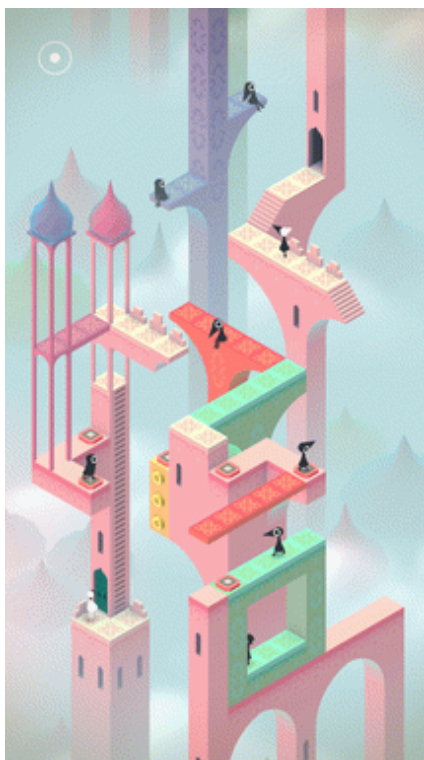


MONUMENT VALLEY : FORGOTTEN SHORES

ustwo games (2014)



document par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Découpage du jeu	2
Conditions d'utilisation	2
2. DETAIL DU PARCOURS	3
Appendice 1 - L'ABIME	3
Appendice 2 - LE LAC DU SERPENT	5
Appendice 3 - LE VOLEUR	6
Appendice 4 : LA COUR DE LA TRANQUILLITE	9
Appendice 5 - LES CHUTES PERDUES	11
Appendice 6 - LA CITADELLE DE LA TROMPERIE	13
Appendice 7 - L'OUBLIETTE	15
Appendice 8 - NOCTURNE	21



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse aux joueurs ayant un minimum de pratique sur **Monument Valley : Forgotten Shores** et **Monument Valley**. 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 : Forgotten Shores 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. Chaque chapitre 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 :

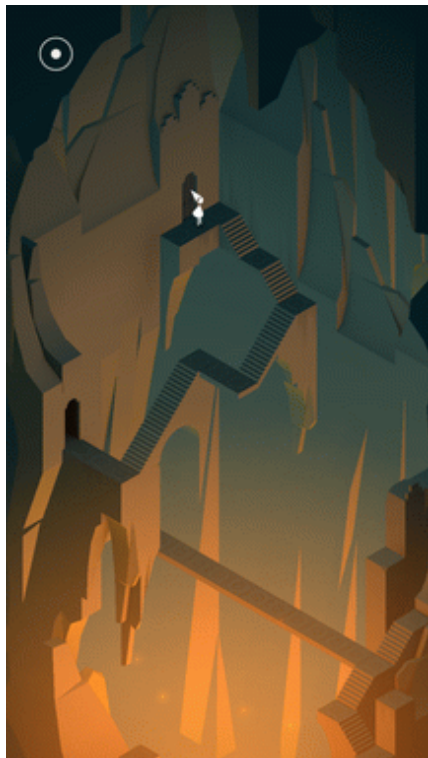
[JEUX ANDROID / MONUMENT VALLEY : FORGOTTEN SHORES / DOCUMENTS](#)

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

Appendice 1 - L'ABIME



Secteur 1

Descendre les escaliers vers la porte. Au dernier escalier, le surplomb conduisant à la porte s'affaisse un peu plus bas, interdisant son accès. Traverser la passerelle (qui s'effondre derrière Ida) et descendre les escaliers jusqu'au téléphérique (des escaliers s'affaissent en raccourcissant le chemin). Faire coulisser le téléphérique vers la droite et monter dessus. Faire glisser le téléphérique vers la gauche (reliefs ronds) pour traverser le gouffre. Descendre les 2 escaliers puis monter sur la plateforme inférieure du téléphérique et retraverser le gouffre dans l'autre sens.

Continuer à descendre et traverser le pont (la 1^{ère} arche s'effondre). Commencer à descendre vers la porte au pied du pilier du pont. Une colonne où parvient Ida bascule à l'horizontale et bloque la porte. Monter le long du pilier du pont. La partie centrale du pont bascule et s'affaisse en plusieurs étapes, entraînant Ida. Descendre les derniers escaliers jusqu'à la passerelle au-dessus de la lave. Elle s'effondre et le dernier tronçon s'enfonce peu à peu dans la lave avec Ida.

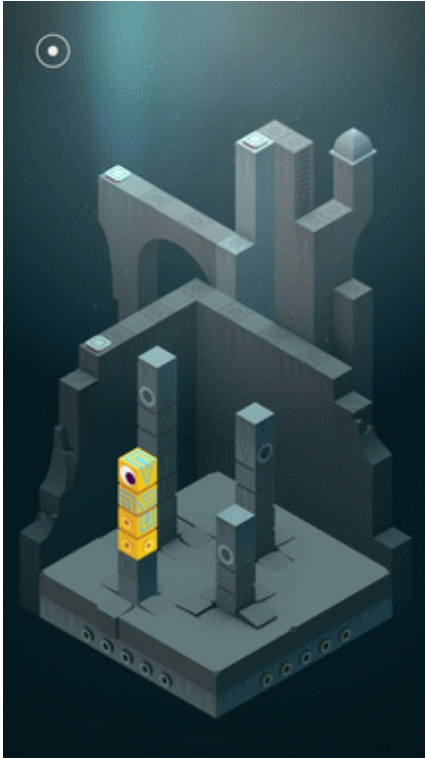
Finalement, le dernier bloc surnage. Le totem sort de la lave avec plusieurs blocs formant un chemin. Faire glisser le totem à l'extrémité droite du chemin et placer Ida dessus. Des blocs voisins d'écroulent et révèlent un bouton à l'autre bout du chemin. Faire glisser le totem dessus pour l'activer. Le totem s'élève sur une longue colonne mobile vers une autre construction.



Secteur 2

Faire glisser le totem pour qu'Ida puisse rejoindre et actionner le bouton le plus proche. Un élément pivotant vient s'ajouter à la construction. Le tourner de 90° à l'aide du moulinet, le traverser puis descendre l'échelle et se placer sur le bloc le plus bas. Tourner à nouveau l'élément pivotant et le traverser pour aller actionner le bouton placé au sommet de l'escalier de gauche. Un bloc s'abaisse sur la droite. Y amener le totem puis déplacer Ida dans l'escalier. Le bloc remonte avec le totem.

