

Joypad

N° 125 décembre 2002

GC
STAR FOX ADVENTURES



LA SOLUCE COMPLÈTE.
100%
DU JEU

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

LA MEILLEURE QUALITÉ
mcm
QUALITÉ FICHÉE H.C.T.

Supplément gratuit à Joypad 125. Ne peut être vendu séparément.

STAR FOX ADVENTURES

(GAMECUBE)

U

n véritable parc animalier que ce nouveau jeu Nintendo. Le Général Scales, lézard de son état, a décidé d'exercer son pouvoir tyrannique sur la planète des dinosaures, mettant en péril le système solaire de Lylat. Fox, le valeureux renard de la Fox Star Team, arrive donc à la rescousse. Entre animaux familiers, faut s'entraider n'est-ce pas ? Seulement, son sort est désormais entre vos mains « humaines » de joueur. Entre êtres humains, faut s'entraider n'est-ce pas ? Voici donc une solution complète qui vous permettra de mener les quêtes de Fox jusqu'à leur fin et de ne pas perdre une miette de votre aventure avec Tricky, le prince dino. Non mais attends !

Sommaire

SOLUCE STAR FOX ADVENTURES

QUELQUES EXPLICATIONS

Un début avec Krystal	p.5
PALAIS KRAZOA	p.5
Le premier esprit Krazoa	p.6
VALLÉE THORNTAIL	p.6
MONTAGNE DE GLACE	p.7
VALLÉE THORNTAIL	p.9
TOUNDRA SNOWHORN	p.10
LES MINES DE GLACE	p.10
Boss : Galdon	p.13
COL DE LA MONTAGNE LUNE	p.13
TEMPLE DU POINT TELLURIQUE DU VOLCAN	p.14
LA MONTAGNE LUNE	p.15
Le deuxième esprit Krazoa	p.16

PALAIS KRAZOA	p.16
CAP CLAW	p.17
FORTERESSE CLOUDRUNNER	p.18
POINT TELLURIQUE DE L'OcéAN	p.21
LE VILLAGE LIGHTFOOT	p.22
Le troisième esprit Krazoa	p.23
LA CITÉ FORTIFIÉE	p.23
Boss : Le Roi Redeye	p.24
Le quatrième esprit Krazoa	p.26
LE ROCHER DU DRAGON	p.26
Boss : Drakor	p.28
RETOUR À LA CITÉ FORTIFIÉE	p.29
Les cinquième et sixième esprits Krazoa	p.30
Boss : Andross	p.31
Les Jetons Codes	p.31

Joypad est édité par la société HDP
SA au capital de 42 000 euros,
RCS NANTERRE B391341526.

Siège social : 10, rue Thierry le Luron - 92538 Levallois-Perret Cedex
tél. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99
tél. abonnements : 01 55 63 41 14

Siège de la rédaction : Immeuble Delta
124, rue Danton TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex

Présidente directrice générale : Christine Lenoir

Directeur délégué : Pascal Traineau

Principal actionnaire : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE

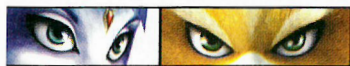
Directrice de la publication : Christine Lenoir

Soluce de Star Fox Adventures par Sonia Jensen (la Lutaine)

Tous les visuels de cette solution sont © Nintendo

Solution et textes © Joypad.

Maquette : Lionel Gey, Suzie Gorini.



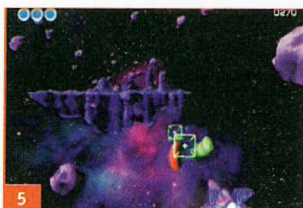
QUELQUES EXPLICATIONS

SANTÉ ET CONTINUES

• Notre ami Fox reprendra de l'énergie vitale en récupérant des cosses ou des œufs dans des caisses, des jarres, ou bien perchés sur certains arbres et en éliminant des ennemis (1). Les cosses de Dumbledang permettent de regagner une moitié de « cœur » de vie ; les œufs Pukpuk un « cœur » entier.

• Les Bafomdad sont les continues du jeu, lorsque vous avez perdu toute votre énergie vitale. Ils sont le plus souvent cachés dans des empreintes à creuser au sol avec Tricky ou dans des endroits perchés (2). Étant donné leur importance, l'achat de sac à Bafomdad chez le marchand s'impose grandement : il permet de stocker jusqu'à 10 Bafomdad, contre 1 en temps normal. À noter que tomber dans le « vide » ne vous fait jamais perdre de vie ou utiliser de continue.

• Astuce pour reprendre facilement de la vie : sauvegardez après avoir par exemple détruit une caisse où se trouve un œuf ou une cosse régénérants. Quittez et rechargez votre partie : la caisse est réapparue, pour un gain de vie potentiel maximal...



PROGRESSION

• Chaque action possible matérialise à l'écran une pastille avec la lettre A ou C, suivant la tâche à effectuer. Inspectez chaque partie du décor avec soin, les éléments concernés sont parfois cachés derrière des herbes, sous une caisse, etc. À noter que la pastille C jaune au-dessus des endroits « intéressants » est activée (non barrée) seulement si vous possédez l'objet ou la capacité requise dans votre inventaire, et barrée dans le cas inverse (3).

• Apprenez à regarder les instructions-touches en haut à droite ; par exemple, avant de déposer un tonneau, attendez que l'inscription « déposer tonneau » s'y affiche pour le poser en toute sécurité. Effectuer certaines actions ou casser certaines caisses ne peut se faire que si vous avez revêtu votre déguisement Sharpclaw (accessible à la moitié du jeu).

• Contacter vos trois alliés, en particulier Slippy la grenouille, pourra souvent vous aider à progresser, notamment lorsque vous recevez un « appel » (4). Même si le monde de

Star Fox Adventures est particulièrement vaste, vous serez toujours bien renseigné sur la teneur des objectifs et le point à rallier.

• Il y a par endroits des passages verticaux avec des marques murales où vous pouvez monter ou descendre. Enfin, pour ceux qui n'auraient pas remarqué, les sauts de Fox sont automatiques ; il suffit juste d'avoir de l'élan.

L'ARWING

Les séquences en vaisseau Arwing ne sont pas bien compliquées. Parmi les bases à connaître : les anneaux d'argent vous remettent de l'énergie, et les caisses « S », à ouvrir en tirant dessus, contiennent des bombes, qui permettent de nettoyer, lorsqu'elles sont lancées, certaines portions encombrées (5).

• Pour revenir en orbite au cours de l'aventure et utiliser votre Arwing, vous devez collecter des boules de carburant. Certaines sont placées en évidence, d'autres planquées dans des coins moins évidents, en hauteur, dans des recoins cachés, etc. (6) Elles sont aussi en vente, en nombre illimité, chez le marchand



de Thorntail. À savoir que récupérer toutes les boules de carburant du jeu n'est pas indispensable...

TRICKY



- Un super compagnon de jeu, mais qui devra être alimenté régulièrement avec des C h a m p i g n o n s

grubtubs bleus. Attrapez ces derniers en tapant dessus, ou encore attendez la nuit lorsqu'ils dorment... (7) Tricky perd principalement de l'énergie lorsqu'il fait usage de sa flamme, cherche un secret... bref, lorsqu'il exécute les diverses tâches spéciales que vous pourrez lui confier.

- La « balle » pour Tricky, en vente dans la boutique, a une fonction secondaire amusante : lancée 10 fois à votre animal fétiche, elle permet de changer la couleur du petit dino ! (8)

LE BÂTON MAGIQUE

La jauge d'énergie de votre bâton se remplit avec des cristaux de lumière, présents en général sur des arbres à cristaux ; une fois frappés, ceux-ci se régénèrent assez rapidement. Suivant leur couleur, les cristaux remplissent plus ou moins votre arme ; par ordre croissant : verts, rouges, jaunes et bleus.



LES ENNEMIS

Les combats ne sont pas très variés dans le jeu. La plupart du temps, lors de combats au corps à corps, vous devez chercher la faille dans la défense adverse, puis matraquer la touche A jusqu'à la fin (9). Parmi les combos en plein combat, vous pouvez enchaîner une roulade (ou une esquive) et une frappe, histoire de varier les affrontements. Vous pouvez aussi tirer sur les Sharpclaws à distance avec la fonction Lance-flammes du bâton. Certains ennemis, en particulier le « dino de feu », nécessiteront une technique précise, expliquée le cas échéant dans la soluce.

LA BOUTIQUE DE THORNTAIL

- Les items disponibles à la vente peuvent être échangés contre des scarabées, que vous trouverez en cassant des jarres et sous des grosses pierres. Il existe trois variétés de



scarabées : les verts valent 1 unité, les rouges en valent 5, et les dorés 10.

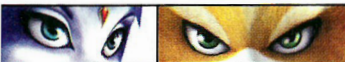
- Il est possible de marchander les prix ! Vous pouvez les baisser jusqu'à -40 % environ. Les prix dans notre soluce sont, eux, donnés à titre indicatif. Bien entendu, pour pouvoir marchander, il faut quand même avoir sur soi de quoi payer le prix de base... À noter que vous ne pourrez pas faire baisser le prix de certains objets, notamment le Jeton code. (10)

- La salle aux scarabées : un bon moyen de gagner des scarabées est d'en parier dans la salle de la boutique appropriée. Vous pouvez miser jusqu'à 10 scarabées : le challenge consiste ensuite à ramasser tous les vôtres en évitant les noirs. Vous gagnerez votre mise de départ en plus, si vous réussissez. Un moyen simple de remplir votre besace si vous n'êtes pas fortiche en recherches...

NOTRE SOLUCE

Les boules de carburant ne comptent pas dans le pourcentage du jeu, pas plus que les Jetons codes. Toutefois, notre soluce vous permet de récupérer largement assez de carburant pour assurer votre aventure jusqu'au bout. Quant à la section « Jetons codes », elle vous attendra à la fin avec tous les détails.





STAR FOX ADVENTURES

Un début avec Krystal

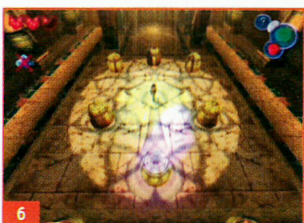
L'aventure commence sur les chapeaux de roues, ou plutôt dans les airs : Krystal, qui a reçu un appel de détresse de Dinosaur Planet, chevauche son oiseau Cloudrunner, et se voit attaqué par un étrange galion fendant les airs. Visez les têtes lance-missiles avec votre armement (1), puis l'hélice lorsque vous vous rapprocherez du galion. Lorsque vous aurez détruit les lance-missiles, attaquez-vous à la tête de dragon qui figure l'avant du bateau.

Un atterrissage sur le galion plus tard, cherchez la lanterne suspendue et parlez à l'oiseau Cloudrunner qui se trouve à l'intérieur (A) (2). La cale du bateau s'ouvre, vous permettant d'y récupérer une clé en or. En remontant sur le ponton, revenez vers l'oiseau pour lancer la séquence de rencontre avec le Général Scales. Vous êtes bientôt transporté au Palais Krazoa.

PALAIS KRAZOA

Le premier esprit Krazoa

Vous avez l'occasion de rencontrer un premier dinosaure. Évitez les « pieuvres » et placez-vous devant la grille (3). Utilisez votre clé dans l'inventaire puis récupérez le tonneau explosif, à lancer contre les ennemis. Ramassez un second tonneau apparu sur le générateur, et lancez-le vers la série de caisses pour libérer le passage (à l'intérieur, des ressources d'énergie). Descendez à proximité du dino dans le recoin, où se trouve un mur fendu d'une brèche. Amenez un tonneau et lancez-le dessus pour ouvrir la voie (4). Saisissez un nouveau baril à proximité d'un nouveau dino et cassez les caisses. Prenez un autre tonneau sur le géné-



rateur dans un couloir et allez rejoindre le mur du fond, après les flammes, pour casser encore une brèche. Au-delà, récupérez un tonneau puis posez-le (A) sur l'interrupteur au sol pour maintenir le passage ouvert (5). Parlez au dino suivant, apparemment à l'origine du message de détresse. Dans le passage alors ouvert, placez-vous sur l'entrée téléporteuse.

À votre arrivée, montez l'échelle et évitez la pieuvre. Récupérez le tonneau pour lui lancer dessus et dématérialiser le halo rouge. Dans le couloir suivant, placez un baril sur l'interrupteur pour ouvrir la grille suivante. Krystal inaugure ainsi le

premier test du jeu, l'épreuve d'observation. Retrouvez trois fois de suite l'esprit caché dans les urnes (6). Vous remportez ainsi le **1^{er} esprit Krazoa**. Revenu au Palais, prenez la plate-forme élévatrice pour accéder à la plaque permettant de libérer ce tout premier esprit (7).



