

Solution du Temple de l'Eau

Ce document décrit une solution au labyrinthe Temple de l'Eau, écrit par Sébastien Doeraene. Ce labyrinthe comporte 4 étages, numérotés de 0 à 3. Chaque étage comporte 4 zones en largeur et 3 zones en hauteur.

Toute l'intrigue de ce labyrinthe est basée sur les *niveaux d'eau*. Il y a trois niveaux d'eau différents, numérotés de 1 à 3. On dit que l'eau est au niveau 1 lorsque la surface de l'eau se situe à hauteur du sol de l'étage 1. Il en va de même pour les niveaux 2 et 3. Il y a trois boutons dans le labyrinthe qui changent le niveau de l'eau, et c'est là-dessus que tout va se jouer.

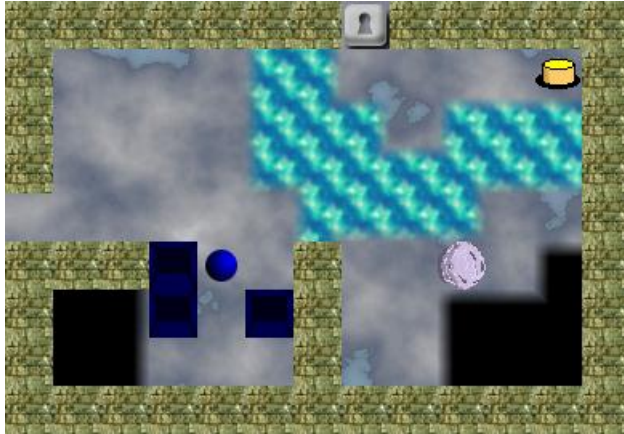


Phase 1 : rejoindre le bouton 3 pour la première fois

Lorsque le labyrinthe démarre, l'eau est au niveau 2. Vous commencez à l'étage 3. La première phase de jeu consiste à rejoindre le bouton 3, qui va monter l'eau au niveau 3. L'accès à ce bouton est protégé par un bloc en argent. Il faut donc d'abord aller chercher la première clef d'argent.

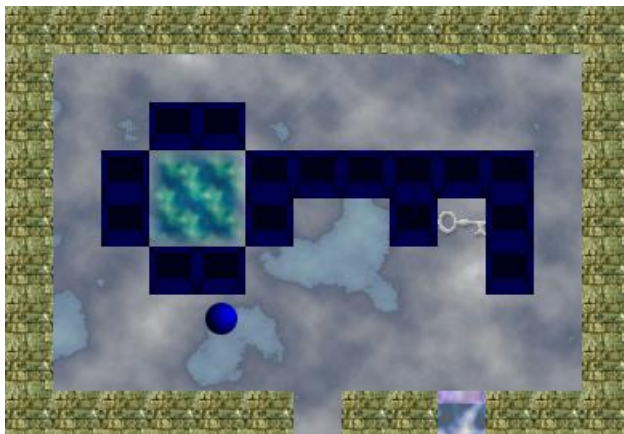
La première clef d'argent

À partir du départ, rendez-vous dans la zone de droite. Là, poussez les trois blocs bleus afin de pouvoir passer. Chaque bloc peut être bougé une seule fois, d'une seule case. Pour pouvoir passer, vous devez pousser les blocs extérieurs vers le bas, puis pousser le bloc du milieu latéralement. Vous vous trouvez alors dans la situation suivante.



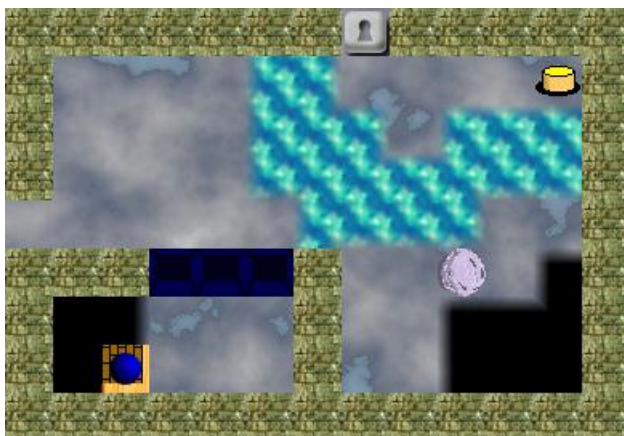
Vous pouvez maintenant vous jeter dans le trou en bas à gauche de la zone. Dans le Temple de l'Eau, il est permis de tomber dans un trou. Vous vous retrouvez alors à l'étage inférieur.

Vous voici donc à l'étage 2. Rendez-vous dans la zone au nord. Dans cette zone figure un ensemble de blocs bleus qui dessinent une clef, ou presque. Un bloc n'est pas à sa place (celui qui se trouve le plus proche de vous). Poussez ce bloc vers le nord de manière à parfaire le dessin de clef. Vous recevez alors une clef d'argent.

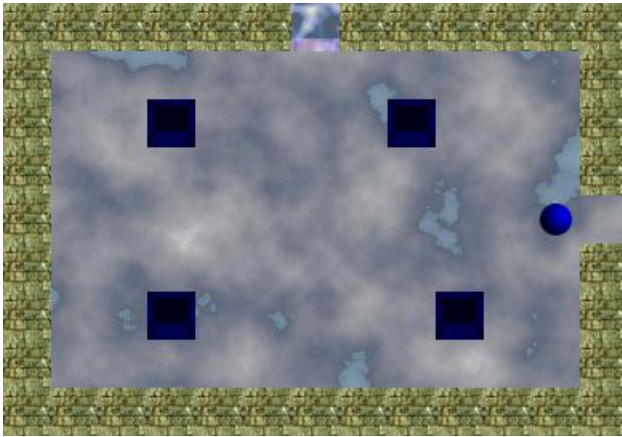


Vers le bouton 3

À présent, retournez dans la zone au sud, puis montez sur l'élévateur (le carré aux motifs de bois). Un élévateur vous remonte à l'étage supérieur. Vous revoici donc à l'étage 3.

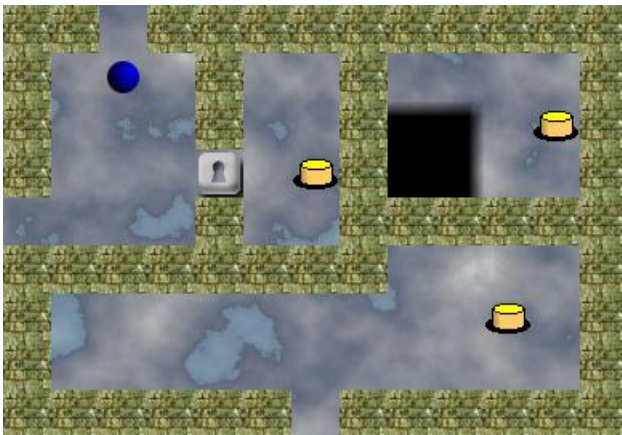


Effectuez à nouveau la manœuvre de déplacement des trois blocs (d'abord les extérieurs vers le nord, puis celui du milieu latéralement), afin de repasser dans l'autre sens. Retournez dans la zone à l'ouest, puis traversez celle-là jusqu'à la zone encore à l'ouest.



