

SOLUCE



ECCO THE DOLPHIN

Eh bien nous y voilà... Imagine le ciel, bleu-azur, les petits oiseaux qui gazouillent... La mer calme, sans cargo, sans "Off Shore", et sans pollution... La mer, quoi ! Et imagine surtout un dauphin, une de ces adorables petites bestioles que l'on dit intelligentes, qui vient de perdre ses compagnons dans une terrible tempête. Voilà donc la situation dans laquelle vous vous trouvez lors de la connexion de votre chère console. Mais à partir de là, que faire ? Je sais, tu vas te dire que tu n'as pas besoin de ces quelques feuilles de papier pour te débloquent des situations les plus délicates... Mais crois-en notre expérience et conserve jalousement ces quelques pans d'arbres traités (ces feuilles quoi !). Car tôt ou tard tu y reviendras, à bon entendeur... que la MEGA SOLUCE PART I soit avec toi.



• DANS LES BARS DE LA BAIE :

Comme dans toute aventure, il faut un commencement, et cette fois il est de taille... La mer... La mer à perte de vue... Ses coquillages... Ses amblyopes... Ses dauphins... Et toi. Il te faudra dans ces quelques niveaux user de toute ton intelligence et de beaucoup de patience. N'hésite pas à déplacer tout ce qui bouge, à éviter tout ce qui à l'air hostile, à discuter avec tes compagnons... Courage ce n'est que le début.

Départ du jeu : la baie

Pour sortir du niveau il te faudra sauter le plus haut possible hors de l'eau. C'est seulement à cet instant précis que la tempête se déclenchera pour emporter la majorité de la faune environnante. Par la même occasion elle libérera l'entrée du tunnel sur la droite du tableau.

La baie après le cataclysme

A gauche de ce niveau, va parler à l'orque (1) et profite-en pour récupérer l'énergie cristalline qui te permettra de libérer le passage de l'autre côté, sur la paroi de droite.

Les cavernes sous-marines (Undercaves)

Il te faudra passer par le mur de coquillages (2) en le cassant à coups de bec, puis par le mur de pierres en utilisant le coquillage (3) sur la plateforme en haut à gauche (si le coquillage ne parvient pas à casser la mur, il est possible de le soulever à nouveau en le remontant très lentement). Attention n'oublie pas auparavant de récupérer l'énergie cristalline par le passage de droite un peu plus haut. Elle te sera utile pour déplacer le cristal après le mur de pierres. Pour passer la pieuvre (4), apparemment fatale, il faut se placer à la verticale et monter le plus lentement possible sur sa gauche ; elle ne s'apercevra pas de ta présence. Après avoir libéré le passage du cristal en dessous de la pieuvre, il faut passer sur la gauche au dessus des deux pics (5) en se collant sur la paroi du haut. Trouve l'énergie cristalline et reviens vers la droite de l'écran.

Les courants des grands fonds (the vents)

Si tu es pressé, tu peux sortir du niveau sans libérer les dauphins prisonniers. Mais en ne les sauvant pas, tu perdras

l'occasion d'apprendre de nouveaux chants. Pour sortir, saute sur la droite par dessus les trois îles et trouve un couloir vertical qu'il te faudra emprunter en suivant le sillage de la pierre que tu auras préalablement fait tomber dans le trou. Au bout de cette laborieuse descente, prends le passage de droite juste au dessus du cristal (6).

Le lagon (the lagoon)

Comme pour le tableau précédent, je te conseille de partir à la rescousse des trois dauphins bloqués par les courants. Place-toi devant eux et un par un ils te suivront jusqu'à ce que tu les ramènes à leur frère complètement sur la droite du tableau. La principale difficulté est de ramener le dauphin qui se trouve à l'extrême gauche : dès l'instant où il te suivra tu l'apercevras que la pierre que tu avais auparavant cassée avec le coquillage est réapparue. Heureusement à droite de la caverne se trouve le collier d'oursins (7) que tu pourras ramener à l'aide de ton sonar sur la pierre récalcitrante (il faut faire vite sinon le collier disparaîtra et il te faudra recommencer). Attention : n'oublie pas l'énergie cristalline en bas de la salle, elle te sera utile après le passage de la pieuvre. En passant par le chemin de la pieuvre, vers la droite tu trouveras le troisième dauphin dans une petite salle isolée.