Entrée en scène de Fox

Dans le système solaire de Lylat, il y a aussi la navette de l'équipe de Fox McCloud, la Fox Star Team, qu'on nous présente au cours d'une petite séquence. Un appel de mission délégué par le Général Pepper va tracer toute la destinée de Fox. Sa mission : permettre à Dinosaur Planet de redevenir une planète « à part entière ». Pour cela, trouver la Reine Earthwalker s'annonce comme la première étape. En attendant, direction Dinosaur Planet pour notre ami Fox, à bord de son vaisseau Arwing. Dans cette phase de shoot planétaire, il suffit de passer à travers un anneau doré au minimum pour atteindre votre objectif (8).



plantation et tirez dessus : les divers recoins secrets vous permettront de récupérer de nouvelles boules de carburant (on trouve des cercles de plantation sur un talus, devant la cascade, etc.).

Vous pouvez aussi soulever des rochers comportant des marques vertes pour récupérer des scarabées (appuyez plusieurs fois sur A pour le hisser) (13). Il y a plusieurs rochers de ce type dans le secteur. Casser des jarres vous permet aussi de récupérer d'autres insectes. Le maximum stockable pour l'instant s'élève à 10 scarabées. Ces insectes servent de monnaie d'échange auprès du marchand que vous trouvez dans le bâtiment principal du site. Sachez néanmoins qu'il est toujours possible de marchander les prix ; ils sont donnés ici à titre indicatif.

Dans la boutique, vous trouvez diverses salles, consacrées à la vente d'objets typiques... Vous pouvez acheter la carte des lieux, en l'occurrence celle de la Vallée Thorntail (14). Il sera judicieux d'acheter au plus vite toutes les cartes disponibles chez le marchand dès que vous avez les moyens ; cela vous rendra de grands services tout au long du jeu. De même, achetez le Sac à Bafomdad dès que possible (20 scarabées) : ces Bafomdad sont les continues du jeu, et ce sac permet d'en posséder jusqu'à 10, contre 1 en

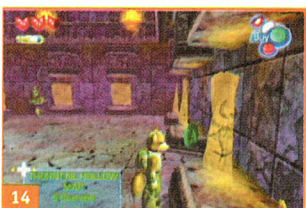
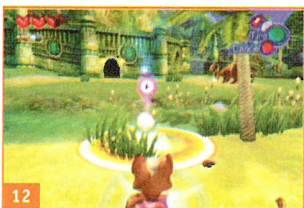
VALLÉE THORNTAIL

De nouveaux pouvoirs

Dans le « monde » des dinosaures, discutez avec ses divers occupants, et surtout récupérez le Bâton magique au milieu des herbes (9). Vous avez l'occasion de l'étréner en puissance sur des ennemis Sharpclaws qui vont débarquer dans un enclos. Enchaînez les combos (A) pour les réduire à néant. Une dalle présentant un symbole soleil apparaîtra alors au

dessus de l'entrée. Un accès s'ouvre également dans l'enceinte du jardin (10). Là, soulevez le rocher pour accéder à un passage caché. Suivez la galerie et sautez sur la plateforme, où vous pouvez obtenir une première capacité, le pouvoir **Lance-Flammes**. Mettez-le à profit dès maintenant pour ressortir de la cave. Sélectionnez la capacité dans votre inventaire et visez la dalle carrée avec le symbole soleil à côté de la grille. Tirer dessus (A) permettra de la rouvrir (11).

Votre arme a désormais une jauge de puissance. Dans le jardin, vous pouvez trouver des cristaux d'énergie sur certains arbres, pour recharger votre arme. Explorez aussi les talus, pour récupérer par exemple des boules de carburant. Il y a aussi par endroits des empreintes pour spore explosive ; ces spores peuvent être récupérées en tirant sur le bulbe de plante près de la rivière (12). Placez alors votre spore sur le cercle de



temps normal. Enfin, le puits central vous permettra de récupérer un **Jeton code** contre 20 scarabées.

Note : N'achetez pas les objets d'usage courant (spores, œufs de vie) ; vous pourrez trouver ces items en quantité dans les divers lieux de l'aventure, à commencer par le jardin, où ils se renouvellent régulièrement.

Les premières missions

Dans le jardin, revenez dans l'enclos où vous avez combattu. Repérez la dalle soleil au-dessus de l'entrée et tirez dessus avec le nouveau pouvoir de votre bâton (15). Dans le souterrain alors ouvert, vous rencontrez la Reine Earthwalker. Pour l'instant, vous ne comprenez pas grand-chose au langage des dinos. Jusqu'à ce que Slippy clarifie la situation ; on vous présente alors une brèche dans un mur. Récupérez encore la boule de carburant au-delà de la Reine, puis revenez vers cette brèche. Pour la détruire, vous avez besoin de spores explosives. Elles sont en vente dans la boutique, mais vous pouvez tout simplement tirer sur le bulbe de plante placé à côté de la rivière (comme précisé plus haut) et récupérer gracieusement les spores. Plantez-en une dans l'empreinte devant la brèche, puis tirez dessus avec les flammes de votre bâton pour faire exploser le tout (16).



17 Passez pour rencontrer le Géant de pierre. Placez-vous derrière lui pour écouter sa plainte. Il réclame un présent. Allez donc dans la boutique ; avec 10 scarabées en votre possession, vous pourrez acheter le Bonbon caillou. Revendez l'offrir au Géant (17). Cette délicieuse surprise vous permettra de profiter de ses services. Il vous propose alors trois directions : le Jeu puits labyrinthe, le Palais Krazoa et la Montagne de glace (18). Vu que vous n'avez rien à faire dans le puits pour l'instant, ni de nouvel esprit à poser à Krazoa, c'est parti pour une téléportation vers les montagnes enneigées...

Note : En prévision de votre visite, vous pouvez acheter la carte de Tundra Snowhorn chez le marchand avant de vous lancer.

MONTAGNE DE GLACE

Après la séquence, suivez le chemin et repérez un empilement de caisses derrière lequel se trouvent des Sharpclaws, vos ennemis jurés... Récupérez le tonneau explosif placé près du point de départ du niveau. Amenez-le rapidement vers les caisses en évitant les boulets, puis lancez-le dessus (19). Livrez un combat et achevez les ennemis pour qu'un symbole soleil apparaisse au-

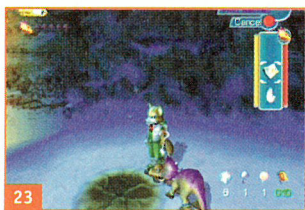


dessus des portes en bois. (Note : il y a aussi un emplacement pour spore explosive au bout du chemin ; dans le recoin secret, se trouvent une boule de carburant et un **Jeton code** que vous ne pouvez pas acheter pour l'instant.) Tirez sur le symbole avec votre bâton (au besoin, récupérez le cristal sur l'arbre pour recouvrer de la puissance de feu) (20). Dans la caverne, deux Sharpclaws jouent un vilain tour à un enfant dino. Vous enfourchez alors votre moto-jet pour poursuivre ces deux ingrats. Évitez leurs mines et accélérez à outrance avec A, le tout étant de finir la course en tête (21). Vous pouvez pour cela leur rentrer dedans pour faire exploser leur monture, ce qui semble la meilleure solution. En cas d'échec, vous pouvez recommencer la course en réempruntant votre bolide (deux boules de carburant sont d'ailleurs disponibles dans la grotte de départ).



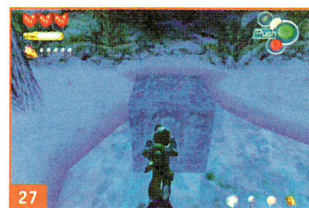
Tricky, le petit Prince

Votre mission réussie, vous retrouvez le petit prince dino, répondant au nom de Tricky (22). Il s'agit désormais de le conduire à bon port. Suivez le chemin pour trouver bientôt des champignons grubtubs bleus. Tapez-leur dessus pour les assommer et pouvoir les stocker, ils constituent en effet la nourriture du petit dino ! Donnez-lui-en un aussitôt et suivez ses instructions. Approchez de la marque ronde au sol et examinez la partie bleue de votre inventaire, entièrement consacrée aux pouvoirs de Tricky. Sélectionnez l'option « trouve secret » pour qu'il se mette à creuser, dévoilant un interrupteur (23). Celui-ci ouvre une grille. Dans les commandes de Tricky, sélectionnez encore la fonction « assis » (main) pour qu'il reste dessus. Pendant ce temps, allez jusqu'au mécanisme et actionnez-le avec votre lance : une plate-forme émerge alors au-dessus de la lave. Descendez-y. Le dino peut ensuite libérer un nouveau passage secret, toujours avec la commande « trouve secret » (24). Suivez-le, puis éliminez les divers ennemis, récupérez de nouveaux champignons, etc. Dans la zone circulaire, demandez à Tricky de creuser une empreinte au sol pour trouver une racine alpine, puis une seconde dans une autre



empreinte. Une troisième marque ronde contient, elle, un œuf de vie. Trouvez encore une quatrième empreinte devant un tronc d'arbre et faites-le creuser (25). Vous avez accès à un passage vers un nouvel upgrade pour votre arme, l'Énergie-mètre, qui augmente la jauge d'énergie de votre bâton.

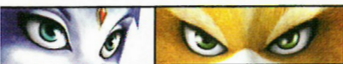
Allez ensuite parler au mammoth : n'hésitez pas à lui donner dès maintenant une de vos racines alpines (26). Il vous remettra en échange un Sac à scarabées, qui vous permettra d'en stocker désormais jusqu'à 50. Donnez une nouvelle racine au mammoth et il stoppera cette fois le geyser, permettant à un cube de descendre à votre portée. Vous pouvez, pour commencer, pousser celui-ci vers la partie surélevée où se trouvent deux boules de carburant. Approchez ensuite le cube près du renflement à droite du mammoth (27). Montez dessus pour atteindre



le chemin suivant. Après une série de plates-formes sur l'eau, vous rencontrez un nouveau mammoth qui vous réclame sa racine d'or ; cette quête sera remplie plus tard dans le jeu. Repassez de l'autre côté de la rive et prenez le passage derrière la pancarte. Vous avez accès à un mécanisme ; il fait apparaître une nouvelle plate-forme dans l'eau, qui vous permet d'atteindre deux nouvelles boules de carburant.

Suivez maintenant la pente. En bas, une empreinte ronde dans le sol vous permet de récupérer un Bafomdad. Allez ensuite vers le garde, qui vous réclame 25 scarabées de droit de passage (28). Mettez-vous donc en quête des rochers à scarabées de la région et des jarres à casser, pour obtenir le compte. Une fois dans le souterrain, à la partie engorgée, repérez l'interrupteur ; il ouvre une grille menant à un mécanisme qui permet de changer le flux d'eau ; vous n'en avez pas besoin pour l'instant, le courant vous portant d'office de l'autre côté. Vous devrez en revanche l'actionner lorsque vous reviendrez pour pouvoir progresser. [Note : au tournant, il y a une plaque de propulsion qui mène à deux boules de carburant derrière une grille (à ouvrir en tirant sur un symbole soleil) ; vous pourrez y avoir accès lorsque vous aurez la fonction Propulseur]. De l'autre côté du





souterrain, vous atteignez la sortie vers la Vallée Thorntail. Un dernier coup de cric sur le mécanisme, et voilà Tricky ramené à bon port.

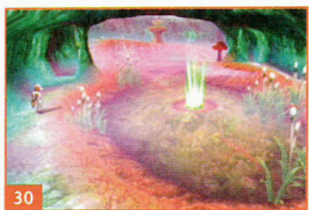
VALLÉE THORNTAIL

Allez rejoindre la Reine Earthwalker avec Tricky pour achever votre mission. Elle a maintenant besoin de champignons grutubs blancs pour assurer sa survie. Ressortez et rejoignez le large puits de l'autre côté de la rivière. Vous y remarquez une fissure (29). Faites-la inspecter par Tricky pour qu'il creuse un passage menant à l'intérieur du puits antique.



Les champignons grutubs blancs

Suivez le chemin en évitant les fumées des champignons rouges. Explorez le souterrain pour remarquer une plante à spores explosives sur un talus. Tirez dessus avec votre bâton pour en récupérer. Placez-en une sur l'empreinte de la plate-forme entourée d'eau et tirez dessus pour activer un passage (30). Au-delà, vous



pouvez récupérer une nouvelle capacité pour votre arme : le **Propulseur**. Ressortez pour avoir l'occasion de l'étreindre. Mettez-vous ainsi à proximité des deux boules de carburant en hauteur et inspectez la marque au sol. Utilisez votre commande propulseur dans l'inventaire et montez (A maintenu appuyé). Revenez dans la zone d'entrée du souterrain pour trouver une seconde plaque pour propulsion sur un talus (31). Montez à nouveau et avancez jusqu'à l'empreinte de spore. Placez une spore explosive et tirez dessus. Un morceau de pont tombe en contrebas. Poussez-le vers l'interrupteur pour maintenir l'ouverture de la grille (32). Parlez au dino suivant : il vous conseille d'acheter une lanterne. Retournez donc à la boutique et procurez-vous la lanterne à lucioles pour 20 scarabées.