Ici, même chose. Un bloc n'est pas à sa place. Il s'agit de celui en haut à droite, que vous devez pousser vers l'est. Ceci ouvre la porte en haut de la zone, ce qui vous permet de vous rendre dans la zone au nord.

Cette zone contient un immense trou. Jetez-vous dedans. Une fois à l'étage inférieur (vous vous trouvez sur une grande plaque en bois), rendez-vous dans la zone au nord (c'est tout ce que vous pouvez faire de toute façon). Continuez votre chemin, d'abord à l'est, puis sur l'élévateur, et enfin au sud. Vous aboutissez dans la zone aux 3 boutons.



Déverrouillez le bloc en argent, et appuyez sur le bouton, qui est le bouton 3 (le bouton en haut à droite est le bouton 2, et celui en bas à droite est le bouton 1). Ceci fait monter l'eau jusqu'au niveau 3, et vous voyez donc que le trou se « transforme » en eau. En effet, l'eau est montée jusqu'ici.

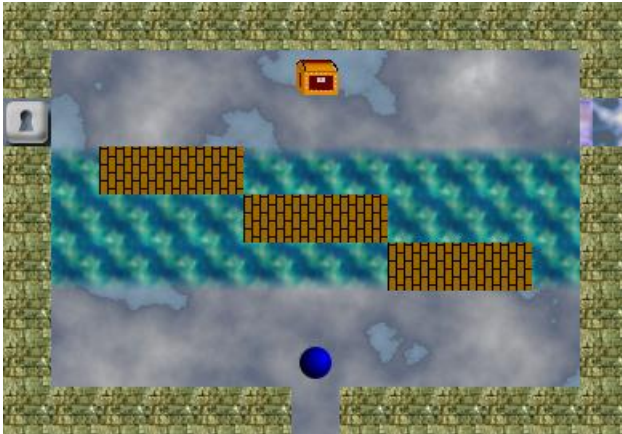
Phase 2 : rejoindre le bouton 1 pour la première fois

La deuxième phase consiste à rejoindre le bouton 1. Pour cela, il vous faut la bouée ; et pour obtenir la bouée, il vous faut une clef d'or.

La première clef d'or, et l'épreuve de la grenouille

Rendez-vous dans la zone à l'ouest. Si vous avez un sens de l'orientation surdéveloppé, vous vous rappellerez qu'il s'agit de la zone qui comportait le trou immense. À présent le trou a été remplacé par la grande plaque de bois. En fait, cette plaque est une plateforme flottante : elle monte et descend avec l'eau. Puisque l'eau est maintenant au niveau 3, la plateforme se trouve à l'étage 3.

Passer sur cette plateforme vous permet d'accéder à zone au nord de celle-ci, qui est l'épreuve de la grenouille.



L'idée est de passer d'une planche à l'autre, sans tomber dans l'eau. Ce n'est pas bien difficile, d'autant que tomber dans l'eau ne fait jamais que vous ramener au début de la zone (là où vous êtes entré-e). Une fois ceci fait, vous atteignez le coffre qui contient une clef d'or.



La bouée, et jusqu'au bouton 1

Repassez en sens inverse (ou laissez-vous couler), et retournez dans la zone au sud, celle à la plateforme. Depuis celle-ci, rendez-vous dans la zone à l'ouest en déverrouillant le bloc en or. Vous y trouvez un autre coffre qui contient la bouée.

De là, retournez à la zone de départ (à l'est, au sud, et à l'est). Grâce à la bouée, rendez-vous maintenant dans la zone au nord, qui n'est autre que la zone aux 3 boutons. Vous avez cette fois accès au bouton 1, que vous pouvez actionner. L'eau est maintenant au niveau 1.

Phase 3 : obtenir les palmes

Une bouée, c'est bien. Des palmes, c'est mieux ! Pour obtenir les palmes, vous aurez besoin de deux clefs d'argent, que vous obtiendrez grâce à deux épreuves : une épreuve de mémorisation, et une épreuve de rapidité.

L'épreuve de mémorisation

Depuis la zone de départ, allez à l'ouest, puis au nord, afin de retomber sur la zone à la plateforme... Sauf qu'elle n'y est plus, à nouveau remplacée par l'immense trou. Logique, puisque l'eau est au niveau 1, la plateforme aussi. Sautez donc dans le trou, ce qui vous fait tomber de deux étages, jusqu'à l'étage 1.

Là, allez dans la zone à l'ouest, où se trouve l'épreuve de mémorisation. Un chemin jaune s'affiche pendant 1,5 seconde, puis disparaît. Vous devez ensuite parcourir *exactement* ce chemin pour atteindre le coffre, sans quoi celui-ci disparaît, et vous devrez ressortir de la zone et y rentrer pour recommencer.

Puisque c'est une soluce, voici également un screenshot du tracé complet. Dans le coffre, vous trouvez une clef d'argent.



L'épreuve de rapidité

Depuis la zone de l'épreuve de mémorisation, rendez-vous dans celle à l'est, puis au nord, et montez avec l'élévateur. Vous n'avez alors d'autre choix qu'aller à l'ouest, où vous attend l'épreuve de rapidité.



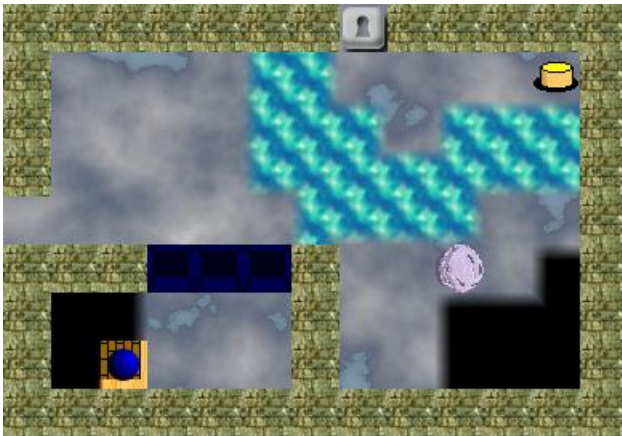
Ici, pas de secret. Vous avez 9 secondes pour rejoindre le coffre, sans tomber dans un trou. La barre rouge en haut à gauche manifeste l'écoulement du temps. Il vous faudra réessayer plusieurs fois avant d'y parvenir. Lorsque vous tombez, rendez-vous dans la zone à l'est et remontez avec l'élévateur.

Une fois le coffre atteint, vous recevez une clef d'argent.

