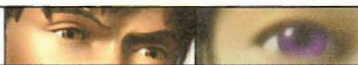


Toutes les nouveautés...
Et même + !

SUR LE...

3615 CHEAT

Astuces & Solutions



V1



V3



V2



V4

Séquence V :

Une chaîne vous attend après quelques pas. Gravissez-la, montez les escaliers suivants, puis la grande échelle (1). Là, vous n'avez plus droit à l'erreur. Sautez sur la nouvelle chaîne et rejoignez ainsi la corniche d'en face (2) : un levier y est présent. Assurez-vous que Yorda se trouve sur la plate-forme grise avant de l'actionner : elle se verra alors amenée à proximité des portes sacrées... l'occasion de déchaîner la fureur de nouveaux démons (3). Ne vous risquez pas à faire le grand saut pour la rejoindre : utilisez la chaîne,

puis essayez-vous d'amener Yorda devant les portes pour qu'elle déchaîne ses pouvoirs « démoniques » (4). Un nouveau passage s'ouvre...

LA TOUR EST

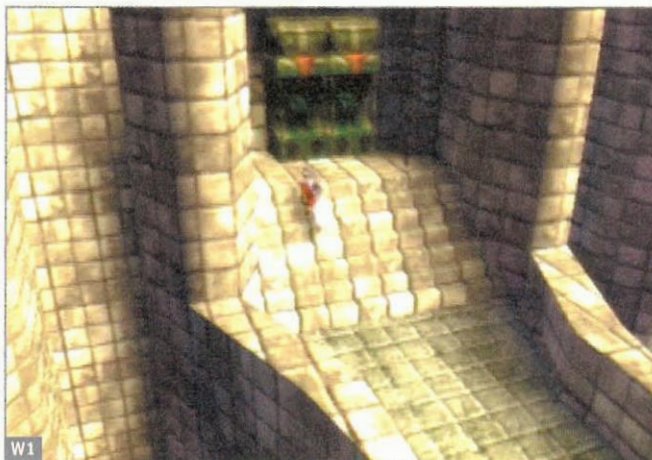
Séquence W :

Parcourez le long pont intermédiaire accompagné de votre amie de voyage, jusqu'aux portes sacrées placées devant la tour d'angle (1). Lorsque vous y pénétrez, un large vitrail circulaire est mis en évidence ; à l'entrée, vous remarquez aussi des

bâtons, qui peuvent être troqués contre celui que vous possédez (nous verrons leur utilité plus tard). À peine quelques manœuvres, et voilà que monstres et compagnie refont surface (2). Après une élimination en règle, explorez les environs. Passez la mince ouverture au niveau inférieur accompagné de Yorda. Descendez l'échelle et montez sur le monobloc circulaire. De là, appelez Yorda et hissez-la dessus (3). Cela a pour effet de matérialiser un chemin de marches. Utilisez encore du bâton pour déjouer la menace ennemie, puis actionnez le levier suivant. Un craquement sourd se fait entendre : ce sont les sphères bordant le grand vitrail qui viennent de s'ouvrir. Prenez du feu sur les flambeaux à l'aide de votre bâton (©), puis allumez chacune de ces sphères, tour à tour (4) : le vitrail s'ouvrira pour vous tendre une voie vers l'extérieur.

Séquence X :

Une parabole vous attend sur une plate-forme. Ne tentez pas de la faire pivoter et montez plutôt l'échelle



W1



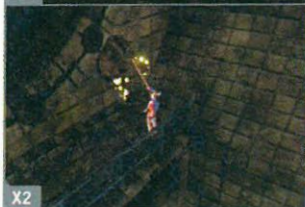
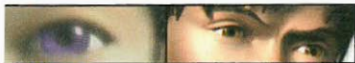
W2



W3



W4



pour atteindre le levier suivant (1) : il ouvre les sphères d'un vitrail secondaire, qu'il faut allumer à leur tour (2). Le tour est joué : le vitrail s'ouvre et relâche la fameuse épée qui s'y trouvait coincée. Lorsque vous la récupérez, des grilles se dressent et vous encerclent (3). Montez sur chacun des promontoires placés de chaque côté du vitrail, pour donner un coup d'épée sur la corde du mécanisme, et ainsi faire retomber cette « prison » (4). Armé désormais d'une épée, il ne reste plus qu'à régler son compte à la dernière corde résistante de la zone. Elle se trouve en haut des escaliers de gauche, retenant un large bloc (5). Pour la sectionner, enchaînez un saut et une frappe. Un passage s'ouvre alors...

Séquence Y :

Dans la salle accessible, une fine couche d'eau ruisselle le long d'une pente, gênant assurément votre progression. Repérez les minces rebords sur le mur de droite et hissez-vous. Passez des uns aux autres, tout en repérant leur position (stick analogique droit) pour assurer la meilleure progression jusqu'au bout (1). Arrivé à l'extrémité du dernier rebord, laissez-vous tomber. Passez par l'extérieur pour rejoindre une porte escamotable qui vous ramène vers l'intérieur. Sautez au-dessus de la cassure du pont, puis gravissez les escaliers (2). Repérez les deux cordes qui retiennent une portion de pont suspendu et coupez-les en enchaînant Saut + Frappe, tour à tour (3). Quelques pas de plus, et vous retrouvez le même système : usez encore de votre tranchant pour reconstituer le pont en entier.

Séquence Z :

Passez une nouvelle porte escamotable et actionnez le levier placé

derrière, ce qui a pour effet de stopper le ruissellement (1). Il est temps d'aller chercher Yorda et monter vers l'extérieur avec elle (2). Rejoignez ainsi le pont fraîchement formé et traversez-le (3). Sur le balcon suivant, placez-vous sur la bordure : des blocs de pierre se matérialisent alors au-dessus du vide, assurant petit à petit votre progression jusqu'aux portes sacrées (4).



