

# « Valérien »

Le Jeu

*Game Play - Aout 98*

©1998 VIRTUAL STUDIO  
16-24, rue Cabanis . 5 villa de Lourcine . 75014 PARIS  
Tél: 01 53 62 82 69 . Fax: 01 53 62 82 71

## Sommaire

<b>MONDE 1 : POINT CENTRAL 1ER NIVEAU .....</b>	<b>3</b>
1 – LES ATELIERS ZOOLS .....	3
2 – COULOIRS ZOOL (1 <sup>ERE</sup> PARTIE) .....	4
3 – CELLULE TERRIENNE .....	5
4 – COULOIRS ZOOL (2EME PARTIE) .....	6
5 - CELLULE DES BAGOULINS .....	7
<b>MONDE 1 : POINT CENTRAL 2EME NIVEAU .....</b>	<b>8</b>
1 – COULOIRS ZOOL (3EME PARTIE) .....	8
2 – CELLULE SUFFUSS (1 <sup>ERE</sup> PARTIE) : LE PALAIS DES JEUX .....	9
3 – CELLULE SUFFUSS (2 <sup>EME</sup> PARTIE) : LE PALAIS DES GLACES .....	12
<b>MONDE 1 : POINT CENTRAL 3EME NIVEAU .....</b>	<b>13</b>
1 – COULOIRS ZOOL (4EME PARTIE) .....	13
2 – SALLE DU GRAND CONSEIL .....	14
3 - ASTROPORT .....	15
<b>MONDE 2 : RUBANIS 1ER NIVEAU.....</b>	<b>16</b>
1 - STATION DE POLICE.....	16
2. - LA MEGA-BOURSE .....	17
3 - MEGA-BOURSE TOWER .....	18
<b>MONDE 2 - RUBANIS 2EME NIVEAU .....</b>	<b>19</b>
1 - ZONE DE S'TRACKS .....	19
2. - ZONE DE NA'ZULTRA .....	20
3 - LE SAINT DES SAINTS .....	21
<b>MONDE 2 - RUBANIS 3EME NIVEAU .....</b>	<b>23</b>
1 - LE PORT INDUSTRIEL.....	23
<i>ENTREPOT</i> .....	23
<i>DIGUE</i> .....	23
<i>FILET</i> .....	23
2 - LE TRIPOT DE MINGO DE LUZ .....	24
<i>REGLES DU JEU</i> .....	24
3 - LA RAFFINERIE D'ULTRALUM.....	25
4 - LE CIMETIERE AUX METAUX .....	26
<i>PARCOURS DE CONCASSAGE</i> .....	26
<b>MONDE 3 . SCUNINDAR 1<sup>ER</sup> NIVEAU .....</b>	<b>27</b>
1 - LA VILLE FANTOME .....	27
2 - LA JUNGLE .....	28
3 - LA MINE DU VER.....	29
<b>MONDE 3 - SCUNINDAR 3<sup>EME</sup> NIVEAU .....</b>	<b>30</b>

## MONDE 1 : Point Central

## 1er Niveau

---

### 1 – LES ATELIERS ZOOLS

*Dans la Scène cinématique précédente, Valérian avait disparu en sautant dans une conduite d'aération. Valérian atterrit dans une salle de chaufferie.*

*Le joueur prend le contrôle de Valérian : celui-ci est enfin libre de ses mouvements, mais pour combien de temps? Depuis son évasion, toute la police de Point Central est en alerte.*

1) Valérian est à bout d'énergie : il doit très vite trouver des « pastilles » d'énergie !

*Le joueur découvre ainsi comment on fait remonter la jauge d'énergie de Valérian.*

2) Valérian traverse plusieurs pièces mais très vite il tourne en rond: toutes les portes sont fermées. La solution est d'escalader une structure pyramidale complexe, en évitant les jets de vapeur qui fuient des machineries environnantes.

*Le joueur apprend à manipuler Valérian de plate-forme en plate-forme.*

3) Plus haut, Valérian émerge de l'intérieur d'une machine : il se retrouve dans les cuisines d'une cellule extra-terrestre. Il doit éviter de retomber sur les plaques chauffantes.

Des cuisiniers s'affairent et s'activent : il ne faut pas les gêner au risque de se faire bousculer... et de perdre ainsi de l'énergie.

4) Valérian doit faire fonctionner un mécanisme complexe de « passe-plats » pour pouvoir accéder à la salle du banquet.

*En évitant les cuisiniers qui nous empêchent d'approcher, il faut se placer dans le passe-plats et actionner le mécanisme.*

Le passe-plats conduit à plusieurs salles : il faut se défaire des cuisiniers à chaque fois et réactionner le passe-plats.

5) Valérian doit trouver la salle du banquet, où trône une énorme pièce montée, et une grande table où un couvert princier est mis.

Cette salle est vide, mais elle conduit dans un grand hall avec des écrans TV géants qui signalent l'évasion de Valérian.

Un robot-flic est là qui sursaute dès qu'il aperçoit Valérian : il faut éviter les coups de matraque du robot-flic et sortir dans les couloirs Zool (pour tenir à distance le robot-flic, il est possible de lui lancer des boîtes de conserves que l'on a récupéré dans les cuisines).

6) **Niveau secret avec Bonus :**

Si Valérian grimpe sur l'énorme pièce montée de la salle du banquet, il pourra accéder à une conduite d'aération qui le conduira directement dans les couloirs Zool... à condition qu'il franchisse le Collecteur avec son monstre particulièrement glouton...

*Pour passer le monstre, il faut le nourrir de boîtes de conserves que l'on a récupéré dans les cuisines.*

## **2 – COULOIRS ZOOL (1<sup>ERE</sup> PARTIE)**

*Les couloirs Zool sont dans un terrible état de délabrement. Des rats de l'espace infestent les lieux.*

- 1) Valérian doit sauter de passerelles en passerelles, en évitant les rats... sinon ils le rongent et il perd de l'énergie.

*Le fond des couloirs Zools n'est pas empruntable: si Valérian y tombe, il perd toute son énergie.*

- 2) Valérian va atterrir dans une impasse: la passerelle s'arrête net, il ne peut aller plus loin. Il trouve là une cabine de communication: message de Laureline qui lui dit de retrouver les Shingouz dans la Cellule Terrienne.

Le bipéur de Laureline grésille, indiquant la fréquence sur laquelle l'appeler: Valérian trouve un communicateur (apprentissage du mécanisme de communication "unidirectionnel" avec Laureline). Valérian ne peut appeler Laureline: il peut seulement être joint par elle (si Valérian essaie de s'en servir, le communicateur annonce "mauvaise fréquence!").

- 3) En grimpant sur la cabine, Valérian peut atteindre l'ouverture d'une gaine d'aération qui le conduit directement dans la Cellule Terrienne.

### **3 – CELLULE TERRIENNE**

*La Cellule Terrienne est abandonnée depuis longtemps. Plus grand chose ne marche à l'intérieur de cette cellule, que Valérian découvre à la lueur des étoiles et des lumières de sécurité (veilleuses).*

- 1) Valérian débarque dans une salle de contrôle avec un gros pupitre de commande en son centre. Le pupitre de commande ne fonctionne pas.  
Une porte donne dans une seconde salle.
- 2) Dans cette seconde salle, Valérian trouve **une batterie de secours** pour faire fonctionner le pupitre de commande de la salle de contrôle.
- 3) Dans la salle de contrôle, une fois le pupitre de commande activé, Valérian peut ouvrir une porte : elle donne sur les Dortoirs.
- 4) Dans les Dortoirs, rencontre dialoguée avec les Shingouz qui lui disent où il peut trouver un transmutateur Grognon: Valérian doit à présent sortir de la Cellule Terrienne pour rejoindre la Cellule des Bagoulins.
- 5) Au fond du Dortoir, une porte conduit à une grande salle des machines délabrée.  
En poussant une armoire, Valérian trouve un **grippeur** (très utile pour neutraliser les Robots-flics de Point Central).
- 6) Au fond de la salle des machines, Valérian doit dégager l'accès vers la sortie.

