

Little Big Adventure 2

CONSEILS

- Dans le jeu, il faut prendre le maximum de bonus (cœurs, magie, argent, boîtes à trèfle et trèfles) que l'on trouve dans les poubelles, tonneaux, pots de fleurs, etc. Cela ne vous est pas forcément indiqué dans la solution.
- Pour tuer les ennemis, on peut utiliser la balle magique, la sarbacane, le pistolet laser, le sabre de l'empereur ou se mettre en mode agressif.
- Il ne faut pas hésiter à utiliser le sort de protection et celui de l'éclair au maximum ou la corne qui guérit sur Twinsen lorsqu'il lui reste peu de points de vie.
- La meilleure arme est la sarbacane car elle est facile à manier et n'utilise pas de point de magie. Par contre, la balle magique (en mode *discret*) est utile pour attraper des objets (surtout les clés) ou actionner des leviers que l'on ne peut pas atteindre.
- Voici quelques lieux où il serait bon d'aller, si vous manquez d'argent, de cœurs ou de magie :
 - Île de la Citadelle : se mettre derrière la vache dans les hauteurs de la ville et appuyer sur X pour avoir des trèfles à volonté ;
 - Île du Désert : temple de Bû (gagner le tir au canard ou sauter dans le puits) ;
 - Otringal : machines à sous du casino.

L'île de la Citadelle

- Au début, il faut commencer par prendre la clé à gauche de la porte pour l'ouvrir. A l'intérieur, on trouve la balle magique sur le tonneau, l'holomap sur l'une des étagères et 3 fléchettes sur la table du fond. Pour s'amuser, envoyez la balle magique ou les fléchettes sur l'œil de la statue ou sur le centre de la cible (bonus en prime). Ensuite, sortez de la maison et allez au-dessus de la pharmacie (indiquée sur l'holomap).
- En se tournant vers le sud, vous verrez une fenêtre ouverte où il faut entrer. Appuyez sur le bouton rouge et tirez le levier bleu puis allez rapidement chercher la tunique bleue et le médaillon en bas des escaliers.
- Après cela, rendez-vous à la pharmacie. Parlez à la pharmacienne et sortez dehors. Allez *discrètement* vers le voleur du parapluie, situé sur la place, et demandez-lui le parapluie qu'il faut rendre à sa propriétaire, en face de la pharmacie.
- Dirigez-vous vers la caverne vers le nord-est (lire les panneaux pour la trouver). A

l'intérieur, traversez la première caverne en évitant l'araignée (si possible) et allez à la seconde où se trouve le gardien du phare.

- Pour le délivrer, allez vers la pièce avec des barreaux aux fenêtres et mettez-vous juste derrière les 3 tonneaux et visez le levier avec la balle magique pour ouvrir une porte. Ensuite, passez la porte à côté du levier et allez tout droit jusqu'au fond de la salle. Sautez sur le rocher en face du levier et utilisez la balle magique pour l'actionner. Revenez sur vos pas et montez sur l'escalier en sautant. Allez encore tout droit jusqu'au fond de la salle.

- Dans l'autre salle, tuez les deux monstres pour une clé et utilisez les rochers bordant les murets pour monter dessus. Sautez de murets en murets pour atteindre la porte qui s'ouvre avec la clé que vous avez trouvée. Tuez le gros monstre qui donne une clé avec laquelle vous pouvez délivrer le gérant du phare. Dirigez-vous vers la sortie de la caverne (séquence vidéo).

- Avec votre fiancée, rendez-vous au phare. Sortez et allez prendre le ferry (séquence vidéo).

L'île du Désert

- Arrivé au port, allez à la maison du guérisseur (indiqué sur l'holomap) et prenez la fiole sur l'étagère. Ensuite, allez à la maison de Baldino située au nord-est du centre-ville, parlez-lui et il vous donnera une pièce pour réparer votre voiture. Sortez et dirigez-vous vers le parc du Temple de Bû au nord-ouest de l'île.

- Payez l'entrée, jouez au jeu des fléchettes et gagnez pour utiliser les ballons afin de tomber dans le puits où vous trouverez beaucoup d'argent (90 pièces). Lorsque vous tomberez tout en bas, sortez avec la porte derrière vous et recommencez encore une fois pour avoir plus de pièces.