Note : Dans un recoin de la boutique, se trouve une plaque à propulsion qui vous mène à l'étage à des jarres à scarabées.

Note : À l'extérieur, à côté de l'entrée de la boutique, une plaque à propulsion vous permet de récupérer des boules de carburant, et aussi de planter une spore explosive sur une



empreinte (33). Dans la grotte révélée, visiez les 4 symboles soleils avec votre arme. Vous créez ainsi un accès vers un upgrade **Énergimètre** où votre jauge de tir sera encore augmentée.

Équipé de votre lanterne, retournez voir le dinosaure dans le souterrain pour qu'il libère une empreinte. Posez encore une spore explosive dessus pour ouvrir un passage.

Dans le nouveau souterrain, des lucioles vertes sont à votre disposition pour « éclairer votre lanterne ». Mais l'important reste les champignons grutubs blancs, à trouver au nombre de 6 dans la zone. Le premier se trouve à proximité de l'échelle. Un second est en hauteur sur un talus, dans le premier passage à gauche ; faites une propulsion pour l'atteindre. Redescendez et prenez le passage dans la pénombre juste en face. Éclairiez-vous et repérez l'empreinte pour spore explosive (34) (pour récupérer des spores, vous avez un bulbe en hauteur près de la mare). Posez-en une pour trouver, une fois le mur détruit, un troisième champignon blanc. Prenez maintenant le passage dans la pénombre à



LE COUP DE FIL
QUI SAUVE !

0 892 705 222

les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min



gauche de la petite mare, pour en récupérer un quatrième. Ici même, repérez l'empreinte au sol et posez une spore explosive. Tirez dessus pour réduire la hauteur du talus. Revenez alors au niveau où vous avez trouvé le second champignon, et passez sur le sommet du talus en question, pour atteindre l'autre côté (35). Vous récupérez ici les cinquième et sixième champignons. Le tour est joué.

Votre compte en poche, retournez voir la Reine Earthwalker pour lui redonner de la santé. Elle vous informe alors qu'il faut retrouver 4 pierres magiques et vous confie Tricky pour mener à bien vos missions. Un duo de choc ! À la fin de la discussion, vous obtenez une Clé de prison Sharpclaw.

TOUNDRA SNOWHORN

Remontez la grande échelle menant à Toundra Snowhorn, la partie enneigée. Changez le cours du courant pour passer, et ressortez du souterrain. Utilisez votre clé fraîchement acquise auprès de la Reine sur la serrure qui vous attend (36). Inspectez les environs. De l'autre côté de la rive, se trouve par exemple un souterrain avec un Bafomdad à déterrer, ainsi qu'un symbole soleil qui fait apparaître deux boules de carburant à proximité. Des plates-



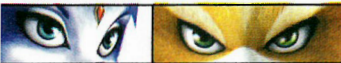
formes passant aussi au fil de l'eau mènent à un **Jeton code**. Suivez ensuite la rive jusqu'à la nouvelle boule de carburant et redescendez. Le plus important reste de trouver le mammoth coincé dans la glace. Après lui avoir parlé, des rangées de Sharpclaws débarquent ; tenter le combat est inutile, ils réapparaîtront d'autant à chaque fois. Pour sauver l'animal, vous devez en fait lui ramener des mottes d'herbes gelées. Pour cela, tapez sur l'arbre en bas de la pente pour en faire tomber, puis remontez-les vers le mammoth (37) ; vous pouvez aussi demander à Tricky de les faire tomber lui-même, avec la commande « trouve secret ». La difficulté vient des Sharpclaws qui vous attaquent et bloquent parfois la remontée des herbes gelées ; rangez éventuellement votre arme pour éviter le mode Confrontation et pousser les herbes vers le mammoth. Une fois « rassasié », ce dernier émergera et libérera l'accès des Mines de glace (38).

Allez retrouver votre vaisseau Arwing à la Vallée Thorntail et empruntez-le. Vous devez avoir 5 boules de carburant minimum pour retourner sur orbite et choisir votre prochaine destination. En prévision, vous pouvez acheter la carte des Mines de glace. À bord de votre Arwing, touchez trois anneaux dorés pour atteindre votre objectif.

LES MINES DE GLACE

À votre arrivée, suivez le chemin en évitant les boules de lave et en vous méfiant des portions de pont qui se dérobent, jusqu'à la sortie. Repérez le petit talus enneigé à gauche et demandez à Tricky de creuser. Suivez le chemin, récupérez les champignons, puis utilisez votre lance sur la serrure de la jarre (39) : vous obtenez une Clé pour chaînes. Ressortez et utilisez-la dès maintenant sur le cadenas qui retient un mammoth. Il vous remettra en échange un Rouage de pont. Allez tout au fond de l'allée principale et descendez les marques murales à gauche. Passez les plates-formes pour atteindre le mécanisme. Placez votre rouage dessus pour reconstituer l'ensemble et actionnez le levier (40). Vous venez de créer un pont. Franchissez-le et suivez la voie jusqu'au mammoth malmené par





des Sharpclaws. Éliminez ces ennemis comme il se doit, et le mammoth pourra apprendre au petit Tricky à cracher du feu ! (41)

Tricky et le pouvoir Flamme

Le mammoth vous réclame ensuite de la nourriture. Revenez sur vos pas et placez-vous devant l'entrée de la cabane protégée par un voile de glace (42). Amenez Tricky devant et faites-le utiliser, via votre inventaire, sa nouvelle capacité « flamme » pour ouvrir le passage. Entrez et placez-vous près du feu. Utilisez encore Tricky pour allumer une bonne flambée. Prenez le passage qu'il vient d'ouvrir, et brisez encore la glace un peu plus loin. Derrière, demandez encore à votre allié de creuser pour récupérer une racine alpine. Ressortez et retournez voir le mammoth. Une seule racine ne suffit apparemment pas... Descendez donc dans la pente où déboulent de gros rochers. Remontez vers leur point d'arrivée, et repérez une nouvelle entrée protégée par un voile de glace, à gauche. Laissez Tricky faire le travail et ramassez une seconde racine alpine derrière (43), puis ramenez-la au mammoth. Il vous propose alors ses services. Montez sur son dos à partir de la plate-forme d'accès et allez ouvrir la grande porte en bois (touche A)



(44). Passez et placez-vous à côté d'une nouvelle plate-forme pour redescendre du mammoth.

Les rouages de pont

Cherchez dans les environs une nouvelle entrée bloquée par la glace et utilisez Tricky. Passez et montez l'échelle pour trouver une empreinte d'usage du propulseur, à proximité d'un nouveau système d'engrenages. Pour l'instant, propulsez-vous et passez sur les plates-formes de bois, jusqu'à atteindre le canon (45). Éliminez le Sharpclaw. Un autre émerge ensuite d'une sorte de bunker, vous aperçoit et appelle des renforts. Prenez le contrôle du canon et lancez des boulets sur tous les ennemis, pour dissiper finalement le halo rouge de la zone. N'oubliez pas, au passage, de détruire d'un boulet l'issue barrée d'une croix de planches, au fond à droite (46). Ressortez et allez emprunter

ledit passage, que vous venez d'ouvrir. Repérez une empreinte « Dino-cor » au sol, et dégelez le manteau de glace avec Tricky pour atteindre le passage suivant. Ouvrez la jarre pour récupérer un nouveau rouage. Il en faut trois au total. Un second se trouve dans le bunker des Sharpclaws (47). Enfin, passez l'entrée auparavant protégée par un halo rouge pour récupérer le troisième. Allez maintenant poser vos trois engrenages sur le mécanisme, et actionnez le levier pour faire apparaître un pont.



Le Dino-cor

Passez le pont en question et avancez jusqu'au mur de neige. Appelez votre fidèle Tricky et faites-le creuser. Dans la salle, repérez le symbole soleil sous le plafond et tirez dessus. Un décompte commence. Il s'agit de demander à Tricky d'allumer les 4 foyers disposés autour du flambeau principal avant la fin du temps imparti (48). Une issue s'ouvrira alors. Sautez avec de l'élan au-dessus du vide « étincelant » pour qu'un pont se matérialise in extremis. Au bout, un rocher de glace : demandez à Tricky de le dégeler pour récupérer le Dino-cor à l'intérieur. Vous vous souvenez de l'empreinte aperçue tout à l'heure ? Allez donc faire usage de





l'instrument dessus (49). Un mammoth arrivera, à chevaucher une nouvelle fois. Empruntez donc le chemin suivant. Là, vous devez lui faire manger les racines alpines disposées sur le parcours pour lui remettre régulièrement de l'énergie (50). Récupérez-les toutes jusqu'à la sortie de la zone brumeuse. Là, ne sautez pas tout de suite sur la plateforme d'arrêt et détruisez encore les planches à l'aide du mammoth. Redescendez de l'animal et entrez. Tuez les ennemis pour libérer l'accès, puis enfourchez votre moto-jet des neiges.

Libérer Tricky et Belina

Arrivé dans le souterrain, évitez les flammes sur le tapis roulant et descendez sur la droite. Éliminez tous les ennemis pour faire disparaître le halo rouge. Derrière, un nouveau mur de glace, impossible à briser sans Tricky. Justement, il se trouve emprisonné dans une cage, derrière les moulins lance-flammes. Aussi, repérez l'empreinte à propulseur dans un recoin. Utilisez-le pour vous élever, et prenez le petit passage à droite. Évitez les rochers et courez vers le fond, où se trouve un lance-flammes dans un renfoncement. Repérez le symbole soleil sur le mur à côté, et tirez dessus pour arrêter la flamme (51).

Récupérez la clé de prison dans la jarre ainsi accessible. Refaites chemin inverse, puis retournez vers la cellule de Tricky, en déjouant la menace des flammes tournantes. Utilisez votre clé récemment acquise pour libérer votre ami (52). Revenez maintenant vers le mur de glace en sa compagnie et faites-le souffler pour récupérer une nouvelle Clé de prison. Retournez l'utiliser sur la serrure de la cage du mammoth Belina Te.

Après la séquence, repérez la fissure dans la roche et demandez à Tricky de creuser. À l'extérieur, ne traversez pas l'eau glacée avant d'avoir pris soin d'y faire tomber des plates-formes. Ainsi, tirez sur les stalactites légèrement verdâtres pour les faire tomber (53), puis passez dessus pour atteindre le mécanisme. Il active un passage de plates-formes au sommet de la cascade. Montez d'un niveau avec la plaque à propulsion située dans un passage, puis sautez des unes aux

autres, le tout étant d'atteindre l'entrée du tunnel placée de l'autre côté de la rive (54). Là, poussez le cube de glace en contrebas pour créer une nouvelle plate-forme, et descendez grâce aux marques de la roche. Le passage suivant vous attend.

Haut en chaleur

Éliminez les Sharpclaws, récupérez les scarabées dans les jarres, puis suivez les tapis roulants avec précaution. Vous retrouvez le mammoth Belina en bas du parcours.

Suivez le chemin comme de coutume, puis repérez l'échelle de la structure centrale et montez. Récupérez le tonneau explosif. Il s'agit maintenant de remonter la pente sans faire exploser votre bien, en évitant les barils (55). Atteignez ainsi la structure circulaire avec une échelle, et déposez votre tonneau sur l'empreinte correspondante, avant de monter (56). Sur la structure





circulaire suivante, actionnez le mécanisme. Une sorte d'aimant automate récupérera le tonneau pour l'amener à votre hauteur. Récupérez-le et passez les volées de flammes, puis lancez-le sur la fissure du mur du fond (57). Dans le recoin secret, un nouveau mécanisme peut être activé. Vous venez de refermer le pont à proximité de la zone de lancer des barils. Passez dessus, puis suivez le passage dans le sens de roulement des rochers. Actionnez le mécanisme que vous allez trouver, puis refaites chemin inverse, jusqu'à la grille que vous venez d'actionner. Remontez ainsi à hauteur de la dernière structure circulaire, jusqu'à atteindre le canon qui surplombe le tout. Prenez-en le contrôle et visez les deux marques en croix sur les deux piliers qui vous font face (58). Vous venez de recréer un passage dans un bain de lave, au bas de la zone. Redescendez et allez emprunter la plaque téléporteuse...