## **4 – COULOIRS ZOOL (2EME PARTIE)**

*Valérian sort de la Cellule Terrienne et se retrouve dans une portion moins délabrée des couloirs zools.*

- 1) Valérian avance sur la passerelle et cherche son chemin. Il doit éviter de tomber dans les trous disséminés par-ci par-là (plaques manquantes au sol).
- 2) Il trouve les portes de 2 autres cellules:
  - la Cellule Biboulienne où il se heurte à des portes fermées ;
  - la Cellule XXX dont l'atmosphère est nocive pour Valérian: il ne peut avancer sans perdre toute son énergie!
- 1) Quant au sas d'entrée de la Cellule des Bagoulins, elle n'est pas desservie par la passerelle. Valérian ne peut pas sauter.
- 2) En continuant, Valérian trouve des Zools au travail (entretien des passerelles). Il ne peut aller plus loin.  
C'est là qu'il trouve un **JetPack**.
- 3) De retour face au sas d'entrée de la Cellule des Bagoulins, Valérian se sert du JetPack pour franchir le vide qui l'en sépare. Mais le sas est fermé. Un autre Jet-pack est à sa disposition si le premier est vide.
- 4) Pour pouvoir entrer, Valérian doit rebrancher 2 câbles au plafond en se servant de son Jet-pack. S'il consomme toute l'énergie de son Jet-pack, Valérian doit retourner vers les Zools qui lui donneront un autre Jet-pack contre son Grippeur.

## **5 - CELLULE DES BAGOULINS**

*La Cellule des Bagoulins a des proportions démesurées.*

- 1) Valérian pénètre dans une première salle: 2 gardes sont endormis devant une porte mais ils empêchent Valérian de passer dès qu'il s'approche.  
Et dès qu'il s'éloigne, les gardes se rendorment. Et s'il se rapproche à nouveau, ils se réveillent encore. Visiblement, Valérian fait trop de bruit en s'approchant d'eux. Il n'a pas d'armes pour les neutraliser (un coup de Grippeur les fâche).  
Les Bagoulins ne sont pas agressifs: ils le repoussent seulement, ce qui lui fait perdre de l'énergie.
- 2) Valérian doit pousser un cube pour pouvoir accéder au balcon supérieur.
- 3) Sur le balcon, Valérian va trouver un **Jet-pack 'silencieux'** qui lui permettra de passer la porte sans réveiller les gardes.
- 4) Valérian peut enfin pénétrer dans un vaste hall avec des colonnes. Il peut:
  - descendre de grosses marches pour rejoindre le pied des colonnes (mais de là il ne peut accéder à leur sommet). Dans un recoin, il trouve un **Crétiniseur**.
  - monter de grosses marches et s'accrocher à une arête pour se déplacer jusqu'au dessus d'une ouverture: il se laisse retomber sur son seuil et entre dans un couloir.
- 1) Au bout du couloir, le vide du grand hall... et des colonnes devant lui (sur l'une d'elles, il trouvera un Jet-pack). En sautant de colonne en colonne, Valérian atteint l'entrée d'un nouveau couloir.
- 2) Mais celui-ci conduit à une porte fermée: en faisant demi-tour, Valérian découvre une autre issue qui le conduit à nouveau vers le grand hall... et des colonnes plus hautes. Sur l'une d'elles, il trouve une clé. Sur une autre, il déclenche l'ouverture de la 'prison' du Transmuteur Grognon sur la colonne Haute.
- 3) La clé ouvre la porte au bout du couloir: Valérian accède à une nouvelle pièce.  
De là, il peut atteindre la colonne la plus haute et récupérer le Transmuteur Grognon.
- 4) En rejoignant la sortie de la Cellule des Bagoulins, Valérian va tomber sur des Bagoulins décidés à récupérer leur Grognon. Il doit utiliser son crétiniseur pour les immobiliser avant qu'ils ne le frappent.

**MONDE 1 : Point Central****2ème Niveau**

---

**1 – COULOIRS ZOOL (3EME PARTIE)**

Valérien sort de la Cellule des Bagoulins à l'aide de son Jet-pack.

- 1) Valérien tombe sur les Shingouz qui l'attendent sur la plate-forme devant le sas des Bagoulins: ils lui disent que son Double est dans la Cellule des Suffuss, au-delà du chantier des Zools.
- 2) Avec son Jet-pack, Valérien s'envole au-delà du poste de travail des Zools. Très vite, il trouve une passerelle, avec un nouveau Grippeur. Mais des Robots-flics surviennent de l'autre bout de la passerelle (en angle): il doit tirer dessus avec le Grippeur pour les neutraliser (le Crétiniseur est sans effet sur eux). En marchant doucement, il peut aussi les surprendre...  
Les Robots-flics lui tirent dessus avec un rayon paralysant qui fait perdre à Valérien son énergie: au bout de 10 impacts, Valérien est paralysé (il n'a plus d'énergie) et les Robot-flics l'embarquent (Game-Over).  
Au bout de la passerelle, Valérien trouve un autre Jet-pack. Il s'envole à nouveau jusqu'à la prochaine passerelle.  
Le bipeur grésille à nouveau : Valérien trouve un communicateur sur une plate-forme.  
Laureline : « T'es où? Tu vas vers la Cellule Suffuss? Prends un zoolorail: trouve le garage dans la partie en chantier »
- 3) Une bifurcation mène à une impasse, mais sur une passerelle bien gardée, Valérien trouve les clefs du garage des Zoolorails.
- 4) Sur une autre passerelle bien gardée, Valérien accède à ce qui ressemble à une petite forteresse. S'il passe tout droit, il ne trouvera plus de passerelle où se poser et tombera à la fin de son Jet-pack (game-over).  
La petite forteresse est le garage des Zoolorails.  
Une fois à l'intérieur, Valérien doit actionner le mécanisme du zoolorail : il peut alors emprunter un zoolorail et continuer dans les couloirs sans Jet-pack.
- 5) Valérien conduit le zoolorail dans les couloirs: il peut choisir de prendre à droite ou à gauche à chaque bifurcation, il peut aussi faire demi-tour.  
Valérien peut ainsi progresser à travers les couloirs Zools, en collectant divers items à chaque « escale », à condition d'avoir à chaque fois neutralisé les éventuels robots-flics.
- 6) Si Valérien dépasse la Cellule Suffuss sans s'arrêter, il ne pourra aller plus loin: holo-détecteurs et lasers puissants lui barrent la route vers la Salle du Grand Conseil!



## 2 – CELLULE SUFFUSS (1<sup>ERE</sup> PARTIE) : LE PALAIS DES JEUX

Valérian quitte le zoolorail et trouve refuge, au bout d'une passerelle, dans la Cellule Suffuss.

- 1) Valérian franchit un perron impressionnant pour accéder dans un hall exotique avec un porche à l'autre bout.

Valérian doit sauter de dalle en dalle en composant le même mot (7 signes) que celui inscrit en gros au-dessus de la porte. En effet, seules 7 dalles sont solides entre lui et la porte: les autres s'effondrent s'il saute dessus.

En marchant sur les dalles appropriées, les caractères correspondants au-dessus du porche s'illuminent... (et les flammes sous le porche gagnent en intensité!)

A chaque fois que Valérian tombe dans un trou (dalle effondrée sous ses pas), il atterrit dans un bassin souterrain et il doit nager (apprentissage) vers l'escalier de sortie... qui le conduit à son point de départ (le hall avec la ou les dalles effondrées).

- 2) Derrière le porche, il traverse un mur de flammes... inoffensif (contre toute attente, Valérian ne perd pas d'énergie) et il se retrouve dans un grand chapiteau en dur, ambiance mi-fête foraine, mi-Center Parc.

Un personnage aux allures de Chambellan/Monsieur Loyal l'accueille (« tout n'est qu'illusion ! ») et s'étonne: « déjà de retour? Je ne vous avais pas vu sortir... Voulez-vous refaire une partie ? C'est 10.000 poutiblocks.»

Valérian doit payer la somme avec son Transmutteur Grognon.