Pour casser la pierre au dessus de la pieuvre (8), il faut ramener le collier d'oursins qui se trouve dans la salle en bas à droite de la pieuvre, après les deux pics. A droite de la salle du troisième dauphin le petit couloir vertical te mènera vers un autre dédale de couloirs avec des créatures tentaculaires et des passages à contre courant (9) qu'il faudra passer en tapotant sur B et C, la sortie n'est pas loin.

Les crêtes océanes (ridge water)

Après un début facile, il faut casser le mur de pierres avec le collier d'oursins que tu trouveras au bout du long couloir peuplé de raies en haut à droite (il te faudra répéter l'opération un petit peu plus loin avec un autre collier). Pour passer le deuxième cristal, il faut avant parler à l'orque en haut à gauche et récupérer l'énergie cristalline.

Le grand océan (open ocean)

Ce stage peut paraître déroutant au début car il est difficile de savoir quelle est la bonne direction à prendre. Il faut tout simplement aller vers la droite (11) pendant quelques minutes en essayant d'éviter les requins et en récupérant de temps en temps de l'air à la surface... Facile quoi !

• ZONE DES GLACES :

Te voici pour la première fois dans la zone glacière et les choses vont

commencer sérieusement à se corser. Maintenant ce n'est plus les quelques méduses ou autres "petites moules" mais des énormes araignées de mer et moult requins qui se mettront en travers de ton chemin.

La banquise (ice zone) (12)

Il faut sauter hors de l'eau vers la gauche et tomber dans le deuxième trou. Tu y trouveras l'énergie du cristal nécessaire pour libérer le passage du début en bas à droite et sortir.

La mer de glace (hard water)

Il faut aller dans le premier trou à gauche. En descendant dans le couloir tu trouveras l'énergie du cristal dans la salle en bas à gauche après les dangereux blocs de glace qui ondulent dangereusement. Ceci fait, revient au début et cherche une salle pleine de morceaux de glace. Le couloir de sortie (13) est en haut de cette salle, il ne te reste plus qu'à déplacer le cristal et à sortir.

Le grand nord (cold water)

Pour récupérer l'énergie du premier cristal, il faut aller en bas vers la gauche jusqu'au couloir vertical qu'il est néanmoins possible d'emprunter en luttant contre le courant (14bis) avec le bouton C. En haut, saute vers la gauche et récupère l'énergie du cristal qui est hors de l'eau (14). Ensuite saute dans le deuxième trou de droite, libère le passage et vers la gauche, parle au big blue (15, 16, 17). Tu trouveras ensuite facilement l'énergie cristalline pour

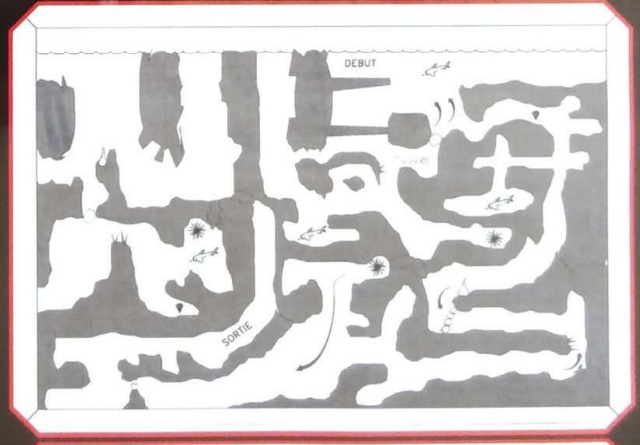
La zone des îles (island zone) (18)

Attrape l'énergie du cristal à gauche de la pieuvre rose (19) puis file sur sa droite en dégageant le cristal et prends le couloir qui descend. Dirige-toi vers la grande salle en bas à gauche et récupère l'énergie du cristal qu'il te faudra utiliser pour sortir dans le deuxième couloir vertical en ressortant de la salle (easy isn't it?).

Les grands fonds (deep water)

Affronte le courant contraire et prends le dernier chemin sur la gauche. Complètement à gauche tu rencontreras l'estimote (20), parle-lui en envoyant des sonars sur la boule clignotante, puis dirige-toi vers la sortie à gauche.