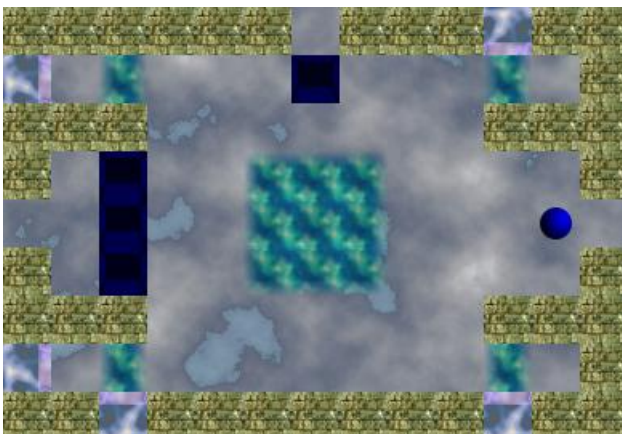
Les palmes

Avec vos deux clefs d'argent, vous pouvez désormais atteindre les palmes. Laissez-vous tomber dans le trou, puis allez à l'est, puis au sud. Vous voici à nouveau dans la zone avec la plateforme. Continuez au sud, prenez l'élévateur, puis allez à l'est. Vous passez là une porte à sens unique ; vous ne pouvez donc plus retourner en arrière.

Continuez à l'est, et remontez avec l'élévateur. Vous revoici dans une zone familière.

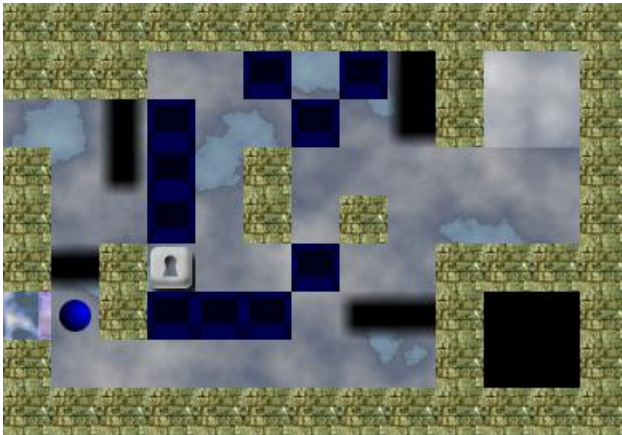


Traversez l'étendue d'eau pour aller déverrouiller le bloc en argent et continuez au nord. (Résistez à la tentation de jouer avec la pierre pour l'instant, vous n'en tirerez rien.) Sautez dans le trou, ce qui vous amène deux étages plus bas. Rendez-vous alors dans la zone à l'ouest, qui ressemble à ceci.

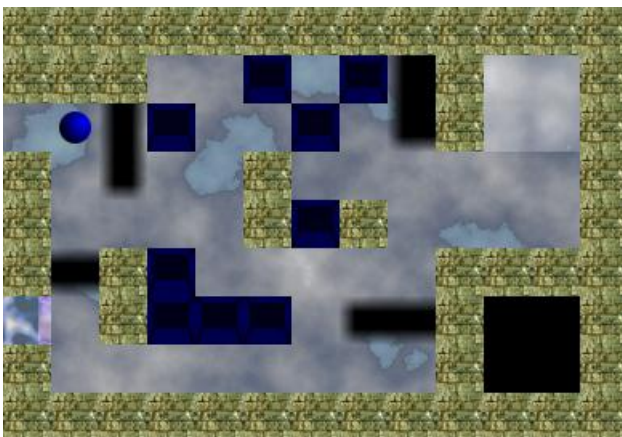


Cette zone est très importante. On l'appelle la *zone centrale*. Dans peu de temps, beaucoup de choses seront concentrées autour de cette zone.

Poussez le bloc isolé en haut latéralement, de sorte à accéder à la zone au nord. Dans celle-ci, prenez l'élévateur, puis allez à l'est. Vous arrivez dans une zone remplie de trous et de blocs. Il y a aussi un coffre qui disparaît très vite (1,5 secondes) ; ne vous en préoccupez pas.



Poussez le bloc le plus isolé au centre vers le nord. Ceci vous donne accès au bloc en argent, que vous déverrouillez. Puis ne poussez pas le bloc juste au-dessus du bloc en argent, mais bien celui au-dessus de celui-là : poussez-le vers l'ouest, dans le trou ; il disparaît. Vous pouvez alors pousser le bloc en-dessous de vous vers le sud, afin d'accéder à l'ouverture en haut à gauche de la zone.

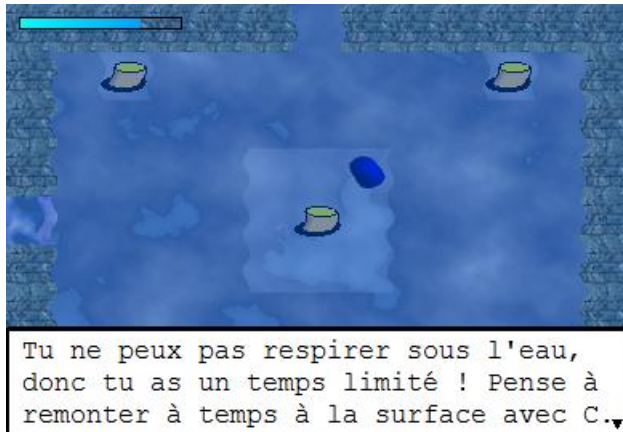


Dans la zone à l'ouest se trouve un coffre, qui renferme les palmes.



Grâce aux palmes, vous allez pouvoir plonger *sous* l'eau. Afin d'expérimenter la chose, sautez dans le trou à votre gauche, puis suivez le chemin qui vous est imposé jusqu'à être de retour dans la zone centrale.

Placez-vous dans l'étendue d'eau au milieu, et pressez X. Vous vous retrouvez alors sous l'eau.



Sous l'eau, vous ne pouvez pas respirer. Vous avez droit à 12,5 secondes, après quoi vous coulez. Si vous coulez, vous réapparaîsez au dernier endroit où vous avez plongé. Pour remonter à la surface, vous devez être sur des cases claires et appuyer sur C. Les cases claires indiquent qu'il y a un trou au-dessus de votre tête, ce qui vous permet de remonter.

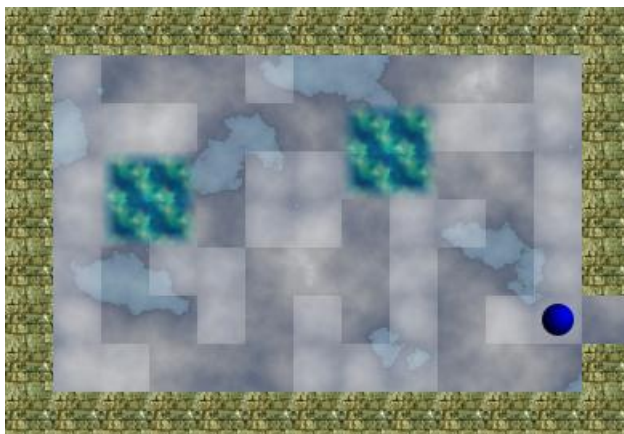
Tant que vous êtes ici, notez les 5 boutons. Ils vont bientôt devenir votre principal objectif.

