

Solution de Hansel et Gretel - la Revanche

Préambule

- Pour sauvegarder votre partie, vous allez utiliser des codes. Au moment de quitter votre session de jeu, rendez-vous sur l'écran de sélection des clefs et fragments de souvenirs puis cliquez sur Générer le texte à sauvegarder. Copiez la chaîne de caractères dans un fichier. Quand vous débutez une nouvelle session de jeu, à l'écran de sélection, cliquez sur Entrer des codes, puis collez la chaîne de caractères que vous avez conservé.
- Lorsque, dans la solution, vous lisez "Passez la séquence", c'est qu'il s'agit d'une ligne droite narrative ne proposant aucun choix. Cliquez simplement sur Continuer autant de fois que nécessaire.
- Lorsque, dans la solution, vous lisez par exemple "Examinez l'aval", cela signifie que vous devez cliquer sur "l'aval" dans la description de la situation. Lorsque vous examinez ainsi un élément de la description, vous devez en général ensuite cliquer sur Retour pour retourner à la description générale.
- Si jamais vous trouvez les combats trop durs, entrez le code "laser". Il vous donnera accès au pistolet laser, une arme surpuissante.

Chapitre 1

Il s'agit du tutoriel, donc rien de très compliqué.

Passez la séquence. Une fois à la rivière, examinez l'aval puis dites à Gretel de vous suivre. Passez la séquence, ouvrez votre inventaire, prenez la mitrailleuse puis passez à l'action.

Le premier combat débute. Laissez-vous guider par le tutorial. Lorsqu'il vous laisse libre, restez proche de la sorcière (1 à 3 cases de distance) pour maximiser vos chances de la toucher et tirez dessus avec votre mitrailleuse. Normalement, vous ne pouvez pas perdre, Gretel fait des ravages avec son fusil à pompe et la sorcière n'est pas très douée. Toutefois, si le combat se prolonge un peu, la sorcière attaquera à coups de poing et se mettra donc au contact. Le plus simple est alors de vous éloigner et de laisser Gretel finir le travail. N'oubliez pas qu'une attaque à distance peut toucher les personnages qui se trouvent sur la même case que la cible. Prenez donc garde, que ce soit dans ce combat ou dans les autres, à ne pas blesser Gretel ou à ne pas vous faire blesser par elle.

La sorcière morte, passez la séquence. Examinez la sorcière, puis fouillez-la. Vous obtenez une clef. Examinez ensuite la table, puis le petit coffret. Utilisez la clef, ouvrez le coffret et passez la séquence. Vous pouvez maintenant sortir de la maisonnette, ce qui clôture le chapitre.

Vous voilà de retour à l'écran de sélection. Notez l'apparition des fragments de souvenir. Vous en avez trouvé deux. Vous pouvez activer autant de fragments de souvenir à la fois que vous avez débloquent de nouveaux chapitres.

Il existe 17 fragments en tout. Cette solution vous permettra d'en trouver la plupart car ils sont utiles pour finir le jeu. Elle suggérera également quels fragments activer pour chaque chapitre.

Chapitre 2

Fragments à activer : Joujou de Gretel

Le fusil à pompe vous facilitera la vie. Pensez à sélectionner le nouveau chapitre avant de lancer le souvenir.

Dans ce chapitre, vous devez enquêter sur une sorcière sans vous faire démasquer.

Passez la séquence. Laissez votre sac dans le salon. Passez la séquence. Examinez Mme Schmidt.

Demandez-lui où sont les toilettes. Sortez de la cuisine. Entrez dans les toilettes, puis ressortez. Voilà, vous pouvez fouiner tranquillement, du moment que vous n'ouvrez aucune porte.

Examinez-vous pour obtenir le fragment Arme discrète.

Allez dans la salle de bain. Examinez le lavabo. Examinez le torchon. Retournez dans le couloir, puis allez dans le salon. Examinez la cheminée. Examinez la collection de statuettes. Examinez l'autre statuette.

Vous devez trouver le bon code. Il y a une tache sur l'une des trois molettes, c'est celle que vous devez manipuler, les autres étant déjà en bonne position. Décalez la molette d'un cran, puis tentez d'ouvrir. Répétez l'opération jusqu'à découvrir le passage secret.