RENDEZ-VOUS LE MOIS PROCHAIN POUR LA SUITE ET FIN DE LA SOLUTION D'ECCHO. DOSSIER RÉALISÉ PAR J.C. JUSS ET B. MORIN.



Couronne d'oursins à utiliser pour briser rocher
 Sens du courant
 Dauphin
 Cristaux
Dolphin Lagoon



2

ECCO THE DOLPHIN

Eh bien nous y voilà... Imagine le ciel, bleu-azur, les petits oiseaux qui gazouillent... La mer calme, sans cargo, sans "Off Shore", et sans pollution... La mer, quoi ! Et imagine surtout un dauphin, une de ces adorables petites bestioles que l'on dit intelligentes, qui vient de perdre ses compagnons dans une terrible tempête. Voilà donc la situation dans laquelle vous vous trouvez lors de la connection de votre chère console. Mais à partir de là, que faire ? Je sais, tu vas te dire que tu n'as pas besoin de ces quelques feuilles de papier pour te débloquentes des situations les plus délicates... Mais crois-en notre expérience et conserve jalousement ces quelques pans d'arbres traités (ces feuilles quoi !). Car tôt ou tard tu y reviendras, à bon entendeur... que la MEGA SOLUCE PART 2 soit avec toi.



Oui, je sais, je sais, on devait vous proposer la suite et fin de la solution d'Ecco mais on a perdu les photos de la fin du jeu. Alors on les refait et on vous donne tout le mois prochain. Et peut-être plus pour nous faire pardonner !

ATLANTIS LA VILLE ENGLOUTIE (21)
Te voilà à présent transporté vers la légendaire cité sous les flots, j'ai nommé ATLANTIS. Ces concepteurs ont été

d'une ignominie remarquable et avant de parvenir à leur fantastique machine il te faudra affronter mille dangers et avoir recours aux plus subtiles ruses. N'oublie pas les innombrables passages secrets et les statues sans bras. Mais avant de te lancer dans cette terrible cité souviens toi que nombres de questions concernant ta quête trouveront leurs réponses... Peut-être qu'un tour à la librairie... ?

La mer de marbre (the marble sea) (23, 23)

Utilise la pierre pour casser les chaînes et passe le courant contraire en appuyant vigoureusement sur le bouton C. Libère le passage du cristal et file sur la droite vers la sortie (ah oui... dans le mur).

La grande bibliothèque d'Atlantis (the library) (26)

Comment faire pour casser les quatre chaînes successives ? Dirige-toi vers la gauche et pousse la pierre le plus possible à droite dans le premier trou. Place-toi bac en bas (24) et remonte le plus lentement possible la pierre vers le haut pour éviter qu'elle ne retombe en bas du trou. Répète l'opération pour chacun des trous, puis pousse la pierre sur les chaînes (25). Sache que la statue à côté te sera utile car elle te procurera des invincibilités temporaires mais renouvelables. En bas des chaînes, sur la gauche tu trouveras l'énergie du cristal pour continuer ton périple.

La ville engloutie (deep city)

Il n'y a malheureusement rien d'intéressant dans le passage du bas (ça sent le piège à plein nez). Le chemin à prendre est tout autre : il faut passer par dessus le mur de droite (42), ce qui n'est pas chose facile de prime abord. Prends un maximum de vitesse avec le bouton C, juste avant de

sauter, appuis sur le B pour avoir le supplément de turbo indispensable... bon courage. Cette difficulté passée et si tu n'oublies pas que tu peux casser les chaînes jaunes (27) avec ton bec, le reste te semblera sûrement facile. C'est seulement à la fin du niveau qu'un mur de blocs verts risque de te bloquer et tu seras inévitablement entraîné par un courant montant dans une salle pleine de pénibles méduses. Si par mégarde tu y es aspiré, utilise les cailloux pour redescendre et va tout à fait à droite en bas pour trouver le cristal qui fera disparaître les blocs verts.

La cité éternelle (city of forever)

Il y a deux moyens pour passer ce niveau, un long et dur en sautant de polder en polder et un autre très facile : vas vers la droite et prends le chemin qui monte. Tu verras sur la droite un mur de briques vertes que la statue à côté de la machine à prendre le temps (31).