Phase 4 : rejoindre le bouton 3 pour la deuxième fois

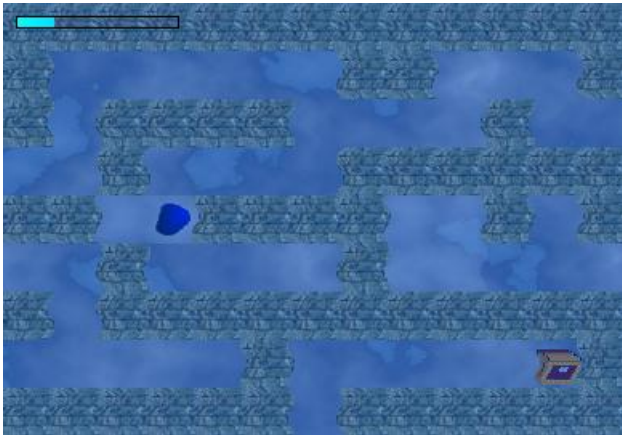
En ayant activé le niveau d'eau 1, vous avez condamné l'accès que vous aviez au bouton 3. Il vous faut maintenant débloquer un nouvel accès, ce qui nécessite une nouvelle clef d'or.

La deuxième clef d'or

Depuis la zone centrale, allez à l'ouest (vous devez réitérer le même truc qu'au début pour passer les trois blocs). Vous rejoignez là la zone avec la plateforme. Rendez-vous au nord, puis à l'ouest (ne prenez pas l'élévateur). Vous arrivez dans cette zone.



Plongez dans l'eau à gauche. Là, il vous faut suivre rapidement le chemin qui vous mène jusqu'à ces deux cases claires.



Appuyez alors sur C pour remonter à la surface. Il est probable que vous devrez réitérer plusieurs fois le chemin avant de parvenir à le faire dans le temps imparti. Une fois remonté-e à la surface, vous accédez à un coffre qui contient une clef d'or.

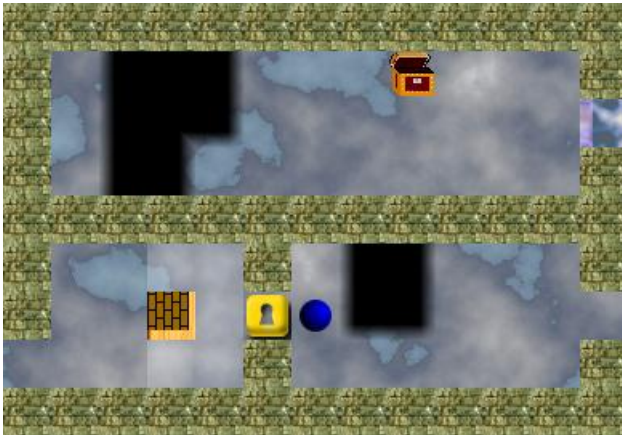


Rejoindre le bouton 3

Replongez dans l'eau, et allez à l'est. Continuez le chemin jusqu'à pouvoir remonter à la surface, ce qui vous ramène dans la même zone, mais de l'autre côté du mur.



Allez au sud, puis à l'est, ce qui vous ramène à la zone centrale. De là, allez au nord, puis prenez l'élévateur.



Déverrouillez le bloc en or, puis prenez l'élévateur. Allez au sud, et vous retrouvez le bouton 3. Appuyez dessus afin de remonter l'eau au niveau 3.

Introduction à la phase 5 : les 4 pierres et les 5 boutons

À présent que vous avez débloqué à peu près tous les accès du labyrinthe, vous allez pouvoir vous mettre sur la quête des pierres. Rappelez-vous les 5 boutons qui étaient sous l'eau, en-dessous de la zone centrale. Ces 5 boutons doivent être enfoncés en même temps pour prendre effet.

Pour cela, il y a 4 pierres, aux 4 coins de l'étage 3. Vous devez amener chacune d'elles sur un des 4 boutons extérieurs. Ensuite, il ne vous restera plus qu'à appuyer sur le bouton central, ce qui ouvrira la porte à gauche de la zone, donnant accès à la phase 6.

Pour cela, deux blocs en argent vous bloquent encore le passage, et vous aurez donc besoin de deux clefs d'argent supplémentaires.

De plus, désormais, vous devrez pouvoir jouer avec les 3 niveaux d'eau.

Préliminaires : changer le niveau d'eau (et deux clefs d'argent)

Chaque niveau d'eau a ses spécialités. En effet, lorsque vous êtes sous l'eau, vous pouvez monter d'un étage même en l'absence d'élévateur, en appuyant sur C. En revanche, sous l'eau, vous ne pouvez pas pousser les blocs bleus, car vous n'avez pas de point d'appui suffisant. Donc, en fonction du niveau d'eau courant, certains chemins vous sont ouverts, et d'autres vous sont fermés. Il est donc nécessaire de pouvoir changer le niveau d'eau à votre convenance.

Il n'est pas nécessaire d'effectuer les chemins du niveau 3 au niveau 1 et du niveau 1 au niveau 3 maintenant. En revanche, vous devez faire ceux du niveau 3 au niveau 2 et du niveau 2 au niveau 3 car c'est sur ce chemin que vous trouverez les deux clefs d'argent.

Du niveau 3 au niveau 1

C'est incontestablement le chemin le plus simple ; vous l'avez d'ailleurs déjà fait. Depuis le bouton 3, allez à l'ouest, au sud, à l'est, et enfin au nord, et vous arrivez au bouton 1.

Du niveau 1 au niveau 3

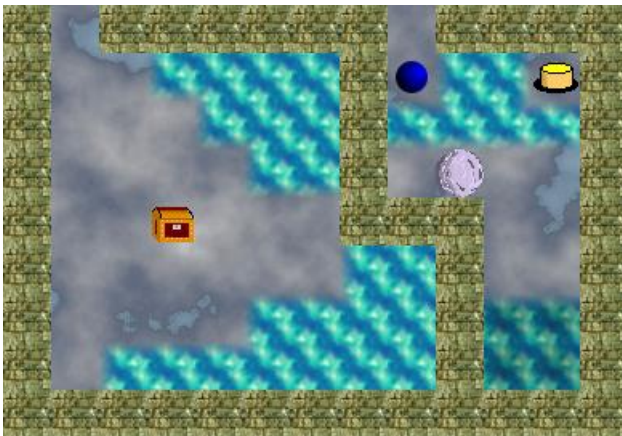
Depuis la zone de départ (qui se trouve juste au sud du bouton 1), allez à l'est, puis au nord. Sautez dans le trou, puis allez à l'ouest. Vous êtes dans la zone centrale. Allez au nord, prenez l'élévateur, puis prenez encore un élévateur. Allez au sud, et vous arrivez au bouton 3.

Du niveau 3 au niveau 2

Ce chemin-ci est nettement plus compliqué. Depuis le bouton 3, allez à l'ouest, puis au nord. Plongez dans la grande étendue d'eau qui constitue l'épreuve de la grenouille.

