

Luigi's Mansion FAQ/Walkthrough (French)

by Mathieu Menard

Updated to v1.0 on Dec 4, 2001

Guide de Luigi's Mansion

Par Mathieu Ménard (mathieu@nouvelempire.net), pour le Nouvel Empire!

Dernière version : 1.0 , en date du 4 décembre 2001.

(C) 2001 Nouvel Empire! Tous droits réservés.

Toutes les sources de renseignements sont citées à la fin du document.

Une version HTML contenant d'autres volets peut être consultée sur le Nouvel Empire! à l'adresse suivante :

<http://nintendo.nouvelempire.net/jeux/guides/luigi/>

Pour d'autres démarches rédigées en français, par le même auteur :

<http://www.gamefaqs.com/features/recognition/7798.html>

=====
Informations légales
=====

Ce document est (C) 2001 Nouvel Empire! Tous droits réservés. Toute reproduction, partielle ou complète, est interdite sans le consentement préalable de l'auteur de ce document. Ce guide est disponible pour consultation personnelle et il doit rester sous la forme présente. Ce document ne devrait pas être disponible ailleurs que sur GameFAQs et le Nouvel Empire! Ce texte n'est aucunement associé à Nintendo ou ses associés, et les termes employés sont (C) de leurs compagnies respectives.

=====
Table des matières
=====

- 0. Introduction
- 1. Synopsis
 - 1.1 Mise en situation (Scénario)
 - 1.2 Personnages
- 2. Avant de débiter la partie
 - 2.1 Les actions du personnage
 - 2.2 Manipuler le Poltergust 3000
 - 2.3 Introduction à la Game Boy Horror
- 3. Guide du jeu
 - 3.1 Bestiaire
 - 3.2 Carte du manoir
 - 3.3 Démarche
 - 3.3.1 Introduction
 - 3.3.2 Chapitre 1
 - 3.3.3 Chapitre 2
 - 3.3.4 Chapitre 3
 - 3.3.5 Chapitre 4
 - 3.3.6 Divers
- 4. Remerciements

5. Conclusion

Introduction

Bonjour, voici le dossier consacré à Luigi's Mansion, porte-drapeau du lancement de la Nintendo GameCube. Avec sa présentation impeccable et ses effets spéciaux ahurissants, le jeu représente assez bien les capacités de la console - surtout pour un ludiciel de première génération. À travers ce texte, nous avons essayé de rassembler le plus de renseignements possible à propos de ce jeu.

Étant donné que le jeu vient tout juste d'être lancé en Amérique du Nord, la démarche n'est pas encore prête pour être consultée par le public; mais cela changera au cours des prochains jours. Nous vous invitons à nous communiquer les renseignements qui nous ont échappé à l'adresse suivante :

mathieu@nouvelempire.net

Sur ce, bonne lecture!

Synopsis

Mise en situation (Scénario)

Dans son tout premier rôle principal, Luigi sort de l'ombre de son grand frère pour être plongé dans l'angoissante noirceur d'une imposante maison hantée. Luigi est plutôt stupéfait d'apprendre qu'il a gagné un manoir, d'autant plus qu'il ne se souvient pas d'avoir participé à un concours récemment! Lors d'une nuit sombre et nuageuse, s'attendant à rencontrer Mario et à réclamer son prix. Or, son frangin est introuvable!

Prenant son courage à deux mains, Luigi décide de s'aventurer dans le manoir. Il commence à peine l'exploration des environs qu'une forme immatérielle flotte dans sa direction. Est-ce que c'est un fan-fan-fantôme? De manière tout aussi inattendue, un vieil homme armé d'un aspirateur apparaît. Suite à une brève alteraction entre l'être ectoplasmique et l'excentrique scientifique, le fantôme décide de disparaître et les deux prennent la fuite.

L'homme de petite taille et portant des lunettes particulière se nomme Elvin Gadd. Il informe le visiteur que Mario a effectivement visité le manoir... et qu'il n'est jamais revenu! Il remet à Luigi les outils nécessaires pour faire un bon nettoyage - une lampe de poche et un aspirateur - et l'observe retourner dans l'immense demeure.

(Librement traduit et adapté à partir du site officiel.)

Personnages

Luigi : Il s'agit du personnage principal du jeu (on ne peut pas parler proprement d'un héros dans son cas). Luigi, qui semble complètement terrorisé par l'ambiance sinistre du manoir et la moindre apparition de fantôme, est sans doute catapulté dans l'aventure un peu contre son propre gré.

Peureux comme pas un, Luigi réagit de manière plutôt hilarante selon ce qui se déroule dans l'environnement, et il lui arrive de siffloter afin de ne pas commencer à paniquer...

Dr. Elvin Gadd : Connus sous le nom Oyama dans la version japonaise, ce vieux scientifique un peu fou est plutôt bas sur pattes étudie les phénomènes paranormaux habitant dans le manoir. C'est lui qui a développé les technologies permettant de capturer les vilains, et c'est aussi lui qui prend note de l'évolution de Luigi dans le manoir, tout en restant confortablement dans son petit laboratoire. Certains lui prêtent quelques traits de ressemblance à Hiroshi Yamauchi, mais c'est peut-être étiré par les cheveux...

Toad : Le petit serviteur de la princesse Peach a rarement été aussi pleurnichard! Ayant perdu de vue Mario lors de la visite du manoir, Toad sera un allié fort utile pour Luigi, lui permettant de sauvegarder l'évolution de son aventure. Autrement, son implication dans le scénario demeure passive...

Mario : Le célèbre plombier est l'objet de la quête de Luigi. Depuis qu'il s'est aventuré dans le manoir, il a disparu sans laisser d'indices. La thèse de l'enlèvement est la plus logique, mais l'identité de son ou ses ravisseurs demeure inconnue. Est-ce que Luigi parviendra à le retrouver avant qu'il ne soit trop tard?

=====
Avant de débiter la partie
=====

Les actions du personnage

En tant que porte-drapeau de la console, Luigi's Mansion démontre admirablement plusieurs particularités de la manette. Tout d'abord, les fonctions de mouvement reposent sur les deux joysticks analogiques; plus précisément, le joystick principal permet de déplacer le personnage, tandis que le C-Stick contrôle la direction du faisceau lumineux.

Le bouton A est le «bouton contextuel»; son rôle change selon la situation. Par exemple, il permet l'ouverture de portes. Lorsqu'il n'y a pas d'objet à proximité pouvant nécessiter l'usage du bouton A, celui-ci permet à Luigi d'appeler son frère. Il s'agit d'un aspect plutôt amusant de l'audio, d'autant plus que le timbre de voix du personnage change selon son état.

Le bouton B permet d'éteindre la lampe de poche du personnage, lorsque la situation l'exige. Finalement, le bouton X active une perspective à vue subjective, afin de faciliter l'observation d'objets qui piquent votre curiosité. Sous ce point de vue, vous pouvez appuyer sur A pour examiner un objet en particulier.