LA PRÉHISTOIRE

Un petit coup de sonar sur la machine et hop te voilà transporté vers les plus anciennes plages terrestres ! Mais ce n'est pas pour

autant qu'il faut te croire seul. Toutes ces créatures que l'on peut voir aujourd'hui sous formes de fossiles sont ici bien réelles et dangereuses. Méfie-toi donc de leur emprise et évite les... Tu auras donc compris que cette partie du jeu te demandera une endurance et une volonté hors du commun... Accroche-toi.

La plage de l'ère jurassique (jurassic beach)

Après la ballade avec le pteranodon (32), prends le passage du bas et regarde bien les différents volcans sous-marins : de certains sortent des bulles (33) (deux seulement), c'est signe que tu peux passer à l'intérieur. La sortie est toute proche.

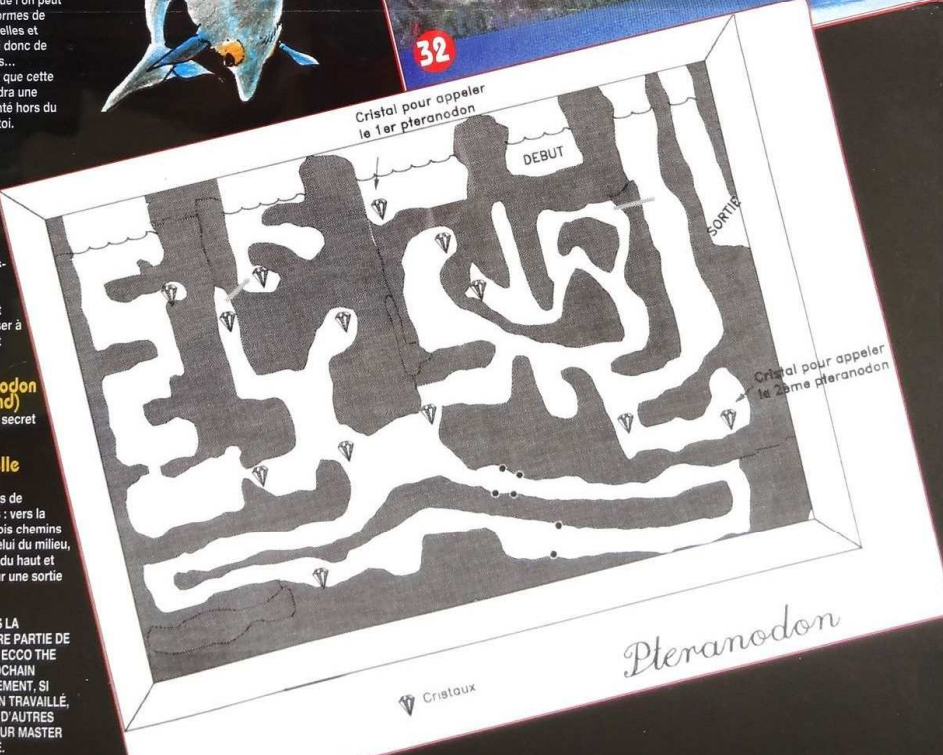
Le lac du pteranodon (pteranodon pond)

Cf. plan pour passage secret vers la fin du niveau.

La plage originelle (origin beach)

Ce niveau ne recèle pas de difficultés particulières : vers la gauche tu trouveras trois chemins qui montent. Prends celui du milieu, passe à travers le mur du haut et vas vers la gauche pour une sortie de tableau facile.

NE RATE SURTOUT PAS LA TROISIEME ET DERNIERE PARTIE DE NOTRE SOLUTION SUR ECCO THE DOLPHIN DANS LE PROCHAIN NUMERO. ET NORMALEMENT, SI TOUT LE MONDE A BIEN TRAVAILLÉ, ON VOUS PROPOSERA D'AUTRES SOLUTIONS. SONIC 2 SUR MASTER SYSTEM PAR EXEMPLE.