- Ensuite, dirigez-vous vers le cimetière au centre de l'île et allez du côté gauche du cimetière où se trouve un passage étroit (il y a aussi des troncs d'arbres). Entrez dans l'école de magie et montez les escaliers.

- Allez chercher une clé au fond de la salle en évitant les fantômes et les boules de feu et ouvrez la grille. Parlez au magicien qui vous proposera 3 tests. Pour réussir le premier test, passez les portes au fond et abattez rapidement les panneaux. En prime, vous obtiendrez une petite sarbacane.

- Puis sortez du cimetière et allez acheter un ticket pour l'île de la Citadelle à la billetterie à gauche de l'entrée du centre-ville. Prenez le ferry.

L'île de la Citadelle

- Donnez la pièce de la voiture à votre fiancée située derrière votre maison avec le Dino-Fly. Allez dans la maison de votre voisin, donnez-lui la fiole et il vous passera

une pyramide. Achetez à nouveau un billet pour l'île du Désert et prenez le ferry.

L'île du Désert

- Allez chez Baldino et parlez-lui. Il vous donnera une radio portable. Sortez et vous recevrez un message radio. Allez au port pour chercher votre voiture. Utilisez-la et dirigez-vous vers le passage étroit du cimetière sans y entrer. Vous trouverez un passage dans les environs un passage où la voiture peut monter sur les rochers.

- Une fois ce passage trouvé, repérez une planche en bois et alignez-vous de manière à atterrir sur les rochers d'en face lorsque vous l'emprunterez. Prenez la fleur et revenez en arrière de la même manière.

- Allez donner la fleur au magicien de l'école de magie. Il vous donnera en échange une corne pour se guérir ou soigner d'autres personnes. Utilisez-la sur le coquillage vert à l'entrée du cimetière.

- Achetez un ticket pour l'île de la Citadelle et prenez le ferry.

L'île de la Citadelle

- Allez guérir votre Dino-Fly avec votre corne. Utilisez le Dino-Fly pour aller au Dôme de l'Ardoise. Mémorisez le moyen de sortie d'après la carte et entrez dans le dôme. A la sortie, le magicien apparaîtra et vous donnera une ardoise pour mémoriser des images. Dirigez-vous vers la gauche et montez les escaliers.

- Allez sur l'île du Désert avec le Dino-Fly.

L'île du Désert

- Allez voir le magicien, à l'école de magie, qui vous donnera un diplôme de magicien. Sortez et allez chercher de l'argent au parc du Temple de Bû (il faudrait que vous ayez au moins 160 pièces).

- Après cela, allez montrer votre diplôme au magicien sur le tapis volant qui tourne autour du cimetière. Achetez-lui la tenue du magicien.

- Dirigez-vous vers l'Hacienda (derrière le Temple de Bû) et allez tout au fond du bâtiment. Allez dans le sauna des femmes puis ressortez. Le barman vous demandera de sortir, rendez-vous dans la pièce où il travaille habituellement et prenez l'échelle derrière le bar. En haut, insérez une pièce dans le télescope.

- Retournez au fond du bâtiment, parlez à l'Esmer et il vous emmènera sur sa planète, Zeelich. Dans le vaisseau, descendez l'échelle et prenez le traducteur. Remontez et regardez l'écran au fond à gauche (séquences vidéos).

Otringal

- Sortez du vaisseau et suivez les 2 Esmers. Vous serez arrêté et mis en prison. Pour sortir, attendez que le lutin vienne dans votre cellule et lorsque le soldat ouvrira la grille, tuez-le.
- Ensuite, délivrez le moustique dans la dernière cellule de gauche en allant actionner le levier juste au-dessus de sa cellule. Appuyez sur les interrupteurs rouges et sortez par la porte du bas.
- Tuez le robot ce qui vous permettra d'ouvrir un passage. Allez rapidement dans le bâtiment à côté du parcours des chiens en passant à droite du passage et descendez par l'ascenseur de gauche au fond de la salle.
- En bas, sortez et allez dans la tour de contrôle. Là-bas, montez et prenez le disque. Sortez et allez prendre le vaisseau. Utilisez le disque dans la fente en haut (séquence vidéo).