Comme vous pouvez le remarquer, les autres boutons sont liés à des fonctions du Poltergust 3000 ou de la Game Boy Horror, et il n'y a aucun permettant au personnage de sauter. Ce n'est pas une perte, puisque Luigi's Mansion est un jeu d'action/réflexion et non pas un jeu de plate-forme.

Manipuler le Poltergust 3000

Le fonctionnement de l'aspirateur Poltergust 3000 repose sur les deux gâchettes analogiques situées sur le dessus de la manette. Le bouton R permet d'aspirer

ce qui se trouver à proximiter, tandis que le bouton L permet plutôt de souffler ce qui est dans l'aspirateur. Il faut rappeler que le Poltergust 3000 n'est pas un outil comme les autres; lors de certaines situations, il est possible d'aspirer un élément (eau, glace, feu) puis de le recracher ailleurs. Cela permet évidemment quelques énigmes...

Un rappel s'impose : le Poltergust 3000 ne permet pas simplement de capturer des fantômes, il peut influencer presque tous les objets se trouvant dans l'environnement de Luigi. De plus, lorsque vous tentez d'aspirer un ennemi, le procédé n'est pas sans rappeler la pêche : suivez les mouvements du fantôme pour accélérer la capture, mais n'insistez pas trop : Luigi risque de se blesser s'il est trop entreprenant avec les ectoplasmes. Après tout, les vilains ne reprennent pas leurs points de vie si vous lâchez prise...

Le «clic numérique» est aussi utilisé : si vous poussez la gâchette jusqu'au fond puisque que vous appuyez de nouveau, vous activez la force la plus puissante de l'aspirateur. Mais la prudence s'impose : si vous gardez l'appareil en marche trop longtemps, vous allez vous brûler!

Introduction à la Game Boy Horror

La Game Boy Horror est l'outil polyvalent aidant Luigi à survivre dans le manoir. Tout d'abord, la GBH tient le rôle d'inventaire, répertoriant les pièces de monnaies, lingots, perles et autres objets de valeur que le personnage parvient à saisir durant son aventure, mais affichant aussi les minois des fantômes «humanoïdes» capturés. À quelques occasions, la GBH permettra à Luigi et Dr. Elvin Gadd de communiquer.

Vous pouvez aussi accéder à une carte tridimensionnelle du manoir en appuyant sur Y. Utilisez les joystick pour changer d'étage, ou encore le bouton A pour examiner une partie précise de la carte. Un système de couleurs vous permettra de vous retrouver plus aisément.

La Game Boy Horror fait aussi office de radar. Si la pièce que vous visitez est sans fantômes, le radar sera de couleur bleue. Lorsqu'un fantôme est présent, la lumière sera plutôt jaune. Elle se mettra à clignoter lorsque vous vous approchez du vilain, pour finalement tourner au rouge lorsque vous l'avez déniché. Un outil fort utile pour faciliter la recherche...

=====
Guide du jeu
=====

Bestiaire

Fantômes traditionnels : Leur apparence peut changer, mais le principe pour les attraper demeure le même. Éblouissez-les avec la lampe de poche; de cette manière, leur «coeur» apparaîtra. Cela signifie qu'il est le temps d'utiliser l'aspirateur, afin de le capturer. Certains fantômes opteront même de lancer des bananes à vos pieds, alors soyez prudent!

Fantômes masqués : Ce ne sont pas des justiciers de l'ombre, mais plutôt des fantômes gênés! La tactique pour les attraper est légèrement différente : vous devez éteindre la lampe de poche, aspirer le masque, et rallumer le faisceau lumineux afin de rendre leur «coeur» visible. Par la suite, le procédé est le même! Vous n'avez qu'à suivre notre tactique, et tout ira bien.

Fantômes avares : Ces habitants du manoir se cachent dans divers objets, et ils sont généralement très difficiles à attraper. Vous devez réagir très rapidement pour les immobiliser, car ils donnent une frousse à Luigi lorsqu'ils jaillissent de leur cachette. Néanmoins, vous serez récompensé par vos réflexes en recevant des objets de valeur. Ces personnages n'apparaissent que dans des pièces sombres.

Fantômes élémentaires : Ces squatters ectoplasmiques profitent d'une protection supplémentaire : leur «coeur» est protégé par un élément! Il peut s'agir de feu, de glace ou encore d'eau. Dans chaque cas, vous devez utiliser l'élément antagoniste, c'est-à-dire respectivement l'eau, le feu ou la glace. Par la suite, ils se comportent comme des fantômes traditionnels.

Fantômes humanoïdes : Le manoir est habité par une famille assez nombreuse d'êtres ressemblant à des humains, à la différence qu'ils ne sont pas matériels. Généralement, la capture de ces fantômes pas comme les autres nécessite la résolution d'une énigme, et leur plus grande taille implique qu'ils sont plus tenaces que la moyenne lors de leur capture.

Fantômes «Boo» : Aussi connu sous le nom de fantômes «Teresa» dans la version japonaise, ces petits êtres machiavéliques sont sûrement les responsables de la capture du plombier à la casquette rouge. Contrairement aux autres fantômes, ils peuvent être dissimulés dans des pièces illuminées ou encore passer d'une pièce à l'autre si vous ne parvenez pas à les capturer du premier coup. Ils sont cinquante à hanter le manoir, alors utilisez votre radar et commencez la chasse!

Gardiens : Luigi affrontera quatre méchants gardiens au cours de son aventure. Ces combats se déroulent dans des «arènes» relativement grandes, et les tactiques à utiliser pour les vaincre sont évidemment différentes de la capture habituelle. Nous vous donnerons les détails directement dans la démarche.

Carte du manoir

(La carte du manoir sera disponible après le lancement du jeu.)

Démarche

Quelques notes à propos de la démarche : tout d'abord, les noms employés pour les pièces ainsi que les fantômes sont ceux présents dans la version anglophone du jeu. Il est possible que ces renseignements changent dans l'adaptation francophone. Le chiffre indiqué entre parenthèses après le nom de la pièce correspond à l'étage. Lorsque les directions «haut» et «bas» sont utilisées, cela signifie les directions nord et sud. L'étage 0 correspond au sous-sol.

Introduction

// Foyer (1) // Parlor (2)

Vous venez d'entrer dans le manoir. Pour l'instant, puisque vous n'avez que votre lampe de poche, la seule action possible est de monter les escaliers afin d'examiner les portes. Puisqu'elles sont bloquées, vous ne pouvez rien faire. Redescendez les escaliers et vous aurez droit à votre tout premier phénomène paranormal. Ramassez la clef et utilisez-la pour déverrouiller la porte.