**Séquence AA :**

Un énième levier vous attend au-delà : il ouvre bien entendu les sphères de l'ultime vitrail. Utilisez



AA1



AA2



AA3



AA4

ensuite la plate-forme ascensionnelle avec Yorda, qui vous ramène au niveau inférieur (1). Désormais armé d'une épée, troquez provisoirement celle-ci contre un des bâtons placés à l'entrée du domaine (2). Prenez du feu du côté du vitrail déjà ouvert, puis allumez les sphères du dernier vitrail (3). Réaction en chaîne : la parabole de tout à l'heure déchaîne ses rayons jusqu'à illuminer une des portes d'entrée de la forteresse (4). Une issue placée au sommet d'une grande échelle s'ouvre dans le même temps. Le moment est venu d'y retourner. N'oubliez surtout pas de reprendre votre épée et suivez le pont intermédiaire. Des démons se manifestent bien entendu à ce moment-là, mais votre épée est désormais une arme bien efficace.

RETOUR AU CIMETIÈRE**Séquence AB :**

Gravissez la longue échelle, puis appelez Yorda à vous rejoindre (1). Sur le balcon suivant, une épée de rechange, ainsi qu'un levier. Actionné, il abaisse un pont basculant en contrebas. Ne reste plus qu'à redescendre pour l'emprunter (2). Vous revenez ainsi vers une zone déjà explorée. Sur la terrasse, poussez la

caisse de gauche vers un contrefort (3), puis hissez-vous dessus et agrippez le rebord (4). Vous atteignez une poulie, dont la corde peut être coupée efficacement avec l'épée ; pour être précis, il faudra cependant la sectionner du pilier placé à sa droite (5). Une chaîne suspendue descendra alors vers le sol.



AB1



AB2



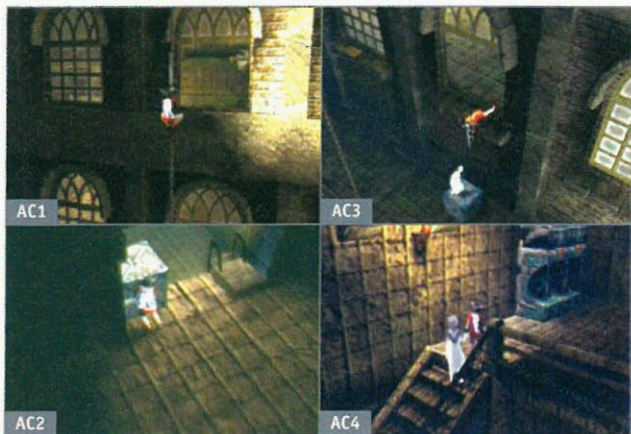
AB3



AB4



AB5

**Séquence AC :**

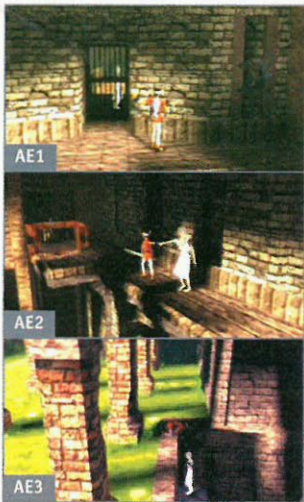
Revenez avec Yorda à l'intérieur de la grande salle aux vitraux, puis utilisez le pont en pente. Redescendez au niveau inférieur du cimetière jusqu'à atteindre la chaîne que vous venez d'abaisser. Suspendez-vous et hissez-vous à la hauteur de la seconde fenêtre ouverte, la plus haute donc (1). Balancez-vous comme de coutume pour l'atteindre et passer à l'intérieur. Utilisez la corniche pour progresser vers la droite, jusqu'à atteindre une zone surélevée avec une caisse (2). Poussez celle-ci en contrebas, puis jusqu'à la première fenêtre cassée, pour la faire tomber à la hauteur de Yorda. Ne reste plus qu'à l'appeler pour la tirer vers vous (3). Montez enfin les escaliers en duo pour gagner les portes sacrées (4).

LA CASCADE**Séquence AD :**

Dans la zone suivante, une longue chaîne est suspendue et une échelle vous attend sur la droite. Montez dans un premier temps à l'échelle pour atteindre la bordure d'une large ouverture ensoleillée (1). Descendez pour vous retrouver à la portée d'une nouvelle chaîne. Agrippez-vous d'un saut et balancez-vous en règle pour rejoindre l'autre côté (2). Là, deux échelles se présentent. Empruntez en premier lieu celle qui mène au jardin. Repérez la caisse et poussez-la jusqu'au terrain pierreux, en contrebas (3). Descendez à votre tour pour trouver un élévateur, à utiliser sans attendre.

Séquence AE :

Vous vous retrouvez au même niveau que Yorda, mais une grille vous sépare encore : utilisez donc le levier placé à droite pour la reprendre en main (1). Amenez-la vers l'élévateur et redescendez ensemble (2). (Note : vous pouvez à ce moment amener Yorda vers le point de sauvegarde placé dans le secteur, en escaladant les promontoires et en traversant le pont suspendu au-dessus de la cascade.) La caisse que vous avez déposée tout à l'heure vous permet à tous deux de revenir au jardin (3). Invitez Yorda à monter avec vous à la première échelle, puis la suivante, et passez la porte escamotable.



BEÛOIN DE SE
DÉBLOQUER ?