- 3) Le Monsieur Loyal lui explique les règles du jeu: il peut rester emprisonné à jamais dans cette cellule des plaisirs s'il ne trouve pas la Noix de Coco magique.

Pour le trouver, il doit atteindre les 7 Bassins enchantés où se trouvent des adversaires Suffuss, camouflés en « dangereux Nains de Jardin ». Pour progresser de bassin en bassin, Valérian devra décamoufler (et donc neutraliser) ces Suffuss.

Valérian doit donc d'abord trouver le **Décamoufleur**.

- 4) Le Décamoufleur est à ramasser sur un arbre à Décamoufleur ! Pour y accéder, il faut sauter de champignon géant en champignon géant.

Valérian trouve aussi sur sa route des pièces d'or qui remplissent sa bourse (sa jauge d'énergie est devenue une jauge d'or). Les Nains de Jardin vont tenter de vider sa jauge en lui lançant des bananes boomerang. Chaque fois que Valérian est touché par une banane, sa jauge d'or diminue : lorsqu'elle est à sec, Valérian reprend la partie à son début (le Monsieur Loyal).

La jauge d'or diminue aussi lorsque Valérian reste trop longtemps sous l'eau !

- 5) Entre chaque Bassin, Valérian doit ramasser des perles au fond de l'eau. Mais il doit être agile et ne pas se faire pincer par les 'coquillages-mollusques' (sinon perte d'énergie). Les perles sont les munitions pour le Décamoufleur.

- 6) Les Suffuss sont un peut partout autour des bassins, dans des baraques, au sommet d'un toboggan, généralement tout près des lieux « stratégiques ». Chaque fois que Valérian atteint un Suffuss avec son Décamoufleur, celui-ci est plus lent à jeter ses bananes: au bout de trois fois, le Suffuss est décamouflé et redevient gélatine.

Les lieux dits « stratégiques » sont :

- les passages vers les autres bassins (tunnels, escaliers, toboggan...);
- les endroits où se trouvent les mécanismes qui déclenchent l'accès aux autres bassins (levier qui va vider le bassin ou, au contraire, le remplir afin de pouvoir atteindre une issue trop haute, un tunnel trop profond...).

- 1) Le 7<sup>ème</sup> Bassin est particulièrement difficile à trouver. Il faut rentrer dans un palais englouti, progresser de poches d'air en poches d'air (prisonnières sous le plafond), pour aboutir à un jardin-

oasis secret. La Noix de Coco magique trône fièrement sur son piédestal, solidement gardée par un dernier Suffuss particulièrement récalcitrant. Lorsque Valérian 'décamoufle' le dernier Suffuss, celui-ci se transforme en... Valérian! C'est son double! Celui-ci, mis à nu, s'échappe aussitôt derrière une cascade avec la Noix de Coco magique... Valérian court à sa poursuite.

**Bassin 1:**

Un tunnel sous l'eau donne accès au Bassin 2 mais il comporte une grille qu'il faut ouvrir en actionnant un levier (ou "volant"), situé dans les hauteurs au bord du Bassin, et protégé par 1 + 1 Suffuss (système de passerelles). Un levier (dissimulé aux abords du Bassin) ouvre la niche secrète qui se trouve dans le tunnel. Il faut d'abord trouver le Décamoufleur. Le tunnel a 3 bifurcations qui conduisent:

- au Bassin 2;
- au Bassin 3;
- à une impasse (grille qui empêche d'accéder à une niche secrète avec Bonus): risque d'épuiser son stock d'énergie (ou stock d'or).

**Bassin 2 (en L):**

Depuis le Bassin 1, le tunnel conduit au plafond du Bassin 2: le joueur tombe dans une cascade.

A l'autre bout du bassin, sous l'eau, l'entrée d'un autre tunnel mais il se termine en puits vertical dont le sommet est fermé. Revenir vite sur ses pas!

L'ouverture du puits se fait à partir d'une grotte suspendue, au-dessus de l'eau, qu'il faut atteindre en éliminant 1 + 2 Suffuss: au fond de la grotte, une grille infranchissable avec le sommet du puits de l'autre côté. Actionner le mécanisme pour ouvrir le puits et plonger dans le Bassin, suivre le tunnel, remonter jusqu'au sommet du puits, et continuer dans le couloir de roches.

Remarque: dans la grotte, un passage vers le Bassin 5 est dissimulé. Pousser une roue en pierre pour le mettre à découvert.

Le couloir de roches aboutit sur les hauteurs du Bassin 4.

**Bassin 3:**

Depuis le Bassin 1, le tunnel sort de l'eau mais en marchant sur une dalle du parcours, celle-ci se dérobe sous nos pas et on tombe du plafond dans le Bassin 3! (si on saute, on a accès à une grotte Bonus).

Une écoutille est au fond du Bassin 3, qu'il faut ouvrir à partir d'un belvédère sur les parois du Bassin, après avoir éliminé 1 + 2 Suffuss (système de roue à moudre pour mulet qu'il faut faire tourner).

L'écoutille conduit au sommet d'un puits qui donne dans le Bassin 6.

Remarque: dans le Belvédère, un passage vers le Bassin 5 est dissimulé. Pousser une partie du décor pour le mettre à découvert.

**Bassin 4:**

Au débouché du couloir de roches (depuis le Bassin 2), 3 possibilités:

- un escalier à droite vers le Bassin;
- un escalier à gauche vers le Bassin;
- un parcours d'escalade (beaucoup moins apparent), vers un levier avec 2 + 3 Suffuss.

Au fond du Bassin, rien (à part la moitié d'une grosse clef rouillée qu'il faut récupérer). En fait, il y a une issue dans la paroi, mais trop haute.

Pour la rendre accessible, actionner le levier pour remplir davantage le Bassin et pouvoir accéder à la nage vers l'issue engloutie.

Cette issue mène vers le Bassin 6 (attention, ce tunnel englouti est agrémenté de sas qui s'ouvrent et se ferment selon des pulsations "cardiaques" qui dépendent en fait de nos propres mouvements: il faut donc adapter sa "nage" à l'environnement pour ne pas tomber dans l'étau de l'un des sas). 3 brasses consécutives déclenchent une pulsation du sas à venir: progresser par 2 brasses... (c'est plus lent mais ça désamorce les pièges).

**Bassin 6:**

A la sortie du puit (depuis le Bassin 3), on se retrouve sur une île au centre du Bassin. Il faut trouver le levier (après avoir éliminé 2 + 3 Suffuss) qui déclenche l'inondation du Bassin, ce qui permet d'accéder à l'issue dans les hauteurs (vers le Bassin 4).

Sur l'île, on trouve la moitié d'une grosse clef rouillée.

**Bassin 5:**

Depuis les Bassins 2 ou 3, le joueur arrive sur des chemins escarpés au-dessus du Bassin 5 (système de ponts articulés qu'il faut actionner pour franchir des précipices).

Il doit affronter 2 + 2 Suffuss avant de pouvoir plonger dans l'eau. Attention au piège: des courants "siphon" qui aspirent le joueur au fond de l'eau!

Au fond du Bassin, une construction engloutie (genre Cathédrale gothique): pour pouvoir y entrer, il faut avoir au préalable récupéré les 2 moitiés de clef dans les Bassins 4 et 6.

**Bassin 7:**

A l'ouverture de la Porte (de la Cathédrale engloutie), un drôle de requin attaque le joueur! Il faut actionner des cordes (sous l'eau) pour faire sonner les cloches (du beffroi) afin de faire fuir le monstre.

Le joueur va trouver des poches d'air sous les voûtes qui vont lui permettre de progresser dans les lieux (en empruntant notamment des escaliers engloutis). Sur son parcours, plusieurs statues (ou squelettes de noyés) l'attaquent: il faut les décamoufler afin de les transformer en gelée inoffensive (3 + 4 Suffuss).

Le joueur accède ainsi dans le Choeur des lieux où il affronte un dernier Suffuss particulièrement récalcitrant.

### **3 – CELLULE SUFFUSS (2<sup>EME</sup> PARTIE) : LE PALAIS DES GLACES**

Valérien franchit la cascade à son tour : de l'autre côté, il découvre un labyrinthe de glaces. Valérien a perdu de vue son double.