N'entrez surtout pas dans le passage secret. Récupérez plutôt votre sac. Prenez en main le fusil à pompe. Retournez dans la cuisine.

Un combat débute. Avancez de 1 et éliminez le bouillon. Gretel fonce sur la sorcière. Approchez-vous de cette dernière jusqu'à être à une case de distance, puis feu à volonté.

Le combat gagné, rechargez votre arme si nécessaire, examinez le frigo et buvez un soda. Vous récupérerez quelques points de vie. Allez dans le salon. Entrez dans le passage secret.

Un nouveau combat débute. Avancez de un et tirez deux fois sur l'une des cibles les plus proches. Gretel va faire de même. Deux des trois monstres devraient alors être morts. Le dernier arrive au contact. Tirez dessus. Votre chargeur est vide, ne rechargez pas, bougez plutôt et laissez Gretel terminer le travail.

Examinez la bibliothèque. Examinez la boîte d'où dépassent des lettres. Passez la séquence.

Examinez l'étrange appareillage, prenez des potions. Retournez dans le salon, puis dans le couloir et sortez de la maison. Le chapitre est terminé.

Chapitre 3

Fragments à activer : Arme discrète

Le pistolet est la seule arme que vous pouvez utiliser dans ce chapitre.

Dans ce chapitre, vous devez démasquer une sorcière alors que vous mener votre vie d'écolier à peu près ordinaire.

Passez la séquence. Examinez les élèves, allez voir ce qui se passe et aidez votre camarade.

Un combat débute. Visez puis mettez fin à votre tour. Roger utilise tous ces PA en vous rejoignant. Frappez-le deux fois, puis passez en posture d'esquive. Répétez cette dernière opération jusqu'à avoir raison de lui.

Quel que soit le résultat du combat, le chapitre continue. Si vous gagnez, suivez le scénario 1, si vous perdez, suivez le scénario 2, si vous avez fait match nulle, il vaut mieux recommencer le chapitre en retournant à l'écran titre. Pour vous faciliter la vie, vous devriez faire les deux scénarios car ils vous donnent accès tous les deux à des fragments intéressants.

Chapitre 3, scénario 1

Passez la séquence, puis cherchez Gretel. Passez la séquence, puis jetez des noyaux sur Roger lors du repas de midi. Passez la séquence et ne vous laissez pas faire par la directrice.

Un combat débute. Prenez votre pistolet, visez et tirez deux fois sur la même cible. La horde de lutin se jette au contact et vous fait mal. Ensuite, Roger leur distribue des coups de poing. Visez, tirez une fois sur une cible blessée de préférence, puis passez en posture d'esquive. Répétez cette dernière opération autant que nécessaire. Les lutins vous touchent souvent au début car ils sont en surnombre. Dès que ce nombre est assez réduit, votre posture d'esquive vous met en sécurité.

Passez la séquence et c'est la fin de ce chapitre. Le scénario 1 vous a procuré deux fragments.

Chapitre 3, scénario 2

Notez que pour accéder facilement à ce scénario, il suffit de vous laisser démolir par Roger. Passez la séquence, puis allez bavarder avec Johann. Passez la séquence, allez chercher Roger, puis allez chercher Gretel et parlez-lui de vos doutes au sujet de la directrice. Passez la séquence.

Un combat débute. Utilisez la même stratégie que dans le combat contre la directrice du scénario 1.

Passez la séquence, c'est la fin du chapitre. Le scénario 2 vous a procuré un fragment.

Chapitre 4

Fragments à activer : Mieux que rien, Visée de pro, Esquive de pro
Le couteau, amélioré par le fragment, devient très efficace. Les 10% de précisions et d'esquive supplémentaires offerts par Visée de pro et Esquive de pro sont également bien pratiques.

Dans ce chapitre, vous attaquez une sorcière frontalement.

Passez la séquence, attendez sur place. Examinez-vous pour obtenir un fragment. Prenez une arme et décidez que vous êtes prêt.