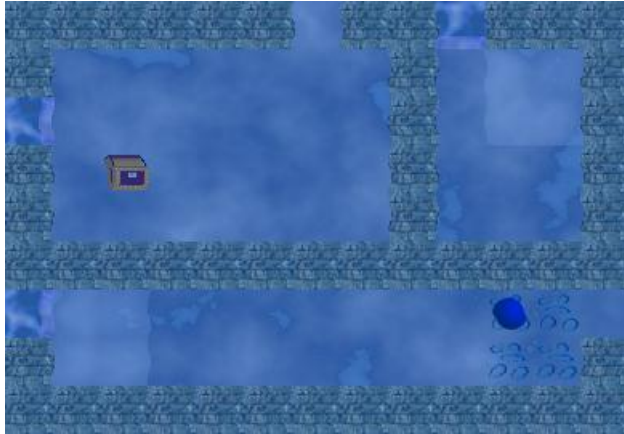


Sous l'eau, allez au sud, puis à l'ouest, et remontez à la surface. Poussez le bloc puis allez au sud. (Vous découvrez pour la première fois la pierre numéro 2.)



Plongez dans le carré d'eau. Sous l'eau, allez à l'est, mais *via* la porte du dessus (celle d'en bas vous condamne à revenir à la zone centrale, et il est probable que vous couliez avant de retrouver la surface).

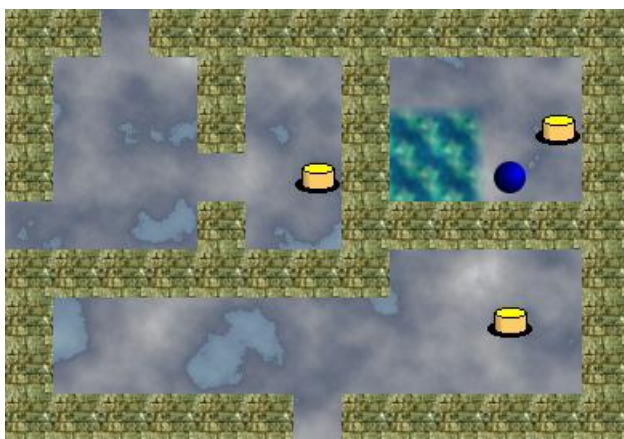
Dans cette nouvelle zone, plongez plus profond en vous plaçant sur le trou et en appuyant sur X (oui, vous pouvez descendre plusieurs niveaux sous la surface). À nouveau, plongez encore d'un étage. Rejoignez alors les petites bulles : vous pouvez y respirer, ce qui ramène votre barre de souffle à son maximum.



Allez dans la zone de droite. Vous y retrouvez une nouvelle épreuve de mémorisation, couplée cette fois à la contrainte de temps, puisque vous êtes sous l'eau. La réussite de cette épreuve vous gratifiera d'une clef d'argent.



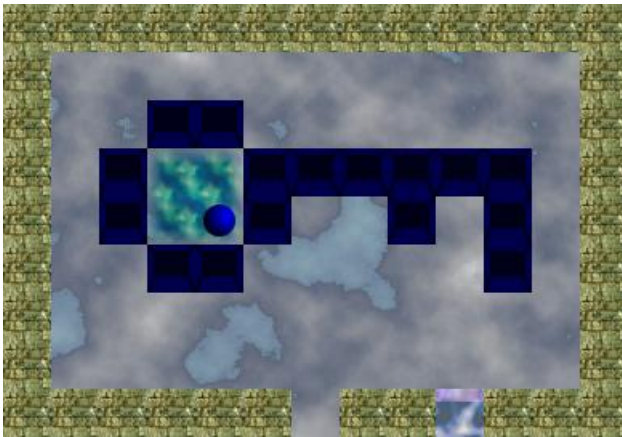
Bien entendu, vous coulez, et vous retrouvez donc dans la zone où se trouve la pierre numéro 2. Replongez, retournez dans la zone du coffre, et cette fois remontez à la surface dans le carré visible sur le screenshot ci-dessus. Suivez le chemin imposé en remontant par deux fois à l'étage supérieur, jusqu'à vous retrouver dans la zone aux 3 boutons, cette fois à côté du bouton 2.



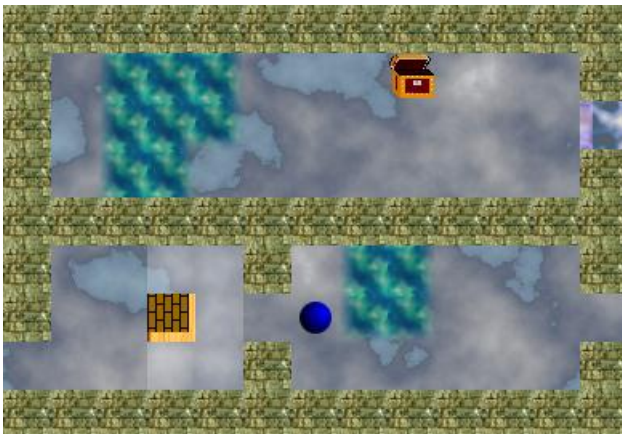
Du niveau 2 au niveau 3

Le niveau 2 est le plus contraint, et est la source des chemins les plus tordus. Lorsque vous êtes au niveau 2, votre point de ralliement favori sera sans doute la zone où vous avez trouvé les palmes, dans la partie sud de cette zone.

Depuis le bouton 2, pour rejoindre ce lieu de ralliement, sautez dans le trou, puis allez au sud et plongez par deux fois, ce qui vous ramène à la zone de l'épreuve de mémorisation. De là, allez à l'est, et remontez d'un niveau. Puis allez au nord, et remontez à la surface grâce au carré de cases claires. Vous vous retrouvez dans le trou de la grande clef, où vous pouvez reprendre tranquillement votre souffle.

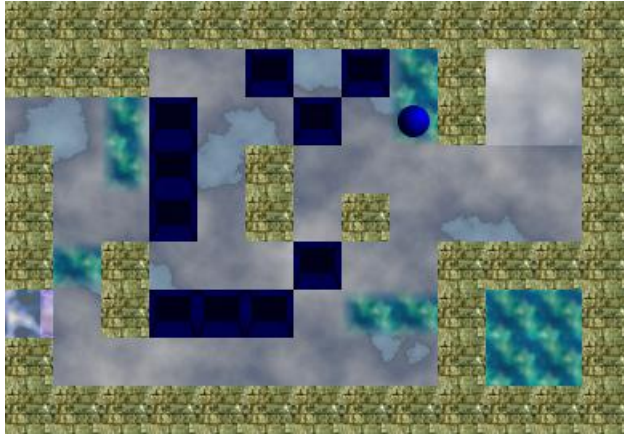


Plongez à nouveau, et allez à l'ouest, ce qui vous amène à la zone centrale. Plongez encore plus bas (dans la zone aux 5 boutons), et allez au nord. Remontez par deux fois, ce qui vous amène à la surface, au point de ralliement.



Profitez de votre passage ici pour aller chercher la deuxième clef d'argent, dans la zone à l'est.

Dans cette zone, un coffre disparaît très vite, trop vite. Il est impossible de le rejoindre à temps. Il faut donc user de ruse. Allez tranquillement jusqu'au point indiqué dans le screenshot suivant.



Là, plongez sous l'eau. Puis remontez à la surface au même endroit, et rejoignez rapidement le coffre, après avoir poussé le bloc. Vous avez ainsi plus qu'assez de la seconde et demie impartie pour ouvrir le coffre. Vous y trouvez la seconde clef d'argent.