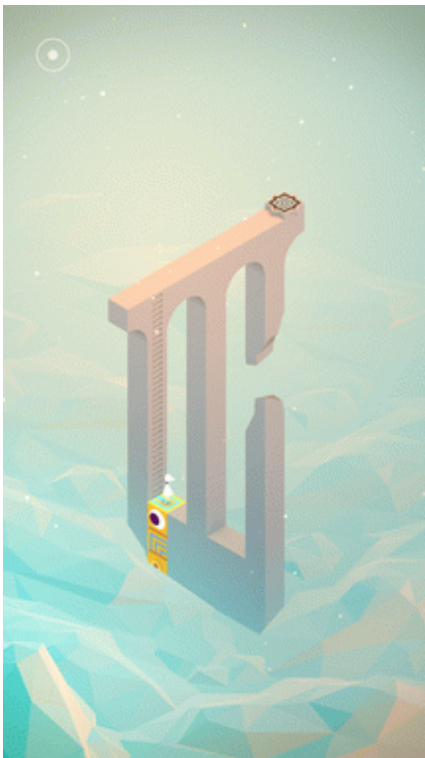
Faire glisser le totem sur l'élément pivotant puis tourner le tout de 180°. Faire ensuite glisser le totem sur le dernier bouton pour l'activer. Une cabine équipée d'une porte complète la construction. Entrer dans la cabine, qui se retourne en révélant un nouveau bouton. Glisser le totem sur le bouton pour l'activer. L'ensemble cabine+totem s'élève vers une autre construction.



Secteur 3

Le totem dépasse d'une plateforme carrée pivotante (reliefs ronds près de sa base) d'où émergent 3 autres totems gris. Tourner la plateforme de 90° vers la gauche. Le totem jaune peut glisser sur le plus petit des autres totems. Tourner à nouveau la plateforme vers la gauche. Le totem jaune peut glisser sur le totem suivant. Répéter l'opération pour glisser le totem jaune sur le plus grand des 3 autres totems. Tourner la plateforme de 180° et faire glisser le totem sur le bouton au bout du chemin à gauche. Une cabine se retourne et Ida en sort.

Monter l'échelle pour activer le bouton suivant. Le bloc coulisse verticalement. Placer le totem sur sa marche la plus basse et placer Ida dessus. Le bloc remonte avec le totem et Ida. Faire coulisser le totem sur le bouton de gauche pour l'activer. Le bloc s'élève avec le totem.

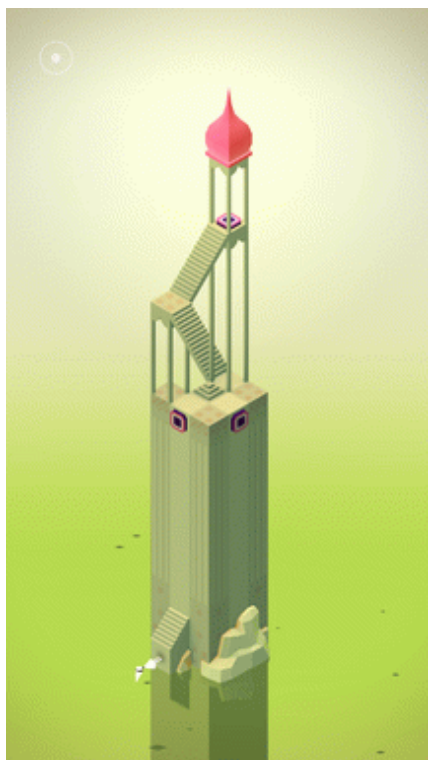


Secteur 4

Monter l'échelle pour rejoindre la plateforme finale.

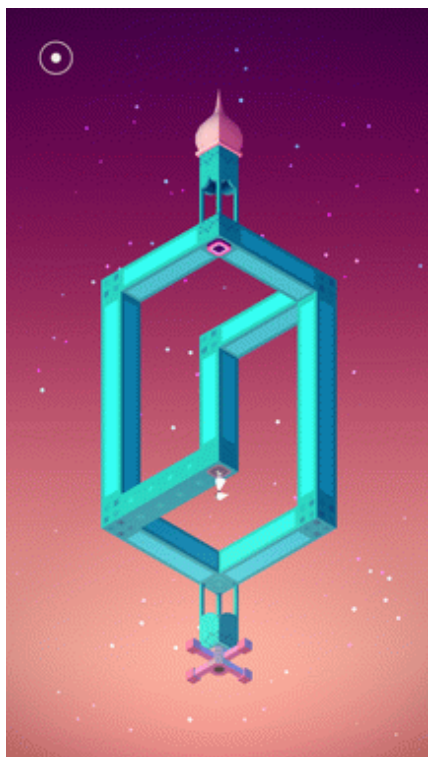


Appendice 2 - LE LAC DU SERPENT



Secteur 1

Monter activer le bouton de gauche. Des reliefs ronds apparaissent au pied de la construction, permettant de vriller sa base de 90° dans un sens ou dans l'autre. Revenir sur l'escalier initial et vriller la base de la construction vers la gauche puis monter activer le bouton de droite. La tour s'enfonce partiellement dans l'eau. Monter les escaliers pour actionner le dernier bouton. Le sommet de la tour s'abaisse sur Ida puis s'ouvre. Un bloc volant emmène Ida vers une autre construction.



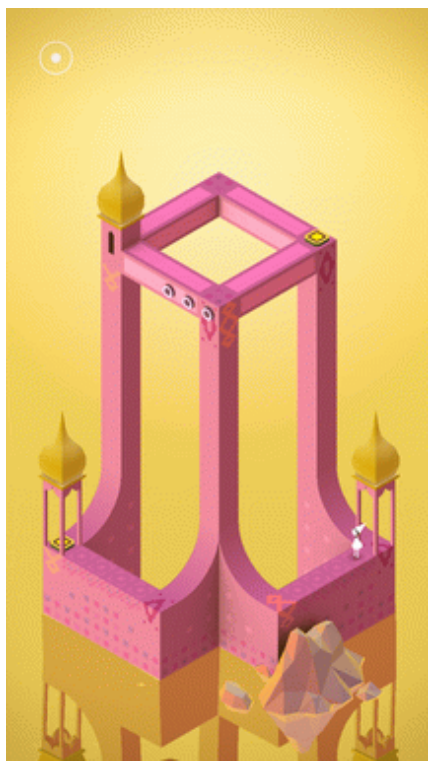
Secteur 2

Ida se retrouve la tête en bas sur une structure semblant à l'envers. Un moulinet à sa base permet de vriller les arêtes de la structure de 90° dans un sens ou dans l'autre.

Descendre au point le plus bas de la structure puis tourner le moulinet dans le sens horaire (vu d'en bas) pour vriller les arêtes. Rejoindre le cube formant l'angle inférieur droit de la structure. Dévriller les arêtes puis les vriller dans l'autre sens. Rejoindre le cube formant l'angle supérieur droit de la structure. Dévriller les arêtes et les vriller dans l'autre sens. Rejoindre et activer le bouton. Les arêtes se dévrillent et la structure se retourne.

Rejoindre le nouveau coin inférieur droit. Tourner le moulinet dans le sens horaire (vu d'en bas) pour vriller les arêtes. Rejoindre le cube proche du centre de la structure. Dévriller les arêtes et les vriller dans l'autre sens. Rejoindre la porte.

La structure pivote, se transforme et vient se superposer à une autre construction.