ECCO THE DOLPHIN

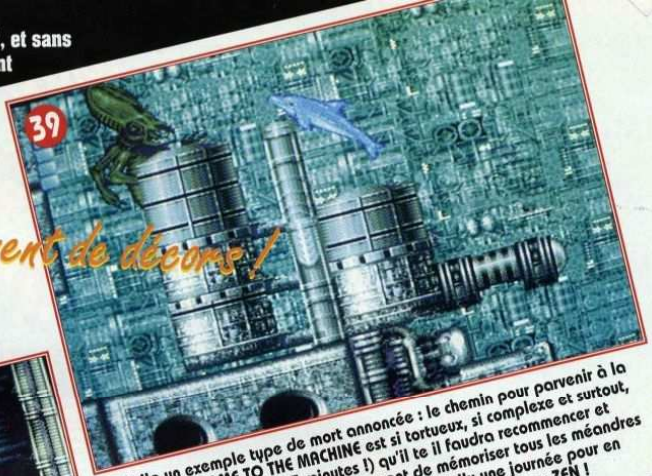
Eh bien nous y voilà... Imagine le ciel, bleu-azur, les petits oiseaux qui gazouillent... La mer calme, sans cargo, sans "Off Shore", et sans pollution... La mer, quoi ! Et imagine surtout un dauphin, une de ces adorables petites bestioles que l'on dit intelligentes, qui vient de perdre ses compagnons dans une terrible tempête. Voilà donc la situation dans laquelle vous vous trouvez lors de la connexion de votre chère console. Mais à partir de là, que faire ? Je sais, tu vas te dire que tu n'as pas besoin de ces quelques feuilles de papier pour te débloquent des situations les plus délicates... Mais crois-en notre expérience et conserve jalousement ces quelques pans d'arbres traités (ces feuilles quoi !). Car tôt ou tard tu y reviendras, à bon entendeur... que la MEGA SOLUCE PART III soit avec toi.



Combat dangereux !



Changement de décor !

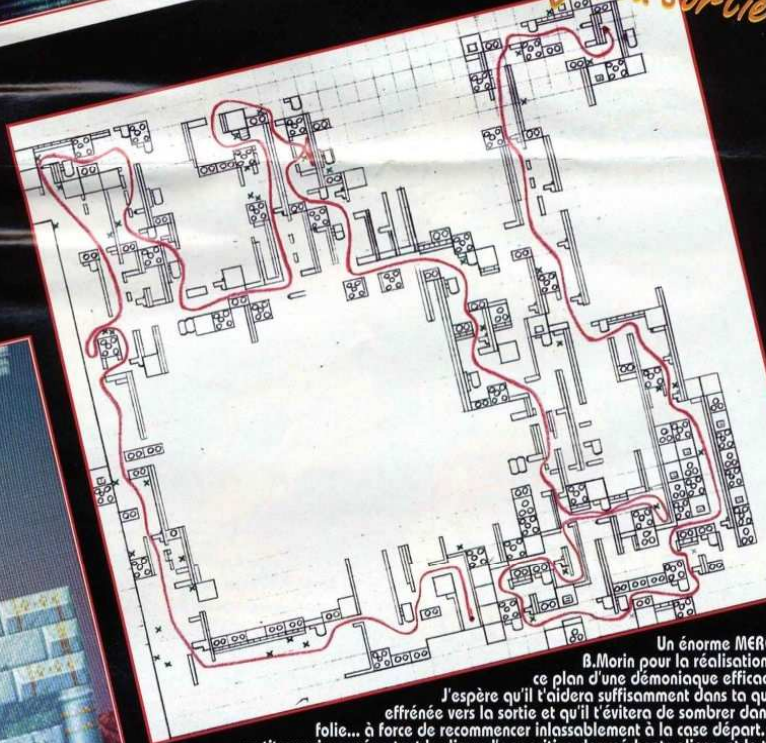


Voilà un exemple type de mort annoncée : le chemin pour parvenir à la fin de WELCOME TO THE MACHINE est si tortueux, si complexe et surtout, si long (eh eh ! plus de 5 minutes !) qu'il te il faudra recommencer et recommencer de nombreuses fois avant de mémoriser tous les méandres de ce dédale infernal... Pour te dire, il m'a fallu une journée pour en venir à bout... peut-être même deux... Un seul mot : rester ZEN !

Profondeurs abyssales !