Pour revenir au point de ralliement, plongez sous l'eau, puis allez au sud. Remontez à la surface, et vous êtes à nouveau dans le trou de la clef. Reproduisez le chemin que vous avez déjà fait plus tôt pour revenir au point de ralliement (plonger, ouest, plonger, nord, remonter, remonter).

Du point de ralliement, prenez l'élévateur puis allez au sud pour rejoindre le bouton 3.

Du niveau 2 au niveau 1 et réciproquement

Il est impossible de rejoindre le bouton 2 lorsqu'on est au niveau 1. Pour passer du niveau 1 au niveau 2, il faut donc d'abord passer au niveau 3.

Passer du niveau 2 au niveau 1 est possible, mais inutilement compliqué. Il est plus simple de passer également par le niveau 3.

Phase 5 : les 4 pierres et les 5 boutons

Maintenant que vous savez comment changer le niveau d'eau, et que vous avez deux clefs d'argent, vous allez pouvoir amener les 4 pierres sur les 4 boutons de la zone aux 5 boutons.

Les 4 pierres sont situées initialement dans les 4 zones aux coins de l'étage 3. Pour chacune, un bouton, situé dans la même zone, permet de ramener la pierre correspondante à son point de départ.

On peut pousser une pierre seulement si on n'est pas sous l'eau, comme les blocs bleus. On peut pousser une pierre dans un trou ou dans de l'eau profonde ; dans ce cas, elle tombe à l'étage inférieur.

Pour les besoins de cette solution, les pierres sont numérotées comme suit :

1. Pierre dans le coin en bas à droite (sud-est) ;
2. Pierre dans le coin en bas à gauche (sud-ouest) ;
3. Pierre dans le coin en haut à gauche (nord-ouest) ;

4. Pierre dans le coin en haut à droite (nord-est).

La plupart des pierres peuvent être amenées à leur destination indépendamment les unes des autres. La seule exception est la pierre 1 qui doit être placée à un endroit précis pour pouvoir faire le chemin de la pierre 2.

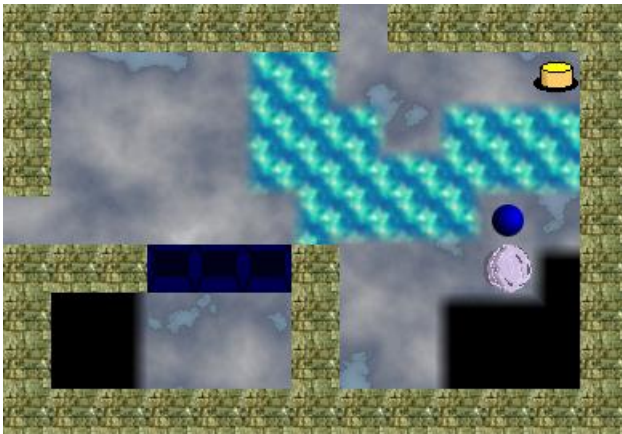
Le moyen le plus *rapide* pour amener les 4 pierres à leurs destinations respectives est de procéder niveau par niveau : au niveau d'eau 3, les faire toutes tomber à l'étage 2. Puis changer le niveau d'eau pour 2, et faire tomber les 4 pierres au niveau 1. Et procéder encore une fois afin de toutes les faire tomber au niveau 0.

Cette solution est cependant organisée pierre par pierre, ce qui est plus facile à appréhender.

Pierre 1 – coin en bas à droite

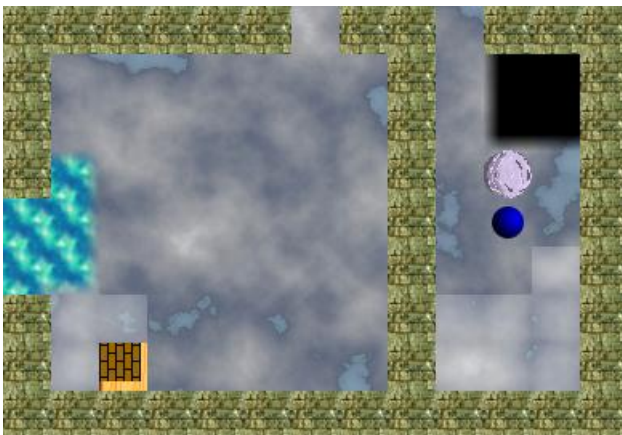
Le parcours de la pierre 1 peut être entièrement fait au niveau d'eau 1. Activez donc le niveau d'eau 1. Puis, du bouton 1, allez au sud, et à l'est, et vous trouvez la pierre 1.

Vous devez pousser la pierre dans le trou, au niveau de la case du *milieu*, comme indiqué dans le screenshot suivant.

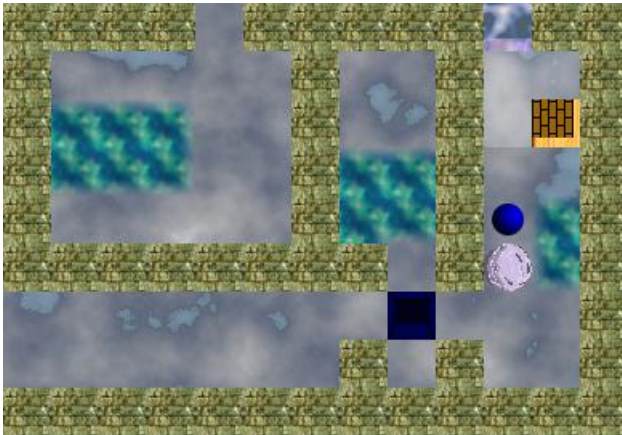


De manière générale, les pierres doivent toujours être poussées dans une case précise d'un grand trou, afin de pouvoir continuer à la pousser à l'étage inférieur.

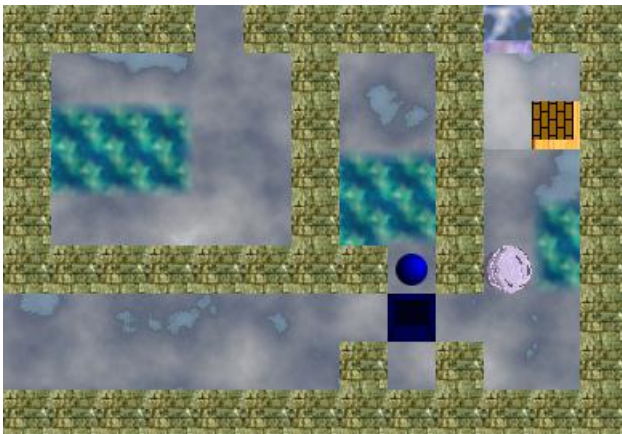
Une fois la pierre dans le trou, sautez à sa suite, et poussez-la tout droit vers le nord dans l'autre trou.



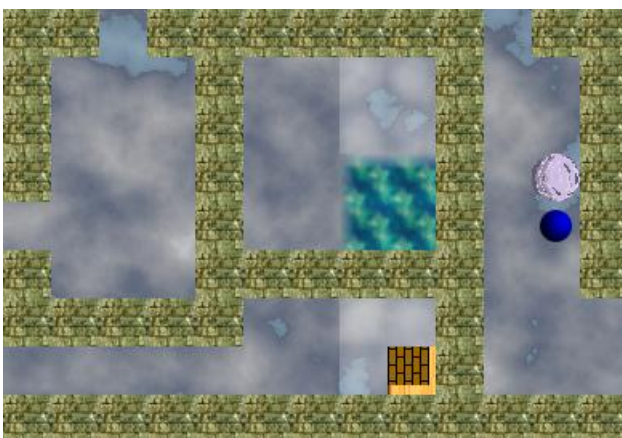
Sautez à nouveau à la suite de la pierre, puis poussez-la tout droit vers le sud jusqu'à ce qu'elle soit à l'endroit suivant. Pas plus loin !



À présent, plongez dans l'eau, et remontez à la surface par l'autre surface claire de manière à vous retrouver dans le petit enclos.



Là, poussez le bloc bleu vers le sud, puis retournez pousser la pierre une case vers le sud, puis tout droit vers l'ouest jusqu'à la zone d'à côté. Là poussez tout droit vers le nord jusqu'au bouton. Ceci ouvre la porte blindée qui se trouve dans la même zone.



Laissez à présent la pierre là (sinon la porte se referme), et continuez au nord où vous retrouvez la zone centrale. Rendez-vous à [la section suivante](#) pour la pierre 2. Quand vous aurez

achevé le parcours de la pierre 2, revenez ici (dans le texte et dans le labyrinthe), afin d'amener la pierre 1 jusqu'à son bouton.

Pour ce faire, poussez la pierre en sens inverse (vers le sud) de 3 cases. Puis poussez-là une case vers l'ouest, et enfin tout droit vers le nord, jusqu'à ce qu'elle tombe dans le petit carré d'eau, et donc sur son bouton.

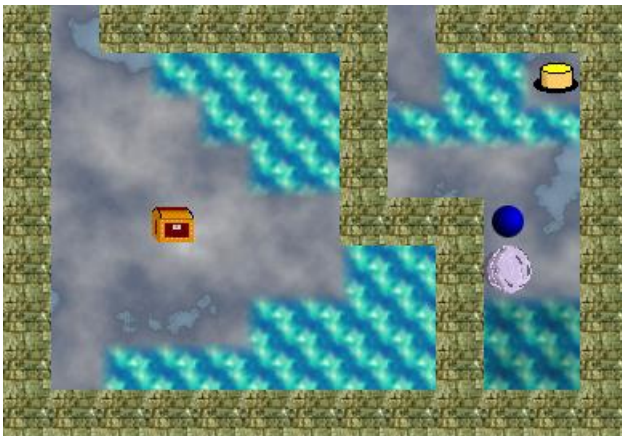
Pierre 2 – coin en bas à gauche

Cette section est découpée par niveau d'eau requis.

De l'étage 3 à l'étage 2 – niveau d'eau 3

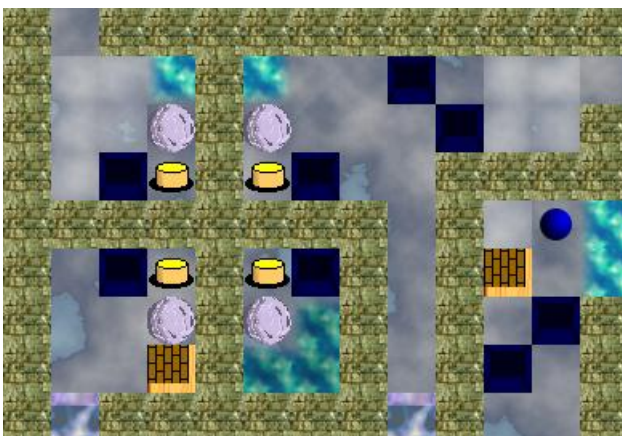
Si ce n'est pas le cas, commencez par mettre le niveau d'eau à 3. Ensuite, suivez les indications de la section [Du niveau 3 au niveau 2](#) jusqu'à arriver à la pierre 2 (depuis le bouton 3 : ouest, nord, plonger, sud, ouest, remonter, sud).

Amenez la pierre jusqu'à l'endroit indiqué et poussez-là dans l'eau.

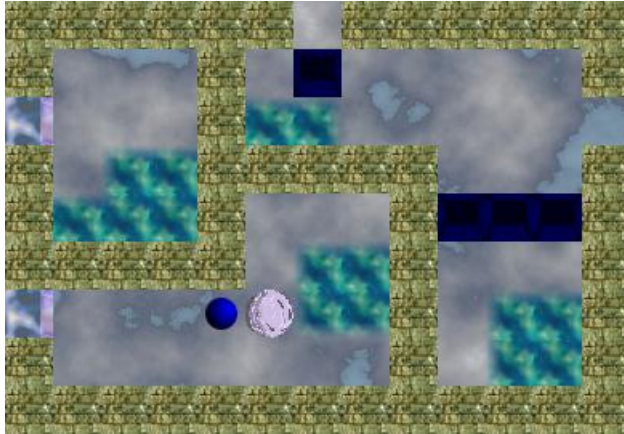


De l'étage 2 à l'étage 1 – niveau d'eau 2

Pour cette section, le niveau d'eau doit être au niveau 2. Depuis le point ralliement, allez à l'ouest, puis au sud, puis à l'ouest. Vous arrivez dans cette zone.



Prenez l'élévateur, allez une case à droite, puis une case à gauche, pour retomber sur l'élévateur tout en y restant. Allez ensuite au sud en poussant le bloc vers le sud. Vous retrouvez la pierre que vous pouvez pousser tout droit vers l'est jusqu'à tomber dans l'eau dans la zone d'à côté.

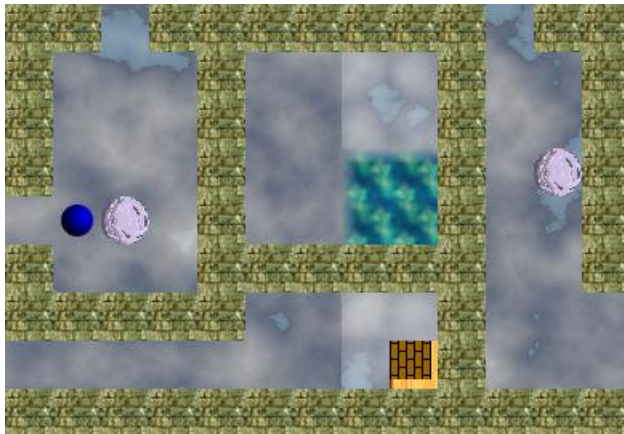


Continuez le chemin sous l'eau jusqu'à atteindre à nouveau la zone centrale (sous l'eau). Plongez, allez au nord, et remonter deux fois pour retourner au point de ralliement.

De l'étage 1 au bouton - niveau d'eau 1

À partir du bouton 1, allez au sud, à l'est, au nord, et tombez dans le trou. Puis allez à l'ouest dans la zone centrale. Plongez sous l'eau, et sortez vers l'ouest par le trou en bas à gauche de la zone. Continuez le chemin, puis remontez à la surface. Vous retrouvez la pierre.