0 892 687 500

les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min



AF1



AF2



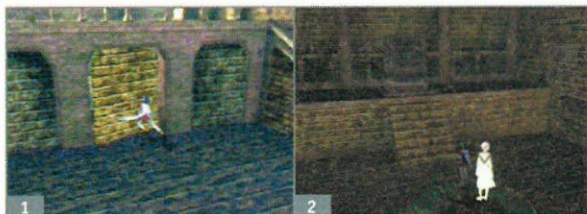
AF3

Séquence AF :

Dans la salle, repérez l'échelle et montez jusqu'à la plate-forme. Là, des tiges métalliques peuvent être agrippées, pour progresser vers la gauche (1). Le levier que vous atteignez permet d'actionner une sorte de piston géant placé au sol. Redescendez et placez-vous dessus. Là, repérez sa cadence : il s'agit d'appuyer sur Saut au moment précis où il va vous projeter vers le haut, cela afin d'être propulsé au maximum. N'hésitez pas à multiplier les tentatives, car le timing est très serré. Vous vous retrouvez ainsi accroché à un rebord (2). Hissez-vous, puis escaladez la paroi jusqu'à l'ouverture. Descendez l'échelle et examinez le jardin : un levier, placé à gauche des escaliers, peut être actionné (3). Il ouvre la large porte en bois et permet à Yorda de vous rejoindre...

QUÊTE SECRÈTE

Dans la salle, placez-vous entre les deux escaliers : un œil averti remarque que l'une des parois murales présente une luminosité différente (1). Poussez donc cette partie jusqu'à la faire pivoter et découvrir une salle secrète. Placez-vous sans attendre sur le rond central et appelez Yorda : ses pouvoirs permettent à une sorte de cuvette d'émerger (2). Retournez dans le jardin et frappez le seul arbre présent pour en faire tomber une balle (3), saisissez-la, puis retournez dans la salle cachée. Là, votre habileté sera mise à rude épreuve, puisqu'il s'agit de placer cette balle dans son « panier » [pour lancer le projectile, appuyez sur \odot (Action) lorsque vous vous déplacez avec] (4). Une épreuve délicate, mais vous serez chaudement récompensé car une masse d'armes jaillira miraculeusement d'une fenêtre en cas de succès. Une arme ultime ! (5)



1



2



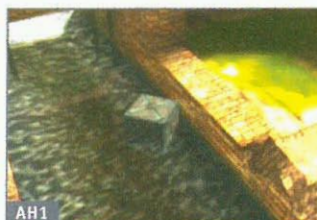
3



4



5



AH1



AH3



AH2



AH4

Séquence AH :

Repérez la caisse dans un recoin du jardin. Déplacez-la et poussez-la à l'eau : le courant l'entraîne en bas de la cascade (1). À présent, examinez la grande roue. Une portion d'échelle se trouve à proximité, mais impossible de monter. Placez-vous donc sur un des promontoires qui bordent la roue, et sautez précisément vers

une de ses branches au bon moment (2). Le timing est une nouvelle fois très serré : agrippez-vous et empressez-vous de monter dessus, puis sautez immédiatement vers la petite barre transversale de la muraille (3). (Si vous tombez à l'eau, vous pouvez vous rattraper facilement à l'une des rives.) Hissez-vous et accédez au mécanisme du moulin à eau.



A11



A13



A12

Tournez-le dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que l'eau stoppe son écoulement (4).

Séquence AI :

Redescendez, puis placez-vous dans la fosse pour appeler Yorda à descendre à son tour. Passez par l'ouverture, puis suivez les escaliers pour revenir au niveau du pont suspendu (1). Faites une sauvegarde car des démons risquent de vous surprendre en bas, dans la zone dégorgée : la priorité est de voler au secours de Yorda car leur rapidité pourra vous être fatale (2). Une fois le calme revenu, vous n'avez plus qu'à pousser la caisse jetée tout à l'heure jusqu'à la bordure, puis d'y hisser Yorda pour qu'elle ouvre enfin les portes sacrées... (3)

DE LA GONDOLE AU CHÂTEAU D'EAU

Séquence AJ :

Descendez la zone rocheuse jusqu'à atteindre une échelle. Traversez le pont de bois avec Yorda ; sautez la cassure, puis appelez-la pour qu'elle fasse de même (1). Après un passage haut en nature, vous retrouvez la périphérie de la forteresse, ainsi qu'un levier sur une plate-forme. Placez Yorda en votre compagnie et actionnez le levier pour vous voir descendre au niveau inférieur (2).



AJ1



AJ2



AK1



AK3



AK2



AK4

Séquence AK :

Après le point de sauvegarde, suivez le chemin jusqu'à un cul-de-sac. Rien à faire, si ce n'est escalader le tube vertical accolé à la paroi (1). En haut, un rail sur lequel se trouve un beffroi. Poussez-le vers la droite, puis utilisez son échelle pour monter au sommet (2). De là, sautez jusqu'au recoin d'en face, qui présente un levier. Actionné, il abaisse un pont vers votre partie du rempart. De nouveaux démons se déchaînent à l'occasion. Ni une ni deux, revenez à la rescousse de Yorda et exorcisez la zone. Passez sur le pont accompagné de votre amie, puis explorez la partie souterraine (3). Suivez le chemin jusqu'à atteindre un élévateur présentant un mécanisme. Poussez-le dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, pour vous élever petit à petit (4). Continuez jusqu'à atteindre une plate-forme menant à un point de sauvegarde.