Boss : Galdon

Utilisez Tricky pour dégeler le monstre de glace qui détient la Pierre magique de feu. Un combat s'engage. Le point faible de notre ennemi, pour commencer, s'avère être sa queue. Placez-vous en mode Confrontation et faites le tour du monstre. Tapez au bon endroit à trois reprises (59). Le monstre vous absorbe alors. Dans sa bouche, faites des frappes répétées sur sa lchette pour qu'il vous recrache. Cette fois, le point faible est son cœur. Il s'agit de tirer dessus à l'aide de votre bâton, seulement après qu'il a lancé ses boules de feu et qu'une sorte d'appel de force aille vers lui (60). Trois tirs bien placés plus tard, il vous avale à nouveau. Tapez encore sur sa lchette pour récupérer enfin la **Pierre magique de feu** et signer la mort de votre ennemi (61). Notez que vous bénéficiez maintenant d'un quatrième « cœur » de vie.

**Retour dans la Vallée Thorntail**

Un nouvel aller sur Dinosaur Planet s'impose. À bord de Arwing, un seul passage à travers un anneau doré suffit.

De retour dans la vallée, un dino vous indique que trois flambeaux se sont éteints sur le site. Les rallumer nécessitera plus que le simple pouvoir Flamme de Tricky. Ainsi, repérez l'arbre aux « herbes de feu ». Tapez dessus pour faire tomber ces branchages fumants, puis ramassez-les en leur donnant un coup de bâton. Un premier flambeau se trouve en haut d'un talus à côté de la rivière. Placez votre branchage dessus, puis demandez à Tricky de faire usage de son feu (62). Le second se trouve dans la zone du Géant de pierre. Pour atteindre le troisième, montez sur les corniches en hauteur à côté du vaisseau Arwing, jusqu'à atteindre un mécanisme. Actionnez celui-ci pour ouvrir une grille en contrebas, et passez pour allumer votre dernier flambeau. Un Thorntail vous remettra alors la Clé du Col de la Montagne Lune en guise de remerciement.

**COL DE LA MONTAGNE LUNE**

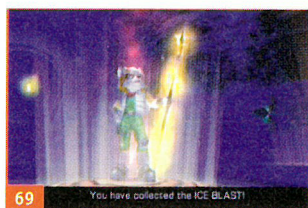
Localisez maintenant le passage du Col de Lune (comme d'habitude, vous êtes libre d'acheter la carte correspondante chez le marchand). Placez une spore explosive devant

Toutes les nouveautés...
Et même + !

SUR LE...

3615  CHEAT

Astuces & Solutions



la brèche et tirez pour ouvrir l'accès (63). Suivez le chemin : un pont s'effondre. Vous devez alors passer sur la gauche rapidement pour rejoindre bientôt un endroit sain avec des cristaux roses. Récupérez la boule de carburant et suivez le chemin. Des Sharpclaws vont vous jouer un mauvais tour, vous accueillant avec des tonneaux. Récupérez tout de même une boule de carburant au passage, sur la droite, puis utilisez votre clé sur la serrure (64). Montez dans le baraquement pour trouver une nouvelle boule de carburant et éliminez les deux ennemis. Suivez le chemin jusqu'à l'intérieur du temple.

TEMPLE DU POINT TELLURIQUE DU VOLCAN

Après les plates-formes amovibles, repérez la gaine d'où sort une flamme et sautez en contrebas lorsqu'elle est inactive. Allez jusqu'à l'emplacement pour propulseur et montez. Actionnez le mécanisme à droite pour récupérer un Bafomdad dans une cage (65) ; nous nous occuperons des autres cages plus tard. Montez ensuite la pente aux tonneaux, et suivez le chemin jusqu'à la salle où des marques



murales peuvent être escaladées. Avant de traverser le pont grillagé, descendez aux échelles pour récupérer une boule de carburant en contrebas. Approchez à présent de la plaque prête à accueillir votre pierre magique (66). Éliminez l'ennemi, puis étudiez l'énigme suivante.

Il s'agit de viser les deux orbes de couleur, placées en hauteur de chaque côté de la porte. Vous remarquez que les deux flambeaux associés changent régulièrement de couleur. Il s'agit de tirer sur les orbes le plus proche affiche la même couleur. Pour cela, placez-vous dans la bonne trajectoire, de façon à aligner le flambeau et l'orbe dans votre champ de vision. Tirez alors vers l'orbe à travers la flamme lorsque celle-ci affiche la couleur correspondante (67).

L'énigme résolue, utilisez une fois encore votre pierre magique. Dirigez-vous vers le halo rouge pour faire apparaître des ennemis, puis élimi-

nez-les pour le faire disparaître. Dans la salle suivante, utilisez votre fidèle Tricky pour allumer les deux foyers (68). Montez et utilisez la plate-forme amovible pour passer dans la salle annexe. Suivez le parcours, qui vous ramène bientôt au niveau de la salle principale. Passez sur la seconde plate-forme amovible pour atteindre un recoin avec un passage au sol. Nouvelle capacité en perspective. Vous avez ainsi l'occasion d'obtenir le pouvoir **Lance-Glace** (69).

Déposer la première pierre magique

Retournez dans la salle hexagonale, et tâchez d'éteindre tous les flambeaux rouges, ceci afin d'activer la plaque centrale de la pièce (70). Descendez avec. Dans la salle remplie de lave, posez votre pierre magique sur la première plaque (une boule de carburant vous attend aussi sur une corniche). Ceci débloque une porte circulaire. Éteignez le feu activé





devant pour progresser. Dans la salle aux vitraux, utilisez la plate-forme élévatrice, puis montez une échelle. Éteignez les 4 nouveaux flambeaux rouges (71), puis passez l'accès qui vient de s'ouvrir. Éliminez les ennemis pour désactiver le halo rouge, puis sautez de plate-forme en plate-forme en évitant les flammes. Arrivé de l'autre côté, vous ne pouvez laisser Tricky seul... Vous remarquez ainsi des symboles soleils sur les plates-formes. Tirez dessus pour les immobiliser, au milieu de préférence (72), puis appelez votre fidèle compagnon à vous rejoindre. Demandez-lui alors d'allumer le foyer et passez dans la salle suivante. N'oubliez pas la boule de carburant dans un recoin avant d'emprunter la plaque téléporteuse. Inutile de vous faire un dessin : vous devez placer votre pierre magique à l'endroit indiqué (73).

Vous êtes ensuite téléporté sur la première plaque des lieux. Refaites chemin inverse, pour revenir ainsi

immédiatement sur l'empreinte placée juste à côté... Plantez la graine et appelez Tricky pour souffler du feu dessus (76) : une plante s'élèvera, vous permettant de monter.

LA MONTAGNE LUNE

Dans la zone suivante, le même principe sera mis à exécution. Récoltez une nouvelle graine sur un monstre de cratère, et plantez-la sur le premier emplacement à gauche ; il vous permet de monter récolter un Bafomdad (77). Même principe pour le second emplacement. Montez cette fois pour récupérer une spore explosive en tirant sur la plante (un nouveau Bafomdad se trouve derrière). Passez sur la corniche suivante pour atteindre directement l'entrée d'une grotte en hauteur. À l'intérieur, un nouveau monstre de cratère et un emplacement à spore. Placez-en une dessus puis tirez pour vous ouvrir la voie.

Dans la zone suivante, un astéroïde vient percuter le sol. Une nouvelle boule de carburant peut être récupérée dans une alcôve en hauteur sur la droite. Il y a également deux empreintes à creuser par Tricky dans le sol : vous y trouvez des pierres météorites. Il s'agit de placer ces pierres sur le cratère adéquat, dans la zone d'impact de l'astéroïde (78) ;

dans la salle aux cages. Vous pourrez récupérer deux nouvelles boules de carburant en éteignant le feu avec votre nouveau pouvoir Glace (74) (la troisième cage n'est accessible que plus tard dans le jeu). Remontez le tapis roulant et prenez à droite pour rejoindre l'extérieur. Là, une séquence vous met en présence du Dieu Krazoa. Il vous indique qu'en plus des pierres magiques, la quête concernant les 6 esprits Krazoa doit être poursuivie. À bon entendre...

Une petite capacité pour la route ? Prenez donc le passage qui vient de s'ouvrir et soulevez la pierre pour avoir accès au **Choc Sismique**. Vous pouvez vous en servir dès maintenant. Ressortez et faites face au monstre du cratère. Exécutez un choc sismique pour l'étourdir, puis frappez sa marque dorsale (75). Refaites la manipulation pour l'anéantir totalement. Vous récupérez à sa place une Graine lunaire. Faites-en usage





l'emplacement est le bon lorsque le gros rocher se soulève à chaque fois, et que vous ne pouvez pas reprendre votre pierre. Une troisième pierre ne se trouve pas en creusant : elle est en fait en train de brûler (79). Éteignez-la avec le pouvoir Glace pour la saisir et la poser sur le bon emplacement. Le gros rocher se soulèvera davantage, vous permettant de passer. Utilisez une nouvelle graine lunaire pour élever une plante et monter. Faites de même peu après, puis montez récupérer une boule de carburant grâce à une nouvelle plante ; vous pouvez ici même acheter un **Jeton code**. Une plaque téléporteuse vous attend non loin, à emprunter aussitôt.

Récupérer le deuxième esprit Krazoa

Dans le temple, montez l'échelle, tuez la chauve-souris et la pieuvre à distance, puis traversez le bassin en évitant les tourbillons. Éteignez les flammes et montez encore. Retournez-vous et tirez sur le symbole soleil placé au plafond, afin d'élever le niveau de l'eau (80). Évoluez ainsi, puis traversez la salle suivante avec précaution. Une fois devant la grille, retournez-vous pour apercevoir un second symbole soleil à

viser, qui permet de l'ouvrir. Au-delà, votre second test vous attend : l'Épreuve de Combat. Vous devez vaincre une armée de Sharpclaws en un temps donné (81). Logiquement, vous devez être aguerri à ce type d'affrontements. L'important est de trouver la faille dans la défense de vos adversaires pour frapper efficacement. Un **second esprit Krazoa** vite gagné...

Retour vers les terres Thorntail. Pour cela, faites totalement machine arrière, ou plus simplement utilisez le tonneau explosif placé près des souffleurs au-dessus du vide pour détruire une partie de mur fendue (82). Retournez au Géant de pierre et demandez à rejoindre le Palais Krazoa (si possible, achetez la carte correspondante).



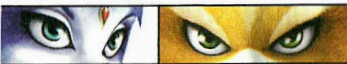
PALAIS KRAZOA

Déposer le deuxième esprit Krazoa

Récupérez les lucioles pour lanterne à l'intérieur des caisses. Montez et éliminez l'ensemble des ennemis, en prenant soin de repérer le générateur à tonneaux explosifs derrière une colonne. Dans la pièce suivante, allu-

mez votre lanterne et suivez le chemin suspendu vers la droite. Laissez-vous tomber en contrebas pour trouver une brèche dans un mur. Vous devez ramener ici un tonneau explosif pour le lancer dessus, de hauteur si possible car sa durée de vie est limitée (83). Dans le couloir suivant, visiez le symbole soleil placé au fond pour faire bouger les flammes. Récupérez le tonneau explosif et passez adroitement entre elles, puis lancez-le sur la brèche suivante. Dans la salle, il s'agit encore une fois de tirer à distance vers les orbes à travers les flambeaux, au moment où ils ont la couleur adéquate (84). Ainsi, le canon à feu perdra son halo protecteur, et vous pourrez tirer dessus à volonté pour le détruire. Retournez ensuite chercher un tonneau, et revenez le poser sur l'interrupteur de la salle. Dans le secteur suivant, utilisez la plateforme élévatrice, pour débarquer bientôt dans une salle avec des ventilateurs. L'idée est de les emprunter les uns après les autres, pour vous élever d'étage en étage, en vous arrêtant sur les paliers et en repassant sur le ventilateur central à chaque fois. Arrivé au dernier étage, utilisez le souffle d'air ascendant placé dans un coin pour atteindre le toit. Montez sur l'estrade où se





trouve Krystal. Après la séquence, déposez votre esprit devant l'effigie Krazoa qui vient d'apparaître (85).

S'ensuit une séquence où Fox revient sur les terres de Thorntail. Le Géant de pierre lui remet à l'occasion un Sac à scarabées moyen, capable de contenir jusqu'à 100 scarabées. Tâchez d'en avoir récolté 60 avant de poursuivre votre route. Suivez alors le passage vers le Cap Claw (où vous aviez allumé le troisième flambeau), en vous assurant d'avoir les cartes adéquates (Cap Claw et Village Lightfoot). Poursuivez le chemin jusqu'à la zone arborée avec des arbres à cible (à noter qu'un Bafomdad peut être récupéré ici avec le propulseur). Allez jusqu'au scarabée vert et acceptez de lui payer 60 scarabées de droits d'entrée (86).