Vous ferez connaissance avec le scientifique E. Gadd, qui se considère trop vieux pour continuer la chasse aux fantômes. Vous battrez retraite au labo du docteur Gadd.

// Laboratoire

Après quelques explications, E. Gadd vous remettra le Poltergust 3000 ainsi que la Game Boy Horror, puis vous pourrez vous entraîner en vue de la mission qui vous attend. Il n'y a aucun objectif précis à atteindre durant l'entraînement, mais vous obtiendrez les compliments du scientifique si vous capturez le plus grand nombre d'êtres fantomatiques. Vous pouvez maintenant retourner dans le manoir.

Chapitre 1

// Foyer (1)

Un personnage familier vous attend à l'entrée : c'est Toad! Rassurez le pauvre pleurnichard pour ramener l'éclairage dans la pièce. Ultérieurement, vous pourrez sauvegarder votre partie en discutant avec lui. Vous pouvez aussi retirer le morceau de tissu sur le miroir puis l'observer avec la Game Boy Horror pour vous familiariser avec le processus de téléportation, mais vous devez surtout retourner dans la pièce en montant les escaliers.

// Parlor (2)

Inspectez la pièce pour saisir de la monnaie, puis éteignez les bougies entourant le portrait et les peintures se mettront à parler. Par la suite, une poignée de fantômes tout ce qu'il y a de plus banal vous attaquera. Mettez en pratique vos techniques de capture afin de réactiver l'éclairage et de faire apparaître un coffre. Saisissez la clef, et utilisez-la pour ouvrir la porte au fond de la pièce.

// Anteroom (2)

Il n'y a rien de particulier dans cette pièce... videz-la de ses occupants fantomatiques puis inspectez les vases afin de saisir l'argent et les autres articles qui y sont dissimulés. Continuez vers l'autre pièce, vers la gauche.

// Wardrobe Room (2)

Occupez-vous d'abord des fantômes dans la pièce avant d'examiner celle-ci plus en détails. Ouvrez les garde-robes pour faire sortir de leur cachette quelques ennemis; ce sera votre première altercation contre les terribles fantômes mangeurs de bananes! Lorsque cette pièce sera nettoyée, une clef apparaîtra sur une étagère. Faites-la tomber pour la saisir puis ouvrez la porte à gauche.

// Balcony (2)

Un autre Toad! Discutez avec lui (sauvegardez si tel est votre désir) puis retournez à la première pièce du manoir.

// Foyer (2)

Vous possédez désormais la clef permettant d'ouvrir la porte à gauche, alors dirigez-vous vers celle-ci. Elvin Gadd vous communiquera quelques informations avant de vous laisser continuer votre quête.

// Hallway (2)

Suivez la piste de pièces de monnaie et aspirez les rongeurs fantômatiques pour ne pas qu'ils entravent votre chemin. Une petite note avant de continuer : si le tapis ne rejoint pas une porte, c'est qu'il ne s'agit pas d'une porte! Essayez de l'ouvrir et elle écrasera votre personnage. Entrez dans la première porte à droite.

// Study (2)

Votre première rencontre avec un fantôme humanoïde! Aspirez les bouquins qui flottent dans la pièce pour éviter de vous faire assommer, puis examinez le personnage dans la chaise berçante avec la Game Boy Horror (bouton X, puis le bouton A pour un «scan») si vous désirez un indice pour l'attraper. Attendez que le personnage baille; il révélera son coeur et vous pourrez l'aspirer. La capture complétée, ouvrez le coffre pour mettre la main sur une autre clef.

// Hallway (2)

Continuez vers la gauche jusqu'à la fin du couloir, en prenant la dernière porte qui s'offre à vous.

// Master Bedroom (2)

Ici, Mademoiselle est complètement captivée par sa chevelure. Examinez les divers objets et meubles pour saisir l'argent, puis utilisez l'aspirateur pour tirer un rideau et mettre les fenêtres à nu. Le fantôme sera distrait par le courant d'air, et vous aurez l'occasion de le capturer. Prenez la clef, et retournez dans le couloir.

// Hallway (2)

Vous entendrez quelques pleurs d'enfant provenant d'une pièce à proximité. Ça tombe bien, puisque vous venez tout juste d'obtenir la clef!

// Nursery (2)

Si vous devez prendre des forces, fouillez dans les tiroirs du meuble situé dans le coin supérieur droit de la pièce. Vous ferez apparaître un énorme coeur pouvant redonner 50 points de vie. Par la suite, utilisez votre aspirateur pour faire bouger le cheval de bois dans le coin de la pièce, ce qui attirera l'attention de Chauncey, bébé de la famille.

Celui-ci désire jouer avec vous, alors soyez coopératif. Capturez les nounours volants, puis attrapez le ballon avec votre aspirateur et recrachez-le vers le bébé pour l'assommer. Fortement agacé, Chauncey prendra une taille colossale par rapport à Luigi et le premier combat contre un gardien débutera!

PREMIER GARDIEN : CHAUNCEY

À l'aide de son hochet, Chauncey invoquera plusieurs chevaux-jouets en bois. Ceux-ci se déplacent en arrière-plan jusqu'à ce qu'ils se retrouvent face à Luigi : lorsque c'est le cas, ils foncent droit vers lui. Si un cheval-jouet se dirige dans votre direction, évitez-le en fuyant d'un côté ou d'un autre.

Par la suite, plusieurs ballons énormes rebondiront dans l'arène. Évitez-les, puis saisissez le seul ballon qui ne disparaît pas. Redirigez-le vers le bébé

pour l'assommer, ce qui le rendra vulnérable à la capture. Si vous ne parvenez pas à le saisir du premier coup (ce qui est fort probable), il rebondira dans tous les sens quelques instants, avant de recommencer ses attaques.

Continuez la routine (éviter les chevaux, puis les ballons, assommer le bébé et l'aspirer) jusqu'à ce que votre adversaire capitule. Saisissez l'énorme clef qu'il laisse tomber, puis Elvin Gadd vous invitera à retourner au labo afin de changer les fantômes en peintures. Félicitations, vous avez fini la première partie.

Chapitre 2

// Foyer (1)

Cette fois, ne montez pas les escaliers. Continuez tout droit : la clef réagira avec la barrière épineuse, et vous pourrez accéder à une autre partie du manoir.

// Hallway (1)

Allez vers la droite jusqu'à l'intersection. Par la suite, continuez vers le haut puis vers la gauche et encore vers le haut, et empruntez la dernière porte à gauche, tout juste avant une autre porte couverte d'épines.

// Bathroom (1)

Un duo de fantômes blancs particulièrement affectueux vous attend. Si vous vous faites saisir par l'un deux, déplacez le Control Stick dans un mouvement de va-et-vient rapide pour vous déprendre. Saisissez la clef sur l'étagère, écoutez le message de Gadd.