Séquence AL :

Sautez la cassure du pont et amenez Yorda à faire de même. Descendez seul, juste en contrebas, pour agripper un tube suspendu (1). Déplacez-vous jusqu'à son extrémité et retombez sur la corniche. Hissez-vous aux minces rebords et gravissez les échelons ainsi... (2) Rejoignez la portion de pont de bois et descendez l'échelle tronquée (3) : d'un saut, vous vous retrouvez devant un nouveau beffroi. Escaladez-le jusqu'au sommet (4), puis rejoignez la portion d'où pend une chaîne.



AL1



AL3



AL4



AL5

Descendez le long de celle-ci, puis placez-vous face à la partie du pont repliée et commencez à vous balancer (5). Relâchez lorsque vous êtes prêt à taper contre sa partie haute : le choc aura pour effet d'abaisser le pont, tout simplement. Yorda est alors prête à être cueillie...

Séquence AM :

Appelez-la et continuez le chemin ensemble (1). Quelques pas plus loin, l'intérieur d'une tourelle recèle des bombes. Vous trouverez les bâtons qui permettront de les enflammer ; la source de feu se trouve à l'extérieur. Saisissez une bombe et amenez-la sur la plate-forme, en face d'une structure en bois qui semble fragilisée (il est possible d'y accéder, mais rien à y faire). Enflammez donc une bombe, et prenez soin de la projeter vers la tourelle qui vous fait face [pour lancer une bombe, appuyez sur © (Action) lorsque vous vous déplacez avec] (2), le tout en un minimum de temps bien sûr puisque le temps d'incandescence est compté (si vous avez épuisé toutes les bombes, « suicidez-vous » !). La détonation détruit en définitive la structure de bois, qui chute sur une portion de pont, plaçant celui-ci à votre hauteur. N'oubliez pas de récupérer votre vaillante épée (ou votre masse



AM1



AM2



AM3

d'armes), et passez sur le pont fraîchement abattu accompagné de Yorda (3).

Séquence AN :

Grimpez à la chaîne qui pend à votre hauteur, pour atteindre la caisse placée sur une charpente. Poussez-la en contrebas, devant les portes sacrées (1), puis descendez la retrouver pour l'amener devant le promontoire de droite. Hissez-vous jusqu'au levier et actionnez-le, ce qui a pour effet de déplacer une nouvelle chaîne (2). Remontez sur la charpente par l'échelle et sautez au-dessus du vide pour la saisir. Rejoignez en vous balançant le mécanisme suivant (3). Poussez encore la rotative dans le sens inverse d'une trotteuse, afin d'amener une large caisse à la hauteur de votre amie. Il est temps de rejoindre Yorda. Méfiez-vous des démons qui risquent d'apparaître et



AN1



AN2



AN3



AN4

empressez-vous, si possible, d'amener Yorda devant les portes sacrées, en l'aidant à passer sur la caisse (4). La voie est ouverte...

LA TOUR OUEST

Séquence A0 :

Dans la zone suivante, passez la mince ouverture pour vous retrouver sur un long pont intermédiaire. Vous avez alors affaire au même cas de figure que précédemment : une grande échelle mène à un accès fermé pour l'instant, et vous devez parcourir le pont entier. Au bout, comme convenu, de nouvelles portes sacrées

qui vous ramènent dans une tour (1). On retrouve ici, à peu de choses près, la configuration de tout à l'heure. Commencez par couper la corde qui se trouve en haut des escaliers de gauche (2) : un passage s'ouvre... et des démons vous donnent encore un brin de fil à retordre.



A02



A01

Tu cherches
la solution
de ton jeu ?

3615  CHEAT
Astuces & Solutions

**Séquence AP :**

Dans la zone suivante, un point de sauvegarde. L'échelle qui s'y trouve vous mène à un nouveau levier et un



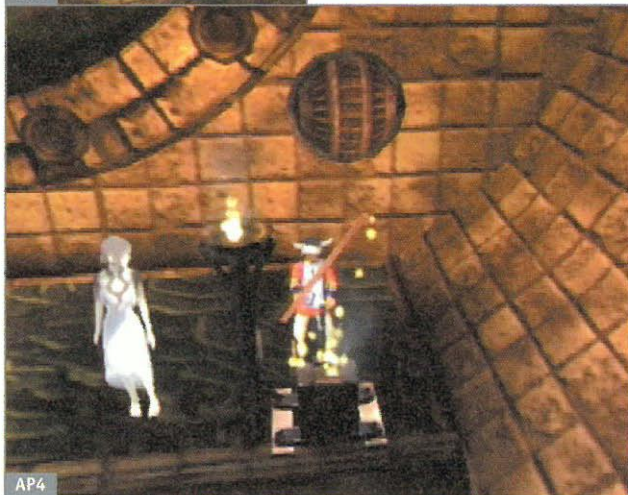
AP1



AP2



AP3



AP4

flambeau (1). Actionnez donc le levier pour ouvrir les sphères, puis troquez votre arme contre un des bâtons. Enflammez son extrémité à l'aide du flambeau, pour redescendre aussitôt allumer les deux sphères (2) : vous venez d'ouvrir le premier vitrail du lieu. Descendez ensuite dans la fosse : un monobloc lumineux attire votre attention. Hissez-vous dessus, puis appelez Yorda (3) : ses pouvoirs magiques matérialisent un nouveau chemin de marches. Elles vous mènent à tous les éléments requis : vitrail, feu et levier (4). Actionnez donc ce dernier, puis enflammez comme de coutume les deux sphères : le second vitrail est ouvert. Des démons profitent de ce moment pour se manifester. Récupérez avec grande hâte votre épée (ou votre masse d'armes) pour mener un vaillant combat.