Secteur 3

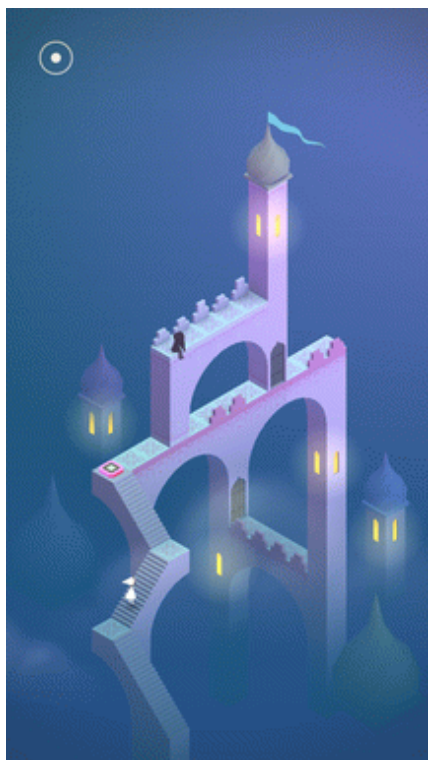
Une tourelle révèle une porte d'où sort Ida, avant de s'enfoncer. Le sommet de la structure comporte une tourelle et peut pivoter (reliefs ronds sur son pourtour).

Monter au sommet de la colonne de droite. Pivoter le sommet de la construction pour placer la tourelle vers la droite. Redescendre le long de la colonne centrale pour aller activer le bouton de gauche. Les colonnes et une arête se vrillent. Pivoter le sommet de la construction pour placer la tourelle vers le haut. Remonter le long de la colonne gauche torsadée puis aller actionner le bouton suivant. 2 éléments de la construction coulissent en révélant une porte.

Revenir au sommet de la colonne de gauche. Tourner le sommet de la construction pour placer la tourelle vers la gauche. Redescendre la colonne centrale vers le côté droit de la construction. Monter au sommet de la colonne droite. Tourner le sommet de la construction pour placer la tourelle vers le haut et redescendre la colonne centrale vers la porte.

Le décor se modifie et Ida ressort par une autre porte dans le reflet de la construction. Rejoindre la plateforme finale.

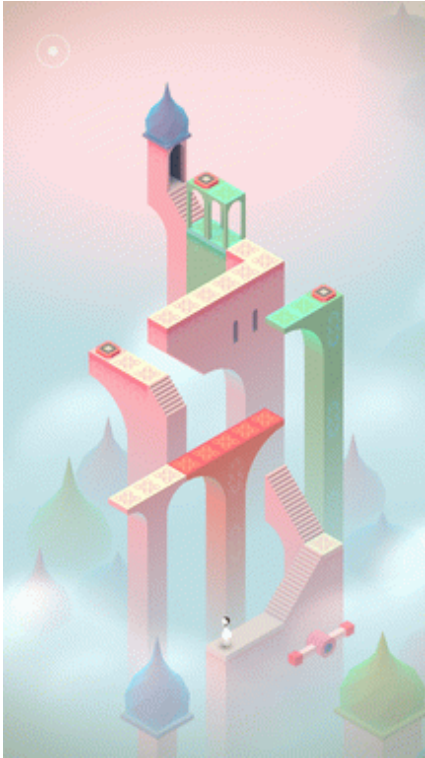
Appendice 3 - LE VOLEUR



Secteur 1

Activer le bouton en haut des escaliers. L'arche supérieure (où est assise une corneille endormie) pivote. Avancer vers la porte.

L'arche reprend brutalement sa place et précipite la corneille et Ida vers une autre construction.

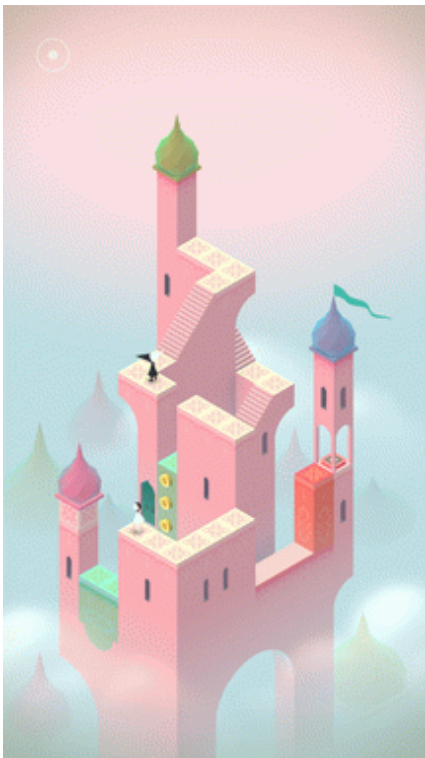


Secteur 2

Ida se réveille sans son chapeau. Tourner le moulinet sur la droite. Une colonne rouge s'élève sur la gauche, portant une corneille coiffée du chapeau d'Ida. Monter la colonne à la hauteur de celle d'à côté pour que le voleur de chapeau y poursuive sa route. Avec le même moulinet, abaisser alors la colonne rouge suivante pour que le voleur de chapeau y monte. Remonter alors cette colonne à la hauteur de la colonne verte suivante pour activer le bouton. La grande colonne rouge pivote.

L'abaisser avec le moulinet pour rejoindre et activer le bouton suivant. La colonne verte et un élément vert portant un bouton s'abaissent. Remonter la colonne rouge pour que le voleur de chapeau puisse activer le bouton près de la porte. Un escalier apparaît. Lorsque le voleur de chapeau est sur l'élément vert près de la porte. Déplacer Ida à côté du bouton. L'élément vert s'élève, libérant le chemin vers la porte. La rejoindre.

L'élément vert se déplace avec le voleur de chapeau, survole un autre secteur et rejoint une autre construction. Ida s'y trouve déjà.



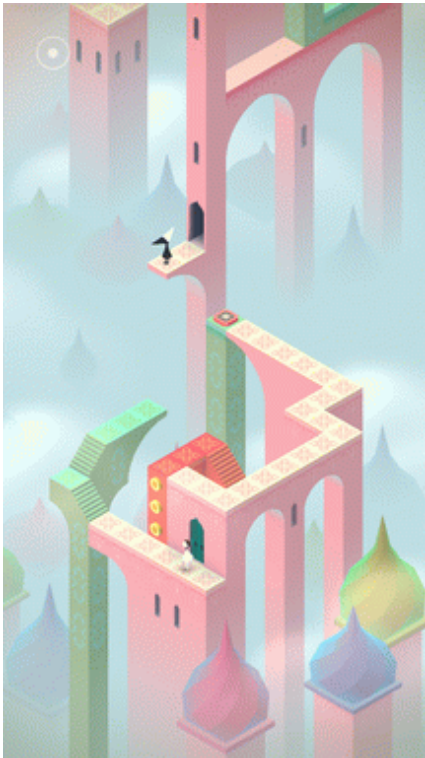
Secteur 3

Monter le bloc mobile vert (3 reliefs ronds) pour rapprocher le bloc rouge sur la droite. Monter dessus puis abaisser le bloc mobile vert pour déplacer à nouveau le bloc rouge et activer le bouton sous la tourelle. La coupole de gauche se soulève et révèle un bouton. Le bloc rouge se retourne pour devenir mobile verticalement.

Monter sur le bloc rouge puis remonter le bloc vert pour ramener le bloc rouge vers la gauche. Lorsque le voleur de chapeau s'éloigne vers la gauche, monter le bloc rouge et isoler Ida au sommet du petit escalier proche. Lorsque le voleur de chapeau revient, redescendre le bloc rouge au moment où il se trouve dessus.