// Hallway (1)

Vous devez refaire une partie de votre chemin en sens inverse : descendez, tournez à droite, descendez de nouveau puis entrez dans la pièce à droite, dont vous venez d'obtenir la clef.

// Ball Room (1)

Votre toute première rencontre avec les fantômes masqués! L'astuce est plutôt simple : vous devez d'abord aspirer leurs masques avant de pouvoir les surprendre avec votre lampe pour les capturer. Ces premières fantômes vaincus, un couple d'humanoïde apparaîtra pour valser. Vous devez être assez près (sur le même «disque» que le couple) si vous désirez les immobiliser et les aspirer. Saisissez la clef et entrez dans la pièce au fond à droite.

// Storage Room (1)

Votre premier soucis sera de nettoyer la pièce des quelques fantômes qui s'y trouvent. Par la suite, utilisez la Game Boy Horror pour trouver le bouton sur le mur que vous ne voyez pas (le miroir vous donne un bon indice de l'emplacement du bouton. Le mur de gauche disparaîtra, vous permettant d'accéder à l'autre partie de la pièce. Aspirez l'affiche sur le mur en face, puis appuyez sur l'aspirateur pour faire sortir un troupeau de fantômes! Elvin Gadd communiquera avec Luigi pour lui expliquer le fonctionnement du radar et le comportement des fantômes «Boo».

// Foyer (1)

Vous devrez explorer toutes les pièces qui sont déjà vides (Parlor, Anteroom, Wardrobe Room, Study, Master Bedroom et Nursery) afin de capturer les six Boos qui s'y trouvent. Utilisez le radar pour trouver les cachettes (attention aux bombes et faux fantômes) et commencez à les aspirer dès qu'ils apparaissent. Après cinq fantômes, Elvin Gadd vous invitera à faire un tour dans la salle de bain (Washroom). Nous vous recommandons toutefois de terminer la chasse aux Boos avant de redescendre.

// Hallway (1)

Allez vers la gauche, puis vers le haut, tournez à gauche et empruntez la première porte à gauche, dont l'accès sera désormais possible.

// Washroom (1)

Un autre Toad pleurnichard est là, et il a échappé quelque chose d'important dans la toilette! Utilisez l'aspirateur pour repêcher une clef puis ressortez de la pièce après avoir sauvegardé avec Toad si tel est votre désir.

// Hallway (1)

Allez à droite puis redescendez et continuez un peu vers la gauche et entrez dans la pièce direction sud pour faire la connaissance de la diseuse de bonne aventure.

// Fortune-teller's Room (1)

Dirigez votre lumière vers la boule de crystal durant plusieurs secondes pour raviver sa brillance. Luigi pourra faire la connaissance de Madame Clairvoya, une dame qui lui permettra d'en savoir plus sur l'état de Mario. Pour l'instant, ce qui vous intéresse est la porte à droite.

// Mirror Room (1)

Une pièce qui pourrait vous donner du fil à retordre... Les fantômes (de la variété qui essaie de vous étouffer) ne sont visibles qu'à travers leur réflexion. Lorsque les fantômes seront capturés, vous obtiendrez la médaille permettant d'utiliser l'élément du feu. Saisissez un fantôme enflammé via la torche en bas à droite, puis allumez les chandelles afin de pouvoir retourner dans la pièce précédente.

// Fortune-teller's Room (1)

Allumez les chandelles dans chaque coin de la pièce afin de faire apparaître une clef sur une colonne. Utilisez l'aspirateur pour l'atteindre, puis sortez de cette pièce.

// Hallway (1)

Cette fois, vous devez aller complètement à gauche.

// Laundry Room (1)

Vous vous sentirez sans doute à l'étroit dans cette pièce, d'autant plus que les fantômes sont plutôt tenaces! La porte vers le haut est fausse, alors ne lui touchez pas. Plutôt, ouvrez le coffre qui apparaît une fois que les fantômes sont capturés puis observez la machine à laver pour obtenir la casquette de Mario.

// Hallway (1)

Dirigez-vous vers la droite, afin de rendre visite à la voyante.

// Fortune-teller's Room (1)

Madame Clairvoya pourra saisir quelques bribes d'information grâce à la casquette de Mario, puis vous pourrez continuer votre quête.

// Hallway (1)

Le domestique fait les cent pas dans le couloir, traînant avec lui son chandelier. Utilisez votre tout nouveau pouvoir de lance-flammes pour attirer son attention, puis suivez-le jusqu'à la salle de lavage puis à son propre recoin du manoir.

// Butler's Room (1)

Le domestique terminera finalement sa course pour s'asseoir sur une chaise. Commencez par aspirer les petites créature pour éviter qu'elles nuisent à la capture, puis occupez-vous du fantôme humanoïde. Ouvrez le coffre pour obtenir une clef, puis retournez dans le couloir. N'oubliez pas de jeter un coup d'oeil au trou de souris pour quelques trésors...

// Hallway (1)

Cette fois, dirigez-vous vers la droite, puis vers le haut, bifurquez à gauche et empruntez la porte direction nord en utilisant votre nouvelle clef.

// Conservatory (1)

Si vous désirez attirer l'attention de la pianiste, vous devrez la convaincre que la musique vous intéresse. Activez tous les instruments pour interpréter la mélodie-thème de Super Mario Bros, et Melody vous posera une question. Vous devrez connaître l'univers musical de la série Mario pour connaître la bonne réponse. Par la suite, ses feuilles de musique tenteront de vous attaquer sauvagement, mais vous pouvez les aspirer. Occupez-vous du fantôme par la suite pour nettoyer la pièce et recevoir une clef.

// Hallway (1)

La salle à manger vous attend : c'est vers la droite, puis vers le bas, et finalement la porte à gauche.

// Dining Room (1)

Mr. Luggs est persuadé que personne ne le voit s'empiffrer, alors allumez les chandelles avec le lance-flammes pour lui prouver le contraire. Enlevez-lui sa nourriture avec l'aspirateur, puis occupez-vous des serveurs avant qu'ils ne le ravitaillent de nouveau. Lorsque cela est fait, aspirez de nouveau la nourriture afin que l'assiette du fantôme obèse soit vide.

Fortement choqué, Mr. Luggs commencera à vous cracher des boules de feu. Évitez ces attaques en joggant, puis commencez à aspirer votre ennemi lorsque celui-ci prend une pause. Ouvrez le coffre pour devenir riche, et continuez vers la cuisine...

// Kitchen (1)

Ici, poêles et autres accessoires voleront vers Luigi. Le fantôme dans le

réfrigérateur ne peut être aspiré de façon conventionnelle; vous devez d'abord réchauffer son coeur en utilisant l'élément de feu. Nettoyez la pièce pour faire apparaître un coffre. Dans ce coffre se trouve la médaille permettant d'utiliser l'élément de l'eau. Faites des réserves en aspirant un fantôme d'eau qui vole au-dessus de l'évier.