Traversez le petit labyrinthe suivant – votre carte devrait vous aider – et empruntez les diverses échelles (à noter que des boules de carburant sont présentes au fond de ce grand puits). Vous atteignez bientôt un bord de mer.



CAP CLAW

Suivez le chemin, puis celui qu'on vous indique vers la cascade. Tirez sur le symbole soleil en hauteur pour amorcer un pont vers vous (87). Des boules de carburant sont présentes sur des talus immergés ; pour les obtenir, sautez d'un point en hauteur. Un Bafomdad peut aussi être déterré sur un îlot isolé. Sur une des parties sablonneuses, une entrée souterraine vous mène à une empreinte à creuser (boule de carburant) et un portail carré, fermé pour l'instant.

Nagez maintenant jusqu'au dino de l'embarcadère. Ne payez pas 25 scarabées au garde mais utilisez plutôt la plaque à propulsion dans l'eau pour y avoir accès directement (88). Parlez au dino pour qu'il vous confie avoir enterré 4 lingots d'or dans le sable. Vous trouverez des empreintes à creuser sur les parties sablonneuses, cachant ces fameux lingots ; trois peuvent être ainsi récoltés facilement. Sur une des parties sablonneuses, une protection



d'épines gêne le passage : demandez à Tricky de souffler du feu pour la détruire (89). De l'autre côté, éliminez les deux ennemis et creusez l'empreinte immergée pour trouver le quatrième et dernier lingot. Remettez l'ensemble au dino, qui activera la descente d'une échelle, sur la droite de l'immense effigie Krazoa. Activez le mécanisme se trouvant au sommet pour ouvrir une porte. Allez la passer, puis tentez de ressortir : vous êtes pris au piège. Une énigme simple vous attend. Remplacez les cubes sur leur emplacement pour stopper l'arrivée de gaz nocif (90). Vous libérerez ainsi un oiseau, la Reine Clouddrunner, en contrebas. Allez donc la rejoindre pour lui parler. Elle vous indique que l'accès à la Forteresse Clouddrunner est désormais disponible. Retournez donc en arrière jusqu'à votre vaisseau. Pour retourner en orbite, vous devez posséder 10 boules de carburant. Lors de la séance en Arwing, votre vaisseau devra cette fois traverser 5 anneaux dorés.

BEÛN DE SE
DÉBLOQUER ?

0 892 705 222

les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO

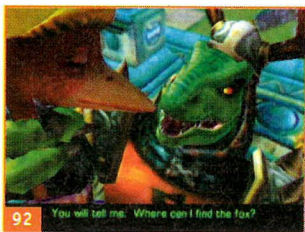


0,34 €/min



FORTERESSE CLOUDRUNNER

Suivez le pont et descendez à l'échelle de droite. Rejoignez la plate-forme avec un interrupteur en traversant la zone inondée. Actionnez-le. Il s'agit de passer à travers les différents anneaux du parcours, et dans le temps imparti (91). Un symbole soleil apparaîtra alors devant l'entrée de la forteresse. Tirez dessus pour y avoir accès, puis montez la pente circulaire. Vous arrivez bientôt devant une grille ; le mécanisme permettant de l'ouvrir se trouve non loin, au bas de l'échelle après des jarres (casser une caisse dévoile d'ailleurs une empreinte pour propulseur ; nous l'utiliserons plus tard). Passez la grille pour revoir la Reine Clouddrunner aux prises avec le Général Scales et sa troupe de Sharpclaws (92). Vous êtes rapidement fait prisonnier et défait de votre équipement...

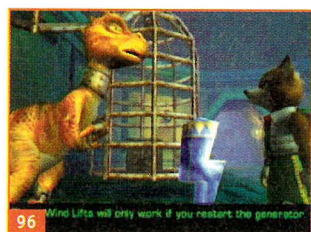


Évasion et déguisement Sharpclaw

Dans votre cellule, remarquez un cube mural qui peut être poussé. Sortez ainsi de votre prison, et rendez-vous dans la salle du garde. Passez à l'écart du Sharpclaw, sans attirer son attention en marchant



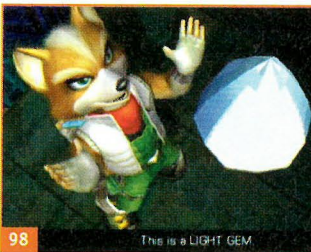
dans les flaques (93), pour rejoindre le couloir suivant et descendre l'échelle. Là, récupérez un tonneau explosif et posez-le sur le ventilateur. Placez-vous sur l'interrupteur pour le faire monter et attendez qu'il crève le plafond (94). Un appel de Slippy vous confirme alors que le déguisement a rejoint votre inventaire. Ainsi, sélectionnez-le pour ressembler à un pur Sharpclaw. Gniark, gniark... Ne reste plus qu'à leurrer le garde pour récupérer votre bâton magique. Visitez les cellules pour commencer ; dans l'une d'elles, un bloc mural vous permet d'atteindre un passage vers une autre cellule où un Bafomdad est caché dans une caisse (95). À présent, déverrouillez toutes les cages de la salle de garde avec les mécanismes : un Clouddrunner peut ainsi s'échapper, et un dino vous remettra la Clé de la salle du générateur (96).



Remontez le couloir et tirez sur le symbole soleil présent au plafond. Dans la salle ouverte, escaladez les murs de briques successifs (note : les détecteurs volants ne vous causeront pas de souci si vous êtes déguisé).

Les diamants de la salle du générateur

Montez sur le podium pour actionner des interrupteurs sur trois piédestaux, permettant d'ouvrir respectivement trois grilles dans les environs (leur ouverture est temporaire) (97). Suivez ensuite le passage à droite pour atteindre la salle du générateur, à ouvrir à l'aide de votre clé ; vous y remarquez trois emplacements de couleur. Pour le moment, remontez sur le podium et actionnez l'interrupteur placé à droite. Longez le mur droit jusqu'à l'alcôve protégée par une flamme. Éteignez-la puis utilisez





la fonction propulsion. Vous atteignez la première jarre, contenant le Cristal de lumière bleu (98). De l'autre côté de la zone, à côté d'une échelle, se trouve un mécanisme caché. Montez sur la grande caisse pour l'actionner (99) : l'échelle descend à votre portée. Utilisez-la et éteignez les flammes. Retournez actionner l'interrupteur du piédestal de gauche pour ouvrir la grille. Derrière, ouvrez la jarre ainsi accessible pour récupérer le Cristal de lumière vert. La troisième grille, à ouvrir avec l'interrupteur du milieu, se trouve en hauteur sur un balcon. Utilisez l'empilement de caisses à l'arrière du podium pour l'atteindre (100). Prenez soin de revêtir votre costume pour ne pas être gêné par les ennemis. La dernière jarre contient le Cristal de lumière rouge. En possession de tous vos cristaux, revenez les poser sur leurs emplacements respectifs dans la salle du générateur (101). Cela réactivera la soufflerie.



Libérer la reine Clouddrunner

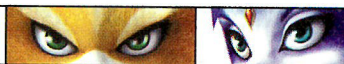
À partir de la salle du générateur, rendez-vous de l'autre côté du jardin et passez sur le ventilateur dans le recoin (en vous assurant que le courant d'air est activé vers le haut). Revêtez votre déguisement Sharpclaw sur la plaque pour passer la grille suivante (102). Sur le balcon, éliminez tous les ennemis pour désactiver le halo rouge. Remettez votre déguisement et ramassez le tonneau explosif placé derrière, puis déposez-le sur la marque ronde dans une pièce annexe. Montez l'échelle et placez-vous devant l'aimant à tonneau sur la marque au sol, toujours déguisé (il s'agit d'une plaque Sharpclaw) (103). L'aimant se met alors en route, amenant le tonneau à votre hauteur. Reprenez-le et lancez-le en direction de la barricade de planches, de l'autre côté de la brèche du balcon. Passez pour tomber en hauteur au-dessus d'un voile d'air. Allez ainsi vers le jardin. Là, passez derrière les caisses pour trouver une nouvelle plaque Sharpclaw : placez-vous dessus pour faire descendre une échelle. Montez pour retrouver la reine Clouddrunner emprisonnée. Deux mécanismes doivent être actionnés, dans deux recoins du même niveau ; celui de gauche nécessite un saut sur

des caisses pour être atteint (104). Une grille s'ouvrira alors. Elle vous permet d'amener un nouveau tonneau explosif vers le jardin, à travers le souffle d'air découvert tout à l'heure. Là, lancez-le en direction du pylône de soutien fragilisé, pour libérer la reine mère (105). Elle vous remet alors une Flûte Clouddrunner, qui servira à appeler chacun de ses bambins.

Sauver les Clouddrunners

Ces oiseaux se trouvent à différents points de la forteresse. Pour localiser le premier, revenez dans le secteur au-dessus du vide. Éliminez la garde qui le malmène (une jauge de résistance apparaît avant que vous n'éliminez les ennemis ; ce sera le même principe pour tous les oiseaux). Approchez ensuite de l'oiseau, mais pas trop, de façon à activer la pastille C (106). Utilisez alors





vosre nouvelle flûte via l'inventaire. L'oiseau s'envole, et vous permet de repérer le second, sur un balcon dans la zone arborée de tout à l'heure. Ouvrez la grille grâce au symbole soleil et éliminez les nouveaux gardes, puis usez encore de votre flûte. Le second oiseau s'envole, et vous localisez encore un troisième congénère. Sautez en contrebass et passez derrière les débris, puis descendez l'échelle. Une caisse cache un point de propulsion, à activer avec le mécanisme mural tout proche (107). Il vous monte au niveau du balcon où se trouve le troisième oiseau. Une fois libéré, redescendez par l'échelle, puis retournez vers le secteur au-dessus du vide. Au bout d'une des plates-formes vous attend le dernier oiseau. Après l'avoir libéré, retournez voir la Reine à côté de son ex-prison. Elle débloque alors un accès près de la zone où vous avez trouvé le premier oiseau.

Récupérer la seconde Pierre magique

Descendez l'échelle qui s'y trouve, et suivez le chemin jusqu'à l'entrée du souterrain. Récupérez les lucioles à lanterne, puis actionnez le mécanisme de soufflerie vers le bas (108). Passez dans la pièce suivante, plongée dans l'obscurité : utilisez votre

lanterne pour repérer une brèche murale (cf. au nord sur la carte). Vous devez la casser à l'aide d'un tonneau explosif. Ainsi, faites demi-tour et remontez en réactivant le ventilateur vers le haut. Récupérez un tonneau explosif (au même endroit que précédemment, toujours avec votre déguisement de garde) puis « posez-le » sur le courant d'air afin qu'il soit en lévitation (109). Redescendez par l'échelle et retournez dans le souterrain. Actionnez à nouveau le ventilateur vers le bas en enlevant votre déguisement pour faire descendre le tonneau, et remettez aussitôt votre déguisement avant de le ramasser ! Amenez-le ainsi vers la brèche pour casser le pan de mur (110). Enfin, descendez l'échelle...

Vous retrouvez bientôt le Général Scales avec sa troupe, en possession de la pierre magique d'eau. Ni une, ni deux, vous vous retrouvez aux commandes de votre moto-jet. Le but est réellement cette fois d'exploser le premier jet adverse, qui détient la pierre magique, avec des chocs répétés, et en déjouant la menace des différents éléments explosifs qui vont tomber sur votre parcours. L'idéal reste bien sûr d'exploser tous les moto-jets ennemis. Accélération à donf ! (111) Vous récolterez ainsi une **seconde Pierre magique**, et la forteresse sera rendue à ses Clouddrunners ; vous obtenez à

l'occasion un 5^e « cœur » de vie. S'ensuit une nouvelle séance en Arwing pour retrouver Dinosaur Planet.

Recherches au Cap Claw

Retournez au Cap Claw et empruntez l'échelle placée à droite de l'effigie Krazoa. Vous atteignez une empreinte à déguisement Sharpclaw (112). Placez-vous dessus et équipez votre costume pour ouvrir la voie. Vous retrouvez votre fidèle Tricky, qui servira immédiatement. Un des piliers immergés comporte un interrupteur. Placez donc votre animal dessus, puis allez actionner le mécanisme (113) : cela stoppe la cascade, dévoilant un passage. Prenez-le et naviguez en évitant les tourbillons. Vous atteignez une nouvelle effigie Krazoa. Éteignez le feu placé devant et récupérez le Cristal de feu orange. Un accès s'est alors ouvert au-dessus. Ressortez et passez-le. Placez votre premier cristal dans la bouche d'une des statues.