Guider Ida au pied de la tour à la coupole verte. Lorsque le voleur de chapeau active le bouton de gauche (la tour à la coupole verte se retourne, révélant une porte), redescendre le bloc vert mobile pour l'immobiliser sur le bouton puis rejoindre la porte.

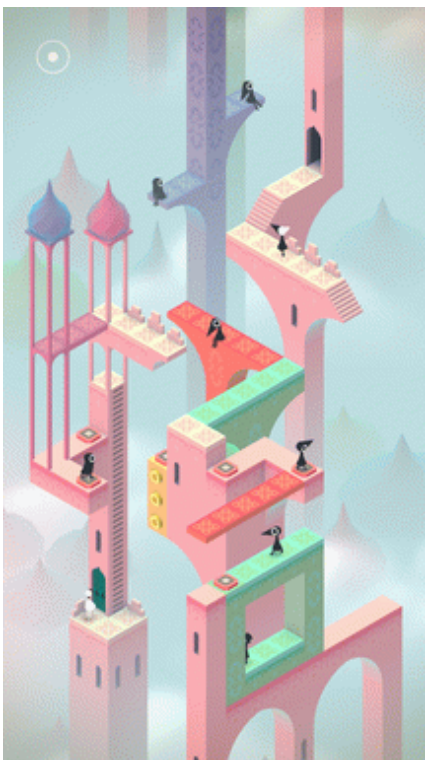
Une tour s'abat en projetant le voleur de chapeau sur une nouvelle construction où Ida se trouve déjà.



Secteur 4

Monter les escaliers verts sur la gauche puis monter le bloc-escalier rouge. Placer Ida dessus puis l'abaisser pour aller activer le bouton au bout du chemin. La colonne verte s'abaisse et les escaliers verts s'élèvent.

Remonter le bloc rouge et monter dessus au moment où le voleur de chapeau se trouve sur le bloc-escalier vert. Abaisser le bloc-escalier rouge puis placer Ida sur l'escalier pour laisser le voleur de chapeau partir au bout du chemin vers le bouton. Remonter le bloc rouge et remonter sur le bloc-escalier vert. Au moment où le voleur de chapeau atteint le bouton et redescend sur la colonne verte, le bloc-escalier vert monte et permet à Ida de rejoindre la porte.

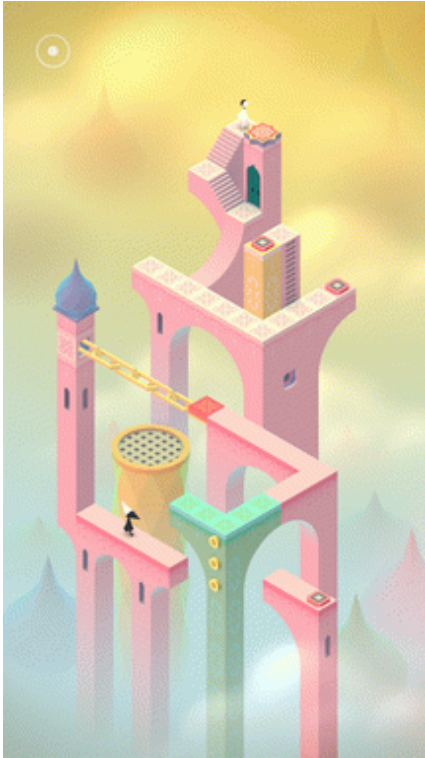


Secteur 5

Monter la longue échelle. Une corneille en contrebas active alternativement 2 boutons qui font pivoter une passerelle. Lorsque c'est possible, monter sur la passerelle puis rejoindre le chemin sous la coupole rose quand la passerelle pivote.

Une corneille est assise plus loin sur une colonne rouge pivotante. Lorsque c'est possible, monter sur cette colonne puis monter sur la colonne verte coulissante suivante. Lorsque c'est possible, descendre du côté gauche de la colonne puis monter le bloc-bouton jaune (3 reliefs ronds) et activer le bouton. Une colonne bleue s'abaisse vers le voleur de chapeau. Lorsqu'il se trouve dessus, déplacer Ida. Le voleur de chapeau remonte avec la colonne bleue en libérant le chemin.

Remonter sur la colonne verte coulissante, aller à son extrémité droite puis, lorsque c'est possible, aller au bout du chemin pour rejoindre la porte.



Secteur 6

Monter rejoindre la plateforme finale. Sans son chapeau, Ida ne peut pas terminer le niveau. Le paysage défile et dévoile une chaudière et le voleur de chapeau qui fait des allers-retours en contrebas.

Abaisser la colonne verte (3 reliefs ronds) pour que le voleur de chapeau y monte et aille activer le bouton sur la droite. Un escalier apparaît près d'Ida. Le descendre puis aller activer le bouton le plus à droite. Un moulinet apparaît.

Lorsque le voleur de chapeau est sur la colonne verte, la remonter pour lui faire rejoindre le plateau rouge. Une fois qu'il s'y trouve, tourner le moulinet pour déplacer le plateau à la verticale de la chaudière. Monter l'échelle pour activer l'autre bouton. La colonne descend et l'air chaud fait monter le chapeau dans les airs. Rejoindre l'extrémité gauche du chemin. Le chapeau retombe sur la tête d'Ida. Rejoindre alors la plateforme finale.

Appendice 4 - LA COUR DE LA TRANQUILLITE



Secteur 1

Un moulinet commande l'orientation du robinet au sommet de la construction.

Tourner le robinet en bas à gauche. L'eau abaisse un bloc qui prolonge le chemin. Monter l'escalier et atteindre le suivant. Tourner le robinet en bas à droite. Un bloc avec des colonnes s'abaisse. Placer Ida sous les colonnes puis tourner le robinet en haut à gauche. Le bloc-colonnes remonte et le bloc-porte suivant s'abaisse. Rejoindre la porte.



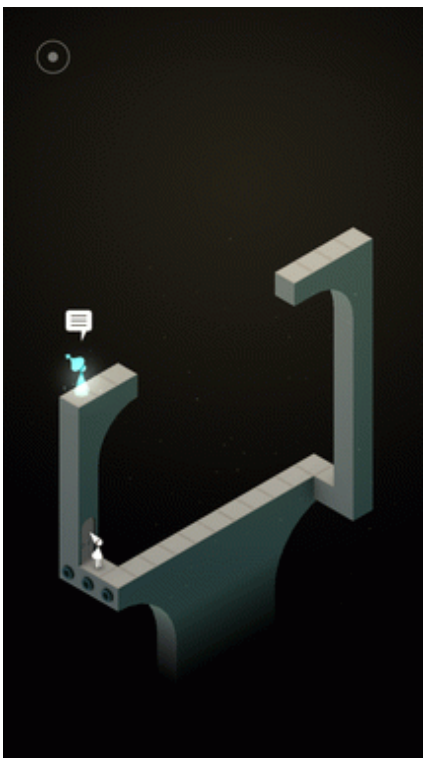
Secteur 2

La construction peut pivoter grâce à sa base mobile (reliefs ronds sur son pourtour). Rejoindre le chemin flottant puis pivoter la construction vers la droite et aller activer le bouton au pied de la cascade. Les 3 arrivées d'eau au sommet de la construction deviennent mobiles (2 reliefs ronds chacune).