// Boneyard (1)

Expulsez de l'eau dans la gamelle du chien pour attirer son attention. Quelques instants plus tard, un fantôme squelettique apparaîtra. Aspirez-le et un os retombera par terre. Pendant que le chien-fantôme est occupé à ronger l'os, aspirez-le. N'oubliez pas de jouer au jardinier et d'arroser la pousse dans le jardin. Par la suite, examinez la niche avec votre Game Boy Horror pour être téléporté ailleurs.

// Graveyard (1)

Examinez les pierres tombales pour faire apparaître quelques coeurs, mais aussi trois fantômes-squelettes. Lorsque vous aurez vaincu ces ennemis, la pierre tombale au fond du cimetière commencera à briller d'une étrange lumière, puis la foudre révélera un terrible vilain...

DEUXIÈME GARDIEN : BOGMIRE

Bogmire et ses sbires ne sont pas très difficiles à vaincre : le vilain qui vous intéresse est celui qui est de couleur mauve. Commencez d'abord par aspirer les «ombres» des fantômes transparents, jusqu'à ce que se forme une grosse boule «d'encre». Jetez-la sur Bogmire afin de le paralyser quelques instants, puis commencez à l'aspirer...

Il est fort possible que vous ne puissiez le capturer d'un seul coup (il utilisera les éclairs pour vous faire perdre votre emprise), mais vous n'avez qu'à recommencer le procédé jusqu'à ce que le vilain capitule.

Chapitre 3

// Foyer (1)

Continuez tout droit et empruntez la porte pour vous retrouver dans un couloir familial...

// Hallway (1)

Vers la droite, vers le haut, vers la gauche, puis vers le haut pour utiliser votre tout nouvelle clef.

// Courtyard (1)

Quelques petits fantômes insignifiants et une poignée de fantômes accrochés aux arbres essaieront de vous causer quelques problèmes. Aspirez-les sans remords. Dirigez aussi votre aspirateur vers la mangeoire, vous pourrez y retirer une lettre provenant de Mario! Continuez vers la droite et lorsque vous arrivez à une cabine, placez-vous sur le côté et appuyez sur A. De cette manière, vous ne vous ferez pas assommer lorsque la porte s'ouvrira brutalement. Causez avec Toad et allez dans le puits tel qu'il vous le conseille.

// Bottom of the Well (0)

Luigi pourra jeter un coup d'oeil à une autre pièce, où il constate que Mario est en captivité! Nettoyez le puits de son habitant fantômatique et ramassez la clef qu'il laisse derrière lui.

// Courtyard (1)

Retournez parler à Toad, et il vous donnera plus d'informations à propos des cinq articles personnels de Mario éparpillés dans le manoir. Par la suite, continuez vers la droite et empruntez la porte.

// Rec Room (1)

Pour attirer l'attention du culturiste, utilisez les «punching bag». Vous devez leur donner un coup dessus et ils assommeront le fantôme, mais enlevez-vous du chemin, car vous pourriez aussi vous faire frapper! Après deux coups réussis, le fantôme sera furieux et vous poursuivra en donnant des coups de poing. Un dernier assaut le rendra vulnérable, et la capture pourra commencer! Par la suite, faites un peu de course sur le tapis roulant jusqu'à ce qu'un clef apparaisse. Celle-ci vous permettra d'utiliser un raccourci.

// Staircase (1)

Utilisez votre clef pour débloquer la porte à gauche et rendre le raccourci accessible pour un usage futur. Par la suite, montez les escaliers et utilisez l'élément de l'eau afin d'éteindre le feu qui bloque l'entrée à la porte. Si vous n'avez pas l'élément en votre possession, vous n'avez qu'à le prendre à partir de la fontaine dans la cour arrière.

// Tea Room (2)

Occupez-vous d'abord de la souris dorée pour toucher le gros lot, puis capturez les fantômes qui peuplent cette pièce pour la nettoyer. Le coffre ne semble pas accessible, mais l'astuce est simple : utilisez le disque antigravitationnel sur le plancher pour pouvoir marcher au plafond. Utilisez le second disque sur le plafond pour retomber juste à côté du coffre. Et voilà! Vous pouvez désormais utiliser l'élément de glace. Prenez-en un peu dans le seau de glace.

// Staircase (2)

Le couloir vous attend à gauche.

// Hallway (2)

Dirigez-vous complètement à gauche puis vers le haut (le layout du couloir ressemble à celui du premier étage) et finalement encore à gauche pour entrer dans la salle de bains.

// Bathroom (2)

En premier lieu, oubliez toute politesse et ouvrez les rideaux. Miss Petunia prend un bain bien chaud, alors mettez un terme à ce petit plaisir de la vie en y distribuant généreusement l'élément de glace. Vous pourrez par la suite rendre son coeur visible et la capturer. Ouvrez le coffre pour saisir une clef.

// Hallway (2)

Retournez vers les escaliers en empruntant le chemin inverse.

// Staircase (2)

Descendez et dirigez-vous à gauche pour empruntez la porte et vous retrouver dans un autre couloir.

// Hallway (1)

Dirigez-vous complètement à gauche, jusqu'à ce que vous remarquiez une porte dans le bas. Débloquez-la pour entrer dans la salle de billard.

// Billiards Room (1)

Vous pourriez vous demander si les boules de billard sont possédées, mais il s'agit simplement de l'influence d'un fantôme virtuose de la baguette. Attrapez une boule et recrachez-la pour attirer son attention. Répétez le procédé trois fois (en évitant de vous faire atteindre par une boule volante), et son coeur deviendra vulnérable. Capturez-le et vous aurez droit à un généreux trésor. Continuez vers la droite.

// Projection Room (1)

Encore une pièce avec des fantômes invisibles! Allumez le projecteur, mais vous n'aurez pas le temps de faire des ombres chinoises. Guettez plutôt l'apparition de fantômes en vous fiant aux zones d'ombres sur la toile. Attrapez-les tous et vous obtiendrez un coffre contenant... le gant de Mario!

// Hallway (1)

La diseuse de bonne aventure vous attend, alors c'est à gauche, vers le bas, encore à gauche puis la porte vers le bas.

// Fortune-teller's Room (1)

Faites briller la boule de crystal pour faire apparaître la dame, puis parlez avec elle deux fois afin d'en savoir plus sur l'état de votre pauvre frangin. Faites un détour dans la pièce de droite pour saisir un peu de feu.

// Hallway (1)

Le chemin le plus court vers le deuxième étage est le raccourci. Vers le haut, puis la droite.

// Staircase (1)

Montez les escaliers, puis utilisez la porte de gauche.

// Hallway (2)

Allez à gauche, puis vers le bas, et encore à gauche vers la prochaine pièce.

// Astral Hall (2)

Allumez toutes les chandelles dans cette pièce, puis faites venir les créatures de la nuit en déplaçant votre personnage au centre de la pièce. Une fois la pièce nettoyée, continuez vers la gauche. Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, vous aurez droit à un couloir sans fin.

// Observatory (2)

Jetez un coup d'oeil dans le télescope. Vous ne verrez pas Skull Kid, mais la

lune vous semblera peut-être un brin étrange. Dirigez-vous à droite et attrapez une étoile filante. Par la suite, recrachez-la afin qu'elle entre en collision avec la lune. Vous ferez apparaître un passage brillant jusqu'à la moitié de lune qui restera. Vous pourrez mettre la main sur l'étoile de Mario!

// Hallway (2)

De retour dans le couloir, remontez et allez à gauche. Par la suite, c'est vers le haut et la porte à droite.

// Nana's Room (2)

Pour attirer l'attention de cette grand-mère espiègle, faites tomber les pelotes de laine en examinant son panier. Aspirez-en une, puis expédiez-la sur la fantômatique tricoteuse. Continuez à lancer vos projectiles tout en évitant les attaques (vous devez absolument réussir vos attaques, ou elle disparaîtra). Elle sera finalement vulnérable à la capture. Par la suite, saisissez la clef dans le coffre.

// Hallway (2)

Deux choix s'offrent à vous : vous pouvez utiliser le miroir dans la salle de bains juste à côté ou empruntez les escaliers et couloirs, mais le résultat sera le même : retournez à la première pièce du manoir.

// Foyer (1)

Montez les escaliers, puis empruntez la porte de gauche.

// Hallway (2)

Dirigez-vous vers la gauche, puis déverrouillez la porte du bas pour accéder à la seule pièce que vous n'avez pas encore visité dans cet endroit.

// The Twins' Room (2)

Vous remarquerez des modèles réduits d'avions suspendus au plafond. Faites les tourner quelques instants et vous attirerez l'attention des jumeaux. Ceux-ci veulent jouer à la cachette, alors acceptez leur requête et sortez de la pièce quelques instants pour leur laisser le temps de se dissimuler. À votre retour, vous remarquerez quatre boîtes. Aspirez-les, et selon leur comportement vous saurez si un jumeau est caché à l'intérieur ou non.

Ils vous accuseront de tricherie et commenceront à attaquer. Pour capturer les jumeaux, vous devez d'abord aspirer leur véhicule (une auto ou un avion), avant de les capturer. C'est un procédé relativement long, alors tenez bon! Votre récompense sera une chaussure de Mario. La diseuse de bonne aventure vous attend, vous connaissez le chemin...

// Fortune-teller's Room (1)

Dernière rencontre avec la voyante! Une fois les dernières bribes d'information saisies, Madame Clairvoya manifestera son souhait de retourner à l'état de portrait. Vous pouvez la capturer, mais cela ne veut pas dire qu'elle ne montrera pas un brin de résistance! Ouvrez le coffre qui apparaît pour saisir une clef.

// Hallway (1)

Vers la gauche, puis vers le haut et vers la droite.

// Staircase (1)

Deuxième étage, porte à gauche.

// Hallway (2)

Vers la gauche et vers le bas, puis complètement à droite pour emprunter l'escalier menant au troisième étage. Prenez la porte du bas.

// Safari Room (3)

Vous aurez besoin de l'élément de glace pour compléter cette pièce. Si vous ne l'avez pas, un détour dans le salon de thé (Tea Room) sera nécessaire. Faites bouger les têtes de chevreuil pour faire apparaître des fantômes protégés par un élément d'eau. Utilisez l'élément de glace puis capturez-les. Nettoyez la pièce pour faire apparaître une clef. Examinez aussi le coffre complètement à droite pour faire apparaître un coeur qui vous sera bien utile...

// Hallway (3)

Dirigez-vous complètement vers le haut. Si vous n'avez pas encore capturé 20 fantômes «Boo», vous ne pourrez cependant pas ouvrir la porte.

// Balcony (3)

Vous voilà sur le balcon! Admirez les statues et dirigez-vous à droite pour faire la rencontre d'un groupe de fantômes en formation circulaire. Ayant constaté l'arrivée de Luigi, ils décideront de montrer leur véritable forme, mais pas avant d'avoir donné une bonne frousse au plombier à la casquette verte...

TROISIÈME GARDIEN : BOLOSSUS

BoLOSSUS peut sembler bien menaçant, mais il suffit de découvrir son point faible. Profitez des premiers instants pour vous éloigner de ses bonds destructeurs et aspirez un élément de glace flottant près d'une statue équestre d'un côté de l'arène. Par la suite, deux options s'offrent à vous : vous pouvez retenir le fantôme avec l'aspirateur puis le diriger vers une corne de la statue, ou simplement vous tenir près de la statue et attendre que le fantôme saute sur celui-ci.

Peu importe la méthode employée, le résultat sera le même : le colosse sera séparé en plusieurs entités plus petites. Utilisez l'élément de glace pour transformer ces fantômes en cubes de glace, puis aspirez-les. Après quelques instants, les petits fantômes se rejoindront de nouveau pour reformer le fantôme géant. Le hic : puisque vous avez aspiré quelques fantômes, il sera de taille moins imposante - et plus rapide. Vous n'avez qu'à répéter le procédé, mais cela devient de plus en plus difficile; d'autant plus que vers la fin, les fantômes ne sont pas stupides et qu'ils s'éloignent lorsque celui-ci commence à expulser l'élément de glace... Persévérez! Vous pouvez aussi essayer de lancer des projectiles glacés, mais cela est bien peu efficace.

Chapitre 4

// Foyer (1)

La porte droit devant pour le couloir.

// Hallway (1)

À droite, puis vers le haut, puis de nouveau vers la droite et ouvrez la porte.

// Staircase (1)

L'étage supérieur vous attend.

// Hallway (2)

Vers la gauche puis vers le bas, puis complètement vers la droite; empruntez les escaliers.

// Safari Room (3)

Prenez la porte à gauche.

// Hallway (3)

Complètement vers le haut.

// Balcony (3)

À gauche, toutes! Dès que la porte aura été déverrouillée, un orage électrique provoquera une panne d'électricité. Ne laissez pas les fantômes vous déconcentrer et continuez dans le couloir, puis prenez la dernière porte à droite. Toad et E. Gadd vous contacteront par téléphone. Capturez les fantômes puis retournez sur vos pas.

// Hallway (3)

Complètement vers le bas puis la porte à droite pour retourner dans la pièce Safari.

// Safari Room (3)

Vous pouvez opter de taquiner le fantôme, ou tout simplement emprunter la porte dans le haut.

// Staircase (3)

Descendez les escaliers.

// Hallway (2)

Continuez à refaire votre parcours en sens inverse : gauche, haut, droite, et la porte! Par la suite, le chemin est assez simple : les escaliers, la porte, puis le couloir du premier étage pour retourner au point de départ.

// Foyer (1)

Montez les escaliers, puis empruntez les grandes portes pour redécouvrir une pièce familière.

// Parlor (2)

Un troupeau entier de fantômes vous attend, mais votre Poltergust 3000 n'en

fera qu'une bouchée. Empruntez la porte du haut.

// Anteroom (2)

Vers la gauche, pour atteindre la pièce qui vous intéresse.

// Wardrobe Room (2)

Tonton Grimmly se contemple dans un miroir. Lorsqu'il vous apercevra, son coeur sera révélé et vous pourrez débiter la capture. Par la suite, vous ferez apparaître un coffre contenant la clef qui vous apportera la brillante solution à vos problèmes! Retournez au point de départ.

// Foyer (1)

Empruntez la porte au premier étage pour retourner dans le couloir.

// Hallway (1)

Vers la droite complètement; ouvrez la porte, descendez les escaliers, et empruntez la porte du haut.

// Breaker Room (0)

Vous n'avez qu'à relever l'interrupteur afin de réactiver l'électricité dans le manoir. Cela fait, un coffre apparaîtra, vous faisant cadeau d'une clef. Quittez la pièce et allez dans celle juste en dessous.

// Cellar (0)

Ici, l'astuce réside dans le fait que vous pouvez aspirer les petits monticules de poussière. Libérez le chemin en aspirant les saletés, puis inspectez les barils afin de faire jaillir quelques fantômes. Vous pourriez aussi examiner une boîte pour attirer l'attention d'un fantôme avare. Vous saisirez une clef pour avoir nettoyé l'endroit de ses squatters ectoplasmiques. Retournez au balcon. Si vous ne savez pas encore le chemin, pourquoi ne pas prendre la carte?

// Balcony (3)

Empruntez de nouveau la porte de gauche, sans craindre la foudre cette fois.

// Hallway (3)

Encore une fois, dernière porte à droite.

// Telephone Room (3)

Inspectez les coffres pour faire apparaître quelques fantômes squelettiques. Vous serez récompensé d'un superbe trésor! Continuez en empruntez la porte en haut à droite.

// Clockwork Room (3)

Dans cette pièce se trouvent trois boîtes à musique : la première en haut à droite, la deuxième à gauche sur une table ronde, la troisième en haut à gauche. Activez-les pour attirer l'attention des soldats-jouets. La technique de capture est simple mais un brin difficile : vous devez d'abord faire tomber le mécanisme dans leur dos avec votre aspirateur avant de commencer la capture. Soyez prudent, car les autres soldats ne resteront pas passifs. Suite

à ce pénible combat, vous obtiendrez l'accès à la maison du centre. Entrez pour activer un ascenseur.

// Roof (4)

En premier lieu, aspirez un élément de feu. Il vous sera fort utile un peu plus tard. Par la suite, occupez-vous des fantômes masqués, tout en évitant leurs attaques. Après, une poignée de fantômes élémentaux essaiera de vous faire la vie dure; utilisez la combinaison lance-flammes/aspirateur pour les éliminer. Un coffre apparaîtra dans la cheminée de gauche. Allez saisir la clef puis dirigez-vous du côté de la cheminée de droite et laissez-vous tomber dans le précipice.

// Sealed Room (2)

Attrapez la souris dorée, inspectez les coffres et les coupes puis nettoyez la pièce de ses occupants pour la compléter. Ouvrez le coffre et saisissez la clef, puis enlevez le tissu recouvrant le miroir et examinez-le avec votre Game Boy Horror pour retourner au point de départ.

// Foyer (1)

Retournez au troisième étage, empruntez la porte de gauche au balcon et vous serez de nouveau dans le couloir. Utilisez votre clef pour entrer dans la prochaine pièce, en bas à gauche.

// Armory (3)

Afin de trouver tous les fantômes, vous devrez examiner les lourdes armures entassées dans cette pièce. Toutefois, vous devez faire attention que leurs armes ne tombent pas sur Luigi; placez-vous donc sur le côté d'une armure lorsque vous l'examinez. Ouvrez aussi les coffres pour faire apparaître d'autres fantômes. Vous serez récompensé d'un coffre contenant une clef. Empruntez la porte en haut.

// Ceramics Studio (3)

Commencez d'abord par faire le plein d'élément de glace, puis examinez les poteries dans la pièce pour faire apparaître un fantôme. Celui-ci vous proposera un défi : le geler à sept reprises lorsqu'il jaillit d'un pot. Ce mini-jeu complété, il deviendra vulnérable à la capture. Le coffre qui apparaîtra par la suite contient un trésor imposant, à vous de le récolter... Cette tâche complétez, retournez au deuxième étage afin de visiter une pièce qui vous était auparavant verouillée.

// Sitting Room (2)

Saisissez l'élément de feu à partir de la chandelle sur la table, et allumez les chandelles de chaque côté du tableau afin de faire apparaître les vilains fantômes. Capturez les fantômes normaux et aspirez l'élément d'eau afin de pouvoir vaincre les fantômes élémentaux qui apparaîtront par la suite. Cela vous permettra d'emprunter la porte à droite; assurez-vous d'avoir encore de l'eau en réserve.

// Guest Room (2)

Détail particulier : cette pièce est complètement à l'envers. La terrible petite fille a promis de ne pas mouiller son lit, alors provoquez-la en utilisant généreusement l'élément d'eau sur ses couvertures. Vous finirez par la réveiller et elle sera vulnérable à la capture. Toutefois, soyez prudent

car ses peluches se mettront à voler dans la pièce! L'endroit nettoyé, sortez et revenez immédiatement après et la pièce sera de nouveau à l'endroit, vous permettant par la même occasion d'ouvrir le coffre. Utilisez le miroir pour revenir au point de départ, une fois de plus.

// Foyer (1)

Allez tout droit.

// Hallway (1)

Vers la gauche, ouvrez la porte, descendez les escaliers, prenez la porte du bas.

// Cellar (0)

Aspirez la poussière pour vous faire un chemin jusqu'à la porte en bas à gauche.

// Hallway (0)

Tout droit, puis la porte à gauche. Attention aux petites bêtes explosives.

// Pipe Room (0)

En premier lieu, débarrassez-vous des fantômes affectueux qui apparaissent çà et là. Par la suite, saisissez un élément de glace à partir du baril et utilisez-le sur l'eau contaminée afin de la geler. Cela vous permettra d'atteindre le robinet, qui en retour fera cesser la chute d'eau et rendra le coffre accessible. Prenez la clef et sortez.

// Hallway (0)

Vers le bas, puis la porte de gauche.