Pour en dénicher un second, rendez-vous sur une partie sablonneuse où un dénommé Lightfoot est aux prises avec deux Sharpclaws (114). Éliminez-les, puis laissez le charme agir... Vous obtenez un second Cristal de feu, à placer sur son emplacement à son tour. Repérez ensuite le mécanisme sur un mur de la pièce. Actionnez-le pour faire descendre un pilier. Placez Tricky dessus et remontez-le. Là, demandez-lui de souffler du feu pour détruire les branchages qui bouchent la fenêtre (115). La statue sera alors illuminée, permettant l'ouverture du passage...

POINT TELLURIQUE DE L'OcéAN

Dans la salle inondée, rendez-vous près de la grille et retournez-vous pour repérer un symbole soleil. Tirez dessus permet d'élever le niveau de l'eau. Explorez le couloir accessible et demandez à Tricky de brûler de nouveaux branchages. Poussez le cube ainsi découvert vers la flotte, puis faites descendre le niveau de l'eau en tirant à nouveau sur le symbole soleil. Une fois en bas, le

cube pourra être poussé sur l'interrupteur ouvrant la grille (116).

Dans le secteur suivant, escaladez les échelles successives. Vous arrivez bientôt dans une zone avec des dalles électrifiées. Actionnez l'interrupteur pour afficher une configuration murale de dalles (aléatoire). Y figurent les dalles qui, au sol, peuvent être désactivées ; leur position sur l'affichage mural est identique à leur place lorsque vous êtes face au sol électrifié. Activez donc les bonnes dalles pour désactiver chaque rangée, l'une après l'autre. Placez Tricky sur l'interrupteur pour maintenir l'affichage, et si vous avez mauvaise mémoire, retournez-vous régulièrement, ou utilisez vos jumelles ! (117) Faites fi des deux ennemis suivants et plongez dans l'eau à gauche. Montez sur la structure au-dessus du bassin, pour atteindre trois mécanismes et deux boules de carburant en tout (118). Vous stoppez ainsi le cours de la cascade, vous permettant de monter jusqu'à une plaque téléporteuse, inactive pour l'instant. Il s'agit de la réactiver en tirant à travers la flamme vers l'orbe lorsqu'elle a la même couleur.

Les épreuves du temple

Dans la salle où vous débarquez, repérez la plaque à propulsion, inactive pour le moment. Passez pour commencer les grandes portes, et repérez la corniche avec des boules de carburant (accessible en déviant la plaque à propulsion cachée sous la caisse). Passez ensuite le couloir à la pieuvre. Dans la zone immergée, activez le mécanisme mural apparent (119). Il dégorge l'eau, vous donnant accès à un second mécanisme qui permet de faire basculer une porte circulaire. Vous pouvez ensuite revêtir votre déguisement Sharpclaw sur l'empreinte en évidence pour faire apparaître un bloc. Sortez-le et amenez-le à la gauche du pilier pour atteindre un passage (120). Vous pouvez ainsi atteindre le tout



Tu cherches
la solution
de ton jeu ?

3615 CHEAT

Astuces & Solutions

0,34 €/min



premier mécanisme et refaire monter l'eau. Ainsi, passez le couloir que vous avez libéré il y a peu.

Dans la salle, demandez à Tricky d'allumer un feu dans le foyer. Une épreuve en temps limité vous attend. Il s'agit de tirer sur les symboles soleils pour que les statues Krazoa soufflent en direction des flambeaux, les éteignant tour à tour (121). Pour aller vite, visez simplement deux d'entre eux, et tirez dès que les symboles redeviennent rouges ; inutile d'actionner toutes les statues. Une porte circulaire s'ouvrira alors.

Une nouvelle énigme est accessible. Vous devez déplacer le bloc jusqu'à lui faire atteindre le point entouré de flambeaux, en utilisant les butées de bois pour assurer sa progression (122). Toutes les butées doivent servir, et il faut tirer 7 fois au total. Vous venez de réactiver la plaque à propulsion dans votre salle d'arrivée. Montez et suivez le chemin en hauteur jusqu'à vous trouver au niveau de la salle inondée. Remarquez la plate-forme avec une plaque téléporteuse. Tirez à travers le flambeau pour viser l'orbe, selon un principe déjà éprouvé (123). Un pont se matérialisera, vous donnant accès à la plaque. Vous voilà ramené au Temple Volcano où vous pouvez déposer la seconde Pierre magique.

LE VILLAGE LIGHTFOOT

Revenu au Cap Claw, suivez le chemin vers le Village Lightfoot. Vous êtes accueilli par ses habitants, qui vous font rapidement prisonnier. Au cours de l'épreuve qui suit, vous devez activer la touche A au moment où le curseur traverse la partie verte, pour que votre amie Cloudburner brûle successivement vos adversaires (124). Facile les premiers temps, mais la barre va se réduire de façon significative à chaque Lightfoot...

Après l'épreuve, explorez les lieux. Tricky peut par exemple creuser un emplacement au sol contenant une sculpture en bois, près du talus. Il y en a deux autres à trouver dans le village. Traversez la flotte et visitez l'espace, notamment les recoins herbeux, pour les trouver. L'un d'eux se trouve caché derrière un amas de branches à brûler avec Tricky (125) (utilisez ensuite le propulseur pour récupérer éventuellement une boule

de carburant en hauteur). Retournez maintenant sur le talus où vous avez été menacé. Posez vos trois pièces de bois triangle, carrée et ronde sur leurs emplacements respectifs (126). Des trios de plates-formes apparaissent alors dans l'eau, la plupart menant à des totems. Vous pouvez aussi avoir accès à l'une des cases sur pilotis, qui mène à la hutte du chef Lightfoot. Il vous convie à 2 épreuves.

• L'épreuve du mât totemique :

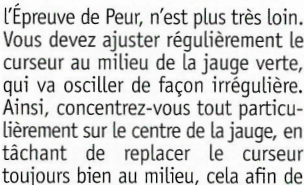
Quatre totems apparaissent en rouge sur votre carte, dont vous devez actionner le mécanisme. Un premier totem se trouve sur un talus relié à une hutte par un pont. Un second sur un talus isolé dans l'eau près de trois plates-formes. Un troisième dans la forêt, accessible par le propulseur à côté de l'empreinte du rondin de bois que vous aviez déterré. Un quatrième sur un grand talus, où des marques murales vous permettent de monter (127).

• L'épreuve de force :

Facile, matraquez très rapidement la touche A pour faire tomber le Lightfoot dans la fosse (128). Le mieux est d'achever l'épreuve dès les premières secondes, car sur la longueur, le challenge sera beaucoup plus corsé...

Vos épreuves menées à bien, les





Lightfoot vous ouvre un passage secret dans le talus principal. Descendez l'échelle et montez sur les caisses en bois clair. Activez l'interrupteur et la visée bâton pour voir le totem tourner. Il s'agit de tirer sur chacune de ses nacelles au moment où l'alignement du dessin est le bon, pour les valider (129). Lorsqu'il sera reconstitué en entier, la grille s'ouvrira. Suivez ainsi le chemin jusqu'à la plaque téléporteuse.

Le troisième esprit Krazoa

Dans le temple, cassez la caisse dans le recoin et utilisez la plaque à propulsion. Actionnez l'interrupteur suivant et empresses-vous de profiter de l'ouverture de la grille pour passer. Même principe dans le couloir suivant. Vous ne devez cependant vous faire bloquer par quasiment aucun pic en traversant le bassin ; un aller direct est nécessaire (130). Dans le couloir suivant, le même principe vous attend avec des tonneaux qui déboulent. Le troisième test Krazoa,



Les voleurs d'œufs de dino

Retour à Thorntail Hollow. Cette fois, vous pouvez parler au dino près du Géant de pierre pour vous voir confier une mission : sauver ses œufs de l'attaque des « dinos de terre ». Pas un seul ne doit être ramené dans un terrier. Prenez les devants et placez-vous sur les trajectoires d'arrivée des ennemis, tout autour des œufs, pour les éliminer au plus tôt tout en étant bien placé

(133). Vous pourrez en cas d'urgence recourir à un choc sismique au sol. Votre mission réussie, le dino vous remerciera en libérant un passage, qui vous permet d'acquiescer une nouvelle capacité : le **Débloque-porte**. Cela vous permettra d'ouvrir les portails carrés équipés d'un rond central. Justement, l'un d'eux se trouve derrière la Reine Earthwalker (134). À sa demande, allez le débloquent, ce qui permettra de libérer l'accès à la Cité Fortifiée par l'Arwing. Empruntez donc votre vaisseau fétiche (12 boules de carburant sont nécessaires pour retourner en orbite). Au cours du vol, cette fois, 7 anneaux dorés doivent être franchis.

CITÉ FORTIFIÉE

Derrière l'aire d'atterrissage, un Bafomdad peut être détérré. Empruntez ensuite le premier pont, qui vous mène face au temple, et tournez à gauche pour trouver une estrade bleue, avec une empreinte à choc sismique sur le sol (135).





Exécutez-en un dessus : un décompte se lance, et on vous dévoile une entrée à rallier dans le temple (une couleur à chaque fois ; là, l'entrée aux flambeaux bleus). Montez et suivez les corniches successives pour l'atteindre. Le chemin intérieur vous ramène devant le foyer bleu que vous avez fait sortir sur l'estrade. Demandez rapidement à Tricky de l'allumer. Ensuite, refaites exactement la même manip pour la seconde estrade de l'autre côté du temple, associée à la couleur rouge (136). Une fois les deux foyers allumés, un passage secret s'ouvrira, menant au repaire du Roi Earthwalker.

Les dents de Redeye

Ressortez et prenez le pont qui vient de se dérouler. Allez vers la droite jusqu'à la plante à spores explosives. Tirez dessus pour en récupérer si besoin, et placez-en une immédiatement à côté pour casser une partie de la roche : vous pouvez récupérer divers items. Mais le plus important reste de trouver un branchage à brûler par Tricky (137). Montez ainsi sur le talus et plantez une nouvelle spore sur l'empreinte. Tirez dessus pour créer un passage souterrain, vous menant à une nouvelle capacité, le **Super Choc Sismique**. Apparemment un pouvoir susceptible de menacer les gros dinos de la zone... Récupérez un dernier

Bafomdad dans un emplacement à creuser, puis partez leur faire leur fête. Enchaînez les super chocs sismiques pour leur faire mordre la poussière (138). Une fois au sol, empresses-vous d'aller chercher un tonneau explosif (près des estrades) pour leur lancer dessus et les éliminer totalement... ou encore demandez à Tricky de les brûler. Une fois les 4 dinos éliminés, le halo rouge d'un petit monument disparaîtra ; il est placé en hauteur sur un talus après le pont. Dans la jarre qui s'y trouve vous attend une Dent de Redeye en or.

À présent, allez voir chacun des tricératops (inoffensifs, ils sont herbivores...) de la zone, ou plus exactement les arbres qui les accompagnent. Sur chacun d'eux en effet se trouve un symbole soleil qui réactivera un flambeau (139). Les 4 arbres se trouvent sur les terre-pleins au-delà de la rivière ; l'un d'eux est accessible par un passage derrière l'estrade rouge (derrière lui, précisément, un mur à casser avec une spore explosive, dévoilant de nouveaux items). Lorsque les 4 flambeaux seront allumés, un cercle se matérialisera dans la rivière. À chaque passage, un nouveau cercle réapparaîtra au loin, à passer dans le temps imparti, et ainsi de suite jusqu'à atteindre le petit monument (140). Pas de surprise, à l'intérieur, vous attend la Dent de Redeye en argent.

Ainsi équipé, retournez dans le repaire du Roi et placez les dents sur leurs emplacements respectifs. Suivez le parcours jusqu'à rencontrer un féroce T-Rex. Tout doux, pas bouger...

Boss : le Roi Redeye

Des interrupteurs sont présents dans les allées, et des cages peuvent être ouvertes en tirant sur le symbole soleil, vous donnant accès à des tonneaux explosifs : récupérez-en un pour commencer. Les interrupteurs qui sont activés permettent, si vous restez dessus, de créer un flux électrique dans le milieu de l'allée. Le but est de le déclencher au bon moment, lorsque le dino est à l'autre bout, de façon à ce qu'il se prenne une décharge qui le met à terre dans un premier temps (141) ; pour vous repérer et être correct au niveau synchronisation, placez-vous sur l'interrupteur lorsque le dino a quasiment fini de rugir après vous avoir vu. Une fois l'ennemi à terre, lancez-lui le tonneau explosif (avoir un tonneau sur soi avant d'actionner l'interrupteur permet évidemment de gagner du temps) (142). Lorsque vous avez réussi à mettre le dino à terre, les interrupteurs disparaissent temporairement. Évitez ses charges furieuses en vous plquant dans des recoins, etc. À chaque fois que vous aurez touché Redeye, les



interrupteurs se rapprocheront davantage, rendant à chaque fois la manipulation plus difficile... Notre ennemi devra être atteint 4 fois au final, pour que Fox puisse récupérer la troisième Pierre magique.