L'île de la Citadelle

- Attention, l'île est maintenant pleine de soldats Esmers !
- Allez dans le bâtiment à côté de la pharmacie et descendez. En bas, utilisez les flèches pour diriger le chariot à hélices et amenez la caisse avec des étiquettes dans le trou au nord-est. Normalement, la porte s'ouvre. Payez le porteur (ou continuez si vous ne le souhaitez pas). Si vous avez payé le porteur, remontez par où vous êtes descendu et prenez le Proto-Pack de la caisse sinon passez sur le tapis roulant où vous avez posé le Proto-Pack .
- Sortez et prenez votre Dino-Fly pour l'île du Désert.

L'île du Désert

- Allez au sud-ouest de l'île où il y a une cloche. Utilisez-la et sautez sur le dos de la tortue. Dans la grotte, utilisez le Proto-Pack pour passer au-dessus des épines. Prenez la perle et revenez.
- Retournez prendre le Dino-Fly pour l'île au large de l'Hacienda. Utilisez le Proto-Pack pour entrer dans la grotte. A l'intérieur, tuez les 2 squelettes et poussez la caisse sur l'ascenseur. Montez avec la caisse et poussez-la au fond près de l'autre caisse. Sautez sur la première puis sur la seconde et poussez sur la seconde jusqu'à ce qu'elle tombe sur la première.
- Ensuite, poussez les 2 caisses sur l'ascenseur, sautez sur les caisses et vous pouvez passer. Tuez les squelettes et le monstre, prenez le sort de protection et sortez prudemment de la grotte au sud-est de la salle avec le Proto-Pack.

- Utilisez le Dino-Fly pour aller à l'île de la Citadelle.

L'île de la Citadelle

- Allez à la maison du magicien au nord-est de l'île. Utilisez la perle avec la potion du chaudron et vous obtiendrez le sort de l'éclair.
- Dirigez-vous vers le bar situé en face de votre maison et tuez tous les soldats et le chien à l'intérieur. Prenez la clé derrière le bar et entrez dans la cave. Allez au milieu et vous tomberez dans les égouts.
- Utilisez la pyramide sur la plaque bleue et entrez dans la pièce. Utilisez votre sort de l'éclair sur la boule et vous aurez la balle de Sendell. Sortez des égouts en haut à droite en sautant sur un des troncs.
- Utilisez le Dino-Fly pour aller à l'île du Désert.

L'île du Désert

- Allez au Temple de Bû et montez sur le chariot. Utilisez la sarbacane pour changer les aiguillages dans l'ordre de passage du chariot. Changez les deuxième, troisième et cinquième aiguillages et, normalement, vous devriez descendre.
- En bas, changez les premier et troisième aiguillages. Lorsque vous serez près de 2 statues entourant une boîte en carton, mettez-vous en mode *discret* ou utilisez le sort de protection puis sautez sur le muret entre les 2 statues (se mettre en mode *sportif* rapidement).
- Prenez la clé de la boîte et descendez l'échelle juste à côté. Passez la porte et descendez les escaliers du côté du soldat jaune. Prenez la clé sous la tenue de soldat dans la pièce en bas à gauche et remontez vers le haut pour ouvrir la porte.
- Tuez le soldat ce qui vous donnera une clé et allez en haut à droite de la salle en passant devant le vaisseau. Montez et utilisez le Proto-Pack pour passer au-dessus des barres électrifiées. Arrêtez le courant en appuyant sur le bouton avec un éclair. Avancez et tuez le soldat pour une clé que vous utiliserez pour ouvrir la boule orange, au fond de la pièce, dans laquelle il y a un disque.
- Revenez au niveau du sol électrique, des soldats arrivent, remettez l'électricité en marche puis recoupez-la pour passer. Retournez au vaisseau et montez en haut de l'échelle et vous partirez pour la Lune d'Émeraude (séquence vidéo).