Couper l'arrivée d'eau centrale en remontant le bloc. Le niveau de l'eau baisse. Pivoter la construction vers la droite puis aller activer le bouton à sa base. Un moulinet apparaît. Lui faire faire un demi-tour pour pivoter un bloc en T de l'autre côté et libérer le chemin.

Retourner activer les arrivées d'eau et en ouvrir 2. Le niveau de l'eau remonte. Pivoter la construction de 180° puis aller activer le bouton sur la gauche au sommet de la courte échelle. une petite plateforme s'élève sur la gauche.

Pivoter la construction de 180° puis retourner activer les arrivées d'eau et les ouvrir toutes les 3. Le niveau de l'eau monte. Tourner la construction de 180° puis rejoindre la porte à son sommet.



Secteur 3

Tourner la construction de 180° (reliefs ronds) puis monter la longue échelle. Tourner la construction pour prolonger le chemin jusqu'au personnage mystérieux et le rejoindre. Il s'adresse à Ida :

« Combien de monuments as-tu restaurés ? Combien t'en reste-t-il ? La princesse distraite confond le passé, le présent et le futur. Lorsque toute la géométrie sacrée sera redonnée, ta couronne devrait l'être aussi ».

Un bloc se soulève et révèle une porte. La rejoindre.



Secteur 4

Une grande roue à aubes commande la rotation de l'élément pivotant avec un pignon à sa base.

Descendre l'échelle et activer le bouton à sa base. Un moulinet apparaît sur un élément en L. s'en servir pour tourner cet élément avec les 2 branches vers la droite. Utiliser ce chemin (le moulinet s'escamote) pour aller activer l'autre bouton en contrebas. Un autre moulinet apparaît sur un élément en L similaire. L'orienter avec les 2 branches vers la gauche. retourner sur le bouton précédent et orienter l'élément en L avec ses 2 branches vers le haut. Le chemin pour l'écoulement de l'eau est fini.

Remonter l'échelle et activer le bouton près de la roue. L'eau coule et le système s'« autoalimente », en faisant tourner l'élément avec la petite coupole. La plateforme finale apparaît devant une porte au sommet de la tour.

Monter sur l'élément pivotant puis, après une rotation de 180°, rejoindre la porte au bout du chemin. Ida ressort devant la plateforme finale. La rejoindre.

Appendice 5 - LES CHUTES PERDUES



Secteur 1 (début)

Monter les 2 premières échelles et actionner le bouton. Le totem apparaît au sommet d'une longue colonne portant un bloc octogonal pivotant. Un moulinet apparaît sur l'autre rive.

Monter les 2 échelles suivantes. Faire glisser le totem sur le bloc pivotant et le faire tourner (moulinet) pour former un pont vers Ida. Prendre ce chemin et isoler Ida sur le bloc vert central. Tourner le totem pour former un pont vers la rive droite. Traverser puis monter l'échelle pour activer le bouton suivant. Le décor se modifie et une passerelle permet d'atteindre un autre bouton sur la gauche. Redresser le totem à la verticale puis le faire glisser pour activer le bouton de gauche. Il s'élève sur une colonne jusqu'à un pont.

Monter les 2 échelles suivantes et activer le bouton. Les 2 éléments suspendus au-dessus du pont inversent leur hauteur. Faire glisser le totem sur le bouton à l'extrémité droite du pont. Un bloc coulisse et révèle une porte. Faire coulisser le totem sur la partie grise du pont et rejoindre la porte. L'élément suspendu de gauche redescend mais est bloqué par le totem. Ida réapparaît sur une passerelle au-dessus du pont.

Guider Ida vers la porte de l'élément suspendu. Son sommet se retourne et il remonte alors que l'autre élément suspendu descend, prolongeant le chemin. Faire glisser le totem sur le bouton au bout du pont. Il s'élève sur une haute colonne et retrouve Ida plus haut le long de la cascade.



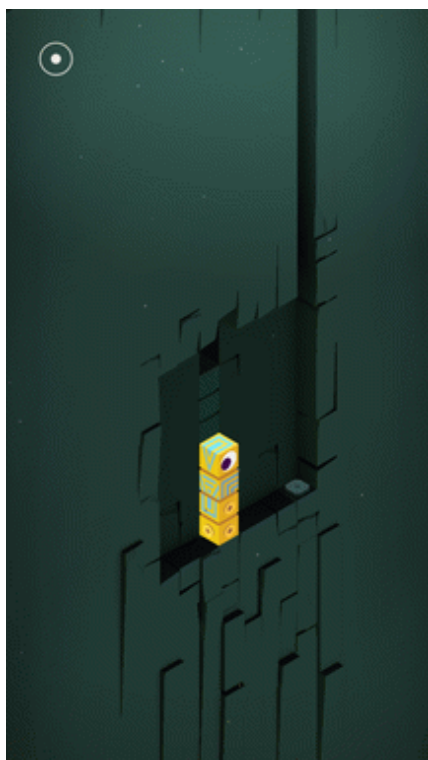
Secteur 1 (fin)

Faire glisser le totem sur l'extrémité droite de l'élément suspendu de gauche, qui redescend sous son poids. Amener Ida sur l'élément suspendu. Faire glisser le totem complètement vers la droite. Ida remonte. Rejoindre la passerelle et amener Ida à l'extrémité la plus basse du côté droit. replacer le totem sur l'élément suspendu, qui redescend. Placer Ida à son sommet. Décaler le totem vers la droite. L'élément suspendu de gauche remonte, l'autre redescend. Amener le totem à l'extrémité la plus haute du côté droit. Placer Ida sur l'élément suspendu de droite et glisser le totem sur celui de gauche. L'élément suspendu de droite remonte avec Ida, qui peut rejoindre la porte. Des blocs coulissent et révèlent un nouveau bouton.

Glisser le totem sur le bouton pour l'activer. Il s'enfonce dans la paroi et ressort plus haut sur la droite. Ida apparaît par une porte sur la gauche.

Monter l'échelle et activer le bouton. La passerelle mobile s'abaisse. Faire glisser le totem sur l'extrémité gauche de la passerelle et monter l'échelle suivante. La passerelle se relève, couchant le totem. Monter sur le totem et le faire glisser vers le haut pour rejoindre et activer le bouton suivant. La passerelle s'abaisse à nouveau. Faire glisser le totem complètement à gauche, placer Ida dessus puis faire glisser le totem sur l'autre rive pour rejoindre la porte. Un bloc comportant un bouton apparaît au centre de la cascade.