Déposer la troisième Pierre magique

À présent, retournez sur Dinosaur Planet, puis au Point tellurique du volcan. Dans la salle aux cages, vous pouvez cette fois ouvrir la grille de gauche avec votre déguisement Sharpclaw, pour récupérer des boules de carburant et un Bafomdad (143). Suivez le parcours classique jusqu'à la plaque de réception pour pierre magique, et ouvrez le passage. Avant d'ouvrir la seconde porte avec votre pierre, descendez en contrebas à gauche. Vous pourrez trouver ainsi une empreinte à graine lunaire : placez-en une et élevez la plante pour avoir accès à deux boules de carburant, un Bafomdad, et surtout un puits à **Jeton code**.

Dans la salle hexagonale, utilisez la trappe centrale pour descendre et atteindre la salle remplie de lave.



Utilisez votre pierre magique sur l'empreinte appropriée, ouvrant une porte circulaire. Rejoignez-la en utilisant les plates-formes sur la lave et en escaladant les marques murales (144). Dans la salle aux vitraux, utilisez la plate-forme élévatrice. Repérez la couleur des flambeaux menant à la porte fermée. Montez l'échelle et éteignez les flambeaux dans l'ordre des couleurs que vous avez noté : bleu, vert, rouge, jaune. Passez la porte et abattez les deux ennemis. Laissez Tricky sur l'interrupteur pour monter l'échelle et déverrouiller la grille. Dans la salle suivante, l'interrupteur permet de bouger la plate-forme sur la lave, que vous aurez au préalable éteinte. Laissez Tricky sur l'interrupteur, et montez dessus pour viser les orbes de couleur à travers la flamme, selon un principe maintes fois éprouvé (145). Passez pour emprunter la plaque téléportante, et déposez enfin votre troisième pierre à sa place. Vous voilà ramené dans la vallée Thorntail.

Sauver les dinos pour un sac

Des groupes d'oiseaux attaquent les différents dinos du secteur. Il y en a

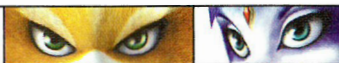


6 concernés en tout. Les 5 premiers se trouvent dans la partie principale, le sixième est dans le passage menant au Cap Claw (146). Lorsque vous aurez tiré sur l'ensemble des gêneurs, un Thorntail vous remettra un grand Sac à scarabées, permettant d'en stocker jusqu'à 200. Ceci devrait vous permettre d'acheter le seul item que vous n'avez pu vous procurer avant dans la boutique, le fameux artefact Snowhorn, disponible à 130 scarabées. Allez donc remplir votre besace comme il se doit et retournez au magasin pour l'acheter.

L'artefact Snowhorn et l'épreuve de rapidité

Retournez à la Toundra Snowhorn. Remontez la pente et passez les plates-formes immergées pour retrouver le mammoth que vous aviez rencontré au début du jeu. Remettez-lui l'artefact qu'on lui avait dérobé (le marchand serait-il le responsable...?). Il fera apparaître une plaque d'appel dans la neige (147). Montez dessus et utilisez votre dino-cor. Un décompte se lance, et vous devez rejoindre une autre plaque, placée non loin : passez derrière le mammoth et demandez à





Tricky de briser la glace pour l'atteindre. Montez dessus et rejouez du cor. Prenez le chemin à droite et tirez sur « l'ennemi » dans l'arbre, pour le faire tomber et traverser la rivière (148). Atteignez ainsi la troisième plaque et rejouez de l'instrument. Une quatrième plaque apparaît, en bas de la pente que vous avez montée pour rencontrer le mammouth ; prenez le passage sur la droite pour l'atteindre facilement. La cinquième apparaîtra, elle, à côté du garde de l'accès à Tundra Snowhorn. La sixième est au-delà de la grille tout proche, devant le mammouth. La septième se trouve de l'autre côté de la rivière, sur la partie gauche. Pour l'atteindre, visez encore le creux de l'arbre pour le faire tomber. Traversez la rivière et escaladez le talus pour utiliser la dernière plaque, à côté de boules de carburant et d'un Bafomdad (149). Faites au plus vite sur votre parcours sans perdre de temps avec les ennemis. Lorsque vous aurez réussi, une grille s'ouvrira. Elle se trouve au-delà de la rivière, près de la zone où vous avez trouvé la troisième plaque. Traversez le courant et vous y êtes. Dans le recoin, utilisez la plaque téléporteur.

Le quatrième esprit Krazoa

Montez l'échelle, éliminez les ennemis volants et récupérez le tonneau explosif. Suivez le chemin sinueux,

puis lancez-le contre la fissure murale. Au-delà, repérez le mécanisme, qui permet de commuter la position des flammes actives. Il s'agit de poser un tonneau explosif sur son emplacement pour que l'aimant vienne le chercher, puis d'ajuster le mécanisme pour que le tonneau puisse progresser jusqu'au côté opposé sans exploser à cause des flammes (150). Une fois le baril déposé au fond, traversez le bassin en évitant les tourbillons. Récupérez-le et amenez-le vers le couloir suivant grâce au vent. Déposez-le au besoin sur son emplacement, le temps d'éliminer l'ennemi. Récupérez-le et lancez-le vers le mur suivant en évitant les flammes.

L'Épreuve de Force vous attend. Êtes-vous plus costaud qu'un Sharpclaw ? Rassurez-vous, cette épreuve est simplissime, comparée à l'épreuve contre le Lightfoot. Martelez la touche A, et l'affaire sera réglée (151) : le quatrième esprit Krazoa est à vous. Retournez au Palais Krazoa. Dans la salle des ventilateurs, montez d'une seule hauteur, et ouvrez le portail carré avec votre récent pouvoir. Vous pouvez déposer au-delà de la quatrième esprit Krazoa. Retour près du Géant de pierre, qui vous aiguille vers le Gardien des lieux. Il s'agit en fait du dino placé à côté du puits, près du panneau « Vers Tundra Snowhorn ». Après la

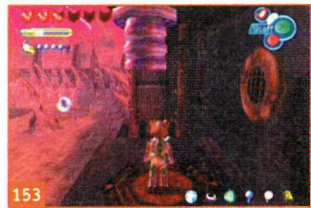


discussion, il vous ouvre l'accès vers le Rocher du Dragon. Cette fois, 15 boules de carburant seront nécessaires pour faire le voyage. À bord de votre Arwing, 10 anneaux dorés doivent être traversés. Suivez un parcours prédéfini (connaissable après plusieurs tentatives) pour les récupérer tous (152). Il y a tout juste le compte. Utilisez le cas échéant le bouton frein (X) ou accélération (Y) pour n'en louper aucun. Attention, comme toujours, seuls les anneaux dorés comptent ; les anneaux d'argent vous remettent juste de la vie.



LE ROCHER DU DRAGON

Rendez-vous vers le bâtiment au nord (cf. carte) et montez les échelles. N'actionnez pas le mécanisme déclenchant le fonctionnement de l'aimant dès maintenant. Allez chercher le tonneau explosif au-delà de flammes, et ramenez-le avec précaution. Placez-le sur son emplacement, puis appelez l'aimant en déclenchant le mécanisme. Empressez-vous de monter l'échelle pour actionner, tour à tour, les interrupteurs qui vont couper l'arrivée des flammes (153), permettant à notre tonneau d'être déposé à proximité d'une barricade de



planches. Cassez celle-ci, puis allez actionner le mécanisme suivant pour ouvrir la cage d'un dino. Elle se trouve du côté opposé dans la plaine.

À dos de dinos

Lorsque vous le rencontrez, il vous propose de faire un beau carnage parmi les robots...

Il s'agit de trouver les générateurs de leurs halos protecteurs, et, pour cela, de casser les brèches vertes placées à différents points de la zone : sur des éléments rocheux, sur la tour centrale, dans le coin Nord-Est, etc. (154). Une fois que les 4 générateurs auront été détruits, les robots n'auront plus leur halo protecteur. Descendez alors de votre monture et tirez dessus pour les détruire. Une fois votre tâche remplie, une ouverture s'ouvre dans le bâtiment au nord. Vous découvrez un dino emprisonné à l'intérieur (à noter aussi un Bafomdad dans une caisse). Montez à l'étage et tâchez de viser rapidement les 4 symboles soleils, au gré des secousses du dino, pour libérer finalement notre ami (155). Une fois sur son dos, tirez sur l'ensemble des missiles qui vont venir vers vous, en matraquant la touche A. Le perfect est facile...



Libérer le Clouddrunner

Prenez ensuite le passage souterrain. Éliminez dans un premier temps tous les ennemis, cela afin de faciliter votre première tâche. Pour ce faire, tapez-les et glacez-les lorsqu'ils sont recroquevillés, puis tapez la carcasse de glace (156). Repérez le foyer à allumer avec Tricky, qui monte la flamme à travers un tuyau ; nous nous en servirons plus tard. Vous remarquez aussi des symboles soleils sur les containers d'où sortent des flammes : tirer dessus coupe temporairement la flamme associée. L'interrupteur, lui, permet d'amener un aimant, qui devra passer devant les containers sans exploser le baril sur les flammes ; vous avez la possibilité de stopper l'aimant à tout moment en redescendant de l'interrupteur. Je vous conseille cependant de laisser Tricky sur l'interrupteur, et de vous placer bien correctement face aux trois containers, pour viser facilement les symboles à mesure que l'aimant avancera (157).

Une fois le tonneau déposé au sommet de l'échelle, le plus dur reste à faire. Vous devez passer votre baril à travers les souffles d'air, au moment où les flammes ne jaillissent pas. Mieux vaut le lancer vous-même vers la partie suivante en vous



plaçant bien en face, plutôt que de passer au-dessus du souffle d'air avec (158). Éventuellement pour le troisième container, faites passer le tonneau sur la gauche et poussez-le doucement jusqu'au couloir suivant. Une fois fait, allez casser la barricade avec votre baril explosif. Vous pouvez alors actionner un mécanisme qui déplace la cage du Clouddrunner devant le tuyau remarqué tout à l'heure. Tâchez de refermer le mécanisme dès que sa corde est au niveau du trou (159). Redescendez alors au niveau du foyer et utilisez Tricky pour lancer du feu, et ainsi brûler la corde et libérer le Clouddrunner.

Nouvelle phase de shoot contre des missiles, mais cette fois, vous devez en plus tirer à volonté sur les spots rouges des 4 tourelles, pour les détruire et conclure cette épreuve (160). Deux tours minimums seront quasi-nécessaires.





Boss : Drakor

Un affrontement placé sous le signe du shoot. Contentez-vous de viser notre ennemi avec insistance (161). Tirez sur les mines qui encombrant le passage pour limiter les dégâts reçus, ainsi que sur les symboles soleils près des flammes pour les éteindre. Si vous perdez une vie, utilisez sans hésiter une continue ; cela sera le seul sacrifice de ce combat, décidément bien simple, qui vous permet de récolter la quatrième pierre magique..



Déposer la quatrième Pierre magique

Retournez maintenant au Cap Claw. Lorsque vous passez devant le Village Lightfoot, l'accès vous est dévoilé : il suffit en fait de viser les cibles des trois troncs d'arbres, en commençant par l'arbre le plus près de la grille, puis le plus lointain, et enfin celui du milieu. En effet, trois missions secondaires vous y attendent en rencontrant des Lightfoots dans leur hutte, à la recherche de leur progéniture. Certains enfants Lightfoots sont dans la forêt en hauteur, d'autres perchés dans des arbres placés derrière la grille du village (tapez dessus pour les faire tomber), et les derniers dans le souterrain ouvert lorsque vous aviez réussi les deux épreuves (là, poussez les Lightfoots vers le faisceau bleu) ; une fois ramenés à leurs parents, vous serez respectivement récompensé par des caisses de vie sur le grand talus, l'ouverture d'une hutte recelant deux boules de carburant, et surtout l'apparition d'une plaque à propulsion près de l'entrée du village : celle-ci vous mènera à un puits à **Jeton code**.



Sortez maintenant du village, passez le Cap Claw, et reprenez le chemin vers le Point tellurique de l'océan. Le passage est désormais bloqué par une barricade. Pas d'inquiétude : rendez-vous sur la partie sablonneuse placée sur la droite pour avoir accès à une entrée souterraine : dedans, un portail carré peut être ouvert avec votre récent pouvoir (162). Vous avez accès au canon, qui vous permettra de détruire la barricade à distance. Restez encore aux commandes et visez cette fois un haut talus, près de l'embarcadère au dino. Vous avez ainsi accès à un Bafomdad et à un upgrade **Énergie-mètre** pour votre arme (163). Ça n'est pas tout. Visez, toujours au canon, la partie sous le parapet qui vous mène à la plage (derrière le palmier à droite, en vue canon). Dans la cachette, vous pourrez acheter un **Jeton code**.