- 1) Valérien trouve un **paralyseur**: c'est la seule arme efficace contre son Double (le Gripeur et le Décamoufleur sont sans effet sur lui. Le Crétiniseur est aussi sans effet, il protège tous ceux qui sont dans les reflets alentour!..)
- 2) Valérien doit faire attention à son propre reflet: s'il le prend pour son double et qu'il lui tire dessus, le miroir peut lui renvoyer le rayon paralysant.  
Parfois, c'est son double qui apparaît, derrière une vitre (et non un miroir). Dans ce cas, la vitre vole en éclats et Valérien peut se lancer à la poursuite de son double.
- 3) Une fois le Double paralysé (statufié), Valérien récupère sur celui-ci la Noix de Coco magique. Le Monsieur Loyal apparaît alors à nouveau (voir dialogue dans scénario). La Noix de Coco magique est alors transformée en Bonus d'énergie.
- 4) Un Bourflucq survient, que Valérien doit suivre pour rejoindre Laureline !

**MONDE 1 : POINT CENTRAL****3ème Niveau**

---

**1 – COULOIRS ZOOL (4EME PARTIE)**

Valérian est guidé par le Bourfluq, qu'il ne doit pas perdre des yeux. Mais le Bourfluq est trop rapide. Parfois, le Bourfluq réapparaît mais en hauteur, à un endroit inaccessible pour le joueur: par où le Bourfluq est-il donc passé?

Il s'agit d'une portion désaffectée (interdite) des couloirs Zools, avec seulement quelques rats de l'espace pour menace (un peu de répit après les émotions de la Cellule Suffuss).

Cependant, il y a des capteurs au sol qui déclenchent la sortie d'un bloc sur le côté, qui pousse Valérian dans le vide: il faut sauter par-dessus les capteurs, ou les blocs (on s'approche de la zone "sensible" du Grand Conseil).

Des passerelles rouillées se dérobent également sous les pieds de Valérian: il doit avancer en courant!

*Laureline est assise à califourchon sur une poutre: elle donne à Valérian la clef d'une porte de service.*

Mais le dernier secteur est piégé: un trou dans la passerelle oblige Valérian à sauter. Lorsqu'il atterrit sur la plate-forme opposée, un tir foudroyant de face le vide de son énergie: en fait, il doit doser son saut afin de se rattraper avec les mains sur le bord opposé, afin de ne pas exposer son corps au tir foudroyant déclenché par le senseur au sol. Une fois le tir passé, Valérian peut se hisser sur la passerelle et continuer son chemin jusqu'à la porte de service.

## **2 – SALLE DU GRAND CONSEIL**

Longue rampe hélicoïdale qui monte tout autour de la Tour Cathédrale (avec Hémicycle à l'intérieur): les coulisses du pouvoir suprême.

Cette rampe est une succession de sas ayant leur propre gravité (difficulté de progression: il faut doser sa marche). En "nageant" dans l'air, Valérien peut se diriger de sas en sas. Attention, il perd de l'énergie quand la gravitation le refait tomber par terre.

Chaque sas donne sur la bulle de l'Ambassadeur correspondant (à droite), ou sur le sas suivant (en montant tout droit).

De temps à autre, on tombe sur un Huissier (personnages insensibles aux fluctuations gravitationnelles et atmosphériques) qu'il faut acheter pour poursuivre son chemin (ou se précipiter dans la première bulle venue pour passer inaperçu... si la bulle est vide).

Sur la trentaine de bulles que le joueur peut rencontrer, 10 sont fermées, 20 sont accessibles, dont 5 qui sont des pièges (atmosphère nocive si on ouvre la porte de la bulle!), 5 autres étant vides (avec objets à prendre, tels que "haltères" de Bagoulines - utiles pour franchir un sas à gravité 0 où Valérien est piégé au plafond! ou bien un Jet-pack pour arriver à marcher!) et 10 autres étant occupées par leur Ambassadeur (dialogues amicaux ou alerte!).

Une portion de sas requiert à Valérien de marcher au plafond, puis sur les murs...

Valérien doit trouver une " combinaison Zool " qui lui permet de franchir les derniers sas à l'atmosphère nocive! La combinaison se trouve dans les souterrains d'entretien où les Zools s'attellent au bon fonctionnement de la salle du Grand Conseil. Pour l'obtenir, Valérien doit s'attirer les bonnes grâces des Zools (en leur offrant un "vocalisateur" trouvé dans l'une des bulles: Valérien peut enfin communiquer avec eux!).

Si l'on a l'idée d'utiliser la combinaison pour pénétrer dans les bulles naguère nocives, on découvrira quelques Bonus secrets.

Par ailleurs, tant qu'il n'aura pas désactivé le système d'holo-détecteurs, des brigades de Robots-flics tenteront de l'intercepter sur son parcours (ils surgissent du plafond, comme des tourelles, et lui tirent dessus). Pour désactiver le système d'holo-détecteur, il faut trouver la salle de garde (indiquée par un Ambassadeur) et affronter de nombreux robots-flics (le seul moyen de les vaincre, utiliser une "bombe rouillante" trouvée dans l'une des premières bulles): actionner le commutateur central pour désactiver tout le système de surveillance.

Au sommet de la rampe, protégé de l'atmosphère nocive des derniers sas par sa combinaison, Valérien doit affronter l'Huissier en chef avant de pouvoir pénétrer dans le bureau du Président du Grand Conseil.

Enfin, le Président remet à Valérien le badge d'accès au Hangar 117 où est "garé" le vaisseau spatio-temporel.

### 3 - ASTROPORT

L'entrée de l'Astroport est planqué dans la zone désaffectée des couloirs Zools. Il s'agit en fait d'une zone interdite (de non-droit), apparemment abandonnée.

#### LES ENTREPOTS "DESERTS"

Il faut pour une fois se laisser tomber de la passerelle (impasse avec banderoles de chantier\*) pour atterrir au fond du couloir Zool (attention aux rats de l'espace!): une faille étroite conduit à un premier entrepôt vide, désert, visiblement délaissé depuis longtemps (carcasses de caisses pourries, débris anciens...). Au bout d'un couloir, une pile de caisses cache un escalier qui descend vers un second entrepôt, plus vaste, avec de rares piles de caisses de-ci de-là, placées en carré. Personne à l'horizon. Au fond, une pièce nue, avec encore des caisses. Dans l'une d'elles, Valérian trouve une arme sophistiquée et des munitions (contrebande d'armes avec Rubanis). Il n'y a pas d'autres issues.

Lorsque Valérian revient dans l'entrepôt, des robots-flics "recyclés" l'attaquent (sa présence dans le bureau a été détectée quand il a pris l'arme!). Mais d'où sortent-ils? (ils sont rafistolés, trafiqués).

En fait, un ptit BZZ suivi d'un BLAM précède l'apparition de ces robots-flics "pirates", qui sortent du sol par des trappes qui s'ouvrent et se referment au milieu des carrés de caisses (en fait, des plates-formes qui montent de l'étage inférieur et redescendent pour chercher des renforts).

Face au surnombre, Valérian doit repérer une trappe qui s'apprête à redescendre et se positionner sur elle pour quitter les lieux: en bas, il atterrit dans l'une des cages "d'ascenseur" (de la salle de Contrôle de l'Astroport) où un robot-flic s'apprête à monter. Valérian doit l'éliminer pour passer. Puis quelques autres dans les couloirs qui suivent (ils sont ici moins nombreux, plus facile à cibler...).

\* *Après coup, le joueur réalisera que dans les parties précédentes des couloirs Zools, à chaque trou signalé par une banderole se trouvait un accès à un niveau caché.*

#### LE PONT (Zone de fret avec pirates de l'espace)

Dès que Valérian sort de la Tour de Contrôle, il n'est plus inquieté (il a quitté la zone d'alerte).

Valérian erre au milieu des hangars, à la recherche du n° 117 (dans les allées, ça va de 100 à 130). De nombreux hangars sont fermés, il ouvre le hangar 117: des contrebandiers Rubaniens (ou *Apominobas*, ou *de la Diaspora de Süil*) surpris dans leurs tractations occultes font feu sur Valérian (et le poursuivent s'il s'enfuit). Et des robot-flics "pirates" arrivent à leur rescousse!