La Lune d'Émeraude

- Donnez le code « Mission Lune Verte ». Descendez en bas du vaisseau et mettez la combinaison spatiale bleue et sortez.

- Allez dans le bâtiment avec l'entrée losange situé au sud-est. A l'intérieur, actionnez les 3 leviers (rond, triangle et carré) qui deviennent vert et regardez la carte à droite pour la mémoriser sur votre ardoise. Passez par l'entrée carré et actionnez le levier rouge en haut à droite de la salle.

- Allez dans la salle à l'est et passez la porte au nord. Tuez le soldat qui donne une clé et délivrez Baldino de sa cellule en haut à droite. Après que l'Esmer est mort, allez de nouveau actionner le levier rouge et suivez Baldino qui vous emmènera à son vaisseau où vous partirez pour la planète Zeelich (séquence vidéo).

Otringal

- Allez à droite et sautez sur le petit îlot le plus proche. Utilisez le Proto-Pack pour atteindre l'îlot près du quai.

- Montez dans le centre de l'île et allez dans le magasin à droite du pont. Vendez votre argent Twinsun et votre diplôme de mage. Si vous n'avez pas au moins 100 Zlitos, allez au casino à gauche du pont et jouez aux machines à sous.

- Ensuite, retournez au port et parlez au vieux marin Esmer. Payez-le et montez à bord de son bateau.

L'île de la Célébration

- Montez en haut de l'île et parlez à l'Esmer avec la tête bandée. Descendez et prenez l'aéroglesseur pour l'île des Knartas.

L'île des Knartas

- Achetez une pioche dans la hutte près du quai d'arrivée et allez derrière cette hutte; pour cela, faites le tour en passant par le palmier. Utilisez la pioche sur le gazon en bas de la hutte et vous trouverez le fragment des Knartas.

- Allez vers les vannes près des clôtures en face d'une hutte. Sautez sur le tuyau à l'endroit le plus bas et ensuite sur le haut de la clôture pliée. Allez dans le bâtiment à droite des réservoirs.

- Allez au bout de la passerelle et sautez sur le bord gauche des bassins. Descendez et utilisez l'ascenseur pour actionner le levier du haut. Cherchez la clé dans le boîtier rouge à droite. Allez jusqu'en bas de la salle suivante. Montez avec l'ascenseur et prenez de l'élan pour sauter sur le bord des bassins. Avancez le long des tuyaux rouges. Utilisez le sort de protection pour monter les cubes en forme d'escalier. Prenez la clé du boîtier rouge et sautez sur les tuyaux du haut pour sortir. Passez la porte et tuez le soldat pour une clé. Montez les escaliers en utilisant le sort de protection. Actionnez les 2 leviers et allez sur la plate-forme mobile en se mettant en mode *discret*.

- Dans la salle suivante, descendez pour actionner le levier de droite. Sautez sur le projecteur de gaz et tuez l'Esmer avec la sarbacane qui donne une clé. Utilisez la balle magique pour la prendre. Descendez pour ouvrir la grille et tuez le soldat près de la porte à droite pour une clé. Montez avec le sort de protection et actionner le levier du haut. Prenez le bidon de Gazogem et la clé du boîtier. Sortez et descendez sur la vanne bleue.

- Sautez sur le haut de la clôture et allez prendre l'aérogliasseur pour Otringal.

Otringal

- Retournez au vaisseau de Baldino et donnez-lui le bidon d'essence.

- Allez dans le bar du port et entrez dans les coulisses de la scène (derrière les rideaux). Tournez dans l'ordre la roue du milieu, celle de droite et celle de gauche. Descendez et déplacez les colonnes pour pouvoir atteindre la bouche d'aération. Parlez au chef et sortez du bar.

- Allez chercher votre Proto-Pack amélioré au vaisseau de Baldino. Utilisez le Super Jet-Pack pour passer la cascade en haut du port et avancez le long de la falaise jusqu'à l'hôtel.

- Entrez et tuez le groom et le soldat pour prendre la clé. Parlez à la personne dans la chaise longue et suivez-le dans sa chambre où il vous donnera une bague (signe des rebelles).