// Storage Room (0)

Obtenez l'élément de feu à partir du brûleur à proximité, puis dirigez-vous vers le coin supérieur gauche, tout en évitant la chute de glaçons. Utilisez votre lance-flammes pour allumer les deux tas de bûches de chaque côté du fantôme congelé afin de le contrarier. Évitez ses attaques et faites fondre la glace pour le rendre vulnérable à la capture. Saisissez la clef, puis retournez au troisième étage, jusqu'au couloir accessible à partir de la porte de gauche de la pièce Safari.

// Hallway (3)

Dernière porte à droite pour l'une des dernières épreuves du jeu.

// The Artist's Studio (3)

Vous remarquerez un paquet de peintures représentant des ennemis communs du manoir. Le Van Gogh version fantômatique leur fera prendre vie, à raison de trois exemplaires par tableau. Après cette épreuve d'endurance, l'artiste sera vulnérable à la capture. Une fois le fantôme capturé, vous obtiendrez la dernière clef du jeu. Ouf! Retournez au couloir du sous-sol.

// Hallway (0)

Faites attention aux petites bêtes explosives, et continuez tout droit. Un

couloir un tantinet croche vous mènera à une porte verrouillée, qui elle-même vous mènera à...

// The Secret Altar (0)

... le roi Boo en personne! Après un bref discours, le tableau de Mario deviendra un tableau de Bowser. Le roi Boo y entrera, puis Bowser aspirera le pauvre Luigi vers un combat épique, se déroulant sur une version psychédélique du toit du manoir...

QUATRIÈME GARDIEN : LE ROI BOO ET BOWSER

Le combat contre Bowser est très impressionnant, et un brin d'observation et de pratique est nécessaire afin de parvenir à vaincre le terrifiant duo. Tout d'abord, Bowser se fera un plaisir de cracher du feu afin de griller le pauvre Luigi. Tenez-vous à distance durant ce temps.

Par la suite, il fera apparaître des boules de pics, qu'il lancera en direction de Luigi telles des boules de quilles. La clef à la réussite du combat réside dans ces objets. Activez votre aspirateur et approchez d'une boule (vous ne pouvez pas la faire glisser vers vous, elle est trop lourde) afin de la saisir.

Par la suite, Bowser essaiera soit de vous avaler ou il crachera de nouveau du feu. Peu importe l'attaque, relâchez la boule et elle explosera dans le visage de Bowser, séparant la tête du corps. Le roi Boo sortira de son gigantesque pantin, où il sera particulièrement vulnérable à la capture. Commencez à l'aspirer, tout en évitant la tête de Bowser (qui crache des morceaux de glace pendant ce temps).

Continuez le procédé en évitant les diverses attaques de Bowser et en utilisant les boules de pics explosives lorsque l'occasion se présente. Lorsque le roi Boo aura perdu assez de points de vie, la tête se replacera à l'envers et Bowser se mettra à courir dans tous les sens. Placez-vous près d'une cheminée pour éviter de vous faire écraser puis continuez le combat!

Lorsque le fantôme sera aspiré, vous pourrez finalement délivrer votre frère et visionner la conclusion du jeu. Félicitations!

Divers

Le manoir caché

Lorsque vous aurez complété le jeu une première fois, une nouvelle option sera disponible à partir du menu : le manoir caché (Hidden Mansion). Quelles sont les différences? Tout d'abord, Luigi possède un aspirateur plus efficace; les fantômes n'ont aucune chance de lui échapper. Ensuite, quelques articles seront disposés de manière différente, mais globalement l'aventure demeure identique. Vous pourrez certainement améliorer votre note, par contre!

Les vilaines portes dissimulées

Vous ne voulez pas que votre personnage se fasse écraser? Divers indices vous

permettent de reconnaître les fausses portes. Tout d'abord, celles-ci disparaîtront si vous employez l'élément de feu. Ensuite, le tapis ne les rejoint pas (dans les couloirs où cela s'applique). Finalement, elles ne sont pas visibles sur la carte. Un Luigi averti en vaut deux!

Les souris dorées

Vous désirez saisir le plus d'argent possible? Tout en examinant minutieusement tous les objets du manoir, vous pouvez aussi faire la chasse aux souris dorées. Celles-ci peuvent apparaître lorsque vous examinez un morceau de fromage avec votre Game Boy Horror, ou simplement sortir au hasard d'un mur. Peu importe la manière, vous entendrez un son caractéristique vous avertissant de la présence d'une telle bestiole. Voici les pièces où un morceau de fromage les fera apparaître :

1. Study
2. Fortune-teller's Room
3. Dining Room
4. Safari Room
5. Tea Room

Et voici les pièces où elle se montreront le bout du nez au hasard :

1. Hallway (1)
1. Hallway (2)
2. Tea Room
3. Kitchen
4. Sealed Room

Ces informations ont été reprises dans le guide rédigé par Devin Morgan. Mille mercis à l'auteur!

=====
Remerciements
=====

Site officiel de Luigi's Mansion (<http://www.luigis-mansion.com>)

La mise en situation rédigée dans ce guide est adaptée d'un document présenté sur ce site. D'autres renseignements de base ont aussi été dénichées sur le site officiel.

Site officiel de la Nintendo GameCube (<http://www.nintendogamecube.com>)

Les illustrations et quelques autres informations de base ont été trouvées sur le site officiel de la console.

GameFAQs (<http://www.gamefaqs.com>)

De nombreuses informations à propos des différentes catégories de fantômes ont été découvertes à l'aide d'une démarche publiée sur ce site. Mention spéciale à la démarche de Devin Morgan, utilisée pour obtenir les noms précis de chacune des pièces du manoir.

IGN (<http://www.ign.com>)

Pour la confirmation de certaines particularités de contrôle, mais aussi pour la présence d'une démarche en ligne, qui a permis de s'assurer de la véracité de certains renseignements à propos du jeu.

Cyrare, de NintendojoFR (<http://www.nintendojofr.com>)

Le chanceux ayant eu l'occasion de se procurer la version japonaise du jeu a pu

lui aussi confirmer certains renseignements à propos de Luigi's Mansion. Merci beaucoup!

Site officiel de Nintendo (<http://www.nintendo.co.jp>)

Plusieurs renseignements à propos des personnages ont été découverts sur ce site.

Nintendo Co Ltd, Nintendo of America

Merci à l'équipe chez EAD qui a osé faire quelque chose de différent pour le lancement de la GameCube. Le jeu ne fait pas tout à fait l'unanimité parmi les critiques, mais personnellement je suis tout à fait satisfait du porte-drapeau de la console.

=====
Conclusion
=====

Une fois de plus, nous vous invitons à communiquer avec nous si vous avez des renseignements qui ne sont pas présents dans le guide. Si vous avez apprécié ce document, sachez que l'équipe de rédaction du Nouvel Empire! rédigera sans doute d'autres documents similaires pour les jeux importants de la Nintendo GameCube. À la prochaine!