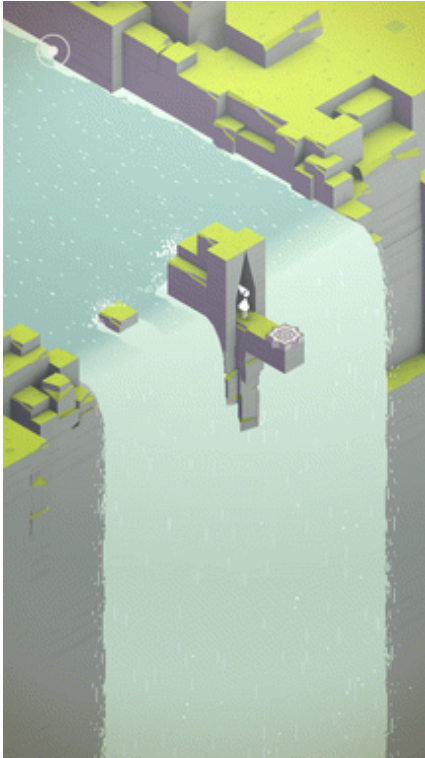
Faire glisser le totem sur le bouton. Le bloc s'enfonce dans la cascade, conduisant le totem dans une caverne.



Secteur 2

Faire glisser le totem sur le bouton de droite. Il s'élève sur une haute colonne. Plus haut, Ida réapparaît par une porte sur la gauche. Descendre l'échelle et actionner le bouton. Le gros bloc central remonte, libérant le passage. Faire glisser le totem sous le bloc central.

Remonter l'échelle et rejoindre la porte au sommet de la grande échelle sur la droite. Le bloc central retombe lourdement à plusieurs reprises sur le totem, l'enfonçant dans la roche et, finalement, le brisant en 4 morceaux.



Secteur 3

Rejoindre la plateforme finale au sommet de la cascade.

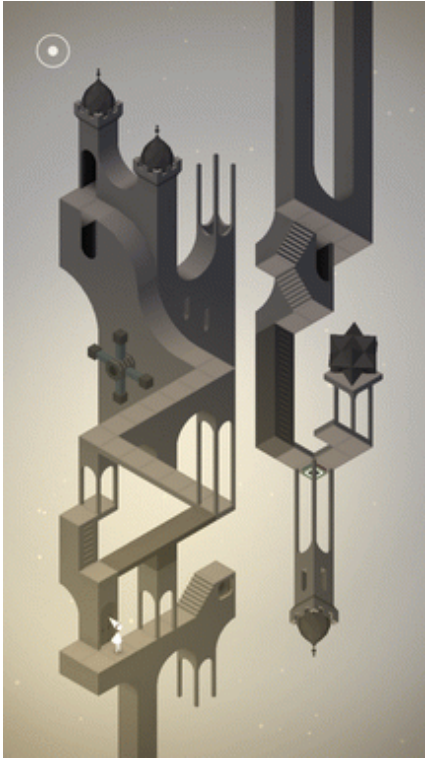
Appendice 6 - LA CITADELLE DE LA TROMPERIE



Secteur 1

Déplacer le bloc mobile (3 reliefs ronds) sur la gauche. Placer Ida dessus et le déplacer vers la droite pour rejoindre la porte. Ida réapparaît la tête en bas à la porte de gauche. Utiliser à nouveau le bloc mobile pour la traversée et aller activer le bouton de droite. Le sommet du bloc mobile se retourne, permettant un mouvement vertical.

Retourner sur le bloc mobile, le monter à la hauteur de l'autre chemin et rejoindre la porte.



Secteur 2

Tourner le moulinet sur la gauche pour pivoter la passerelle proche de 90° puis monter l'escalier et la traverser. La tourner à nouveau de 90° puis suivre le chemin jusqu'à la porte à l'endroit en haut à gauche. Ida réapparaît à droite sur une construction entièrement à l'envers.

Monter les 2 escaliers puis l'échelle pour aller activer le bouton sous la tourelle. Un moulinet apparaît sur la gauche. S'en servir pour faire pivoter une colonne et prolonger le chemin vers la gauche. Suivre ce chemin jusqu'à une porte à l'envers.



Secteur 3

Monter une échelle, un escalier et une échelle vers la porte à l'endroit sur la gauche. Ida réapparaît par une porte horizontale sur la droite (changer l'orientation de l'écran pour mieux comprendre la suite !).

Descendre la courte échelle et une plus longue pour rejoindre la porte en contrebas. Ida ressort la tête en bas au sommet de la construction (changer l'orientation de l'écran pour mieux comprendre la suite !).

Monter l'échelle pour rejoindre la porte du dessus.



Secteur 4

Monter sur le petit plateau mobile et tirer le cube sous la colonne (reliefs ronds) pour rapprocher les 2 autres plateaux. Rejoindre rapidement le plateau en haut à droite avant qu'ils ne se séparent à nouveau. Monter l'escalier et suivre le chemin vers la porte horizontale au sommet de la construction.

Ida ressort par l'une des 2 portes du dessus. Activer le bouton (un élément se retourne au bas de la construction, révélant la plateforme finale) et ressortir par l'autre porte. Ida réapparaît à l'envers par la porte en contrebas.

Retourner sur le plateau au pied de l'escalier et rapprocher à nouveau les 2 autres pour atteindre le plateau en bas à gauche. Prendre la porte à l'envers en bas à gauche. Ida ressort, toujours la tête en bas, par une porte sur la droite.

Activer le bouton, son plateau se déplace au pied de l'escalier menant à la plateforme finale.

Appendice 7 - L'OUBLIETTE



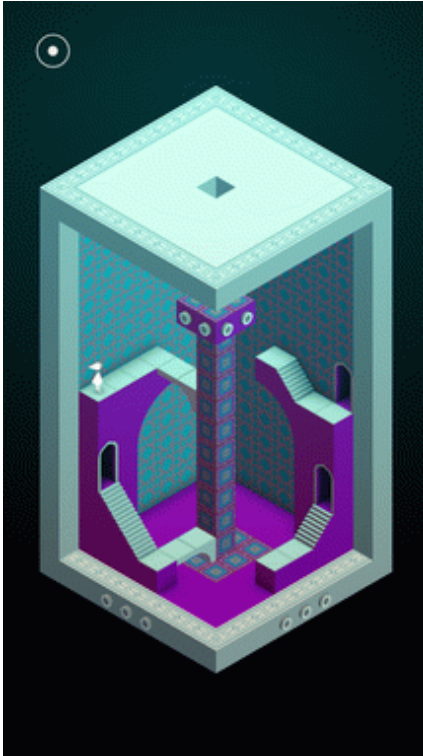
Secteur 1

Activer le bouton. Le « couvercle » s'élève, révélant une salle orange et blanche.

Monter l'échelle et activer le bouton. La construction entière devient pivotante (reliefs ronds à sa base). La retourner de 180° et guider Ida au bout du chemin. Faire glisser le bloc mobile (3 reliefs ronds) vers le haut pour prolonger le chemin et amener Ida complètement à droite, après l'escalier descendant. Retourner la construction. Descendre l'échelle et s'engager sous l'arche. Retourner la construction.

Abaisser le bloc mobile pour prolonger le chemin et le traverser pour monter l'escalier suivant. Retourner la construction. Activer le dernier bouton au pied de l'escalier. Le bloc où se trouve Ida pivote et rentre dans le mur. Retourner la construction.

Ida est maintenant dans une salle violette et bleue.



Secteur 2

La colonne centrale est pivotante (reliefs ronds à son sommet) et sa rotation fait monter ou descendre 2 plateformes qui lui sont solidaires.

Monter sur la plateforme au sommet de la colonne puis la faire tourner pour rejoindre l'escalier en bas à droite menant à une porte. retourner la construction.

Ida est de retour dans la salle orange et blanche.



Secteur 3

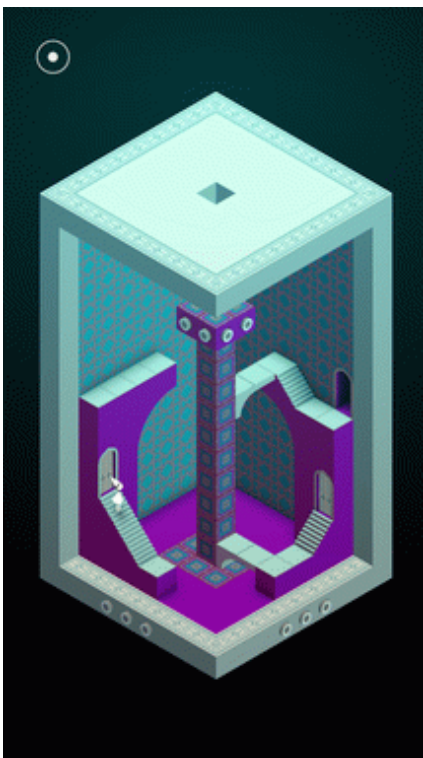
Activer le bouton au bas de l'escalier. Son bloc s'abaisse dans le sol. Retourner la construction jusqu'à révéler une salle carrelée.



Secteur 4

Tirer sur l'anneau de droite pour basculer un bloc sur lequel apparaît Ida. Tirer l'anneau de gauche pour basculer un bloc similaire. Suivre le chemin menant à la porte horizontale au sommet de la salle. Tourner la construction vers la droite.

Ida est de retour dans la salle violette et bleue.



Secteur 5

Tourner la colonne centrale pour amener une plateforme mobile au pied de l'escalier. Y placer Ida puis tourner la colonne pour atteindre la porte en haut à droite, au pied de l'escalier.

Tourner la construction jusqu'à révéler une salle turquoise où une corneille se trouve sur un bloc pivotant central (reliefs ronds).



Secteur 6

Tourner le bloc central pour amener son extrémité la plus basse au pied de l'escalier. Y placer Ida puis le tourner de manière à utiliser l'escalier pour rejoindre son autre extrémité. Le tourner à nouveau pour rejoindre et activer le bouton de gauche, au pied de l'escalier. Le contenu de la salle s'enfonce dans le sol et un autre le remplace, à demi immergé.

Rejoindre la colonne noire centrale. Faire tourner la structure 2 fois vers la droite pour révéler une salle verte immergée.



Secteur 7

Activer le bouton au sommet des 2 échelles. Un moulinet apparaît. Le tourner pour assécher la salle puis retourner sur la colonne centrale.

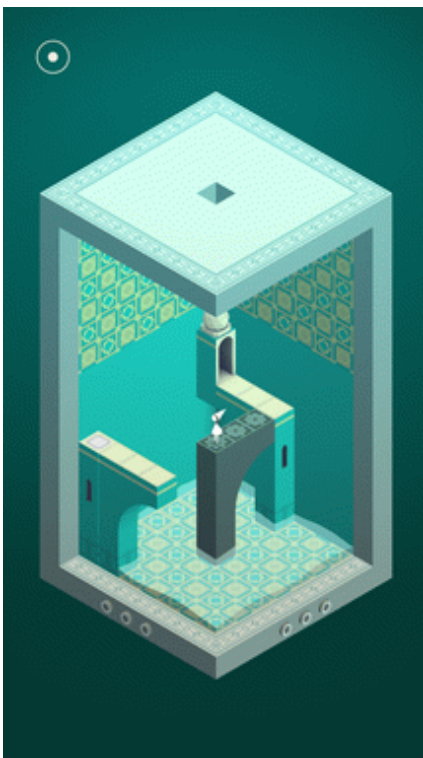
Tourner la construction vers la droite pour révéler une salle jaune.



Secteur 8

Activer le bouton au bas des escaliers. La colonne centrale devient pivotante (reliefs ronds). Remonter sur la colonne et la tourner de 180°.

Faire tourner la structure vers la droite pour retourner dans la salle turquoise.



Secteur 9

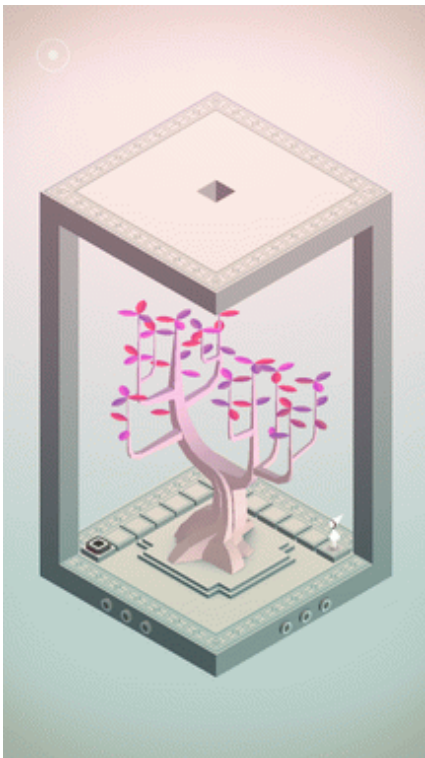
Rejoindre la porte puis faire tourner la structure sur la droite pour révéler une salle rose.



Secteur 10

Rejoindre l'autre porte et retourner la construction. Descendre l'escalier et aller au bout du chemin. Retourner la construction et rejoindre la porte en haut des escaliers.

Retourner la construction pour révéler une salle vide avec une petite plante au centre.



Secteur 11

Retourner plusieurs fois la salle. La plante grandit à chaque nouvelle rotation et devient un arbre de plus en plus imposant. Finalement, Ida apparaît dans la salle quand l'arbre en touche presque le plafond.

Aller activer le bouton sur la gauche. Le plafond s'ouvre, la structure n'est plus pivotante mais son « couvercle » peut coulisser verticalement (reliefs ronds sur les colonnes). Abaisser le couvercle autour de l'arbre pour révéler la plateforme finale et la rejoindre.



Appendice 8 - NOCTURNE



Secteur 1

Dans ce niveau, Ida doit rassembler les 4 éléments du totem et placer chacun sur une des branches de la construction en croix au sommet de l'écran. 4 colonnes portant chacune une pyramide pivotent et donnent accès aux autres secteurs lorsqu'Ida ou un élément du totem est placé sur la marque au sol.

Rejoindre la colonne-pyramide en haut à droite. Elle pivote et le décor translate vers le secteur voisin. Dans ce niveau, Ida doit rassembler les 4 éléments du totem et placer chacun sur une des branches de la construction en croix au sommet de l'écran. 4 colonnes portant chacune une pyramide pivotent et donnent accès aux autres secteurs lorsqu'Ida ou un élément du totem est placé sur la marque au sol.