Pour avoir la paix, Valérian doit faire exploser une citerne d'Ultralum (carburant), avec l'aide monnayée d'un mécanicien.

Valérian doit ensuite délivrer les 3 Shingouz, prisonniers des trafiquants (le risque des affaires!), pour apprendre que son vaisseau est parti en réparation dans les Ateliers de l'entrepont.

Pour descendre à l'entrepont, Valérian doit actionner un immense monte-charge (du genre de ceux qu'on trouve sur les porte-avions pour descendre les avions).

#### L'ATELIER

Au pied du monte-charge qu'il vient d'emprunter, Valérian doit franchir un barrage de pirates mécontents d'être dérangés en plein déchargement (*partie shoot*).

Ensuite, Valérian parcourt de vastes salles avec un enchevêtrement de passerelles au plafond, qui conduisent à des grues penchées sur des carcasses de vaisseaux (*partie plate-forme*).

Valérian trouve son vaisseau mais il est solidement gardé, impossible de s'en approcher! La seule solution est de monter sur une passerelle, actionner une grue pour la positionner au-dessus du vaisseau et se laisser descendre sur une aile du vaisseau pour entrer par la porte supérieure.

*Valérian peut démarrer son vaisseau, Laureline surgit, elle élimine un garde et grimpe à son tour dans le vaisseau qui décolle aussitôt (à moins qu'elle ne l'attende sur un cosmoscooter, en orbite autour de Point Central?). Passagers clandestins: les Shingouz (PAS BÊTE)?*

**MONDE 2 : RUBANIS****1er Niveau**

---

**1 - STATION DE POLICE**

Valérien doit soudoyer le policier de faction à l'entrée (curieusement facile).

A l'intérieur, *hammam* où les policiers corrompus sont les courtisans d'une Cour dépravée.

Valérien doit trouver son chemin dans les vapeurs, nager dans les bassins, neutraliser les policiers-courtisans... et affronter le minable Croupatchov, Néron d'opérette.

Valérien accède ainsi au parking de la station de police où il peut "emprunter" un véhicule (limouzingue saisie).

Attention aux autres véhicules qui démarrent (les phares s'allument) ou qui passent (bruit feutré du moteur), en manquant de renverser Valérien.

De la station, Valérien peut "descendre" (le long d'autoroutes aériennes) :

- vers le Cercle des Affaires;
- vers le Cercle de la Haute Administration (mais il ne peut franchir le premier barrage de la zone S'Tracks: sa limouzingue est "explosée");
- vers le Cercle de l'Industrie (mais il ne peut atteindre le port, même à pied: un pont a été détruit).



## **2. - LA MEGA-BOURSE**

Dans le Cercle des Affaires, la Méga-Bourse est une sorte de Drive-in où Valérian peut accoster à différents pontons qui sont autant de bureaux de grandes sociétés.

Attention, il faut éviter les pluies d'hommes d'affaires (courantes) qui peuvent faire plonger le véhicule de Valérian sous la route aérienne (game-over, notamment à l'entrée de la Mega-Bourse... ou bien accès à un niveau secret: une route aérienne secondaire existe sous la première, avec des " pontons bonus"!).

En accostant (ou en appontant sur) le Centre des Données, le bipeur de Laureline grésille: il faut trouver un poste de communication!

Valérian doit rencontrer un homme d'affaires désespéré. Moyennant grosses finances (mais le gars est mauvais en affaire, c'est un pigeon), il donne à Valérian son badge pour accéder à la Salle des Echanges où se trouve le communicateur.

Laureline indique à Valérian que le ponton de la Méga-Bourse Tower se trouve à l'échelon supérieur, lequel n'est accessible que par la rampe aérienne Centrale.

Cette rampe est fermée. Valérian doit escalader d'ascenseur en ascenseur jusqu'au sommet du Centre des Données, où se trouve le mécanisme d'ouverture.

Les ascenseurs sortent de terre (Valérian ne peut entrer à l'intérieur): ils montent ou descendent les uns à côtés des autres. En se servant du sommet des ascenseurs comme des passerelles, Valérian peut atteindre un balcon et entrer dans le Centre de Données (son grippeur peut lui servir à bloquer un ascenseur).

Valérian doit neutraliser un employé avant d'actionner le mécanisme d'ouverture de la rampe Centrale. Mais le temps de redescendre d'ascenseur en ascenseur et la rampe se referme: il faut prendre tout simplement un ascenseur (accessible de l'intérieur, mais impossible de le rappeler de l'extérieur) et sauter dans la limouzingue (attention: ne pas se tromper d'ascenseur. L'autre conduit sur une patrouille de policiers).

### **3 - MEGA-BOURSE TOWER**

Le ponton de la Méga-Bourse Tower est inaccessible pour le commun des mortels! Valérian ne peut entrer. Il doit rebrousser chemin, contourner la Tour, trouver un autre ponton en face de la Tour: ce ponton conduit à un étage à partir duquel il pourra atteindre une corniche sur la Tour d'en face (en sautant par dessus la route aérienne).

#### **ECHAFFAUDAGES**

Valérian arrive sur une plate-forme en angle comportant 2 portes qui conduisent à l'intérieur du bâtiment: elles sont fermées. Sur la plate-forme, une échelle mobile. Valérian doit la pousser vers un échafaudage en hauteur où travaille un vitrier. Dès que Valérian monte la première fois sur l'échelle, le vitrier fait descendre l'échafaudage (on voit le mécanisme de fonctionnement) et il sort par la porte (c'est la pause).

Valérian doit sauter de l'escalier directement sur l'échafaudage puis il doit actionner l'échafaudage pour s'élever le long de la paroi de l'immeuble.

S'il descend de l'escalier mobile pour essayer de sortir par l'une des 2 portes (elles sont fermées, il n'a pas les clefs), un vitrier sort de l'autre porte et remonte avec l'échafaudage! (il faut alors remonter sur l'escalier pour provoquer à nouveau le départ du vitrier et la descente de l'échafaudage).

Valérian doit progresser d'échafaudage en échafaudage, en neutralisant les éventuels laveurs de carreaux qui lui donnent des coups de vapoiseurs! (il faut en récupérer un pour se défendre).

Le passage d'un échafaudage à un autre est acrobatique et périlleux: sauter sur le suivant qui est plus haut (en poussant une caisse du bon côté), ou plus loin et plus bas (en prenant de l'élan)... Chaque échafaudage a un rayon d'action limité, aussi bien vers le haut que vers le bas.

Certains d'entre eux sont défectueux, ou dangereux (ils grincent): dès qu'on saute dessus, on a juste le temps de rebondir ailleurs avant qu'ils ne s'effondrent.

Il faut parfois passer par des gaines pour entrer dans le bâtiment et ressortir plus loin, afin d'accéder à l'échafaudage suivant.

Certains échafaudages en contrebas valent le détour: ils recèlent quelques objets ou armes utiles. Certains donnent accès à des gaines "Bonus secret".

#### **CORNICHES**

La dernière partie de l'ascension se fait à partir des entablements et saillies de l'édifice.

Régulièrement, on peut tomber sans que la chute soit mortelle mais alors il faut recommencer l'ascension (Si Valérian ne saute pas par-dessus certaines plates-formes branlantes, il chute dans une gaine qui lui donne accès à un échafaudage précédent).

Il y a aussi des rafales de vent, ou variations d'air (un peu comme les changements de gravitation de la salle du Grand Conseil, sur Point Central) qui peuvent déséquilibrer Valérian.

Des oiseaux-folies attaquent Valérian: il faut les éliminer à coups de Paralaser (si on a les mains libres). Plus haut, en se hissant sur l'une des dernières corniches, Valérian tombe sur un de leurs nids qui sera hardiment défendu! (leur nid recèle un Bonus caché, tel qu'un Jet-pack: les oiseaux-folies sont comme des pies voleuses).

L'accès à l'intérieur du bâtiment se fait par une turbine d'aération dont les pales sont en mouvement: il faut les bloquer avec un balai que l'on a pris soin de récupérer sur l'un des échafaudages précédents (utiliser le grippeur pour ralentir les pales avant de s'approcher de la turbine, sinon on est aspiré dans les pales avant d'avoir pu utiliser le balai!).

Derrière la turbine, une conduite d'aération aboutit à la salle de contrôle vidéo du bâtiment (derrière lui, le craquement du balai: il ne peut rebrousser chemin).

Valérian doit neutraliser 2 gardes et actionner le pupitre vidéo: *sur tous les écrans (mur d'image), il suit la conversation qui se déroule dans le bureau du Maréchal Directeur Général la War Business Company.*

Valérian doit emprunter un ascenseur pour redescendre et récupérer sa limouzingue.

Repasser par la Station de Police et "emprunter" un taxi cette fois-ci: au barrage des S'Tracks Boys, Valérian ne sera pas tiré à vue (il pourra négocier son passage).

## **Monde 2 - Rubanis**

## **2ème Niveau**

---

### **1 - ZONE DE S'TRACKS**

Comme pour la Mega-Bourse, Valérian accoste différents pontons dans un dédale de rues aériennes sordides, encombrées de carcasses de véhicules (de police, limouzingues...) et de barrages divers. Il peut se servir de ces obstacles comme autant de plates-formes pour progresser entre les immeubles plus ou moins détruits (des carcasses de véhicules sont plantés en hauteur, dans les parois des immeubles. Ils servent aussi à progresser dans l'axe vertical, en plus des enchevêtrements de poutrelles ou ponts suspendus).

La voie principale mène à un canal infranchissable (courant trop fort), tandis que 3 voies perpendiculaires, plus dangereuses, conduisent à plusieurs niveaux de l'Usine de traitement des eaux (tenue par les S'Track Boys).

Remarque: de l'autre côté du canal, un pont basculant relevé et paralysé (Na'Zultra tient la Centrale électrique ou énergétique).

A l'extrémité de chacune des 3 voies perpendiculaires, Valérian doit actionner une manivelle qui ferme l'arrivée d'eau: les 3 manivelles actionnées, le canal se retrouve à sec.

Et Valérian peut passer (à droite, le canal remonte; à gauche, il descend: on est obligé de traverser ce tunnel d'eau dans les airs). Il faut emprunter des escaliers de service.

Valérian doit sauter dans les flaques d'eau, au fond du canal, pour éviter de marcher sur le conduit glissant qui l'entraînerait vers le bas.

Mais tant qu'il n'a pas rencontré S'Tracks, Valérian ne pourra aller bien loin dans la zone Na'Zultrienne: il lui manque une arme puissante que seul S'Tracks peut lui donner: une mine explosive qui aveugle les adversaires (qui sont munis de lunettes ultra-ray), à condition de posséder les lunettes de protection adéquate, à trouver sur place (Laureline l'informe de l'existence de cette mine-éclair via le bipeur).

S'il n'a pas rencontré S'Tracks avant de passer dans la zone Na'Zultrienne, Valérian doit alors activer le pont basculant pour revenir de l'autre côté du canal (l'eau passe à nouveau).

Le repaire de S'Tracks est bien caché et bien gardé, près de l'Usine de traitement des eaux: il se trouve au bout d'un long couloir dangereux à traverser. En effet, Valérian se croit la cible de tirs transversaux qui viennent sur sa gauche, mais en fait, les tirs ne sont que des ricochets de projectiles (tirés sur sa droite) sur des cibles situées au-dessus de lui (sur sa gauche): Valérian est dans le champs de tir où les S'Track Boys s'entraînent!

Pour passer, il doit observer le rythme des salves (rafales de 3 ou 5 tirs successifs) et il doit actionner le mécanisme qui lui permet de décaler les cibles les unes par rapport aux autres afin

## **2. - ZONE DE NA'ZULTRA**

De l'autre côté du canal, Valérien pénètre enfin dans le Temple de la Haute Administration, tenu par Na'Zultra (décor à la Brazil).

Le décor est plongé dans le noir (la Centrale d'énergie a été détruite), et des lunettes ultra-ray sont nécessaires pour pouvoir progresser dans les lieux (les lunettes ultra-ray rendent les mercenaires Vlago-Vlago extrêmement sensibles aux effets de la mine-éclair).

Valérian doit récupérer sur un ennemi une paire de lunettes ultra-ray (pour se déplacer dans le noir), qu'il munira d'un filtre " anti mine-éclair " à trouver très vite (pour pouvoir utiliser sans danger la mine-éclair).

### **ESCALIER A DOUBLE REVOLUTION**

L'obstacle majeur, en plus des mercenaires Vlago-Vlago à la solde de Na'Zultra, est un escalier à double révolution: deux escaliers en colimaçon sont entrelacés, et l'un d'eux n'est a priori pas soupçonnable d'exister. C'est pourtant ce dernier qui mène au "Saint des Saint".

Valérian doit donc d'abord explorer toutes les pièces desservies par le premier escalier, éliminer les ennemis et récolter différents objets, puis comprendre qu'il y a un autre escalier dont il doit trouver l'accès.

Cet accès est découvert en actionnant un mécanisme qui "cale" - l'une sur l'autre - 2 ouvertures (une pour chaque escalier): la manoeuvre est délicate, et il faut être rapide car les ennemis rappiquent, alertés par la mise en route du mécanisme.

Le second escalier rend enfin "cohérente" l'expérience du premier escalier (des pièces manquantes dans la première série sont enfin mises à jour; ainsi que des objets nécessaires pour comprendre l'utilité et permettre le fonctionnement des objets trouvés dans la première série de salles).

### **3 - LE SAINT DES SAINTS**

Le Saint des Saint est le temple de l'illusion, avec des décors en trompe-l'oeil.

Ici, un second filtre (sur les lunettes ultra-ray) est nécessaire pour progresser sans danger. Ce filtre permet de voir à travers les murs "non étanches", ou non-plein (et il y en a beaucoup), afin de détecter les ennemis.

*Ce filtre sert aussi à se prémunir des effets secondaires d'une nouvelle arme que Valérien va devoir trouver: le Dézieuteur.*

*Le Dézieuteur rend Valérien invisible pendant un certain laps de temps, mais à ce moment le joueur ne voit plus le personnage qu'il manipule et il n'a plus de repères, quelle que soit l'adresse dont il est capable. Avec ce second filtre, Valérien est visible pour le joueur (ce qui est plus confortable dans les situations extrêmes).*

*Exemple: sans le second filtre, Valérien devient invisible pour franchir un barrage très difficile. Pour le joueur, la vue ressemble à une vue subjective (on ne voit plus le personnage). Il s'engage dans une rampe en pente: en bas, une énorme boule apparaît... qui monte vers lui! Le joueur fait demi-tour et se prend la boule de face (elle venait en fait dans son dos, et c'était un miroir qu'il avait face à lui, hi hi!). Il fallait au contraire s'élancer vers ce que l'on croyait être la boule (en fait le miroir) pour trouver le décrochement sauveur. La Boule fracasse le miroir et ouvre le passage.*

Les pièges du décor sont nombreux: des escaliers deviennent, dès qu'on les emprunte, des rampes glissantes impraticables. Les capteurs sont sur les premières et dernières marches: il suffit de les éviter en sautant pour que l'escalier ne se dérobe pas.

Dans une grande salle de contrôle, au moment d'actionner l'ouverture d'une porte stratégique, le sol tout à coup se dérobe, ne laissant subsister par endroits que quelques dalles de secours (Valérien est au centre de la pièce, sur l'estrade du pupitre de contrôle, et les dalles sont assez faciles à atteindre). Il ne faut surtout pas sauter sur ces dalles, qui sont des leurres, mais bien marcher... dans le vide (dalles transparentes).

Derrière la porte stratégique, Valérien s'engage dans un couloir dont les parois brusquement se rétrécissent: Valérien a le temps de s'élancer droit devant, où l'attend une pièce stable... qui est en fait un lurre (il tombe dans le vide). Il faut en fait ne plus avancer et attendre que les parois se touchent pour s'apercevoir qu'elles sont sans danger (pas de collision).