- Sortez de l'hôtel et allez vers le sud dans le bâtiment reliant le haut et le bas de l'île. Descendez tout en bas et allez au magasin du milieu de l'île. Montrez la bague au vendeur et descendez dans la cave secrète. Parlez à la taupe qui vous donnera un pistolet laser mais il manque un cristal pour qu'il fonctionne.

- Pour cela, allez au port et prenez l'aérogliasseur pour aller sur l'île de la Célébration.

L'île de la Célébration

- Montez en haut de l'île et dirigez-vous vers la gauche. Sautez sur la pierre descendant les cascades de lave. Répétez cela jusqu'à ce que vous arriviez en haut de l'échelle devant un lac. Utilisez le Super Jet-Pack pour aller vers les cristaux verts. Utilisez la pioche pour en prendre un. Après, sautez et prenez l'échelle.

- Retournez prendre l'aérogliasseur pour l'île des Knartas.

L'île des Knartas

- Passez la clôture comme la dernière fois et allez dans le bâtiment à gauche. Tuez le soldat et utilisez le pistolet laser pour actionner les deuxième et quatrième leviers (de

gauche à droite).

- Sortez, allez au bout du quai gauche et entrez dans le bateau volant. Tuez le gorille, prenez la clé et entrez dans l'ascenseur (séquence vidéo).

L'île des Blafards

- Utilisez la balle magique en mode *discret* pour tuer l'Esmer près des interrupteurs rouges et, ensuite, pour actionner l'interrupteur de gauche. Sortez.

- Allez au bout du pont et sautez du côté droit sur la petite corniche qui vous permet d'utiliser le Super Jet-Pack au-dessus de la lave jusqu'en face. Entrez dans la caverne du village des Blafards. Allez à gauche puis encore à gauche.

- Prenez le gant Blafard sur le portemanteau et un morceau de tarte sur la table. Lorsque vous vous réveillez, donnez la tarte à la vieille personne traînant au milieu de la caverne pour une clé.

- Allez en haut puis à droite en direction de la chapelle et utilisez le sort de protection pour monter les escaliers. Parlez au prêtre et redescendez. Allez dans la première pièce à droite de l'entrée de la caverne et parlez à la concierge qui vous apprend une chanson.

- Sortez de la caverne. Allez au sud et suivez le chemin qui fait le tour de l'île. Lorsque vous passerez devant une tour, allez à gauche où il y a un passage pour accéder aux mines. A l'intérieur, suivez les rails à droite et vous arriverez au centre de la mine.

- Prenez le maximum de pierres précieuses dans la mine. Descendez à gauche sur l'îlot au milieu de la lave et continuez en haut à gauche. Passé la porte, allez tout droit et montez les escaliers.

- Tuez les mineurs pour une clé. Entrez dans la salle et prenez le fragment des Blafards (séquence vidéo).

- Sortez de la salle et sautez sur la passerelle avec de l'élan. Descendez par le chemin de droite. Remontez par l'échelle au centre et retournez à l'entrée. Descendez sur les tapis roulants et montez dans la salle suivante. Escaladez l'échelle et sautez à gauche dans la caisse. Sortez du bâtiment et allez au village des Blafards.

- Dirigez-vous au sud et tournez à droite lorsque vous pouvez. Passez le pont et utilisez la chanson. Prenez la gondole pour l'île des Mosquibees.

L'île des Mosquibees

- Sur l'île, ramassez le maximum de pierres précieuses. Parlez au moustique et demandez-lui de voir la Reine. Montrez-lui la bague et elle vous proposera un test.

- Pour le réussir, cassez les pierres en mode *agressif* pour trouver une clé qui ouvre la porte du milieu. Lorsque l'alerte est donnée, revenez en arrière et allez au nord-ouest de la salle suivante où il y a un trou.

- Longez la falaise et passez le pont. Montez et, en haut, faites le tour jusqu'à l'échelle où et utiliser le gant pour tuer le montre qui donne une clé. Ensuite, descendez et prenez le fragment des Mosquibees dans le coffre. Revenez dans la caverne et allez dans le trou au sud-ouest.

- Allez à la plate-forme et utilisez la chanson pour aller à l'île des Blafards avec la gondole.