À présent, direction le Temple du point tellurique de l'océan. Montez les échelles et utilisez votre pierre magique pour libérer l'accès. Refaites le parcours des dalles électrifiées, cette fois doté de trois lignes supplémentaires (laissez Tricky sur l'interrupteur, comme d'hab). À noter un passage à droite après les dalles, où se trouve un portail carré qui cache



un nouveau puits à **Jeton code** (164). Allez ensuite emprunter la plaque téléporteuse.

Les épreuves du temple

Franchissez les grandes portes et passez dans le couloir suivant. Poussez le bloc vers le mécanisme en hauteur. Actionnez-le, puis sautez sur la corniche en contrebas, pour casser la caisse s'y trouvant. Elle dévoile une plaque pour déguisement de Sharpclaw (165). Revêtez-la dessus, puis allez actionner le mécanisme qui s'est découvert pour élever le niveau de l'eau. Passez ainsi dans le secteur suivant.

L'énigme semble connue : il s'agit d'éteindre les flammes en tirant sur les symboles soleils associés à chaque statue. Cette fois, le challenge est un peu plus corsé, chacune d'elles étant liée à une couleur de flamme, qu'elle sera la seule à éteindre. Il faut éventuellement plusieurs passages sous chaque soufflet pour que les flammes s'éteignent totalement. Tirez donc à volonté, en face de deux statues à la fois ; changez de position suivant les flammes déjà éteintes, il s'agit de





gagner du temps (166). Une fois l'épreuve réussie, vous avez accès à une nouvelle énigme.

Le principe est déjà éprouvé. Déplacez le bloc en le coincant contre les butées de bois, et ainsi de suite jusqu'à l'amener entre les deux flambeaux, et sans qu'il touche jamais les bords du bassin. Une fois encore, toutes les butées de bois serviront, et il y a 7 tirs à effectuer au total. Lorsque vous aurez réussi, la plaque à propulsion s'activera dans votre zone d'arrivée. Montez pour regagner la salle où une orbe peut être visée à travers un flambeau. Empruntez ensuite la plaque téléporteuse. Ne reste plus qu'à poser la quatrième et ultime pierre magique sur son emplacement (167).

De retour sur les terres des Thorntail, suivez les conseils de Slippy et faites un passage chez le marchand pour acheter les jumelles, ou « dispositif d'affichage haute définition » (si ce n'était déjà fait).



RETOUR À LA CITÉ FORTIFIÉE

Allez devant le temple pour rencontrer le Roi Earthwalker (168). Il ouvre l'entrée du temple secondaire rouge, le « temple du soleil », ainsi que celle du temple bleu, le « temple de la lune ».

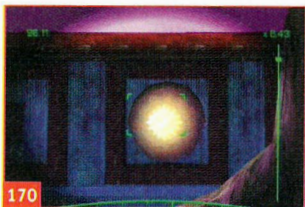


Les énigmes du temple du soleil

Un petit test de logique vous y attend : il s'agit de pousser les cubes vers les soleils pour les bloquer. Aucun cube ne doit toucher le mur, sinon le puzzle est réinitialisé ; les cubes peuvent s'aider les uns les autres. Commencez par pousser le premier cube (devant l'entrée) vers le soleil à sa gauche. Poussez ensuite le seul cube de sa trajectoire vers lui, puis vers le soleil. Poussez le cube du milieu vers ce second cube, puis vers son propre soleil (169). Enfin, poussez facilement le dernier cube à sa place.

Prenez le passage suivant et montez en haut du monument grâce à l'élévateur. Placez-vous face à l'ouverture ronde et utilisez vos « jumelles » (Z). Zoomez vers le soleil (stick C) jusqu'à ce qu'il vous éblouisse et révèle une ouverture dans la pyramide (170).

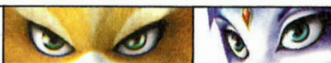
À l'intérieur, une énigme simple. Déplacez les blocs de façon à apercevoir un symbole sur une de leurs



faces. Il s'agit de repositionner ces blocs dans les trois trous de façon à ce que le symbole soit en vue.

Dans la salle suivante, un parcours labyrinthique. Exécutez un choc sismique sur l'empreinte pour lancer le décompte. Allez activer le mécanisme au fond pour faire disparaître la barrière « étincelante », puis rendez-vous dans un recoin pour activer un second mécanisme derrière des flammes à éteindre (171). Rejoignez ensuite un recoin où se trouve un gouffre : tirez sur le symbole soleil placé au-dessus. Plus loin, des branchages bloquent l'accès à un mécanisme : faites-les brûler par Tricky pour l'actionner. Vous pouvez maintenant passer vers le portail carré.





Il mène à la dernière énigme du site. La roue circulaire découvre 3 symboles soleils à travers son trou. Vous devez les viser mais dans le bon ordre : il s'agit de suivre les phases de coucher/lever du soleil indiquées sur les plots sculptés ! Commencez donc par le symbole de gauche, puis au centre, et enfin celui de droite (la roue va aller de plus en plus vite...) (172). Une fois fait, un pont va se créer, vous permettant de récupérer la Pierre solaire.

Les énigmes du temple de la lune

Rendez-vous à présent dans le temple de la lune (bleu). Le casse-tête qui vous attend est semblable à celui exécuté précédemment. À partir de l'entrée du temple : commencez par pousser le cube le plus au fond vers sa lune. Poussez le cube le plus à droite vers sa lune à son tour. Poussez ensuite le cube le plus à gauche vers le premier bloc déjà poussé, puis vers le suivant, pour qu'il soit dans la trajectoire de sa lune (173). Enfin, poussez le dernier vers la lune restante. Montez ensuite au sommet de la pyramide et faites usage de vos jumelles (Z) pour débloquent son entrée. Actionnez le mécanisme suivant pour ouvrir la porte. Il s'agit de franchir les grilles à mesure de



leur ouverture, mais sans rester trop longtemps sur les dalles. Pour ne pas être piégé, déplacez-vous plutôt sur la largeur en attendant l'ouverture de la grille (174).

Dans la salle suivante, exécutez un choc sismique sur l'empreinte pour créer un labyrinthe « invisible ». Pour atteindre l'issue, sachez que vous devrez faire tout le tour de la pièce, entre autres.

Passez le portail suivant. La roue tourne encore pour vous. Vous devez cette fois viser les symboles lunes, de la gauche vers la droite. Récupérez enfin la Pierre lunaire. Ainsi équipé, revenez dans la partie souterraine où vous aviez rencontré le Roi la toute première fois. Placez vos deux pierres sur les deux statues pour ouvrir un accès avec une plaque téléporteuse au sommet du temple principal (175).

Note : Si vous n'avez pas découvert ou exploré tous les recoins du jeu à cette étape de l'aventure, vous avez jusqu'à maintenant pour le faire. Après, ce sera le point de non-retour...

Les cinquième et sixième esprits Krazoa

Le parcours semble classique. Passez facilement les deux premières salles en vous aidant des tourbillons



propulseurs, éteignez les flammes, ouvrez les grilles successives... Vous avez accès au cinquième test du jeu, l'Épreuve de Connaissance.

Une épreuve très sympa. Il s'agit de placer les objets présents devant vous dans le réceptacle approprié, lié à un endroit du monde que vous avez visité au cours de l'aventure. Avant de lancer le test, repérez la position de ces endroits dans la salle. À droite dans l'ordre : Forteresse Cloudrunner, Village Lightfoot et Col de la montagne. À gauche : l'Espace (séances en Arwing), Tundra Snowhorn et Cité fortifiée. Ainsi, la Graine lunaire va au Col de la montagne (176), la dent en or à la Cité, la flûte à la Forteresse, le dinocor à Snowhorn, le bout de bois à Lightfoot et le rocher météorite gris... à l'Espace !

Le **cinquième esprit Krazoa**, lui, est pour vous...

Après l'épreuve, une nouvelle moins réjouissante : votre fidèle Tricky vous quitte (snif), mais petite consolation, il est devenu un membre à part entière de la Star Fox Team ! Reprenez votre Arwing vers Dinosaur Planet. Vous serez déposé directement au Palais Krazoa. Là, passez à l'intérieur du temple. Laissez-vous descendre tout en bas, puis remontez deux paliers successifs. Suivez le parcours circulaire pour arriver devant une issue





avec des flambeaux rouges (177). Le chemin vous conduit sur un balcon où vous pourrez déposer votre cinquième esprit... Un kiosque s'ouvrira sur le toit du temple. Remontez-y et empruntez la plaque téléportuse. Entrez dans « l'arène » et montez sur l'estrade. Le Général Scales semble annoncer une ultime confrontation, mais à peine engagé, le combat tourne court. Le **sixième esprit Krazoa** est alors libéré par le Général, pour être aussitôt récupéré par Fox. De retour au Palais Krazoa, placez votre dernier esprit sur la plaque placée en face de vous. Cela libère finalement Krystal, comme prévu. Mais le dieu Krazoa s'éveille à nouveau... Il s'avère en fait être possédé par le pire ennemi de Fox, le dénommé Andross...

Boss : Andross

Devant le visage Krazoa, commencez par viser les deux yeux et la marque verte sur son front pour les détruire (178). Pour éviter les cercles concentriques, lévitez tout autour de l'écran ; il est essentiel de les esquiver, les dommages qu'ils provoquent étant assez importants.

Lorsque Andross se révèle, visiez les paumes de ses mains, tout en évitant qu'elles vous touchent ; il faut éliminer ses deux mains pour commencer. Résistez ensuite aux météorites en leur tirant dessus à outrance, sans

oublier de prendre des anneaux pour regagner de la santé. Seulement, il ne faut surtout pas qu'Andross vous absorbe, ou vous devrez recommencer à chaque fois le combat contre Krazoa. Pour cela, utilisez la fonction « freiner » du vaisseau (touche X) et faites des loopings successifs, en braquant vers la gauche ou la droite à fond à chaque looping (179).

Cette première étape remplie, le visage Krazoa réapparaît. Recommencez la manip pour viser les yeux et le front, mais cette fois avec la menace de missiles en plus. Une fois repassé à Andross, visiez à nouveau les mains, qui lancent cette fois des cercles concentriques, pour les faire encore éclater. Une nouvelle fois, concentrez-vous sur l'esquive des cercles avant de vous mettre à tirer. Résistez encore aux météorites et tentatives d'« absorbage » dans le cyclone.

La dernière absorption semble la bonne. Mais Falco, le valeureux ami de Fox, arrive à la rescousse. Andross alterne à ce moment-là lancers de météorites et de missiles. Récupérez les bombes déposées par Falco dans le flux de météorites (tirez sur les boîtes S pour les matérialiser). Lorsque Andross essaiera de vous absorber en ouvrant la mâchoire, lancez-lui une bombe dans la bouche. Vous ferez ainsi apparaître son cerveau par transparence. Il s'agit alors de tirer dessus à volonté pour faire descendre sa jauge de résistance (180). Andross reprendra ensuite son apparence normale et vous devrez répéter le principe : récupérer une bombe et la lancer dans sa bouche lorsqu'il tente de vous aspirer. Il ne tardera pas ainsi à éclater en morceaux comme un vieux débris... La planète originelle,



181

elle, retrouvera enfin ses « contours » d'origine. Une nouvelle fois, Fox a mené sa mission avec brio (avec qui ?). Vous pouvez admirer une séquence de fin bien méritée... (181)

LES JETONS CODES :

Tout au long de l'aventure, vous avez pu récupérer des jetons codes dans des puits (8 en tout, tous mentionnés dans notre soluce). Ces jetons trouveront leur utilité dans le Jeu du puits labyrinthique, auquel le Géant de pierre vous donnera accès. Dans le labyrinthe, partez à la recherche d'un puits à souhaits, à trouver au détour des chemins torturés... (182) Lancez une pièce dedans pour entendre un message prédisant l'avenir de Fox... ou encore pour activer un cheat code. De nouvelles options apparaîtront ainsi dans le menu principal : par exemple activer le langage des dinos, faire défiler les crédits du jeu, mettre le jeu en noir et blanc, ou écouter les musiques du jeu... À noter que trouver tous ces jetons n'a aucun effet sur la fin de l'aventure.



178



179



180



182



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX LES DEUX TOURS

La solution complète !

SUR LE...

3615  **CHEAT**
Astuces & Solutions

POUR VOS JEUX VIDÉO, DES CENTAINES DE TITRES
ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS