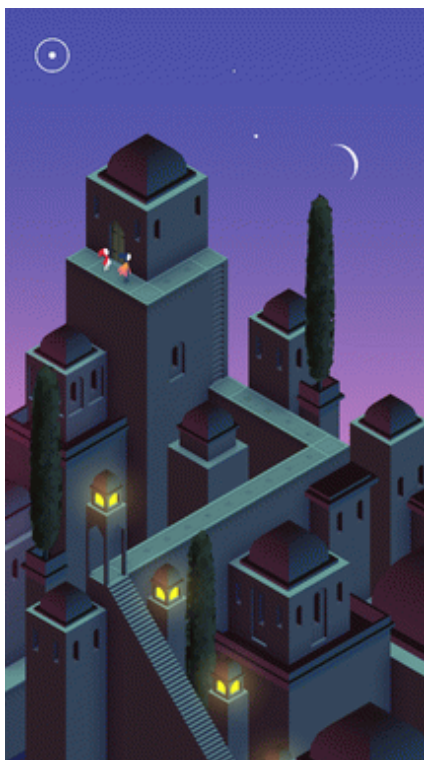




MONUMENT VALLEY II

ustwo games (2017)



document par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	3
En bref	3
Découpage du jeu	3
Conditions d'utilisation	3
2. DETAIL DU PARCOURS	4
Chapitre 1 - INTRODUCTION	4
Chapitre 2 - LE VESTIBULE	4
Chapitre 3 - L'OASIS	6
Chapitre 4 - LE VIADUC	8
Chapitre 5 - L'ARCHIPEL	11
Chapitre 6 - LES QUAIS	12
Chapitre 7 - LES TOURS	13
Chapitre 8 - APHELION	16
Chapitre 9 - MEN-AN-TOL	19
Chapitre 10 - LE JARDIN BOTANIQUE	23
Chapitre 11 - L'ACADEMIE	25
Chapitre 12 - LE VERGER	28
Chapitre 13 - LA CITE ENGLOUTIE	30



Chapitre 14 - MIRADOR.....	32
----------------------------	----



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse aux joueurs ayant un minimum de pratique sur **Monument Valley** et **Monument Valley II**. Son but est de les guider étape par étape **et selon les règles** vers la fin du jeu. Je l'ai créé à partir de mon expérience personnelle du jeu et non d'autres sources.

N.B. : Les 2 flèches cliquables à droite dans l'en-tête de ce document permettent de rejoindre respectivement son sommaire et sa fin.

Découpage du jeu

Monument Valley II est divisé en chapitres dont le titre est rappelé à l'écran en cours de jeu. Chaque chapitre correspond à une zone accessible sans avoir à charger la suite du jeu et est divisé en secteurs correspondant aux transitions de décor. J'ai conservé ce découpage dans ce document en illustrant chaque nouveau secteur par une vignette.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé en l'état (ce fichier PDF). Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.

Sa dernière version est téléchargeable sur le site **asthalis.fr** en suivant le chemin suivant depuis le sommaire :

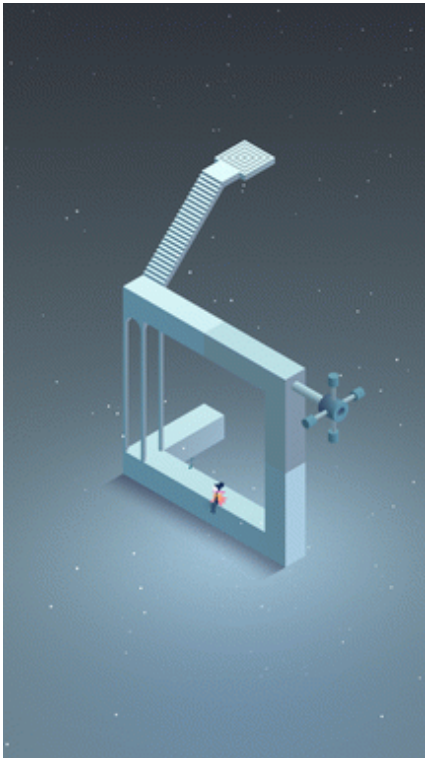
[JEUX ANDROID / MONUMENT VALLEY II / DOCUMENTS](#)

N.B. : La vignette du jeu (à gauche dans l'en-tête de ce document) est un autre lien cliquable vers cette page.



2. DETAIL DU PARCOURS

Chapitre 1 - INTRODUCTION



Utiliser le moulinet pour tourner l'élément en L et permettre à Ro d'atteindre la plateforme finale.

Chapitre 2 - LE VESTIBULE

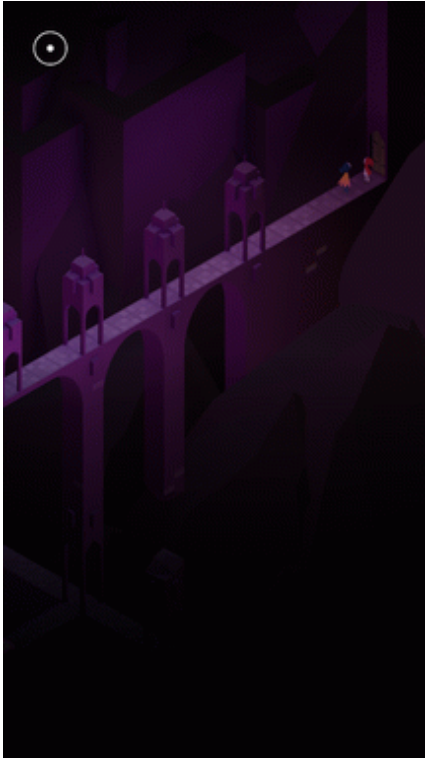


Secteur 1

Faire avancer Ro sur le chemin (sa fille la rejoint) jusqu'au bouton (la plateforme centrale s'abaisse et une nouvelle structure apparaît avec un pont central tournant).

Tourner le pont et s'en servir pour atteindre le sommet de la structure puis le tourner à nouveau pour atteindre le bouton suivant (la partie gauche de la structure s'élève, révélant un nouveau bouton).

Retraverser le pont vers la sommet de la structure, tourner le pont et rejoindre le 3ème bouton (la structure s'élève, une sortie apparaît et le pont devient double). Redescendre au bas de la structure, tourner le pont pour former un chemin vers la sortie et la rejoindre.



Secteur 2

Suivre la passerelle et tourner le pont mobile pour atteindre le cul-de-sac au-dessus du bouton. Tourner à nouveau le pont pour atteindre le bouton (une colonne avec des marches s'élève, la zone s'allume).

Tourner le pont pour descendre la colonne et rejoindre l'autre bouton (le bloc descend et rejoint un escalier). Descendre l'escalier et entrer dans le bâtiment.

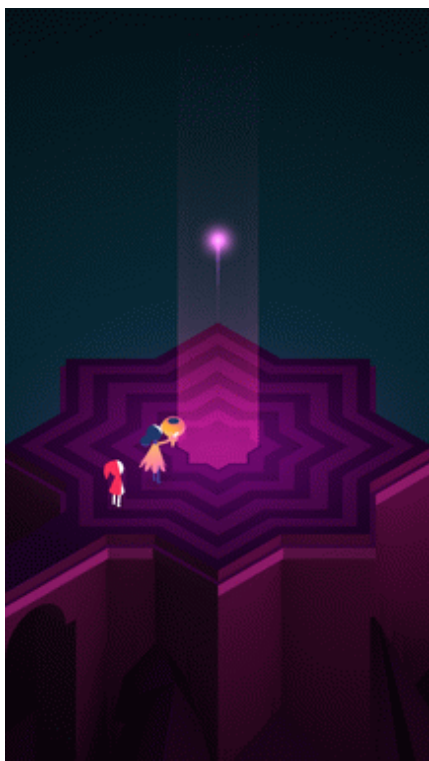


Secteur 3

Rejoindre le bouton. Un mystérieux personnage apparaît au sommet d'une colonne montante et s'adresse à Ro.

« Même dans notre jeunesse, nous étions conscients de la tâche que nous avaient laissée nos mères. Ro... je vois que tu as peur... As-tu oublié à quel point nous étions jeunes ? »

La silhouette disparaît (noir).



Secteur 4

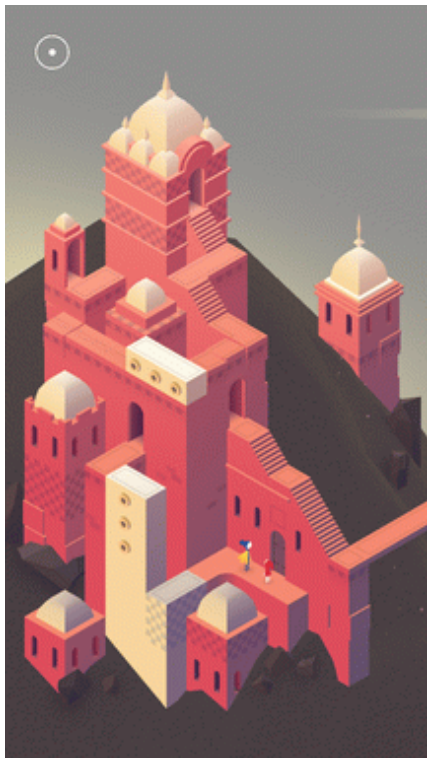
Ro et sa fille se rendent ensuite vers une plateforme étoilée.

Chapitre 3 - L'OASIS



Secteur 1

Monter les escaliers et surélever le bloc mobile pour passer. Monter l'escalier suivant et faire coulisser le bloc mobile suivant pour y placer Ro et sa fille. Le faire coulisser dans l'autre sens pour rejoindre la sortie.



Secteur 2

Monter sur le bloc clair au bout du chemin, faire coulisser le bloc suivant pour les mettre au même niveau et y placer Ro et sa fille. Remonter le bloc pour rejoindre la porte.

Près de l'autre porte, faire coulisser le bloc horizontal vers Ro et sa fille pour les faire monter dessus. Faire coulisser le bloc vers la suite du chemin et monter l'escalier vers la porte.

Un éboulement se produit, séparant Ro et sa fille. La plateforme où se trouve Ro dévale la pente, suivie de la tour au sommet de la colline. La fille de Ro suit sa mère en traversant une passerelle détruite peu après par la tour qui continue à glisser le long de la pente.

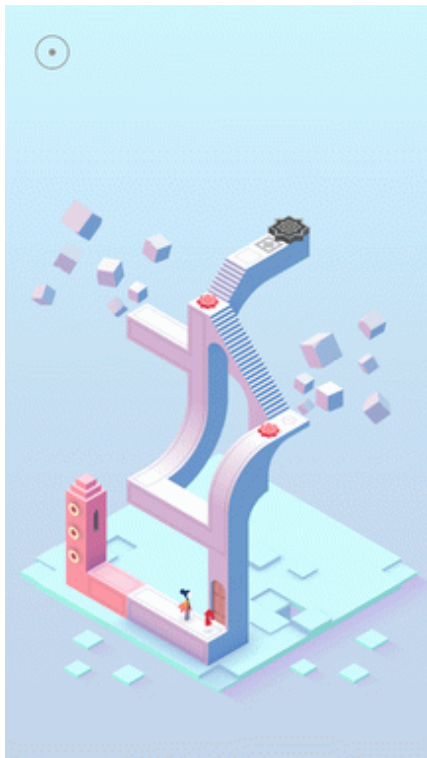
Finalement, le bloc où se trouve Ro arrête sa course contre les remparts et la tour contre une passerelle.



Secteur 3

Remonter le bloc vertical proche de Ro et la placer dessus. Le bloc bascule et se brise, laissant Ro à l'horizontale. Faire coulisser le bloc devenu horizontale pour raccorder le chemin avec des escaliers menant à la tour. Amener Ro près de l'entrée de la tour et utiliser le bloc horizontal mobile pour aller activer le bouton (une colonne s'abaisse et Ro peut retrouver sa fille).

Utiliser à nouveau le bloc mobile pour rejoindre l'entrée de la tour.



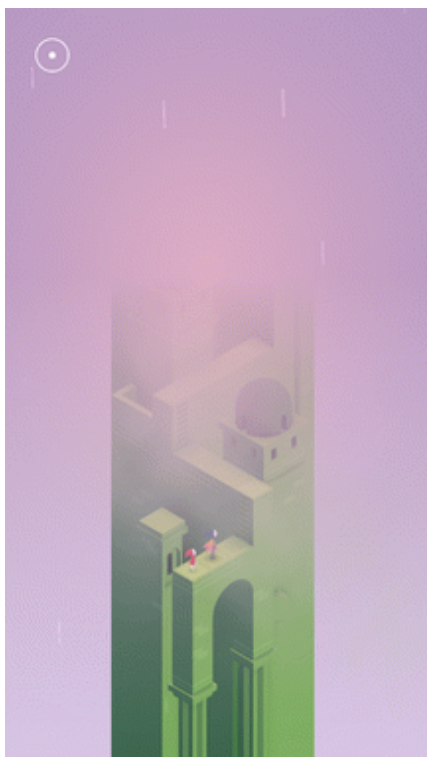
Secteur 4

Placer Ro et sa fille sur le bloc mobile au bout du chemin et les élever jusqu'à l'étage du dessus. Prendre le chemin courbe menant à un cul-de-sac sur la gauche et remonter le bloc à cette hauteur pour y replacer les 2 personnages.

Abaisser le bloc à l'étage précédent puis rejoindre le bouton étoilé le plus proche (la structure se complète de 2 tourelles). Rejoindre le bouton suivant (la structure se complète de 3 nouvelles tourelles, dont celle de la plateforme finale).

Rejoindre la plateforme finale.

Chapitre 4 - LE VIADUC

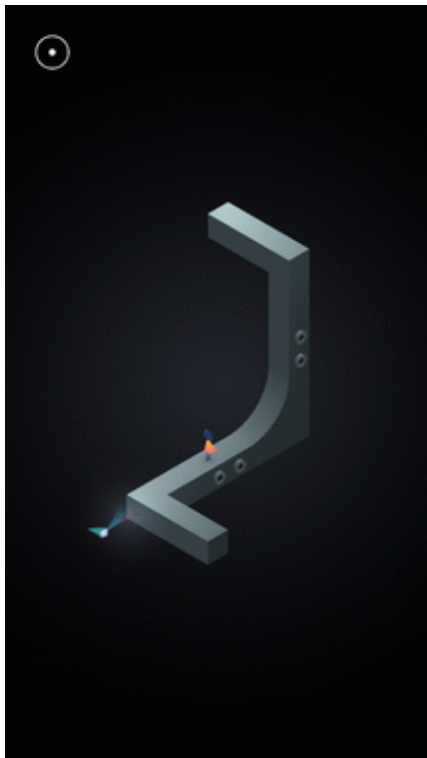


Secteur 1

Suivre le chemin et monter les échelles jusqu'au sommet de la structure.

Tout en haut, abaisser l'escalier par l'intermédiaire de sa dernière marche mobile et guider Ro et sa fille au bout du chemin ainsi créé. Remonter les marches (Ro et sa fille se retrouvent sur 2 marches séparées) et placer Ro sur le bouton au sommet de l'escalier suivant (sa fille suit les mêmes mouvements sur l'autre escalier, 2 lumières s'allument et une tour avec 2 entrées s'élève).

Guider Ro dans la tour (sa fille entre par l'autre côté).

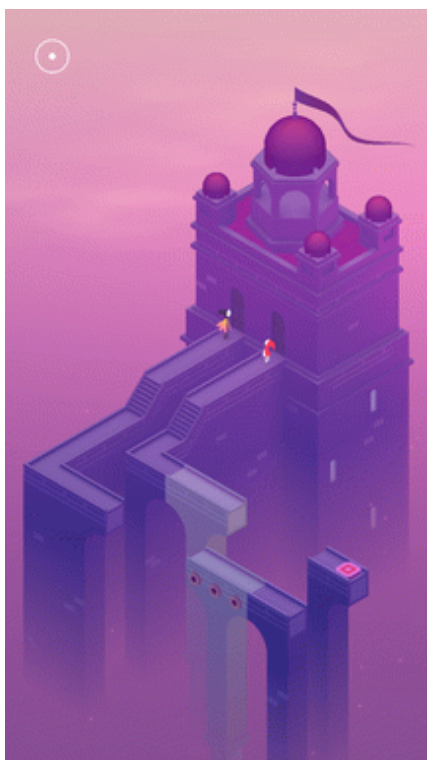


Secteur 2

Tourner l'ensemble de la structure pour lui donner l'aspect d'une tripoutre et guider Ro vers le personnage mystérieux.

« Il est tout à fait normal de se sentir nerveux lorsqu'elle grandit si vite. Souvent, les épreuves auxquelles nous sommes confrontés ne demandent pas de s'accrocher mais de lâcher prise. »

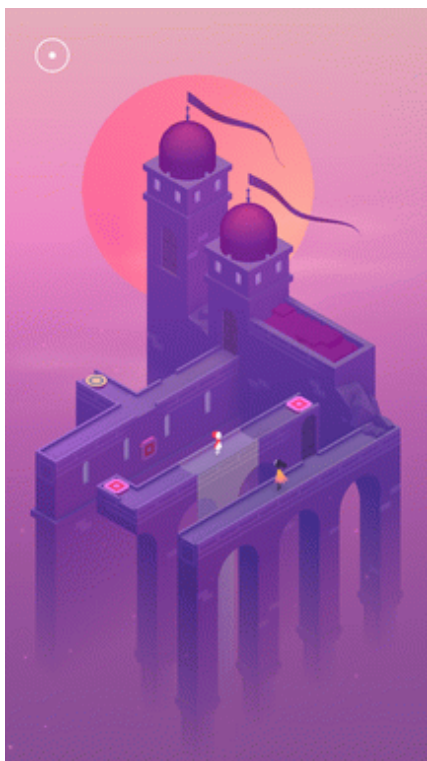
La silhouette disparaît (noir).



Secteur 3

Ro et sa fille débouchent de 2 sorties différentes. Avancer Ro jusqu'à la passerelle mobile (sa fille suit ses mouvements sur l'autre passerelle). Amener la passerelle mobile du côté de Ro et la placer dessus. Faire coulisser la passerelle jusqu'au bout du chemin et y amener Ro.

Faire coulisser la passerelle vers la gauche (l'autre passerelle se déplace en opposition et la fille de Ro se place dessus). Faire coulisser à nouveau les passerelles et la fille de Ro active le bouton (des passerelles supplémentaires complètent les 2 chemins jusqu'à un autre château).



Secteur 4

Emmener Ro au bout de son chemin (sa fille active le bouton sur l'autre passerelle, un bloc supplémentaire apparaît à gauche de la grande tour). Faire passer Ro par la porte sous du bouton, elle réapparaît du côté des tours.

Emmener Ro au bout du cul-de-sac sur la gauche (sa fille active l'autre bouton, la première passerelle disparaît et un bloc devient rotatif). Placer Ro sur le bouton suivant (une petite passerelle portant un bouton se déploie pendant que la fille de Ro rejoint le bloc rotatif).

Tourner le bloc (la fille de Ro avance et active le bouton, surélevant la passerelle où se trouve sa mère). Guider Ro vers la porte de la grande tour (sa fille entre dans l'autre tour).

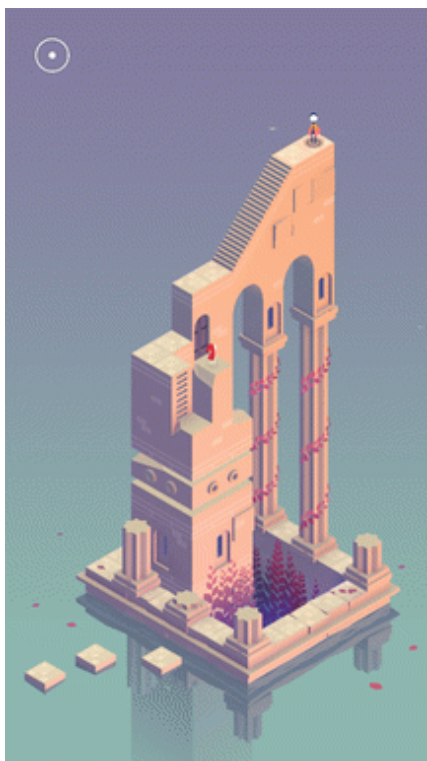


Secteur 5

Ro et sa fille débouchent de 2 sorties différentes, la première la tête en haut et la seconde la tête en bas.

Tourner le pont mobile pour permettre à Ro d'activer le bouton au sommet de l'escalier (une lumière s'allume). Tourner à nouveau le pont pour permettre à sa fille de traverser. Amener Ro au palier précédent de l'escalier (sa fille s'arrête sur un bloc mobile). Faire coulisser le bloc mobile vers le bas et amener Ro à nouveau au sommet de l'escalier (sa fille active le bouton suivant, une lumière s'allume, un nouvel escalier apparaît au bas de la construction et 2 nouvelles sorties en haut et en bas).

Tourner le pont et faire retraverser Ro. Une fois au bas de l'escalier suivant, tourner à nouveau le pont pour rejoindre la sortie (sa fille suit les mouvements vers l'autre sortie).



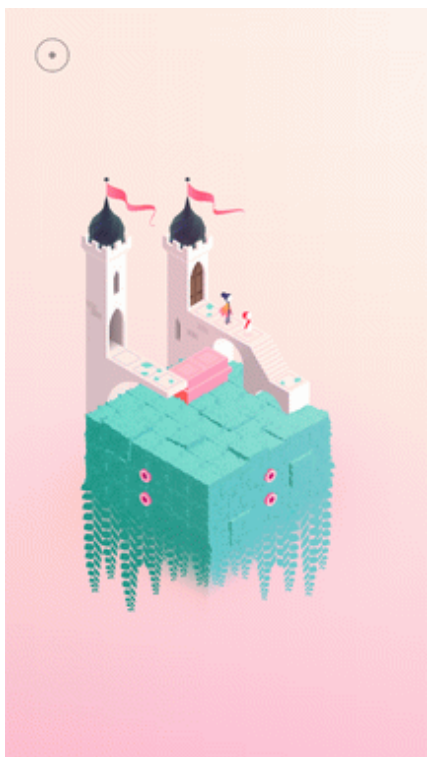
Secteur 6

Ro et sa fille débouchent de 2 sorties différentes, la première active un bouton qui fait disparaître son entrée et surélever les blocs proches de sa fille, découvrant un bloc rotatif rotatif.

Tourner le bloc rotatif pour mener la fille de Ro au bas de l'échelle (elle y monte spontanément). Par étapes, tourner à nouveau le bloc pour abaisser la suite du chemin (elle avance et rejoint sa mère au sommet de l'escalier, la plateforme finale apparaît à côté d'elles).

Rejoindre la plateforme finale.

Chapitre 5 - L'ARCHIPEL



Secteur 1

La fille de Ro devient le personnage principal dans ce chapitre.

Remonter la partie verte du château. L'élément rotatif rouge dont l'arche dépasse de la végétation se retrouve isolé au bas de l'écran. Tourner l'arche en haut à droite puis rassembler les 2 éléments.

Amener la fille de Ro au sommet de l'arche puis séparer à nouveau les 2 éléments puis tourner l'arche en haut à gauche avant de rassembler le tout.

Rejoindre l'autre tour.



Secteur 2

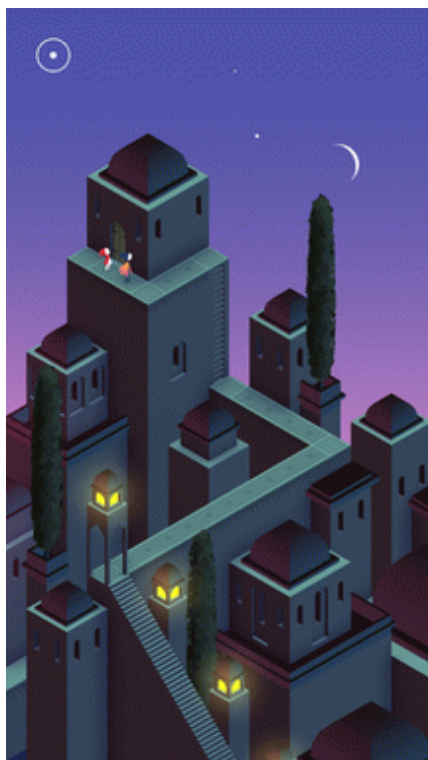
Ro et sa fille débouchent de 2 portes différentes, la première se retrouvant enfermée au dehors.

Tourner l'île où se trouve la fille de Ro pour révéler une porte à fond vert et la rejoindre. Une fois sur l'île du haut, activer le bouton (un autre bouton apparaît sur l'île la plus basse) puis reprendre la porte verte.

Tourner à nouveau l'île du milieu et rejoindre la porte à fond jaune. Une fois sur l'île du bas, activer le bouton (l'île devient rotative). En tournant l'île du bas, déplacer le chemin de l'île du haut en face de la porte à fond marron, puis prendre la porte à fond rose.

Sur l'île du haut, rejoindre la porte à fond marron (la porte bloquant Ro à l'extérieur s'ouvre et elle entre).

Chapitre 6 - LES QUAIS



Descendre l'échelle puis suivre le chemin et les escaliers descendants pour rejoindre le quai où un bateau attend. Après un au-revoir, la fille de Ro monte dans le bateau, hisse la voile et prend le large.



Chapitre 7 - LES TOURS

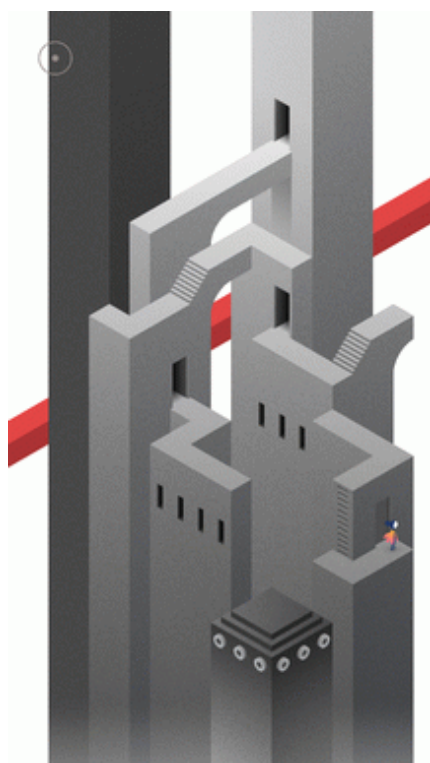


Secteur 1

Ro se retrouve seule.

Monter l'escalier et tourner le bloc rotatif (moulinet) pour faire apparaître un escalier. Le monter puis descendre l'échelle et retourner le bloc pour prolonger le chemin. Passer les 2 escaliers, l'échelle et un 3ème escalier pour activer un bouton (la partie gauche du pont tournant s'élève).

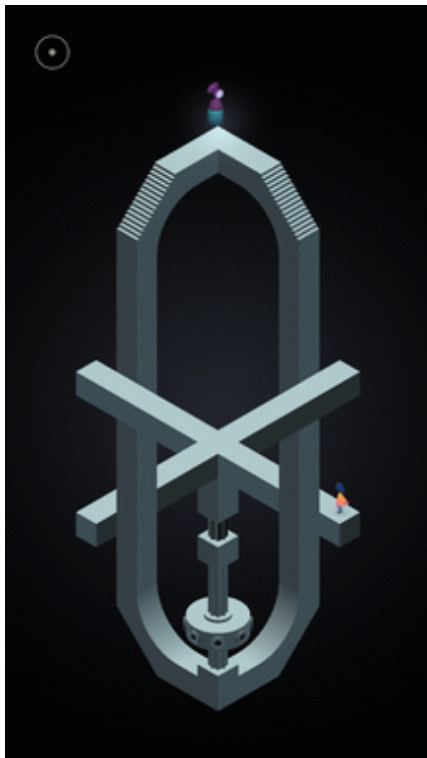
Tourner le pont pour atteindre l'autre bouton (un bloc pivote de l'autre côté du pont). Retourner du côté du 1er bouton puis tourner le pont pour rejoindre l'escalier vers la sortie.



Secteur 2

Le sommet rotatif de la tour précédente permet de faire tourner l'ensemble des blocs de la structure.

Monter l'échelle et tourner les blocs pour prolonger le chemin vers la gauche. Aller au bout puis tourner les blocs pour accéder à une porte.

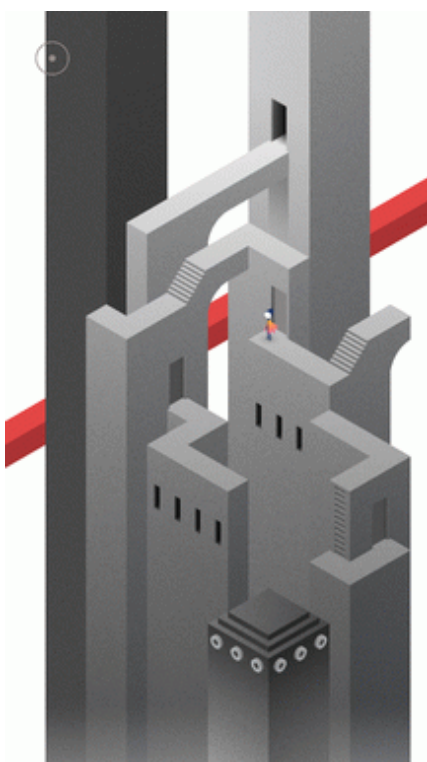


Secteur 3

Ro se trouve sur une passerelle rotative en croix. La tourner par sa base pour rejoindre le personnage mystérieux.

« Parfois, il semble que rien n'a changé alors que tout est différent. Des chemins différents peuvent tout de même mener à la même destination. Et tu n'as pas encore atteint la tienne. »

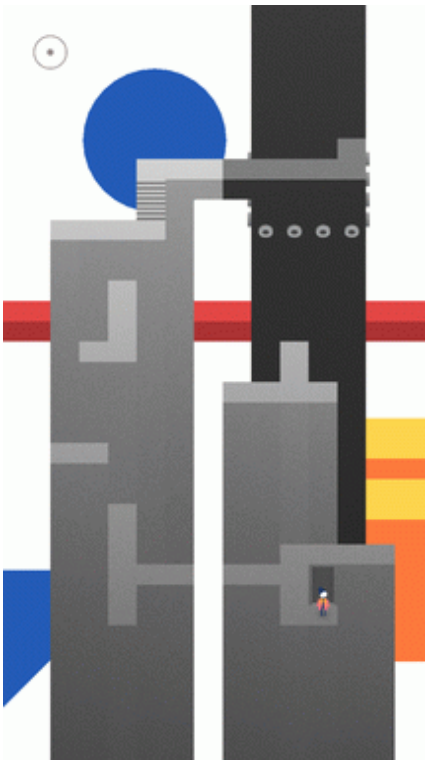
La silhouette disparaît (noir).



Secteur 4

Ro se retrouve à une porte de la structure du 2ème secteur. Monter l'escalier et tourner les blocs pour prolonger le chemin.

Une fois au bout, tourner à nouveau les blocs pour rejoindre le bas de l'escalier suivant. Tourner les blocs pour prolonger la route en transformant l'escalier descendant en escalier montant. Finalement, orienter la tour finale et rejoindre la sortie.

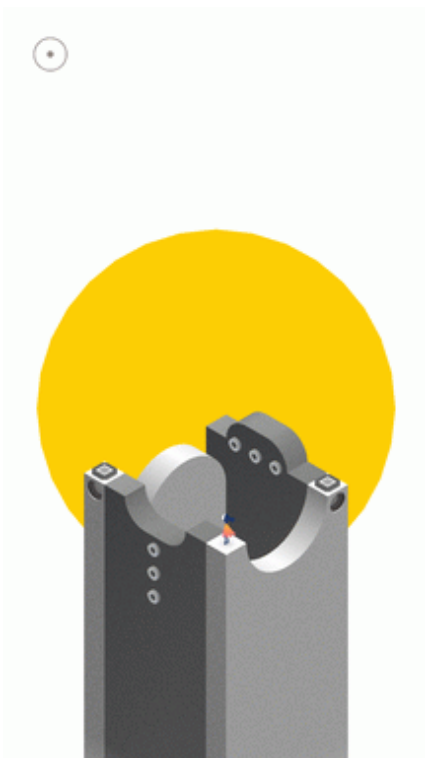


Secteur 5

La perspective change et Ro réapparaît de face.

Aller vers la gauche et tourner les blocs à l'aide de la tour rotative noire pour prolonger le chemin vers une porte. Depuis l'autre porte, tourner les blocs pour créer un chemin avec un escalier montant. Tourner les blocs et placer Ro sur la colonne isolée, à sa droite. Tourner à nouveau les blocs pour former un chemin avec un escalier vers la tour noire.

Tourner la tour pour découvrir une porte et la rejoindre.



Secteur 6

La perspective change et redevient isométrique.

Avancer vers le bloc coulissant verticalement et le tirer vers le haut pour rejoindre l'autre bloc coulissant horizontalement. Le faire glisser vers la gauche pour rejoindre l'autre partie plate du premier bloc et l'abaisser pour activer le bouton de gauche (une lumière s'allume).

Remonter sur le bloc et le tirer vers le haut. Passer sur l'autre bloc et le faire glisser vers la droite. Repasser sur le premier bloc et faire coulisser l'autre vers la gauche. Remonter sur le 2ème bloc et le faire glisser vers la droite pour activer le 2ème bouton (une lumière s'allume et de nouveaux éléments s'ajoutant à la structure, dont un mobile verticalement).

Remonter sur le bloc coulissant à l'horizontale, le faire glisser vers la gauche et passer sur l'autre bloc. Faire glisser vers la droite le bloc précédent et remonter dessus avant de le faire à nouveau glisser vers la gauche. Aller au bout du chemin puis abaisser le bloc mobile au bas de l'escalier pour faire remonter Ro au sommet. Descendre l'escalier puis remonter le bloc pour rejoindre la plateforme finale.



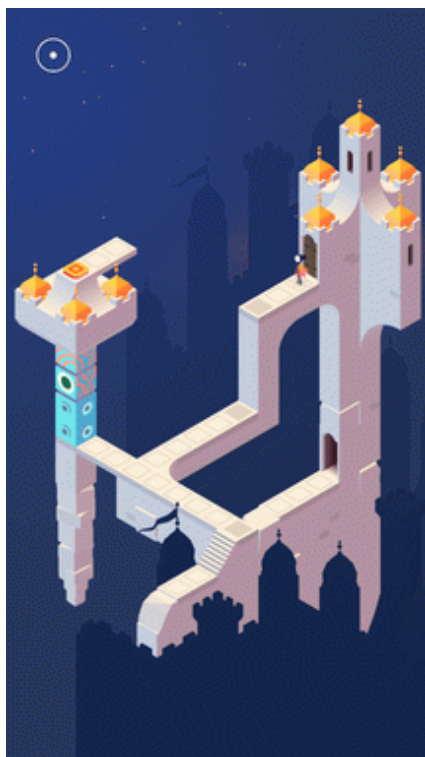
Chapitre 8 - APHELION



Secteur 1

Monter l'escalier de gauche pour activer le bouton (la structure centrale s'illumine et le totem se réveille, un escalier apparaît sur la droite). Monter le nouvel escalier et rejoindre la sortie.

Le totem s'élève avec la structure qu'il porte.

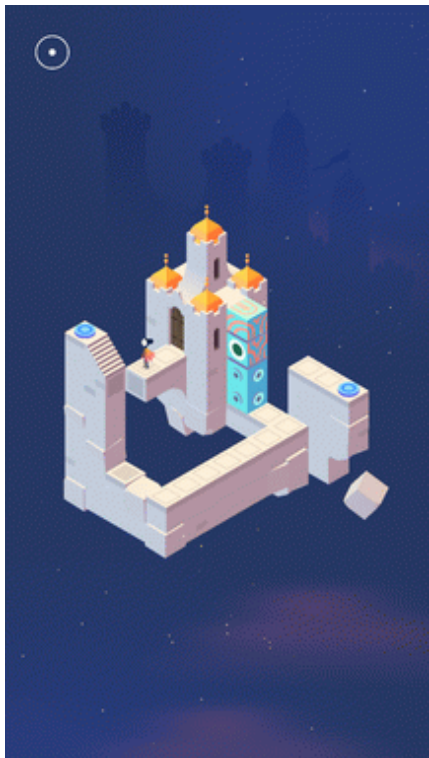


Secteur 2

Déplacer le totem pour que la structure qu'il porte sur sa tête s'aligne avec la passerelle où se trouve Ro. Cette structure s'écroule soudain, laissant Ro sans possibilité d'avancer.

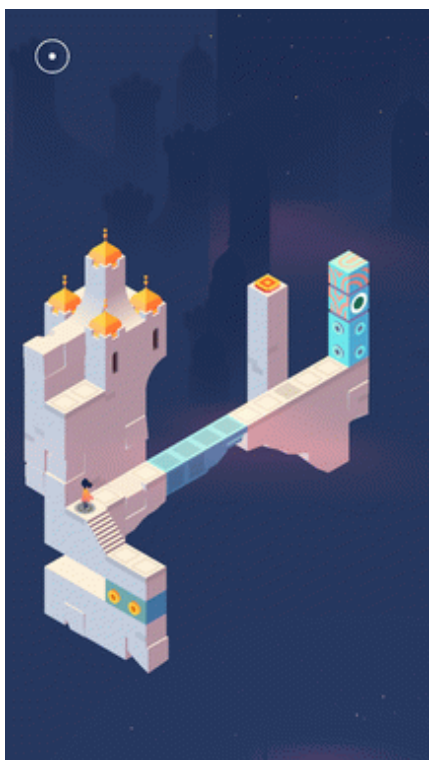
Plaquer le totem contre la passerelle où se trouve Ro et la placer sur lui. Déplacer le totem au sommet de l'escalier pour permettre à Ro de descendre sur la galerie de gauche. Déplacer le totem vers la porte du bas pour que Ro puisse descendre au bas de l'escalier puis le faire glisser à gauche de l'escalier pour que Ro puisse atteindre la sortie au pied de la tour (une structure incluant un bouton s'ajoute sur la gauche).

Déplacer le totem sur le bouton. La structure s'élève avec lui et Ro en sort.



Secteur 3

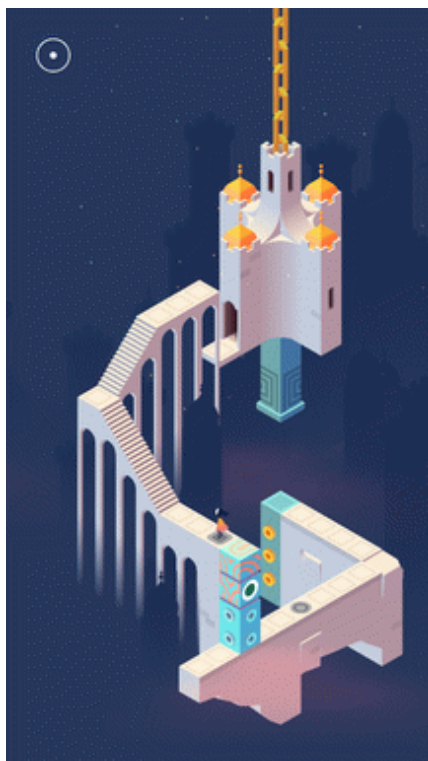
Placer le totem au pied de l'escalier pour permettre à Ro d'aller activer le bouton à son sommet (le bloc de droite avec le bouton pivoté). Activer le bouton avec le totem (Ro et le totem s'élèvent).



Secteur 4

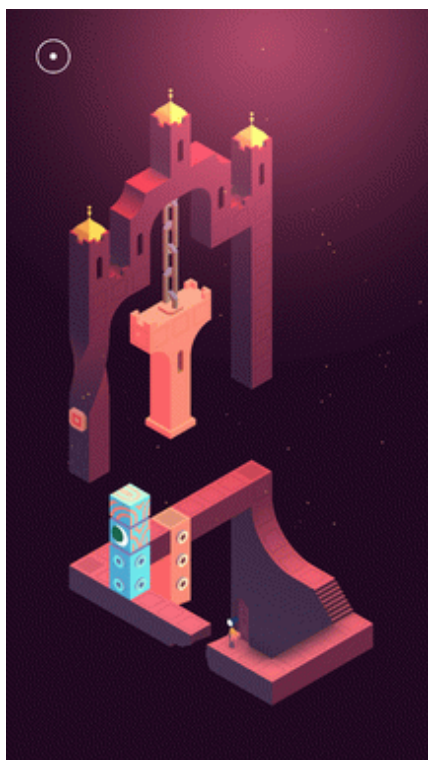
Placer le totem à l'extrémité gauche du pont bleu et faire coulisser le bloc mobile pour mettre le totem à l'horizontale pour former un pont. Le traverser vers la tour. Redresser le totem et le faire coulisser vers la gauche pour placer Ro dessus.

Le décaler ensuite vers la droite pour permettre à Ro d'activer le bouton au sommet de la colonne (Ro et le totem s'élèvent).



Secteur 5

Monter l'escalier jusqu'au sommet puis déplacer le totem au sommet du bloc coulissant. Monter le bloc avec le totem pour surélever la tour et placer sa porte au niveau du dernier palier de l'escalier. Prendre cette sortie (le totem s'élève).

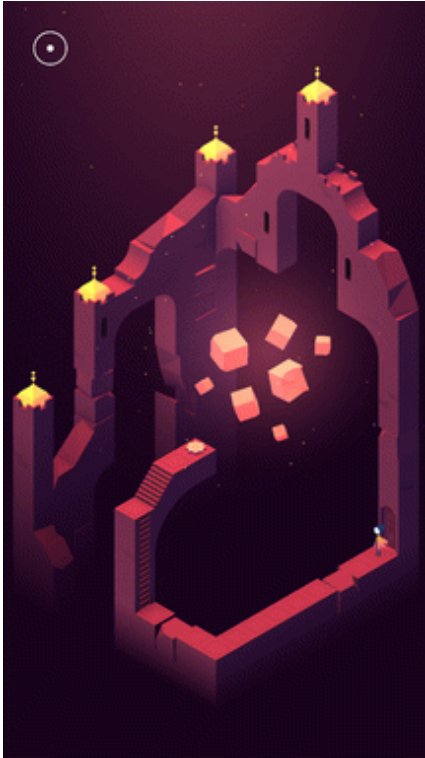


Secteur 6

Guider Ro au sommet de la rampe arrondie après l'escalier. Placer le totem dans la continuité pour permettre à Ro de rejoindre la structure du haut.

Glisser le totem vers la gauche pour le placer sur le bloc coulissant verticalement. Remonter l'ensemble en surélevant le bloc suspendu à une chaîne, qui forme un passage. Guider Ro sur ce chemin pour activer le bouton sur la colonne torsadée de gauche (des éléments de la colonne de droite pivotent et révèlent un autre bouton).

Glisser le totem sous la colonne torsadée et placer Ro dessus. Placer le totem sous la colonne de droite pour permettre à Ro d'activer le bouton (le sommet de la colonne bascule et révèle une porte). Rejoindre la sortie.



Secteur 7

Monter l'échelle et l'escalier pour activer le bouton (les blocs flottants disparaissent et sont remplacés par une colonne pivotante portant le totem et munie d'un bouton).

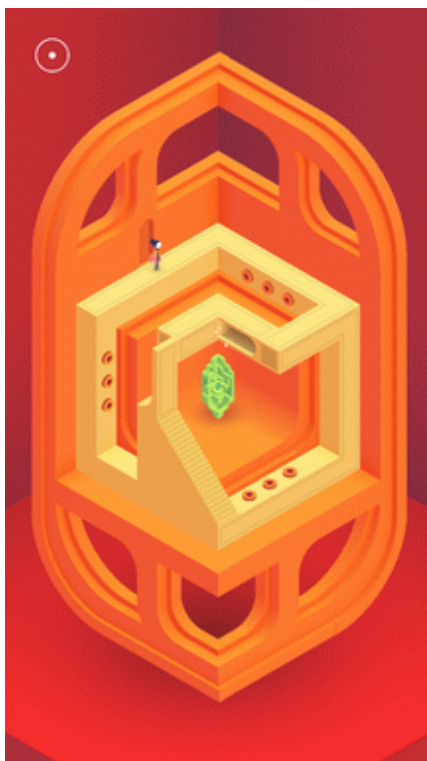
Placer le totem sur le bouton (la colonne pivote et prolonge le chemin de Ro, une porte s'ouvre dans le totem). Entrer dans le totem.

Chapitre 9 - MEN-AN-TOL



Secteur 1

Une silhouette ressemblant à Ro enfant s'enfuit par une porte. Sortir par la même porte (zoom sur l'élément central qui devient le secteur suivant).

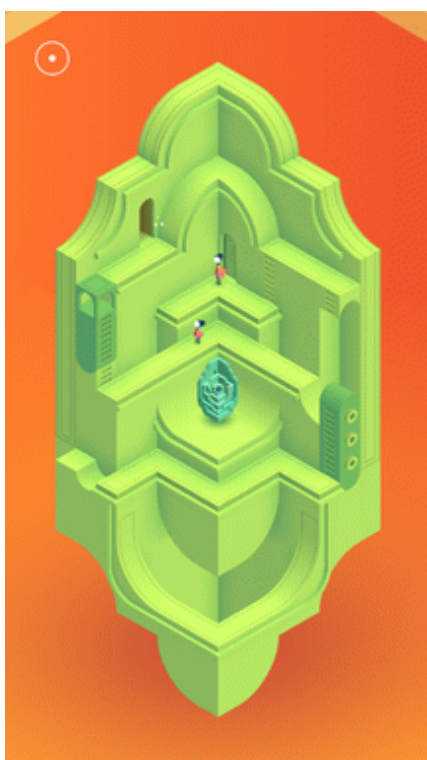


Secteur 2

La même silhouette disparaît par la porte centrale.

Placer Ro juste au-dessus de la porte et faire tourner la structure avec l'escalier. Une fois que l'escalier est à droite, le descendre et aller au bout du chemin.

Tourner à nouveau la structure pour placer l'escalier vers le bas. Le chemin créé permet à Ro de rejoindre la porte (zoom sur l'élément central qui devient le secteur suivant).



Secteur 3

La petite silhouette reste cette fois immobile.

Monter l'échelle sur la droite et remonter le bloc mobile de droite portant lui-même une échelle (la petite silhouette va se placer au sommet de l'autre bloc mobile, qui s'est abaissé). Descendre quelques marches sur le bloc mobile de droite et faire coulisser le bloc vers le bas (la petite silhouette atteint la porte à l'opposé et y disparaît).

Rejoindre le bout du chemin et redescendre le bloc mobile de gauche. Monter quelques marches puis remonter le bloc. Redescendre sur la corniche en contrebas puis descendre complètement le bloc pour se placer sur son sommet. Remonter le bloc et rejoindre la porte (zoom sur l'élément central qui devient le secteur suivant).



Secteur 4

Ro aperçoit sa silhouette d'enfant suivant la silhouette de sa mère à travers une porte.

Activer le bouton de droite au bas de l'escalier (le bloc pivote). Activer l'autre bouton (le bloc pivote, Ro se retrouve la tête en bas et un autre bloc coulisse sur la gauche, formant un chemin vers la porte de sortie). Rejoindre la sortie (zoom sur l'élément central qui devient le secteur suivant).

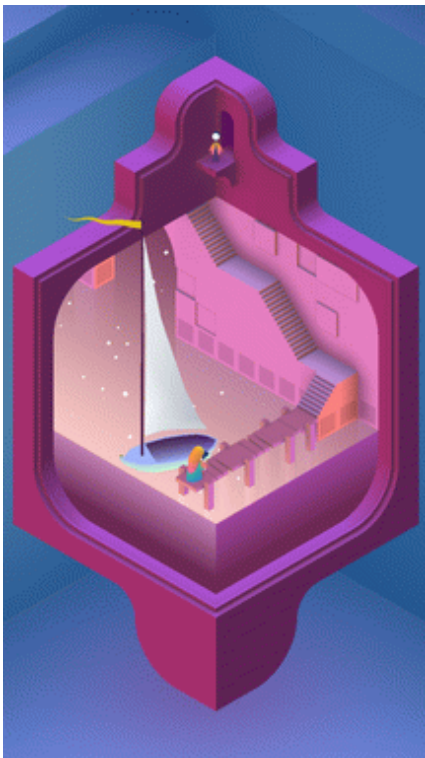


Secteur 5

Monter les marches jusqu'au sommet puis tourner l'élément rotatif de droite (moulinet). Redescendre les marches et aller jusqu'au bout du chemin sur la gauche.

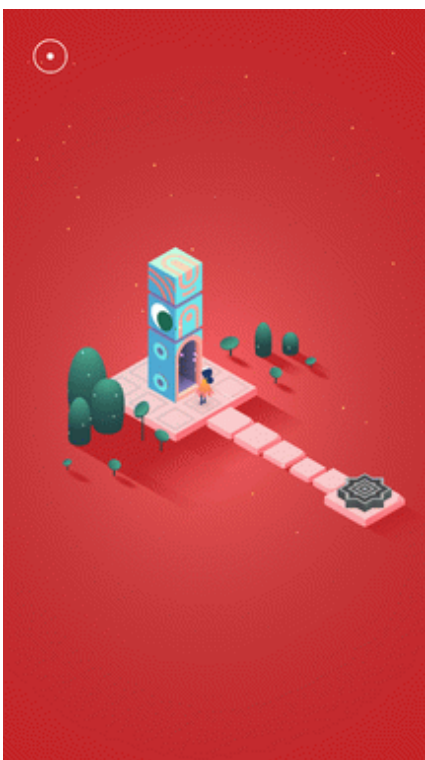
Utiliser le même moulinet pour tourner l'élément rotatif de gauche puis monter les marches pour activer le bouton (le bloc pivote). Tourner l'élément rotatif puis redescendre les marches et rejoindre le bas de la structure. Remonter par la droite puis tourner l'élément rotatif de droite.

Monter les marches menant vers la droite puis pivoter à nouveau l'élément rotatif pour créer une longue échelle ininterrompue vers la gauche. Descendre cette échelle et rejoindre la sortie (zoom sur l'élément central qui devient le secteur suivant).



Secteur 6

Ro aperçoit le quai où elle a laissé sa fille mais, cette fois, c'est elle-même qu'elle revoit petite, au moment où elle monte dans un bateau et quitte sa mère (zoom arrière général)



Secteur 7

Ro ressort du totem. La guider vers la plateforme finale.



Chapitre 10 - LE JARDIN BOTANIQUE



Secteur 1

Déplacer le totem vers la droite pour que Ro puisse entrer à l'intérieur (elle ressort par l'autre porte à bordure rouge). Décaler le totem vers la gauche pour que Ro puisse monter dessus puis placer le totem contre la tour et sortir par la porte du haut.



Secteur 2

Monter l'escalier et faire pivoter la croix centrale pour placer le totem sur sa branche du haut. Faire à nouveau pivoter la croix pour que le totem forme un pont vers Ro.

Rejoindre la corniche en passant par le totem. Redresser le totem et le faire glisser complètement à droite. Amener Ro devant le totem par l'échelle pour qu'elle y entre (elle ressort par l'autre porte à bordure rouge).

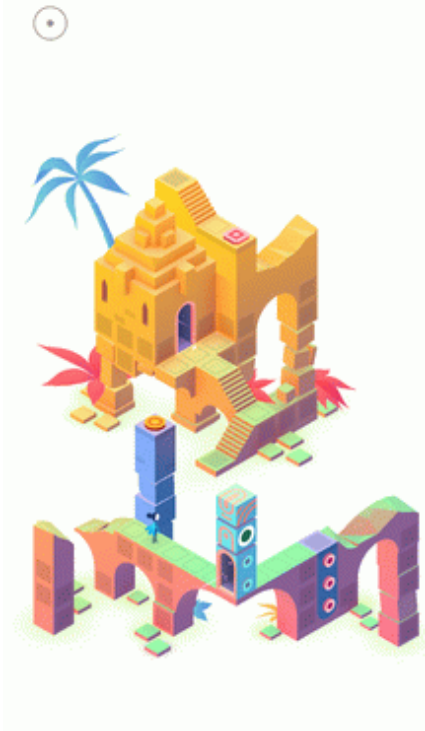
Replacer le totem sur la croix centrale et pivoter le tout vers la droite pour reformer un pont. Faire repasser la porte à Ro (elle sort par le totem au pied d'un escalier) et la guider au bout du chemin, à gauche de la croix centrale. Tourner la croix de 180° pour former avec le totem un pont vers la tour au sommet de la structure et rejoindre la porte de la tour.



Secteur 3

Faire entrer Ro dans le totem (elle ressort par l'autre porte à bordure rouge). Placer le totem au bas des 2 escaliers que Ro doit descendre pour se placer sur lui. Faire coulisser le totem vers la gauche pour que Ro puisse activer le bouton (la colonne où elle se trouve s'élève et un bloc portant un bouton tourne de 90°).

Déplacer le totem vers la droite, sur le bloc coulissant verticalement et monter l'ensemble pour pouvoir faire glisser le totem au sommet de l'escalier. Guider Ro vers la porte à bordure rouge (elle ressort par le totem sur le bloc tournant) et activer l'autre bouton (Ro et le totem s'élèvent ensemble).

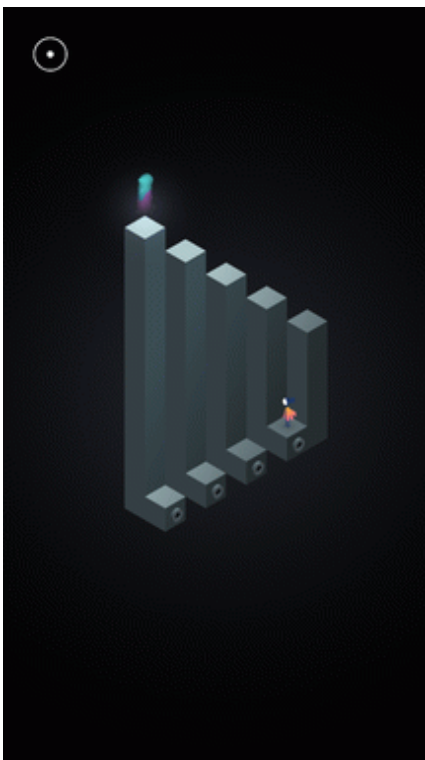


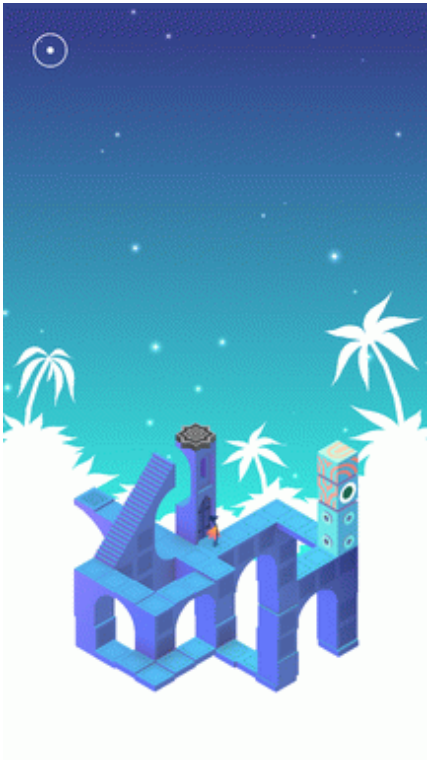
Secteur 4

Remonter les 4 blocs mobiles pour former un chemin jusqu'au personnage mystérieux et le rejoindre.

« Dans notre hâte de regarder l'avenir, nous oublions trop souvent le passé. Mais le temps est immuable et tandis qu'il passe, ton but reste inchangé. Nos monuments ne sont pas achevés et nous comptons sur toi pour terminer notre oeuvre ».

La silhouette disparaît (noir).



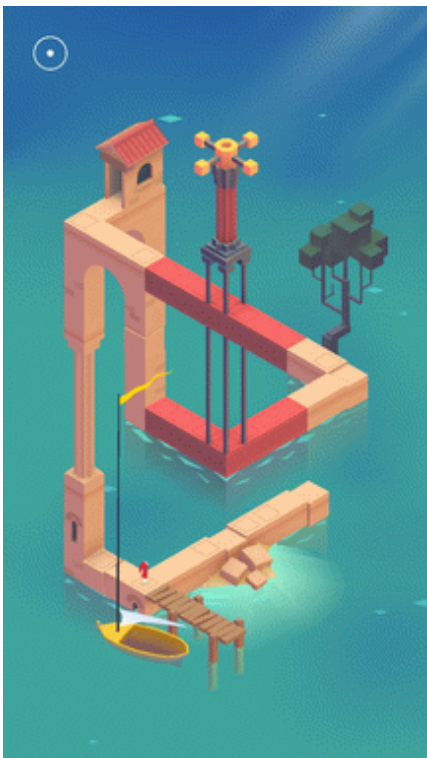


Secteur 5

Placer Ro sur l'escalier, placer le totem au bout de l'escalier pour le prolonger et rejoindre la plateforme finale par ce chemin.

Pendant ce temps, la fille de Ro sillonne la mer dans le bateau.

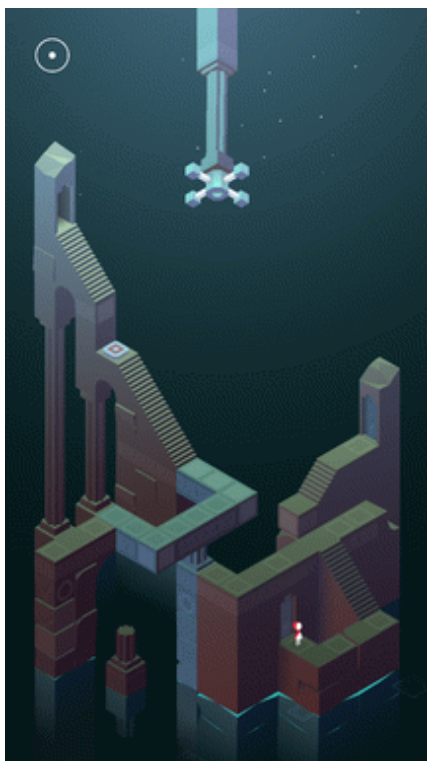
Chapitre 11 - L'ACADEMIE



Secteur 1

La fille de Ro devient le personnage principal.

Tourner le double pont mobile pour rejoindre l'arbre sur la droite, puis tourner à nouveau le pont pour rejoindre la sortie.

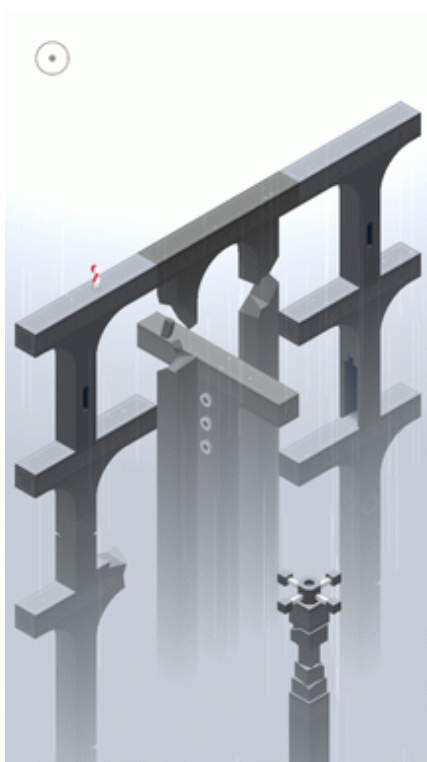


Secteur 2

Monter l'escalier et tourner le pont articulé (moulinet) pour rejoindre le bas de l'escalier proche, vers la porte fermée. Tourner à nouveau le pont pour aller rejoindre le cul-de-sac sur la gauche. Le tourner une 3ème fois pour qu'il prenne une forme en U et monter l'escalier pour activer le bouton (une structure avec de nombreux escalier apparaît du côté droit).

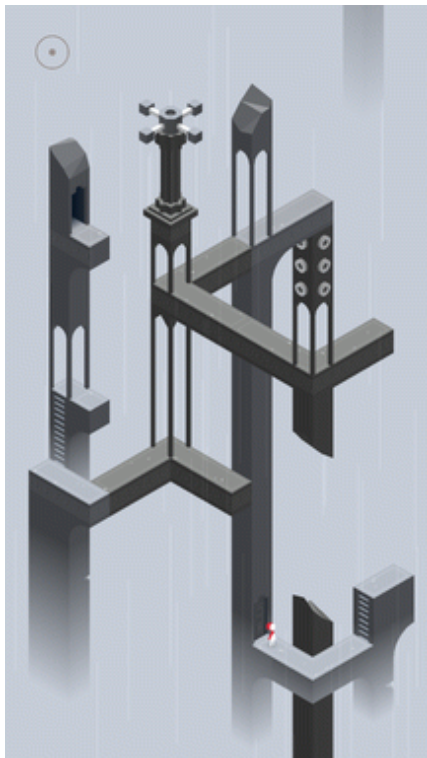
Tourner à nouveau le pont pour qu'il prenne une forme en U et rejoindre le cul-de-sac sur la gauche. Le tourner à nouveau pour rejoindre les escaliers de droite et activer le bouton (le pont s'élève et révèle une sortie, la sortie en haut à droite s'ouvre aussi).

Tourner le pont pour former un chemin entre sa porte et la sortie en haut à gauche. Rejoindre la porte en haut à droite (la fille de Ro ressort par la porte du pont). Rejoindre la sortie en haut à gauche.



Secteur 3

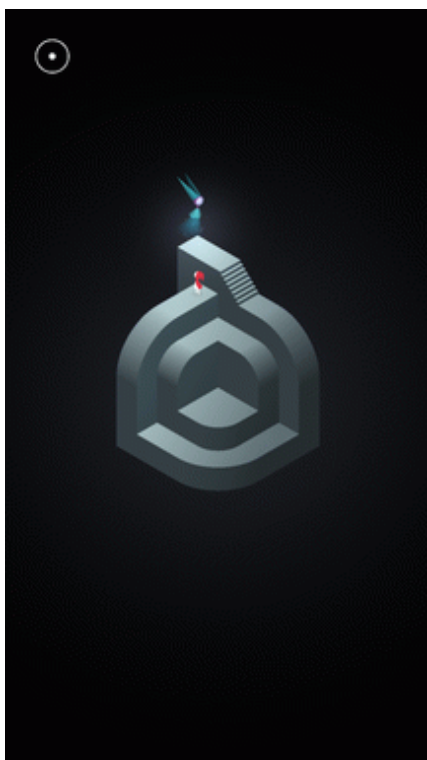
Abaissier les blocs au centre et faire tourner le sommet (moulinet) pour rejoindre la structure de droite. Remonter les blocs et mes tourner pour traverser en ligne droite vers la structure de gauche. Tourner les blocs pour rejoindre la structure de droite au niveau de la sortie et la prendre.



Secteur 4

Monter l'échelle puis abaisser et tourner (moulinet) le bloc coulissant verticalement sur la droite pour faire monter la fille de Ro dessus. Faire remonter le bloc pour créer un chemin vers l'échelle de gauche et la descendre.

Tourner les blocs et abaisser celui de droite pour le rejoindre. Le remonter ensuite et rejoindre le sommet de la structure. Tourner les blocs pour former un chemin vers la sortie et la prendre

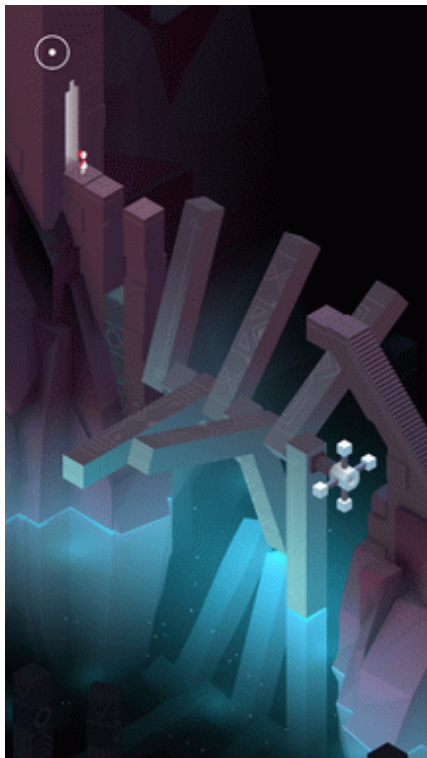


Secteur 5

Parcourir le pourtour de la structure (qui pivote) pour rejoindre le personnage mystérieux.

« Cela fait des éons que nous attendons qu'un digne successeur reprenne notre flambeau. Elle t'a transmis beaucoup de connaissances. Mais il te reste des choses à apprendre. Le chemin sera difficile mais souviens-toi : nous sommes également passés par là ».

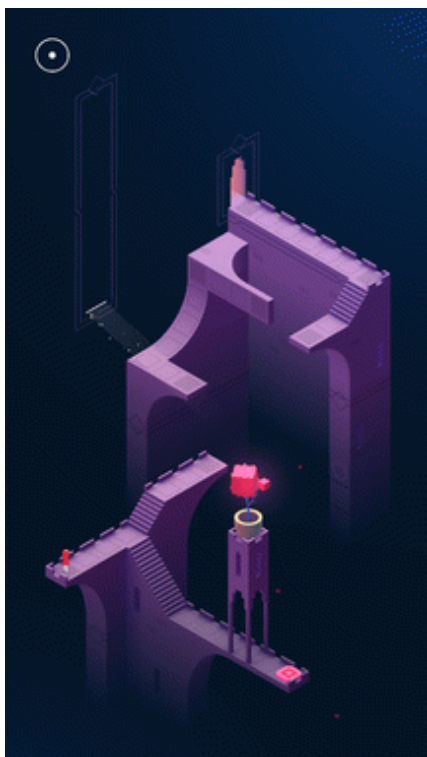
La silhouette disparaît (noir).



Secteur 6

Tourner le moulinet pour reconstituer le chemin et descendre l'escalier pour rejoindre la plateforme finale.

Chapitre 12 - LE VERGER

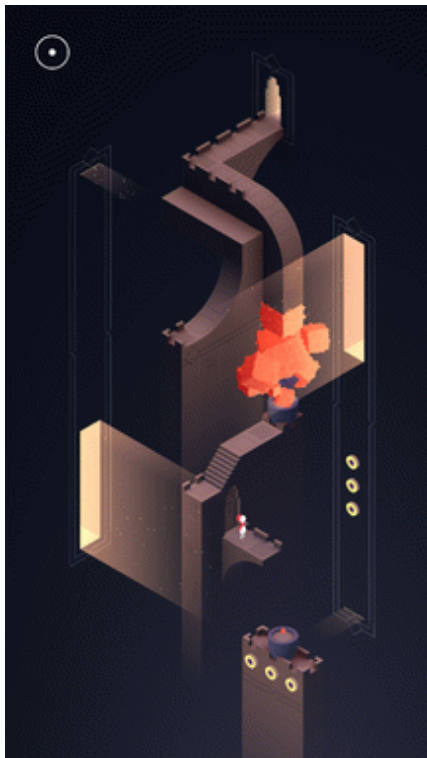


Secteur 1

Activer le bouton au pied de l'escalier de droite (une lucarne s'ouvre, laisse pénétrer la lumière et fait grandir l'arbre, son ouverture devient ensuite réglable).

Aller vers l'arbre, réduire légèrement la lumière pour que le feuillage forme un cube accessible au bout de la passerelle. Monter dessus puis augmenter la lumière pour rejoindre la passerelle courbée sur la gauche.

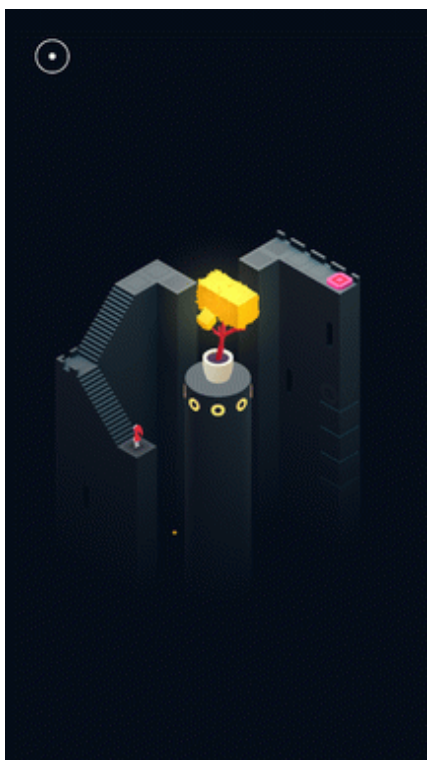
Aller à l'extrémité droite de la passerelle courbée et augmenter la lumière pour monter dans le feuillage. Réduire légèrement la lumière pour accéder à la dernière plateforme puis monter l'escalier et rejoindre la sortie.



Secteur 2

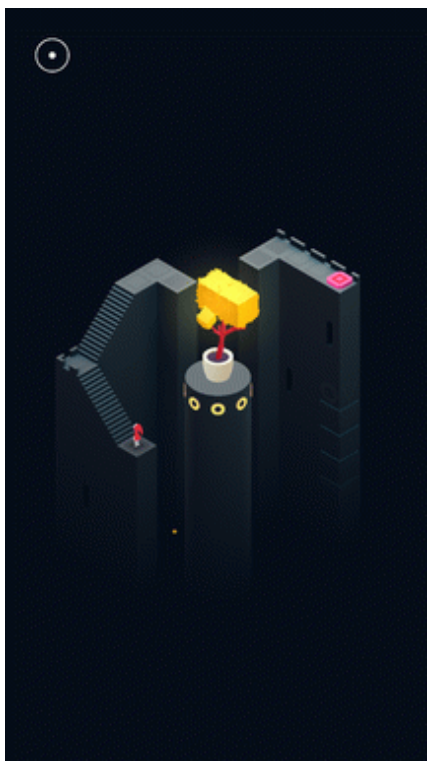
Eclairer le pot en bas à droite (lucarne droite réglable) pour monter sur le feuillage de l'arbre. Réduire la lumière puis coulisser le bloc du pot vers la gauche, dans l'autre faisceau de lumière. Monter l'escalier et aller au bout du chemin.

Manoeuvrer le bloc coulissant du premier arbre pour rejoindre le bas du bloc au chemin courbé et aller à son extrémité gauche. Ramener le pot du haut vers la gauche et l'éclairer. Monter dans le feuillage puis ramener le pot vers la droite et l'éclairer. Rejoindre la sortie au sommet de la structure.



Secteur 3

Activer le bouton du bas (le pot remonte et le feuillage de l'arbre prolonge le chemin). Monter l'escalier et activer le bouton du haut (la structure se transforme, le bloc du pot devient rotatif).



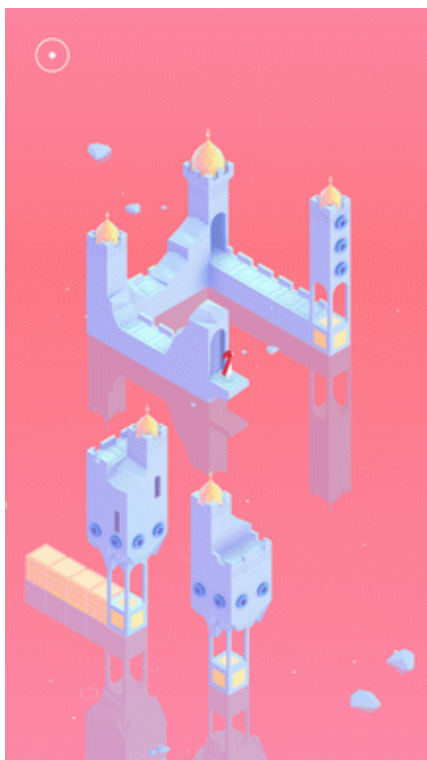
Secteur 4

Monter les 2 escaliers et abaisser le bloc coulissant verticalement pour monter dessus. Relever le bloc à fond et tourner l'arbre pour monter dans son feuillage.

Tourner l'arbre de 180° et abaisser le bloc coulissant (le bloc opposé remonte et prolonge le chemin jusqu'à une porte). Rejoindre la porte (la fille de Ro se retrouve au sommet de la structure).

Tourner l'arbre pour monter dans son feuillage et le tourner à nouveau pour activer le bouton (l'arbre s'élève et son feuillage s'agrandit). Tourner l'arbre pour révéler une porte dans son feuillage et la prendre.

Chapitre 13 - LA CITE ENGLOUTIE



Secteur 1

Tourner la tourelle de gauche de 180° pour entraîner en rotation la passerelle orange. Tourner l'autre tourelle pour prolonger le chemin de la fille de Ro.

Monter sur la passerelle et utiliser les rotations des 2 tourelles pour rejoindre la sortie en haut à gauche (une partie de la structure s'enfonce dans l'eau, une autre construction sort de l'eau un peu plus loin).

Abaisser le bloc coulissant verticalement et utiliser les rotations des 2 tourelles précédentes pour « attacher » la passerelle jaune au bloc coulissant puis remonter l'ensemble pour prolonger le chemin vers la sortie et la prendre.



Secteur 2

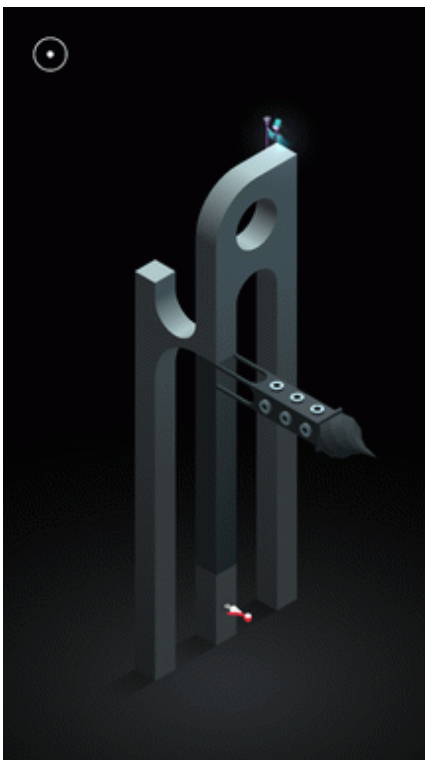
Descendre les escaliers et tourner la passerelle jaune à l'horizontale avec la poulie la plus proche. Monter dessus puis tourner la poulie pour orienter la passerelle vers le bas.

Tourner l'axe suivant en bas à gauche pour remettre la passerelle à l'horizontale en prolongeant le chemin et activer le bouton (l'extrémité du chemin devient une passerelle mobile).

Replacer la première passerelle à la verticale puis à l'horizontale à l'aide de la 1ère poulie, de manière à la prolonger avec l'élément où se trouve la fille de Ro (une tourelle orientable apparaît).

Orienter cette passerelle prolongée vers le haut à l'aide de la 1ère poulie et monter jusque sur l'élément solide de l'axe de la 3ème poulie. Remonter la passerelle à l'horizontale à l'aide de la 2ème poulie puis tourner de 180° la 3ème poulie en entraînant la fille de Ro. Replacer la passerelle en position verticale (2ème poulie) puis à l'horizontale (à l'aide de la 3ème poulie) pour prolonger la chemin.

Avancer au bout de la passerelle et tourner la tourelle pour rejoindre la sortie.

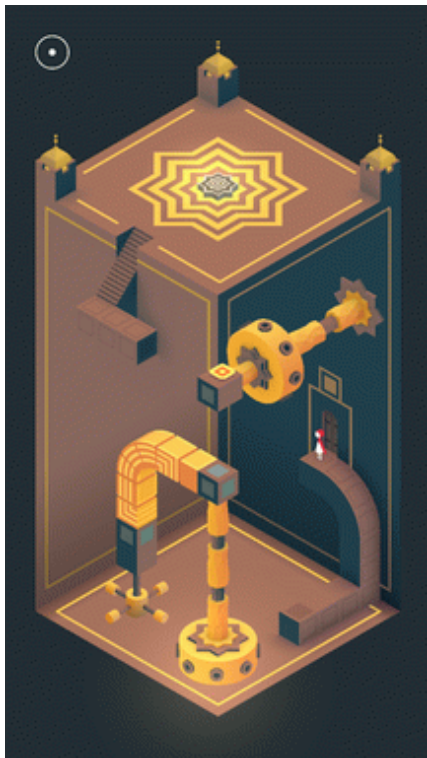


Secteur 3

Emmener la tourelle orientable vers la gauche pour torsader la colonne et monter rejoindre le personnage mystérieux.

« Tu as tellement grandi. Et même si une leçon arrive à son terme, il en reste encore bien d'autres. Nos esprits ne connaissent pas le repos. Lorsque tu auras rempli ta promesse, nous serons prêts pour ton retour.

La silhouette disparaît (noir).



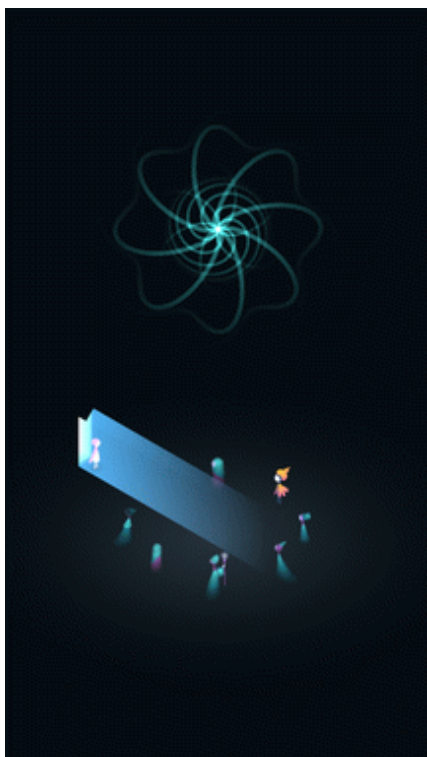
Secteur 4

Tourner de 180° l'axe du bas portant la passerelle mobile courbe pour prolonger le chemin. Rejoindre le sommet de la colonne et tourner l'axe de 180° pour raccrocher la passerelle courbe à l'axe du moulinet.

Faire tourner la passerelle (moulinet) pour raccorder l'axe horizontal et tourner ce dernier axe pour mettre la passerelle à l'horizontale et prolonger le chemin.

Avancer jusqu'à l'axe horizontal (qui coulisse). Tourner la passerelle de 180° et rejoindre la plateforme finale.

Chapitre 14 - MIRADOR



Secteur 1 (retrouvailles)

La fille de Ro retrouve sa mère, au milieu d'une assemblée formée de tous les mystérieux personnages rencontrés dans les chapitres précédents.

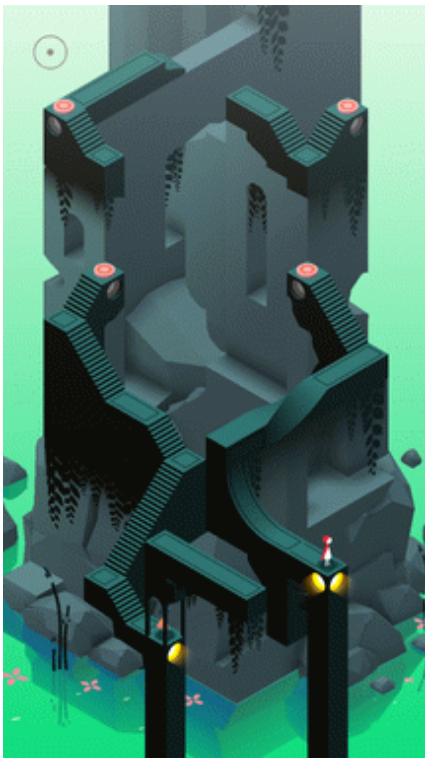


Secteur 2

Ro et sa fille peuvent maintenant être guidées séparément.

Les amener chacune au sommet leur escalier (un rocher émerge au milieu de l'eau, permettant de faire tourner l'ensemble du décor).

Retourner le décor de 180° pour prolonger le chemin de Ro et aller au bout. Tourner le décor pour placer la fille de Ro en bas à droite et monter sur le bloc à côté de l'escalier. Tourner le décor de 180° et avancer sur la colonne suivante. Guider également Ro au bout de son propre chemin. Tourner une dernière fois le décor pour que chaque personnage active un bouton (2 lumières s'allument, Ro et sa fille s'élèvent).



Secteur 3

Guider chaque personnage pour activer les 2 boutons (2 lampes s'allument, une passerelle coulissante apparaît).

Faire traverser la fille de Ro pour activer le bouton suivant. Remonter la plateforme et faire traverser Ro pour activer l'autre bouton (2 lampes s'allument et un bloc pivote, révélant une sortie commune). Guider Ro et sa fille vers la sortie.



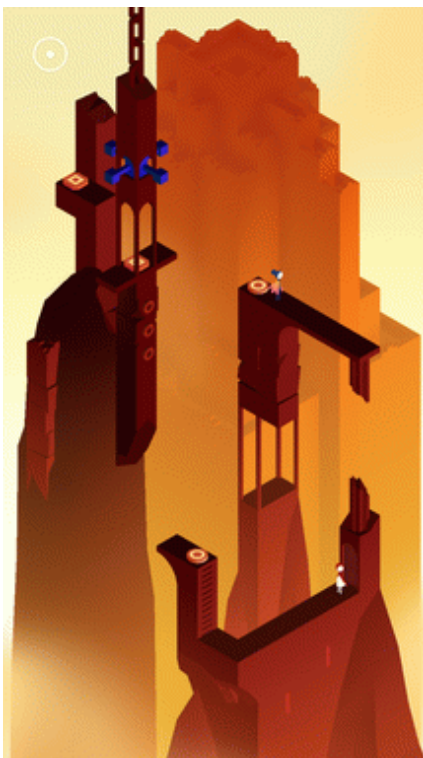
Secteur 4

La fille de Ro apparaît dans une structure tournante à fond rose-orange (mobile par sa base). Aller au bout du chemin et tourner la structure de 180°.

Ro apparaît de l'autre côté de la structure, à fond bleu. Tourner la structure vers la gauche et avancer sur le bloc suivant. Tourner la structure de 180° et avancer sur le bloc suivant. Tourner la structure vers la droite et activer le bouton (un bloc mobile vertical est créé du côté de la fille de Ro).

Retourner du côté de la fille de Ro, monter sur le bloc mobile et le monter. Tourner la structure vers la gauche et sortir par la porte.

Retourner du côté de Ro en l'orientant vers le haut, du côté des arbres. Rejoindre l'extrémité gauche du chemin, sur un bloc de couleur différente. Redescendre le bloc mobile du côté de sa fille (Ro remonte sur son bloc). Après avoir orienté la structure, sortir par la porte en hauteur.



Secteur 5

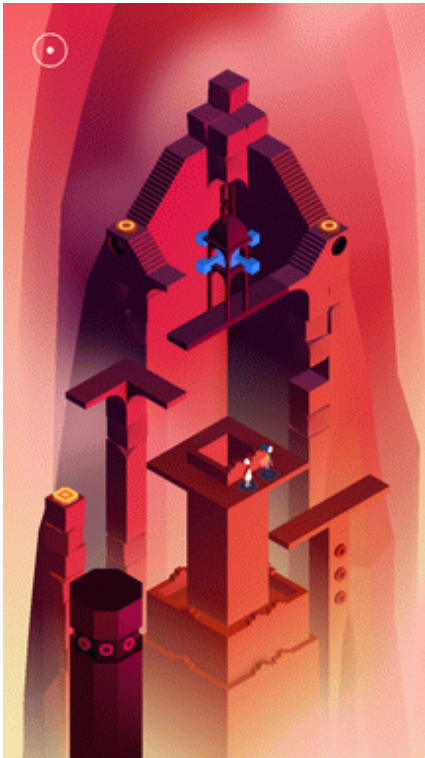
Ro et sa fille arrivent par 2 portes différentes.

Guider Ro sur le bouton à activer (le bloc où se trouve sa fille remonte) et sa fille sur le sien au sommet de l'échelle (un bloc portant un bouton s'abaisse).

Abaisser la colonne mobile et la tourner avec le moulinet. Avancer la fille de Ro sur le bouton porté par la colonne (l'autre bloc remonte et le bloc où se trouve Ro pivote de 180°).

Ramener la fille de Ro sur le bouton précédent (le bloc de gauche remonte). Remonter la colonne mobile et la tourner pour prolonger le chemin de Ro et activer le bouton de gauche (la structure se modifie, la montagne tourne pour révéler une sortie sur la droite, accessible par 2 échelles).

Guider Ro et sa fille vers la sortie unique.



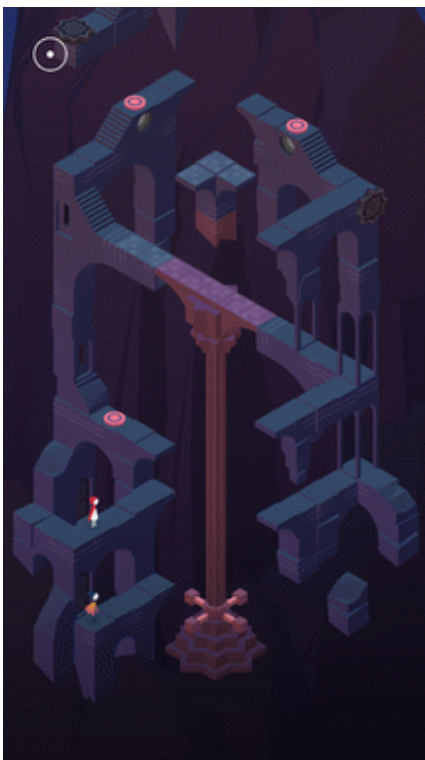
Secteur 6

Ro et sa fille arrivent par 2 portes voisines, qui disparaissent après quelques secondes.

Monter la passerelle de droite (les blocs de Ro et sa fille se séparent) et guider Ro sur le bouton de gauche (un bloc s'abaisse la colonne mobile de droite pivote). Placer la fille de Ro sur la colonne mobile de droite et l'abaisser (Ro remonte sur sa propre colonne, qui devient rotative).

Tourner la colonne octogonale pour faire tourner la colonne de Ro et prolonger son chemin. Activer le bouton suivant (une lumière s'allume). Remonter la colonne de la fille de Ro pour prolonger son chemin et activer l'autre bouton (2 sorties apparaissent au sommet de la structure).

Guider Ro et sa fille chacune vers leur sortie.



Secteur 7

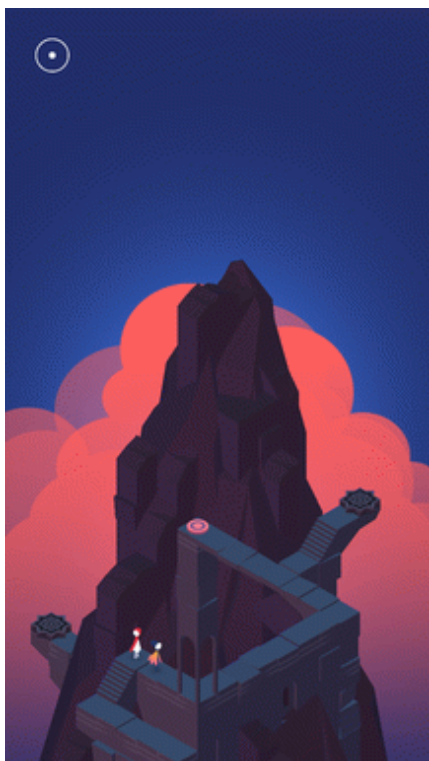
Ro et sa fille arrivent par 2 portes différentes.

La passerelle centrale peut monter ou descendre en tournant (moulinet). L'abaisser à l'étage de Ro et traverser de l'autre côté. La remonter au niveau de sa fille et faire la même chose.

Redescendre la passerelle à angle droit au niveau de Ro et traverser sans activer le bouton sur la gauche. Remonter la passerelle vers la fille de Ro et traverser vers la gauche en restant proche de la passerelle.

Guider Ro sur le bouton à activer sur sa gauche (le bloc où se trouve sa fille tourne et s'abaisse). Placer la passerelle pour faire traverser sa fille du côté droit et actionner le bouton suivant (une partie de la structure gauche s'abaisse).

Placer la passerelle pour faire traverser Ro du côté droit. Replacer la passerelle au bout de son chemin pour aller activer le bouton suivant (Ro et sa fille se rejoignent sur un bloc mobile qui s'élève vers une autre structure).



Secteur 8

Ecarter Ro vers la petite plateforme octogonale de droite et sa fille sur le bouton suivant (la colonne centrale devient mobile). Elever la colonne et guider la fille de Ro vers la plateforme finale.

Des formes multicolores célèbrent sa réussite.