Rejoindre la colonne-pyramide en haut à droite. Elle pivote et le décor translate vers le secteur voisin.



Secteur 2

Un élément du totem est posé par un bloc suspendu à une chaîne, sous la surface de l'eau.

Activer le bouton sur le bloc blanc. Il s'élève à la hauteur de l'escalier. Activer le bouton de droite en haut de l'escalier pour faire apparaître un moulinet. S'en servir pour remonter tout en haut le bloc portant l'élément du totem et faire glisser cet élément vers la gauche.

Activer le bouton gauche en haut de l'escalier pour faire redescendre l'élément du totem et le faire glisser sur le bouton du bloc blanc pour l'activer. Le bloc s'élève. Placer Ida sur l'élément du totem puis faire glisser l'ensemble vers la gauche (le bloc blanc redescend), jusqu'à la colonne-pyramide pour l'activer et retourner au secteur précédent.



Secteur 3

Faire glisser l'ensemble élément de totem+Ida au sommet de l'escalier proche du bouton, à droite (la colonne-pyramide précédente s'enfonce dans l'eau).

Séparer Ida et l'élément du totem puis glisser l'élément du totem en haut à gauche du croisement pour libérer le chemin. Aller activer le bouton au bas de l'escalier. 2 blocs blancs s'élèvent : un pour rejoindre la construction en croix et un autre pour prolonger le chemin vers la colonne-pyramide en bas à droite.

Faire glisser l'élément du totem sur la colonne-pyramide pour l'activer et passer au secteur suivant.



Secteur 4

La tête du totem est visible sous une arche, sous la surface de l'eau.

Avancer l'élément du totem sur le 1^{er} bouton (le bloc s'abaisse) puis sur le 2^{ème}. La moitié gauche des 2 arches s'abaisse. Faire glisser la tête du totem sur la moitié gauche de l'arche puis déplacer l'autre élément pour faire remonter le bloc. Faire glisser la tête du totem sur la moitié droite de l'arche du dessus. Replacer l'autre élément sur le bouton pour abaisser la moitié gauche des arches. Déplacer à nouveau la tête vers la gauche puis remonter la moitié gauche des arches.

Amener la tête du totem à l'extrémité droite du chemin et placer l'autre élément dessus. Faire glisser les 2 éléments rassemblés jusqu'à l'extrémité gauche du chemin. Faire glisser l'élément du haut sur le bouton proche pour l'activer. Plusieurs blocs s'élèvent.

Remonter Ida sur les marches de l'escalier. Un bloc s'abaisse. Y placer le 1^{er} élément du totem et ramener Ida sur le bouton. Le bloc remonte. Faire glisser l'élément jusqu'au croisement, au pied de l'escalier. Faire glisser la tête du totem sur la colonne-pyramide pour retourner au secteur initial.



Secteur 5

Faire glisser séparément les 2 éléments du totem à l'extrémité gauche du chemin dans l'axe de l'escalier où se trouve Ida, près de la construction en croix (la colonne-pyramide précédente s'enfonce dans l'eau).

Rejoindre la colonne-pyramide en haut à gauche pour rejoindre un autre secteur.



Secteur 6

Un 3^{ème} élément du totem est visible sur une colonne en haut à gauche.

Activer le bouton au pied de l'échelle. Une passerelle vient compléter le chemin à côté des 2 éléments du totem. Déplacer les 2 éléments immédiatement à gauche de la passerelle mobile.

Placer Ida sur le 1^{er} des 3 boutons plus loin sur le chemin pour l'activer. Une passerelle se met en place pour atteindre le 2^{ème} bouton. Y placer l'un des éléments du totem pour l'activer. Une autre passerelle se met en place pour atteindre le 3^{ème} bouton. Y placer le 2^{ème} élément du totem pour l'activer. Une nouvelle passerelle se met en place vers le 3^{ème} élément du totem.

Ramener ce nouvel élément sur la partie marquée d'un carré de la passerelle du milieu. Faire glisser sur lui l'élément placé sur le 3^{ème} bouton pour les empiler. Faire glisser les 2 éléments empilés immédiatement à droite de la 3^{ème} passerelle et faire glisser sur eux l'élément placé sur le 2^{ème} bouton pour les empiler. Déplacer l'ensemble des 3 éléments à l'extrémité droite du chemin.

Redescendre par l'échelle pour activer le bouton. La passerelle vers le secteur initial se remet en place. Faire traverser les 3 éléments empilés et replacer Ida sur la colonne-pyramide pour retourner au secteur initial.



Secteur 7

Faire glisser les 3 éléments jusqu'au sommet du petit escalier en bas à gauche puis au bout du chemin en haut à gauche.

Amener Ida sur la colonne-pyramide en bas à gauche, au pied de l'escalier -la colonne-pyramide précédente s'enfonce dans l'eau).



Secteur 8

Le dernier élément du totem est visible sous l'eau, à l'aplomb de la pièce en forme de croix.

Activer le bouton proche de la colonne-pyramide. Un moulinet apparaît sur la pièce en croix. Faire glisser l'élément le plus haut du totem sur la branche supérieure de la pièce en croix. Faire tourner la croix (moulinet) d'un quart de tour dans le sens horaire pour rapprocher l'élément du totem d'Ida. Faire glisser l'élément vers la droite sur le plan vertical et le faire descendre tout en bas, à la hauteur d'une autre pièce en croix. Le glisser sur la branche droite de la croix.

Tourner le moulinet pour orienter la croix avec l'élément du totem vers le haut. Le faire glisser vers la gauche jusque sur la colonne plus claire, au pied de la tourelle. Tourner le moulinet pour abaisser cette colonne à la hauteur de la colonne voisine, qui monte. Faire glisser l'élément du totem sur cette autre colonne puis la faire redescendre tout en bas à l'aide du moulinet. Faire glisser l'élément vers la droite au bout du chemin et faire glisser sur lui le dernier élément du totem pour les empiler.

Refaire faire le chemin inverse aux 2 éléments empilés jusqu'à la surface, en les faisant passer par la petite croix puis par la grande croix. Les placer sur les 2 autres pour obtenir une pile de 4 éléments puis ramener Ida sur la colonne-pyramide pour retourner au secteur initial.



Secteur 9

Replacer Ida sur le bouton au pied de l'escalier de droite pour rétablir le chemin vers la construction en croix.

Approcher la pile des 4 éléments du totem puis se servir des croisements sur le chemin pour les séparer en les faisant glisser individuellement depuis le sommet de la pile.

Amener chaque élément du totem à une extrémité de la construction en croix au sommet de l'écran (peu importe l'ordre des éléments). La construction en croix s'enfonce dans l'eau et une grande structure portant de longs escaliers émerge.

Monter au sommet des escaliers (la plateforme finale est visible au sommet de la structure) et avancer au centre de la croix. Elle s'élève et ses branches s'effondrent. Ida se retrouve sur le totem réassemblé !

Faire glisser le totem au bout du chemin pour permettre à Ida d'atteindre la plateforme finale.

Sur un fond d'étoiles, une structure identique à celle du 10ème chapitre de Monument Valley apparaît et tourne sur elle-même au-dessus de la tête d'Ida.