Séquence AQ :

Passez à présent seul à l'extérieur, puis utilisez l'échelle pour gagner la partie surélevée de la salle. Repérez la chaîne pendue et saisissez-la au vol (1). Hissez-vous sur le balcon et suivez le chemin pour trouver un total de quatre cordes qui retiennent deux portions de pont (2). Sectionnez-les pour reconstituer

intégralement ce dernier, et empruntez-le dès maintenant pour trouver un recoin qui recèle des bombes (3). Amenez-en une devant la barricade de planches qui se trouve à la hauteur de la chaîne. Troquez une nouvelle fois votre arme commune contre un bâton, pour vous constituer une torche provisoire qui vous permettra d'allumer la bombe (4). Son explosion dégage alors le passage, qui vous ramène vers une pente ruisselante. Retournez dans la salle principale, puis montez les escaliers de droite pour trouver une nouvelle corde qui retient un bloc : coupée, elle ouvre la porte escamotable qui s'était refermée sur vous.



AQ1



AQ2



AQ3



AQ4



Séquence AR :

Retournez chercher Yorda et amenez-la au bas de la pente ruisselante. Refaites seul un parcours dans les hauteurs en vous aidant des rebords du mur (à peu de choses près, il s'agit de la même configuration que dans le secteur Est...) (1). Arrivé en haut, repassez la barricade fraîchement cassée et montez les escaliers jusqu'à trouver une porte escamotable, derrière laquelle se trouve un levier. Actionnez-le pour que cesse le ruissellement (2). Retournez chercher Yorda et empruntez le pont reconstitué, jusqu'à la « réserve » des bombes. Là, placez-vous au bord du balcon pour faire apparaître un bloc au-dessus du vide (3). L'histoire était déjà écrite. Ramenez ainsi de suite Yorda vers les portes sacrées pour qu'elle vous donne accès au dernier levier : il ouvre les sphères du dernier vitrail.

Séquence AS :

Amenez Yorda vers l'élévateur et redescendez au niveau inférieur. Ne reste plus qu'à utiliser un bâton pour allumer les deux sphères qui libéreront le dernier vitrail (1). Curieux, la réaction en chaîne tant attendue n'a pas lieu. En fait, la clé de l'énigme est la parabole géante, qui est tout simplement mal orientée ! Ainsi,

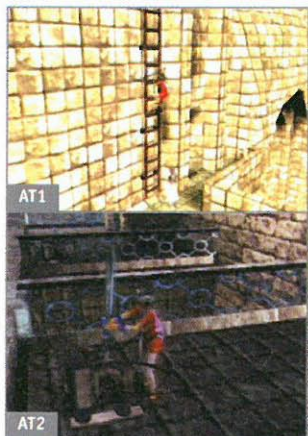
montez sur sa plate-forme et faites-la pivoter jusqu'à ce qu'elle « regarde » le vitrail d'en face (2). La fameuse illumination a lieu et la seconde porte principale du site s'éclaircit à son tour. De même, un nouvel accès se libère de l'autre côté des remparts. Il est temps d'y retourner (3).

VERS LA SORTIE

Séquence AT :

Revenu à l'origine du pont Ouest, montez la grande échelle et passez l'issue avec Yorda (1). Un nouveau levier vous attend, qui abaisse définitivement le dernier pont de la zone (2). Redescendez pour l'emprunter, puis repassez par la grande salle aux vitraux pour revenir à l'entrée de la forteresse. Je vous conseille de faire entre-temps une ultime sauvegarde, car aucune autre ne sera possible avant la fin du jeu. Dans le jardin d'entrée du site, amenez Yorda

devant les deux portes lumineuses pour un ultime déchaînement de ses forces intérieures... (3) : la voie s'ouvre et un pont « sans fin » se déploie vers la forêt (4). La liberté espérée vous tend les bras...

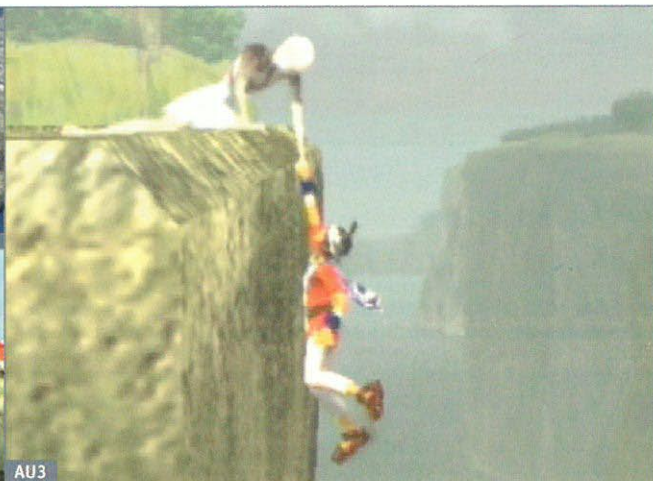




AU1



AU2



AU3

Séquence AU :

Lorsque vous tentez d'emmener Yorda avec vous, une force mystérieuse semble ralentir sa progression... Attirez-la tant bien que mal (1). Au cours de votre traversée, passé la septième dalle, le pont se scinde en deux... vous séparant de Yorda. Ico, suspendu au-dessus du vide par une main, n'a d'autre choix que de remonter sur la plate-forme (2) : dès que vous le contrôlez, ne tardez pas à faire un saut vers Yorda,

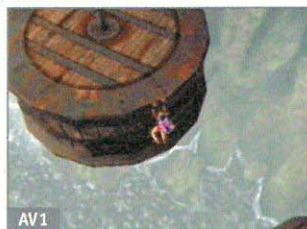
qui vous rattrapera in extremis (3). Mais les forces du mal sont encore présentes, entraînant la chute d'Ico dans le vide...

LE DESTIN D'ICO

Séquence AV :

Ico se retrouve sur une cage suspendue, seul en scène. L'unique solution consiste à passer de plate-forme en plate-forme, au prix de quelques sauts prodigieux (1), jusqu'à abor-

der une zone rocheuse. Suivez le chemin pour atteindre bientôt une plate-forme. Actionnez le levier s'y trouvant pour faire descendre une chaîne, puis amenez la caisse près de la bordure et poussez-la dans l'eau (2). Rejoignez-la dans la flotte et efforcez-vous de la pousser à proximité de l'échelle en face (3). Montez ensuite dessus pour gravir l'échelle. Actionnez le nouveau levier et passez à travers la grille fraîchement ouverte.



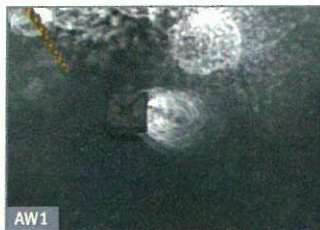
AV1



AV2



AV3



AW1



AW2



AW3

Séquence AW :

Repérez la chaîne près du point de chute de la cascade et amenez patiemment la caisse dessous (1). Montez à nouveau dessus et agrippez la chaîne. Sur la plate-forme où elle vous mène, poussez le chariot vers le fond (2) : cela déclenche la mise en marche d'un système d'engrenages. Revenez en bas vers la roue la plus basse, sertie de tiges. Agrippez-vous à l'une d'elles et relâchez lorsque vous vous trouvez juste au-dessus du promontoire (3).

vous pour rejoindre le promontoire placé au bout (1). Passez sur le pont-tube très précautionneusement pour ne pas chuter. Agrippez le tube horizontal pour faire le tour du pilier (2), puis utilisez le tuyau vertical pour vous élever davantage. Arrivé au bout, appuyez sur \odot , ce qui vous permet de sauter en arrière et d'agripper la chaîne placée en face (3). Passez en vous balançant à l'autre chaîne, puis atteignez le pont suivant.

prêt à en agripper une pour être amené sur le pont surélevé (1). Arrivé au bout, passez sur les deux plates-formes circulaires (2) (si vous tombez, une échelle est disponible), puis traversez le dernier tube (3)... et voilà la sortie !

Séquence AX :

Utilisez le rebord rocheux pour atteindre le tube, puis crampez-

Séquence AY :

Là, passez sur la gauche pour retrouver une roue à tiges. Même technique que précédemment : soyez



AX1



AX2



AX3



AY1



AY2



AY3

S.O.S. JEUX VIDÉO

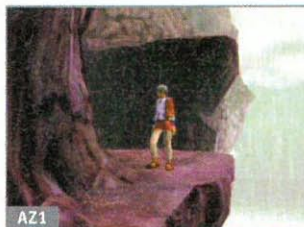
08 36 68 75 00

les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min

Débloquez-vous
sur un simple
coup de fil



AZ1



AZ2



AZ3

Séquence AZ :

Suivez à présent le passage rocheux, en vous aidant des minces corniches pour progresser (1). Passez attentivement des unes aux autres, en vous agrippant ou vous laissant tomber suivant les cas (2). Vous ne tardez pas à atteindre un double tuyau, que vous pouvez suivre pour revenir à l'intérieur de la forteresse proprement dite (3).

Séquence BA :

Utilisez la chaîne qui se présente pour atteindre la tour centrale (1). Passez sur la droite, puis suivez la corniche de la périphérie vers la gauche jusqu'à atteindre un rail. Poussez le chariot s'y trouvant vers la droite pour amener la chaîne à votre portée (2). Redescendez et placez-vous correctement face à elle pour l'agripper d'un bond (3). Sautez-en

ensuite pour atteindre la corniche en contrebas. Une échelle se trouve alors à vos pieds, mais inutile de la descendre. Longez plutôt la corniche



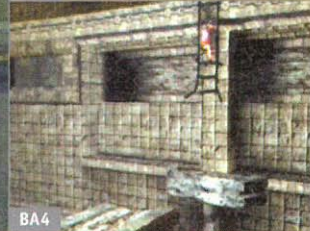
BA1



BA2



BA3



BA4



vers la gauche jusqu'à atteindre une échelle tronquée (4). Descendez quelques barreaux, puis appuyez sur Saut (Ⓢ) pour rejoindre in extremis la partie de pont jouxtant la tour centrale. Ici même, descendez l'échelle suivante.

Séquence BB :

Vous voilà devant les fameuses portes sacrées (1). Il manquerait-y pas Yorda dans l'affaire ? Bah si. Aussi, passez l'issue et suivez le chemin rocheux ascendant (2). Vous ne trouverez pas votre amie, mais tomberez sur un autel qui présente une large épée lumineuse (investie par ce qui semble bien être le pouvoir sacré de Yorda !) (3). Récupérez-la et retournez aussitôt aux portes sacrées pour ouvrir le passage. Actionnez le levier en évidence sur la plate-forme. Une fois



BB1



BB3



BB2



BB4

en haut, la magie de l'épée opère sur les portes suivantes (4). Vous avez reconnu le parcours... Eh oui, grim-

pez encore les quelques escaliers pour retrouver... l'endroit où tout a commencé pour Ico.





LES 53 DÉMONS

À peine quelques pas dans la crypte, et vous retrouvez Yorda, en bien mauvaise compagnie. Un combat de longue haleine vous attend. Les démons ne sont pas bien dangereux, mais envahissants, très envahissants... (1) A vrai dire, il faudra en



éliminer autant que la crypte compte de tombes de « prisonniers » ; chaque démon abattu active une des cellules (dont les reflets deviennent alors bleutés), vous permettant de vous y repérer (2). Ce n'est donc pas



sans espoir ! Seulement, l'achèvement de ces démons cornus ne permet pas à Yorda de retrouver ses « esprits ». Vous franchissez donc seul les portes sacrées du haut de la salle (3). L'élévateur suivant vous mène dans la salle du trône. À peine



votre inspection des lieux achevée, la fameuse entité maléfique se dresse sur votre chemin : maintenant, c'est elle ou vous ! (4)



LA REINE (COMBAT FINAL)

Pas de temps à perdre : reprenez prestement votre épée et préparez-



vous à frapper (1). La reine va lancer son redoutable pouvoir « statufiant » contre vous à maintes reprises. Il faut déjà savoir qu'il ne vous atteint pas si vous avez l'épée sacrée en votre possession (2) ; de même si vous vous protégez derrière un des totems protecteurs (3). Courez donc vers la



reine et tapez l'aura verte qui l'entoure (4). Le choc la fait virer au rose, et du même coup, votre épée est éjectée à un endroit précis de la salle. Cela surviendra à chaque fois ; sachez toutefois que les épées se plantent toujours au même endroit, pour chaque frappe distincte. Remettez-vous en tout cas à l'abri dans un premier temps pour vous préserver des ripostes de la reine, le temps de récupérer votre arme. N'hésitez pas à repositionner les totems si vous en éprouvez le besoin, lorsque vous êtes placé derrière eux. Tout en étant protégé, observez les lieux avec le stick droit pour repérer l'emplacement de votre épée. Surveillez les charges de force noire de la reine et récupérez votre glaive,





pour repasser aussitôt à l'attaque ! Suivez ce même schéma tactique plusieurs fois. Ayez surtout bien en tête qu'au bout du cinquième coup visant la reine, son aura disparaît et votre épée est éjectée relativement loin. Lorsque vous frappez ce cinquième coup, retournez donc en vitesse vous réfugier derrière le totem de droite, puis tirez-le au maximum en arrière pour être le plus proche possible de l'épée (5). Repérez son emplacement, ainsi que la fréquence des ripostes de la reine, et apprêtez-vous à foncer le moment voulu pour ravir votre arme en un minimum de temps (le délai de lancer de charges étant désormais plus court) (6). Une



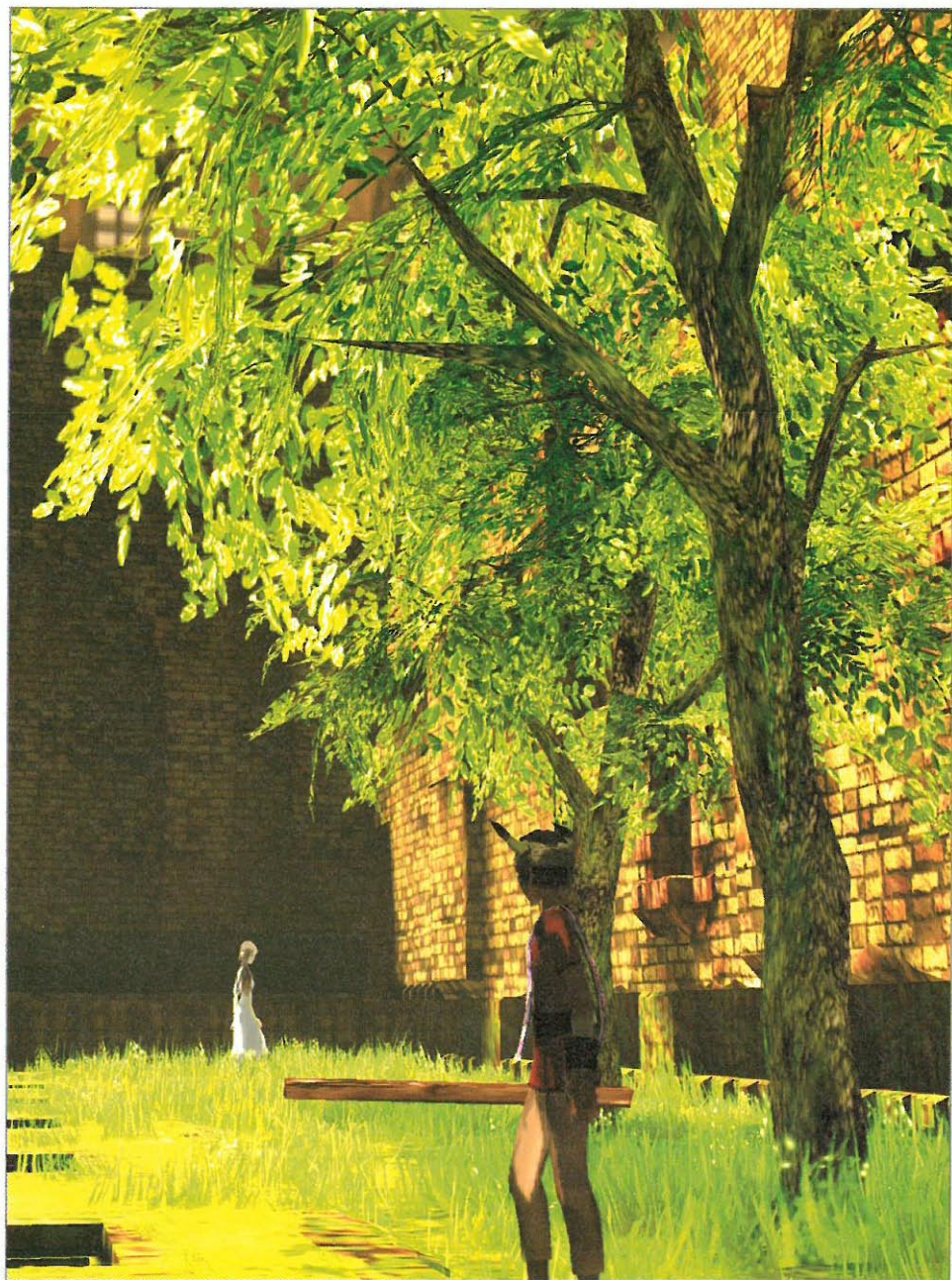
fois votre arme sacrée en main, vous savez ce qu'il vous reste à faire... (7)