#### **PRISON**

Au bout du couloir, un univers beaucoup plus sévère se présente.

Valérien se retrouve dans une salle qui ressemble à une station de métro (sans les affiches): 2 quais se font face, le vide entre les deux, impossible de sauter pour aller en face (trop long et trop profond).

Ce sont les fossés où les robots plates-formes font leur ronde: ils volent entre les deux quais, juste au centre, traversant lentement la "station" dans sa longueur. Toutes les 5 secondes, ils émettent une onde détectrice qui fait perdre de l'énergie à Valérien s'il se trouve dans son champ (le rayon d'action d'un robot plate-forme correspond à la moitié de la largeur de la salle, donc impossible à éviter, sauf à monter en hauteur si cela est possible: le rayon se propage horizontalement, au niveau des quais).

Valérien doit sauter sur le robot plate-forme entre 2 ondes (juché sur lui, il ne craint plus rien), puis sauter sur l'autre quai au bon moment (juste après une onde) avant que le robot plate-forme disparaisse sous le mur latéral de la station (Valérien serait irrémédiablement projeté dans le vide).

De station en station, Valérien progresse à l'intérieur de la Prison.

Certaines stations sont à triple quais, c'est à dire qu'il y a un quai au centre, et deux niveaux de rondes à franchir: c'est plus difficile parce qu'il faut bien coordonner les 4 sauts successifs nécessaires (au lieu de 2 précédemment). Pour cela, il faut bien anticiper l'arrivée du robot plate-forme entre le 2nd et le 3ème quai avant de s'élancer sur le robot plate-forme qui passe entre le 1er et le 2nd quai (l'intervalle entre 2 robot plates-formes d'une même ligne est régulier).

La difficulté dépend aussi de ce que l'on trouve sur le quai final (plus ou moins aisé de sortir, pour éviter l'onde du robot plate-forme suivant).

La dernière station n'a qu'un seul quai (avec juste un ponton qui avance dans le vide)! Rien en face. Mais attention, il y a quand même des rondes de robot plate-forme (mais ils ne lancent aucune onde). En suivant le quai, on s'aperçoit qu'il est sans fin: il fait un cercle autour de la Cellule où le colonel

Tlocq est prisonnier. On aperçoit ce dernier de l'autre côté, quand on fait face à la porte de sa cellule... qui donne sur un ponton qui avance dans le vide. Mais c'est encore trop large pour sauter et rejoindre le Colonel Tlocq: si on saute sur l'un des robots plates-formes, il explose comme une mine et on tombe dans le vide. C'est pourquoi le colonel Tlocq ne peut pas s'échapper.

En fait, il faut trouver le mécanisme qui fait pivoter la cellule du Colonel afin de mettre les 2 pontons en face: le vide entre les 2 laisse alors juste la place aux robots plates-formes de passer et il est possible de sauter directement de l'autre côté (ce mécanisme fait penser à celui de l'escalier à double révolution).

## **Monde 2 - Rubanis**

## **3ème Niveau**

---

### **1 - LE PORT INDUSTRIEL**

#### ENTREPOT

Valérian doit escalader une pile de containers pour pouvoir sauter sur une autre pile qui monte plus haut (et dont le bas ne présente aucune possibilité d'escalade).

Le passage vers la digue est caché derrière le sommet de la pile: c'est par là qu'arrivent ou partent les containers.

Valérian doit faire preuve de beaucoup d'adresse et d'ingéniosité pour atteindre et trouver l'issue.

#### DIGUE

Il s'agit d'une digue couverte, avec les quais de chargement/déchargement à droite et à gauche (orifices dans les murs, on ne voit pas les vaisseaux amarrés).

Les containers se déplacent sur 3 niveaux superposés, en sustentation dans l'air, le long de la digue, et sur 2 files parallèles.

De chaque côté, il y a une voie montante et une voie descendante.

Valérian doit sauter de container en container en évitant les collisions avec les containers qu'il peut croiser (s'il tombe, des rats de l'espace au sol vont lui faire perdre de l'énergie). Il doit aussi bien anticiper le trajet du container (dès que celui-ci passe par un orifice, Valérian est projeté au sol): pour cela, il faut comprendre que les containers verts se dirigent vers les sorties vertes, les rouges vers les sorties rouges, et ainsi de suite. Attention aux containers qui apparaissent au contraire par les entrées juste quand on passe devant: vite repérer aussi leur couleur (et donc leur destination) pour profiter du voyage. Il va s'avérer difficile d'atteindre le ponton en hauteur, tout au bout de la digue, par où commence l'ascension vers le tripot.

#### FILET

Valérian doit évoluer sur les cordages énormes où pullulent les rats de l'espace. Ces cordages sont par endroit sectionnés, il faut sauter. Des oiseaux-folies attaquent aussi, pour protéger leur nid (avec toujours une arme providentielle en son sein). On peut se servir d'eux, lorsqu'ils sont en vol stationnaire, pour franchir un vide trop important en sautant sur leur dos.

*Sinon: à partir du ponton au bout de la digue, Valérian doit actionner une grue pour atteindre le Tripot.*

## **2 - LE TRIPOT DE MINGO DE LUZ**

Le tripot est l'occasion d'un jeu dans le jeu.

Le joueur ne manipule plus Valérian mais le "pion" vivant que manoeuvre Valérian sur le tapis de jeu: ici, la projection du joueur avec Valérian est totale (il est Valérian en train de jouer).

Le Jeu est un mix 3D mais simplifié de Pacman, Tetris et Bomberman: le terrain de jeu est une vaste arène, avec des couloirs dessinés au sol (on ne peut franchir les cloisons virtuelles), et des bonus disséminés un peu partout. Les 2 joueurs démarrent chacun à un bout du terrain (et du labyrinthe).

### REGLES DU JEU

#### LE BUT DU JEU

Ramasser plus de "points" que l'adversaire (le premier des joueurs qui ramasse plus de la moitié des points en jeu a gagné).

#### ACTIONS POSSIBLES

Le pion vivant peut:

- courir (déplacement normal)
- sauter (pour éviter les pièges)
- ramasser (en passant sur les bonus)
- marcher (lorsque l'adversaire a activé un piège "ralentisseur")

#### BONUS

- Cube Jaune: 100 points
- Cube Vert: 200 points
- Cube Bleu: 500 points
- Cube Rouge: 1000 points
  
- Pyramide Jaune: le joueur fait un saut spécial qui lui fait franchir une cloison virtuelle du couloir
- Pyramide Verte: le joueur peut se téléporter à l'endroit de son choix (il saute et se pose où il veut)
- Pyramide Bleue: rend le joueur invisible pendant 5 à 10 secondes (c'est-à-dire que les pièges déclenchés par l'adversaire durant ce laps de temps est inefficace).
- Pyramide Rouge: paralyse l'adversaire pendant 5 à 10 secondes (s'il est à proximité du joueur: pas de cloison et plus d'un angle de couloir qui les sépare)
  
- Boule Jaune: elle apparait lorsque le joueur a ramassé 2000 points (en 5 endroits différents de la surface du jeu). En la ramassant, le joueur va plus vite (accélération des déplacements pendant 10 secondes)
- Boule Noire: elle apparait à la place d'un Cube ou d'une Pyramide lorsqu'une Boule Jaune a été ramassé. Si le joueur la ramasse, elle le ralentit pendant 10 secondes.



### **3 - LA RAFFINERIE D'ULTRALUM**

Pour rejoindre la Raffinerie à partir du Tripot, il faut redescendre le filet par l'autre côté (ou actionner la grue vers la Raffinerie).

Valérien aboutit à 3 cheminées. Chacune des cheminées conduit à une salle dotée de passerelles sous le plafond, de tuyauteries diverses à mi-hauteur, et tout en bas la même "rivière" d'ultralum. Ces 3 salles sont reliées entre elles par des conduits d'aération (avec de dangereuses turbines de ventilation). Au fond, le carburant dégage des vapeurs toxiques (qui font perdre de l'énergie à Valérien s'il descend trop bas). Des plateformes émergent des Bassins d'Ultralum: elles sont équipées de combinaisons de secours.