Un combat débute. Une horde de lutins vous attaque. Soyez très agressif car Gretel le sera et qu'il vaut mieux rester à peu près groupé. Utilisez autant que possible la visée. Ne tentez des attaques qu'avec de très hauts pourcentages de réussites. Rappelez-vous que vous ne devez pas terminer votre tour sur la case d'un ennemi, sans quoi vous risquez d'être blessé par Gretel. Évitez également de blesser Gretel.

Une fois la première vague éliminée, une seconde arrive dans votre dos. Faites volte-face et appliquez la même stratégie. Vous serez confronté, en plus des lutins classiques, à des insectes très rapides mais très fragiles qu'il faut vite éliminer pour avoir la paix. L'un des lutins est plus dangereux que les autres. Soignez-vous si nécessaire en buvant des potions mais essayez d'économiser les grenades, vous en aurez besoin plus tard.

Ce combat n'est pas facile. Si vous mourez, décidez cette fois de reculer dans la clairière. Vous aurez droit aux mêmes adversaires, mais le terrain est bien plus favorable. Vous voyez plus loin, il y a moins

d'arbres. De plus, Gretel va utiliser son sniper tant qu'aucun monstre n'est proche d'elle. Prenez la mitrailleuse et soyez encore très agressif afin que personne ne vienne déranger Gretel.

Le combat gagné, passez la séquence. Ne prenez pas le goûter, défoncez directement la porte de la maison et ne laissez pas parler la sorcière.

Un nouveau combat débute. Dans celui-ci, la quantité de monstres dépend de vos précédentes décisions. Si vous avez réussi le premier combat sans reculer dans la clairière, il n'y aura que la sorcière et son chaudron. Sinon, il y aura en plus des lutins.

Quoi qu'il en soit, la stratégie à adopter est la même. Prenez les grenades et avancez case par case. Lancez une grenade dès que possible et continuez d'avancer. En procédant ainsi, Gretel restera tranquille derrière vous et fera des ravages avec son sniper. Quand vous n'avez plus de grenade, passez au fusil à pompe. Avancez jusqu'à être à une case de distance de la sorcière, puis feu à volonté.

Passez la séquence et c'est la fin du chapitre.

Chapitre 5

Fragments à activer : Mieux que rien, Arme discrète, Visée de pro, Esquive de pro

Dans ce chapitre, le couteau et le pistolet sont les seules armes qu'il est possible d'avoir dès le début.

Dans ce chapitre, vous allez être attaqué dans votre propre maison.

Levez-vous, allumez la lumière et examinez l'armoire pour obtenir un fragment. Quittez votre chambre, descendez les escaliers, allez dans la cuisine, allumez la lumière, examinez l'évier et prenez un verre d'eau. Quittez la cuisine, allez dans l'atelier et discutez à votre père jusqu'à pouvoir lui dire bonne nuit. De retour dans le couloir, montez les escaliers, allez aux toilettes, allumez la lumière et faites pipi.

Retournez dans le couloir, ouvrez l'inventaire, prenez le pistolet, allez dans la chambre de Gretel et passez la séquence.

Un combat débute. Vous êtes confrontés à des ombres. Ces monstres sont lents et n'attaquent qu'au contact mais ne les laissez surtout pas vous frapper car ils font très mal. Visez puis tirez sur l'ombre la plus proche. Répétez l'opération jusqu'à éliminer tout le monde.

Rechargez, retournez dans le couloir, descendez les escaliers et passez la séquence.

Un nouveau combat débute. Tirez sur les ombres les plus proches. Tant que votre père est encerclé, il aura tendance à paniquer. Une fois toutes les ombres mortes, une gigantesque vague d'autres ombres arrive. Faites volte-face, tenez-vous à distance des ombres et laissez votre père s'en occuper.

Passez la séquence, c'est la fin du chapitre.

Chapitre 6

Fragments à activer : Mieux que rien, Boom !, Entraînement, Visée de pro, Antibobo

Dans ce chapitre, vous partez à la recherche de votre sœur.

Passez la séquence et examinez la fontaine. Vous trouvez une combinaison de trois symboles. Appelons-la combinaison A.

Ouvrez votre inventaire et utilisez la carte de la cabale. Examinez de nouveau la fontaine, vous trouvez une nouvelle combinaison. Appelons-la combinaison B.