Je ne vous gâche pas la suite, aussi belle qu'émouvante, mais un conseil : oubliez votre tristesse, et surtout NE ZAPPEZ PAS LE

GÉNÉRIQUE DE FIN ! Lorsque vous vous réveillerez échoué sur une plage, longez le rivage vers la gauche ; c'est mon dernier conseil...

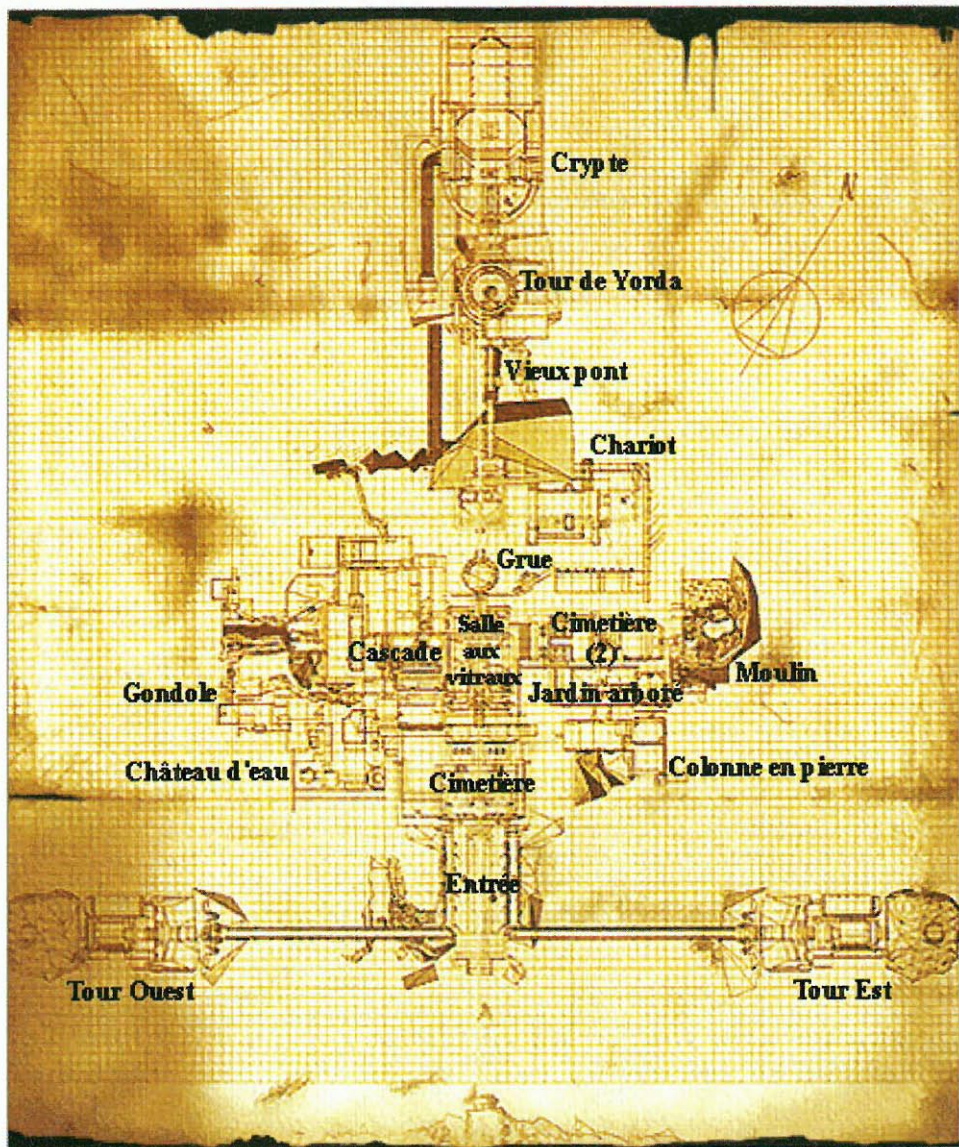
Après la fin « complète », vous avez la possibilité de sauvegarder. En relançant une partie avec votre sauvegarde, vous aurez la joie de découvrir de nouvelles options (dont « l'effet séquence », ou filtre graphique...), la plus fabuleuse d'entre elles étant la possibilité de jouer à deux, l'un incarnant Ico, l'autre Yorda !! Lorsque vous rencontrerez cette dernière, vous aurez aussi le plaisir de découvrir ses « paroles » sous-titrées en français ! Bien de quoi prolonger la magie d'ICO...







LA CARTE DE LA FORTERESSE



ASTUCES
& SOLUCES
À GOGO !

3615  CHEAT

Astuces & Solutions

S.O.S. JEUX VIDÉO

0 892 687 500

les meilleures **ASTUCES & SOLUTIONS** pour **JEUX VIDÉO**



**Débloquez-vous
sur un simple
coup de fil**