Valérien doit descendre par la troisième cheminée: il n'y a aucun accès vers le bas, Valérien ne peut qu'explorer la partie haute de la salle. C'est là qu'il trouve une armoire avec:

- un pyjama jaune à gros pois rouges;
- un aspirateur;
- une bouée de sauvetage;
- une pompe à huile...

C'est la combinaison protectrice qu'il faut prendre.

L'accès à la salle de la 2<sup>de</sup> cheminée est bloqué.

Il ne reste plus à Valérien qu'à descendre la 1<sup>ère</sup> cheminée.

Grâce à la combinaison trouvée dans la 3<sup>ème</sup> salle, il peut descendre dans la salle 1 malgré les vapeurs toxiques dégagées au fond par la rivière d'ultralum.

A mi-hauteur, Valérien doit bloquer les pales de ventilation de la gaine d'aération (il doit récupérer une barre de fer pour cela) afin d'accéder à la salle 2, identique à la salle 1.

Dans la salle 2 (dont la cheminée est bloquée), Valérien doit à nouveau bloquer les pales de ventilation d'une autre gaine d'aération pour accéder à la partie inférieure de la salle 3 (inaccessible depuis la 3<sup>ème</sup> cheminée).

Un gros générateur occupe tout le fond de la salle 3, masquant la rivière d'ultralum (devenue souterraine). Ici, plus besoin de combinaison protectrice.

Valérien doit actionner un mécanisme d'ouverture des grilles sous-terraines: celles-ci empêchent de passer d'une salle à l'autre en nageant dans la rivière d'ultralum.

En effet, avec la combinaison protectrice, il est possible de plonger dans la rivière d'ultralum, au fond des salles 1 et 2.

Mais la combinaison va se dissoudre rapidement sous l'effet de l'ultralum, il faut donc se dépêcher! (en cas d'échec, il faut accéder très vite à l'une des plateformes de secours pour récupérer une nouvelle combinaison).

En plongeant dans la rivière d'ultralum au fond la salle 2, Valérien passe sous le générateur de la salle 3 et aboutit à la salle de repos où 4 ouvriers font le carton.

Après sa conversation avec eux, Valérien doit emprunter une 4<sup>ème</sup> cheminée pour accéder à une grue (ou un filet) qui lui donnera accès au Cimetière aux Métaux.

*Ou bien il "emprunte" un véhicule-tracteur (fumant l'ultralum comme un diesel) dont il se sert pour enfoncer la porte d'un hangar et accéder au Cimetière.*

*La plateforme d'accès au véhicule ressemble à une machine à décapsuler qui permet de pénétrer ou de s'extraire dans le véhicule.*

## **4 - LE CIMETIERE AUX METAUX**

### PARCOURS DE CONCASSAGE

Valérian emprunte un véhicule-tracteur et s'engage dans un dédale curieux qui tient tout à la fois de la chaîne de montage, de la station d'essence et du poste de douane: des barrières, des bras articulés, des bornes... jalonnent le parcours de Valérian qui ne peut sortir de son véhicule tant qu'il n'a pas trouvé de "machine à décapsuler".

La seule "machine à décapsuler" qu'il peut trouver (à part celle de son point de départ) se trouve au bout d'un long parcours du combattant: le véhicule doit faire face à des presses latérales, des écraseurs verticaux, des lances-flammes latéraux, des scies circulaires géantes, il faut aussi éviter les broyeurs que l'on rencontre au bout de certaines impasses... C'est une usine à concasser le métal.

Valérian doit manoeuvrer son véhicule avec adresse et ingéniosité afin de le ménager s'il veut arriver à bon port.

La "machine à décapsuler" salvatrice est en fait une immense perforeuse sur laquelle Valérian doit accepter de laisser s'empaler son véhicule.

Son véhicule ressort à l'autre bout de la machine sous forme de cube de métal.

Au détour d'une pile de cubes de métal, Valérian tombe sur les Shingouz.

**MONDE 3 . Scunindar****1<sup>er</sup> Niveau**

---

**1 - LA VILLE FANTOME**

C'est une cité troglodyte. Les rues sont profondes, étroites et anguleuses, comme si la chaleur du soleil avait fait craqueler le terrain et provoqué ces énormes entailles desséchées. Parfois, très haut dans les parois, on observe des ouvertures qui ressemblent à des fenêtres. De rares escaliers dans la roche conduisent à des grottes carrées. Le décor dans son ensemble est taillé à même la roche.

La cité est située en pente, avec la Jungle en bas (mais elle est inaccessible).

Le danger vient d'en haut:

- des fenêtres haut perchées depuis lesquels les habitants hostiles jettent des pastèques bleues (qu'il faut éviter avec soin);

- du sommet des rues en pente, d'où dévalent les pastèques bleues.

Il faut s'enfoncer dans une artère latérale pour éviter le jeu de quille, ou carrément leur tirer dessus pour les faire exploser (attention, de nombreuses artères sont des impasses).

*Des tags sur les murs appellent à la révolte contre le "Maître".*

Mais le plus grand obstacle est le comportement des habitants (ils se cachent alors que Valérien a besoin d'obtenir des informations), ainsi que le propre comportement du joueur (il évite de s'approcher des habitants, tout occupé à éviter les pastèques bleues).

Valérien doit trouver un habitant qui lui indiquera où se trouve Bambaï Lupa.

Ce dernier habite un duplex avec terrasse en haut de la ville. Facile à trouver une fois que l'on a traversé un curieux dédale de cours intérieures et de petits jardins rafraîchissants.

Il reste à trouver le passage vers la Jungle: un appartement troglodyte, avec la Cité côté cour, et la Jungle côté jardin.

## **2 - LA JUNGLE**

La Jungle est constituée de sentiers plus ou moins larges dans une forêt épaisse, avec de rares clairières. Très vite, Valérien tourne en rond.

Valérien est attaqué par un Klamip langue-coupante: en le neutralisant, il peut s'en servir comme d'une tronçonneuse et se frayer un passage dans la végétation. Valérien trouvera ainsi de nouveaux sentiers.

Il y a aussi des passages (par dessus les impasses) en sautant sur les grosses branches des arbres millénaires. On y rencontre de drôles de bestioles qui sont autant d'ennemis.

Au fur et à mesure que l'on s'approche de l'entrée de la mine, apparaissent d'anciennes installations de forages ensevelies sous la végétation. Ca ressemble vaguement à des vestiges mayas ou incas.

L'entrée de la mine est dissimulée dans la cheminée d'une tour de forage désaffectée: il faut grimper jusqu'à son sommet et se glisser à l'intérieur.

### **3 - LA MINE DU VER**

C'est un dédale de galeries souterraines.

Un passage avec des stalactites au plafond est particulièrement dangereux: si l'on court ou marche normalement, les vibrations de nos pas font vibrer les stalactites qui se décrochent et nous tombent dessus en nous blessant. Pour éviter le danger, il faut marcher doucement.

Plus loin, ces mêmes stalactites nous serviront d'armes contre le Ver de la mine: il faudra alors marcher et courir pour faire tomber les stalactites sur le monstre (ou bien tirer directement sur les stalactites pour les faire tomber, au lieu de tirer sur le monstre: il se nourrit des projectiles et se régénère d'autant plus vite!).

Il y a 2 sortes de minerai: le fameux cristal rouge de Scunindar, très nocif, et les diamants bleus plutôt bénéfiques (et utiles).

**Monde 3 - Scunindar****3<sup>ème</sup> Niveau**

---

**1 - LAVADUCS**

Sables mouvants: on disparaît pour réapparaître plus loin.

**3.22 - CENTRALE D'ENERGIE 1****3.23 - USINE A CLONES 1****NIVEAU 3 DE SCUNINDAR****3.31 - ILE PRISON****3.32 - USINE A CLONES 2****3.33 - CENTRALE D'ENERGIE 2**

Rampes-poubelles avec risque de percuter des détritrus! (et chute au-dessus)