Utilisez de nouveau la carte de la cabale. Entrez dans l'hôtel, puis utilisez encore la carte de la cabale. Passez par la porte, vous voilà dans la salle de la sentinelle.

À chaque fois que vous entrerez dans cette salle, vous serez attaqué par des ombres. Au début, il y en aura deux, puis leur nombre augmentera à chaque nouveau passage. La position des ombres est aléatoire. Méfiez-vous, il peut y en avoir dans votre dos. Avec les fragments suggérés, vous pouvez facilement vous débarrasser des ombres à coup de couteau et ainsi économiser vos munitions. Les ombres ne peuvent avancer au maximum que de deux cases et il ne leur reste alors plus assez de PA pour attaquer. Souvenez-vous-en pour les éliminer sans subir de dégât.

Une fois les ombres éliminez, prenez le couloir. Vous voilà à un croisement. Chaque chemin correspond à un symbole de carte à jouer. Suivez la combinaison B. Vous arrivez devant une porte. Ouvrez-la et vous voilà dans une belle chambre. Examinez la table, ouvrez le coffret, vous obtenez une bille noire.

Sortez de la chambre, prenez le couloir et vous êtes de retour au croisement. Faites une combinaison au pif (mais surtout pas la combinaison A) pour revenir dans la salle de la sentinelle. Si, par hasard, vous arrivez ailleurs, retournez dans le couloir et faites une autre combinaison. N'importe quelle combinaison fautive vous mène à la salle de la sentinelle, ce devrait donc être facile. Éliminez les ombres, puis retournez dans le hall et utilisez la carte de la cabale avant de sortir de l'hôtel. Utilisez la carte de la cabale, examinez la statue et utilisez la bille noire. Vous découvrez une troisième combinaison de symboles, appelons-la combinaison C.

Utilisez la carte de la cabale, entrez dans l'hôtel, utilisez la carte de la cabale, passez la porte, tuez les monstres de la salle de la sentinelle, prenez le couloir et, une fois au croisement, faites la combinaison C. Vous arrivez devant une double-porte. Ouvrez-la et vous voilà dans la bibliothèque.

En errant dans la bibliothèque, vous arriverez à un endroit aléatoire. Vous devez continuer de errer jusqu'à trouver la table de lecture. Une fois que vous y êtes, examinez le livre ouvert. Ensuite, continuez d'errer jusqu'à pouvoir quitter la bibliothèque.

Au cours de votre errance, vous serez peut-être attaqué. Les monstres que vous rencontrerez alors sont aléatoires, tout comme leur positionnement. Il peut y avoir des monstres derrière vous. Il s'agit cependant uniquement de monstres que vous avez déjà croisés. À vous de vous adapter. Méfiez-vous des chats monstrueux, ils sont redoutables. N'hésitez pas à les faire sauter à la grenade. Tâchez cependant de garder deux grenades sur vous, vous en aurez besoin.

Au cours de votre errance, vous tomberez peut-être aussi sur une étrange cage contenant un cœur. Utilisez alors la carte de la cabale et examinez le cœur, il vous rendra toute votre vie en plus de vous donner un fragment. Utilisez de nouveau la carte de la cabale pour poursuivre votre chemin.

Une fois sorti de la bibliothèque, équipez-vous des grenades, prenez le couloir pour retourner au croisement et faites la combinaison A. Faites alors preuve de prudence face à votre sœur. Passez la séquence.

Un combat débute. Avancez case par case jusqu'à pouvoir lancer les grenades. Deux grenades auront raisons de la fausse Gretel.

Passez la séquence et c'est la fin du chapitre.

Chapitre 7

Ce chapitre est particulier. Si vous avez parlé au rat dans la belle chambre du chapitre précédent, vous pouvez vous douter qu'il ne faut pas le faire. D'ailleurs, il débute par une mise en garde.

Avant de le commencer, générez le texte à sauvegarder et copiez les codes.

Passez la séquence, bravez vos craintes, regardez derrière vous et, à partir de là, faites ce que vous voulez, vous atteindrez la fin du chapitre.