Enfin la sortie !



un peu différent : n'économise pas ton sonar pour pourfendre les méchantes créatures, accroche-toi à la manette et reste calme. NB : Il est possible de passer à coups de bec les plate-formes (36) qui entrent le chemin, mais pour cela il faut qu'Ecco ne subisse pas l'attraction de la machine ! Ne laisse donc pas la queue toucher le bas de l'écran !

welcome to the machine (eh oui parfois la vie est dure). Alors comment s'y prendre ? - Dégomme tout d'abord ses yeux globuleux à coups de sonar (il leur faudra approximativement dix coups pour les rendre HS). - Maintenant la gueule béante : place-toi à l'horizontale et attaque-la avec ton museau. Attention de ne pas te faire happer car après chacun des neuf coups que tu lui donneras, il cherchera à t'aspirer. - Dernière zone sensible, le front :

Mais as-tu mis définitivement mis un terme aux besoins gargantuesques du vortex ? Ecco reviendra-t-il en deuxième semaine dans vortex 2 le retour ? La question reste entière...

Dossier réalisé par J.C. Duss et B. Morin.

Les grands fonds, le retour (deep water)
Même parcours que la dernière fois.

La cité éternelle, le retour (city of forever)
Idem.

LA PLANÈTE VORTEX :

Après la nouvelle rencontre avec l'astérite te voilà affublé de nouveaux pouvoirs. En effet l'oxygène n'est plus pour toi une contrainte et tes sonars ont maintenant la puissance d'une arme dévastatrice. Cela te suffira-t-il pour venir à bout des mystères de cette planète jusqu'alors inexplorée ? Tu es seul maître de ton paddle !

Le tube (the tube)
Simple en théorie : il suffit d'aller vers le haut (37). En pratique c'est

Bienvenue à la machine (welcome to the machine)
Ce tableau est incroyablement long et dur. Tu comprendras rapidement la règle du jeu. Mémoise bien les mouvements de la machine (39) et tire de tous cotés (et un grand merci à B. Morin pour son excellent plan !).

Le dernier combat (the last fight)
Et voici le Vortex (40) qu'il te faudra maintenant terrasser. Sache qu'à chaque fois que tu perdras face à cette colossale entité tu devras obligatoirement recommencer au début de



THE END

Un énorme MERCI à B. Morin pour la réalisation de ce plan d'une démoniaque efficacité. J'espère qu'il l'aidera suffisamment dans ta quête éfrénée vers la sortie et qu'il t'évitera de sombrer dans la folie... à force de recommencer inlassablement à la case départ. Les petites croix représentent les lieux d'apparition des méchants aliens, et le trait rouge, le chemin idéal qu'il te faudra emprunter pour te sortir de ce piège fatal que représente le niveau WELCOME TO THE MACHINE. En regardant ce plan, aie une pensée amicale pour mon ami Bernard MORIN, car il a perdu quelques heures... voir même quelques nuits de sommeil pour en achever la réalisation qui est, il faut bien le dire... superbe non !!

Rendez-vous dans le numéro de rentrée pour de nouvelles soluces complètes de jeux !

LA PRÉHISTOIRE :

Le cercle des trilobites (trilobite circle)

Saute vers la droite et dégomme l'hippocampe (34) avec ton petit bec. Si tu es un pro du paddle, tu peux essayer de lui passer par dessus lorsqu'il descend. Dans la salle, récupère l'énergie cristalline. Une fois le passage dégagé, va complètement à gauche en gardant à l'esprit qu'un fort courant vers le haut risque de t'entraîner au tout début du stage. Il faut aller très vite vers la gauche en se collant le plus possible sur le bas de l'écran. La sortie est au bout de la course. Il ne te reste plus qu'à sauter hors de l'eau et disparaître dans les airs (39).

Les eaux sombres (dark water)

Vas sur la droite, descends vers le bas puis emprunte le chemin qui monte en diagonale. Récupère l'invincibilité temporaire et prends le passage avec deux coquillages qui te mènera à la salle de l'énergie cristalline. Reviens ensuite à la salle de l'invincibilité, vas vers la gauche contre le courant. Au bout, remonte et vas à gauche libérer le passage du cristal. Tu trouveras un passage secret pas loin, dans le cul de sac et enfin tu auras l'occasion d'affronter l'astérite (36). Pour qu'elle te passe, il te faudra toucher successivement avec ton bec quatre boules de même couleur (bonne chance et bon courage).