L'île des Blafards

- Utilisez la corne pour guérir la taupe blessée, près du pont, qui vous donnera une pierre précieuse.

- Allez dans la mine, descendez sur les tapis roulants et montez dans la salle voisine. Tuez celui qui est aux commandes et désactivez les interrupteurs de manière à ce que les caisses ne soient plus fermées par un couvercle. Sautez dans une caisse.

- Sur le tas de caisses, montez sur le toit à l'aide de la grande échelle, en sautant sur les caisses pour l'atteindre. En haut, sautez sur le toit du bâtiment de droite où il y a un passage permettant d'accéder à la cellule de la Reine des Mosquibees. Dedans, elle vous donnera une clé spéciale. Tuez le garde devant la cellule et, avec la sarbacane, activez le levier. Allez à la sortie du bâtiment vers le bas.

- Allez prendre la gondole pour l'île des Mosquibees.

L'île des Mosquibees

- Grimpez avec la corde dans la caverne et allez au trône de la Reine des Mosquibees.

- Utilisez la clé spéciale dans le trône et montez pour atteindre l'îlot CX.

L'îlot CX

- Tuez les 2 soldats de droite ce qui donne une clé. Passez la porte de droite. Utilisez le Super Jet-Pack pour aller actionner le levier jaune, situé sur une passerelle en face, et traversez rapidement la porte.

- Montez l'échelle. Tuez le garde faisant le tour du bâtiment pour une clé. Dedans, actionnez la roue en face en utilisant le sort de protection et montez les escaliers. Evitez les soldats de l'empereur et actionnez la roue pour traverser la porte de gauche. Prenez la clé du boîtier rouge et revenez à l'entrée en sautant les murets.

- Ouvrez la porte de droite et descendez avec l'ascenseur de l'empereur. Tuez l'empereur qui donne une clé (séquences vidéos).
- Prenez le sabre de l'empereur dans son coffre. Maintenant, vous pouvez tuer les soldats de l'empereur. Remontez et retournez dans la pièce où se trouvent 2 soldats de l'empereur qu'il faut tuer pour une clé. Passez la porte en haut et montez les escaliers.
- Prenez le disque et redescendez. Sortez du bâtiment par la droite. Allez dans le vaisseau et utilisez le disque.

Otringal

- Tuez les 2 soldats de l'empereur ce qui donne une clé. Entrez dans le bâtiment en haut. Dans chaque salle de cette maison, vous trouverez un coffre ou des ennemis à tuer avec une clé qui ouvre n'importe quelle porte : à partir de l'entrée, allez tout droit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de porte dans cette direction et, ensuite, à gauche jusqu'à ce qu'il y ait 2 portes à droite.
- Passé les 2 portes, tuez les 3 soldats de l'empereur et le monstre qui donne une clé que vous utiliserez pour prendre le fragment des Sups. Revenez par le chemin inverse.
- Allez au port prendre l'aéroglisser pour l'île de la Célébration.

L'île de la Célébration

- Entrez dans le temple en haut. Utilisez la clé formée par les 4 fragments sur la fontaine de lave (séquence vidéo). Montez dans la statue à l'aide des colonnes de droite et en sautant, après, sur la main puis le bras de la statue.
- Pour délivrer les mages situés en haut à gauche, appuyez sur les tableaux de contrôle dans l'ordre suivant (de gauche à droite) : 2, 1, 4 et 3. Ensuite, actionnez le levier en dessous de la lumière clignotante.
- Passez à travers le trou fait par les mages dans la grille et montez avec l'ascenseur. Redescendez de suite et tombez dans le trou en bas à gauche de la salle. Descendez en bas à gauche pour tuer l'éléphant qui tire des missiles. Prenez la clé qu'il donne et remontez ouvrir la porte.
- Tuez 2 éléphants métalliques et tombez dans le trou derrière eux. Tuez l'éléphant qui tire des missiles en bas des escaliers pour une clé. Passez la porte en haut et le pont.
- Tuez les 2 FunFrock et dirigez-vous vers le bassin de lave, là où les enfants sont tombés (séquences vidéos).

FIN