Vous découvrez ainsi que le chapitre 7 explique la triste situation d'Hansel, pourquoi il est perdu dans le noir et doit chercher à se souvenir. Vous avez également perdu vos clefs de souvenir, ce qui vous force à refaire l'histoire si vous n'avez pas pris de précaution.

Restaurez les codes.

Briser la boucle

Puisque le chapitre 7 mène au chapitre 1, vous devez à présent trouver un moyen de sortir de la boucle sans fin. C'est le rat, dans la belle chambre du chapitre 6, qui vous donne la marche à suivre. En fonction des fragments que vous avez activés au moment de lui parler, ce qu'il vous dit change. Voici ce qu'il faut faire. Notez que dès que vous avez trouvé ce qu'il faut, vous pouvez retourner à l'écran titre, inutile de terminer les chapitres.

Allez au chapitre 2. Quand vous êtes dans la cuisine avec Mme Schmidt, questionnez-la au sujet de sa petite fille. Puis, une fois dans le salon, examinez la cheminée, examinez ensuite la photo. Vous obtenez le fragment Petite Sorcière.

Allez au chapitre 3 en activant le fragment Petite Sorcière. Battez Roger lors de la récréation du matin. Lors du repas de midi, ignorez-le et suivez les conseils de Johann afin de ne pas être puni. De retour dans la cour, cherchez Cornelia, allez la voir puis insistez pour voir ce qu'elle dessine. Vous obtenez le fragment Dessin de Sorcière.

À présent, allez au chapitre 6 avec le Fragment Dessin de sorcière activé. Accédez à la belle chambre. Examinez la table, puis examinez la cage, vous obtenez le fragment Révélation. Examinez aussi les livres, vous obtenez le fragment Écureuils psychopathes.

Retournez à présent dans le chapitre 3 avec le fragment Révélation activé. Vous pouvez vous épargner le combat contre Roger. Une fois de retour dans la cour, après le repas, cherchez Cornelia et parlez-lui. Vous obtenez le fragment Volonté de fer. Cornelia vous révèle également comment briser la boucle.

Direction le chapitre 1 avec le fragment Boom ! activé. Lors du combat, dès que le tutoriel vous laisse libre d'agir, prenez les grenades et lancez-en une sur Mme Grébière qui se trouve alors à côté de la table. Vous faites exploser la boule de cristal et débloquez le chapitre spécial.

Chapitre spécial

Alors que dans les chapitres précédents les fragments sont avant tout une aide, dans ce chapitre, ils sont indispensables. Si vous n'avez pas tous les fragments que suggère la solution, consultez les

parties indiquées. D'autres combinaisons peuvent fonctionner, mais en revanche le fragment Volonté de fer est probablement indispensable tant il est puissant.

Fragments à activer : Mieux que rien (chapitre 3, scénario 2), Boom ! (impossible à manquer), Mort en gros plan (chapitre 4), Entraînement (chapitre 5), Visée de pro (chapitre 3, scénario 1), Écureuils psychopathes (briser la boucle), Volonté de fer (briser la boucle)

Passez la séquence, équipez-vous du sniper puis avancez.

Un combat débute. Vous êtes confronté à deux groupes de trois ennemis. Vous pouvez tous les massacrer au sniper. Vous pouvez aussi en laissez quelques-uns et les finir au couteau pour économiser les munitions. Pensez à reculer, quand vous vous battez au couteau, afin de faire en sorte que les monstres terminent leur mouvement de 4 cases à votre contact, gaspillant ainsi tous leurs PA, et laissant tous les votre pour attaquer.

Rechargez si nécessaire, puis avancez, le sniper en main.

Un combat débute. Vous avez des ennemis devant vous, mais également derrière. Lors de votre premier tour, avancez de 2 et tirez sur la grande silhouette ardente pour l'éliminer d'office. Puis, prenez les grenades et allez à la rencontre des monstres restant devant vous pour les faire sauter. Retournez-vous, attendez que les petits monstres arrivent et faites-les sauter à la grenade. La deuxième grande silhouette ardente, encore loin de vous, ne demande plus qu'à mourir à coup de balles de sniper.

Vous n'avez pas besoin d'économiser les grenades, vous n'en aurez plus vraiment besoin.

Rechargez si nécessaire, puis avancez, sniper en main.

Un combat débute. Quatre grandes silhouettes ardentes se trouvent devant vous. Tuez-les toutes au sniper, ce sera une formalité. Vous pouvez sans problème reculer pour garder vos distances.

Rechargez si nécessaire puis avancez, le sniper en main. Vous voilà face à une petite énigme. Actionnez trois fois le levier du milieu, puis une fois celui de gauche. Les yeux de toutes les statues sont alors fermés. Vous pouvez entrer dans le temple.

Un combat débute. Dans celui-ci, vous devez absolument vous mettre à couvert, les attaques du cœur du maléfice sont inévitables, quelle que soit la distance. Commencez donc par avancer de 5, puis invoquez un écureuil. Ensuite, avancez de 4, invoquez encore un écureuil. Continuez ainsi en vous déplaçant de colonne en colonne. Si vous êtes blessé, laissez les écureuils prendre de l'avance sur vous et profitez-en pour en invoquer toujours plus. Le cœur du maléfice invoque de temps en temps des ennemis. Si vous avez l'occasion de tuer facilement un de ces ennemis, sans mettre en danger un de vos écureuils, n'hésitez pas, mais sinon, ignorez. Votre armée d'écureuils fera tout le travail.

Passez la séquence, le chapitre est terminé.

Chapitre final

Les fragments de souvenir ne s'appliquent pas à ce chapitre car il ne s'agit plus d'un souvenir.

Il est temps de prendre votre revanche contre la Vieille Corvida. Passez la séquence et le combat débute. Le boss agit de manière cyclique. À chaque tour, il ne fait qu'une action en suivant cet ordre :

- Invocation d'ombres sur sa position
- Téléportation
- Lancer un éclair sur vous
- Téléportation
- Lancer une boule de feu sur vous
- Téléportation

Le boss ne vise que vous. Lorsqu'il se téléporte, il peut se rendre sur n'importe quelle case. L'éclair est dangereux à mi-distance alors que la boule de feu l'est à courte distance ou au contact. Prenez en compte ces éléments afin de savoir comment vous positionner.

Le combat se divise en trois phases. Lors de la première phase, soyez patient. Attaquez le boss quand c'est possible, éliminez ses ombres au fur et à mesure qu'elles se présentent. Elles sont invoquées une par une, vous ne devriez pas être submergé. Lorsque le boss a perdu 100 points de vie, ou plus, la phase se termine. Tous les ennemis qui n'ont pas été tués seront présents dans la phase suivante.

Gretel parvient à se libérer et vous devez lui donner une arme. Choisissez le sniper, Gretel se comporte plutôt bien avec.

Lors de la deuxième phase, Gretel est donc à vos côtés. Le boss va désormais invoquer les ombres deux par deux et ses attaques font un peu plus mal. Une autre sorcière l'a rejoint. Vous devez concentrer vos efforts sur cette dernière pour l'éliminer au plus vite. Allez-y au fusil à pompe car, à courte distance, ses éclairs ne sont pas dangereux. Une fois cette sorcière morte, occupez-vous du boss. Lorsque celui-ci n'a plus que 100 points de vie, ou moins, la phase se termine. Encore une fois, tous les ennemis qui n'ont pas été tués seront présents dans la phase suivante.

Votre père arrive pour vous prêter main forte. Il offre également plusieurs potions de guérison.

Lors de la troisième phase, vous êtes donc épaulé par Gretel et votre père. Le boss, désormais, invoque les ombres trois par trois. De plus, il agit deux fois par tour, en respectant le même ordre d'actions, ce qui donne :

- Invocation puis téléportation
- Éclair puis téléportation
- Boule de feu puis téléportation

Vous êtes toujours son unique cible. Attention par contre, les ombres se comportent normalement et attaquent donc la cible la plus proche. Une nouvelle sorcière rejoint le combat, débarrassez-vous-en rapidement. Vous n'avez plus rien à économiser, lancer vos grenades, buvez les potions, il vous faut tuer tout le monde pour gagner.

Passez la séquence et, félicitation, vous avez terminé le jeu !