Poussez-là d'abord deux cases vers le nord, puis tout droit vers l'est jusqu'à être passé dans la zone d'à côté, comme l'indique le screenshot suivant.



De là, poussez-là tout droit vers le nord jusqu'au bouton. Remarquez que vous venez de passer par la porte blindée qui est ouverte uniquement parce que la pierre 1 se trouve sur le bouton, dans la même zone.

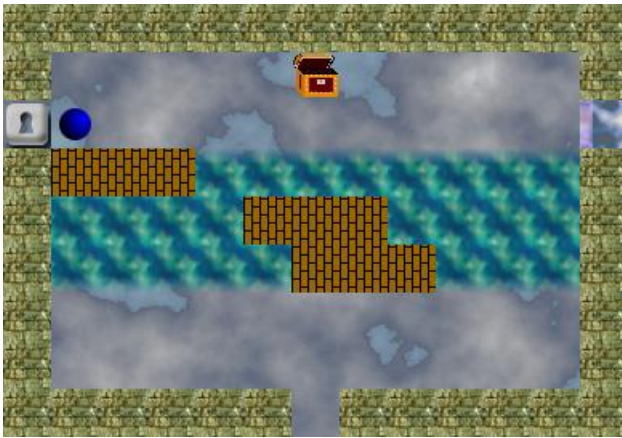
À présent, vous pouvez retourner à la pierre 1 pour aller la mettre sur son bouton. Vous pouvez la rejoindre très rapidement en allant à l'est puis au sud.

Pierre 3 - coin en haut à gauche

Cette solution suit le schéma classique, dans lequel le niveau d'eau doit être 3, puis 2, puis 1, pour chaque étage de la pierre. Sachez qu'il existe cependant une variante sans niveau 3 qui, si elle est exécutée sans erreur, est nettement plus rapide. Je vous laisse le soin de la découvrir.

De l'étage 3 à l'étage 2 – niveau d'eau 3

Depuis le bouton 3, allez à l'ouest, puis au nord. Traversez le plan d'eau des grenouilles pour aller déverrouiller le bloc en argent en haut à gauche de la zone.



Dans la zone à l'ouest, vous découvrez la pierre 3. Poussez-là deux cases vers l'ouest puis allez appuyer sur le bouton. Ceci remet la pierre là où elle était. À présent poussez-là de 3 cases vers l'est, 2 cases vers le sud, 2 cases vers l'est. Faites tout le tour pour venir la pousser 1 case vers le nord, puis 1 case à l'est, et enfin 2 cases vers le nord.



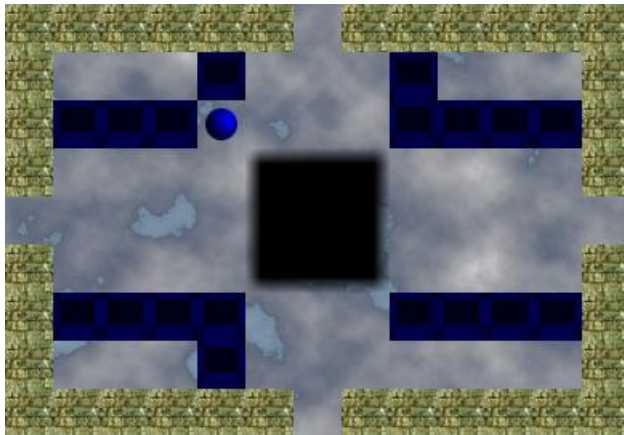
Abandonnez la pierre là, et sortez de la zone par le sud. Continuez vers le sud après avoir poussé le bloc bleu. Vous vous retrouvez sur le chemin du niveau 3 vers le niveau 2. Continuez le chemin mais restez au niveau 3, et retournez au bouton 3.

Depuis le bouton 3, effectuez le même chemin pour retrouver la pierre (ouest, nord, ouest). Cette fois la pierre et vous vous trouvez dans le petit enclos en haut à droite. Vous pouvez alors pousser la pierre tout droit vers l'est, vers la zone de l'épreuve de la grenouille. Poussez alors la pierre dans l'eau, n'importe où sauf sur un bord.

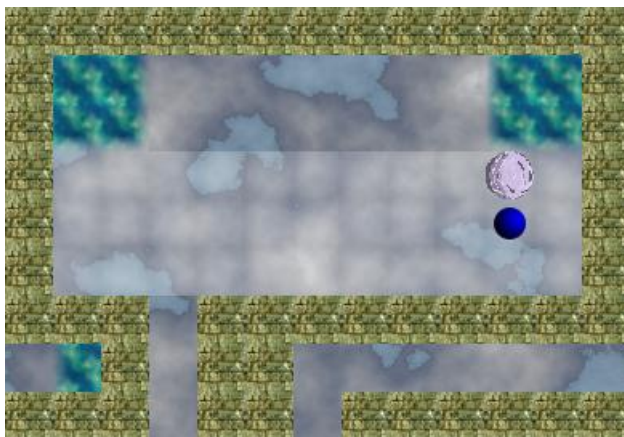


De l'étage 2 à l'étage 1 - niveau 2

Depuis le point de ralliement du niveau 2, allez à l'ouest, au sud, à l'ouest. Prenez l'élévateur, puis allez à l'est. Vous vous retrouvez dans la zone avec le trou immense. Poussez un bloc vers le nord, comme indiqué dans ce screenshot.



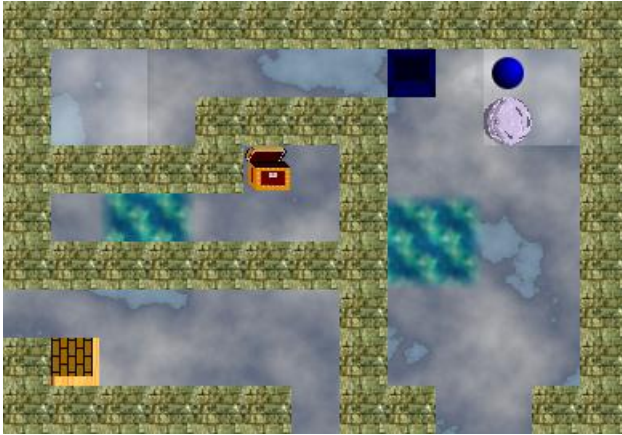
Ceci vous permet d'aller dans la zone au nord (l'épreuve de la grenouille, version trous). Sautez dans le trou de l'épreuve pour retrouver la pierre. Poussez celle-ci dans le carré d'eau à droite, exactement dans la case indiquée ci-dessous.



De là, vous pouvez retourner à la zone centrale en plongeant dans ce même carré d'eau, puis en allant au sud et à l'est.

De l'étage 1 au bouton – niveau d'eau 1

Depuis le bouton 1, allez au sud, à l'ouest, et au nord. Sautez dans le trou, puis continuez au nord et à l'ouest. Faites le parcours sous l'eau à partir du carré de gauche, comme vous l'aviez fait pour aller chercher la deuxième clef d'or (section [La deuxième clef d'or](#)). Vous retrouvez alors la pierre.



Poussez-là tout droit vers le sud jusqu'à l'autre zone. Puis poussez-là tout droit vers l'est jusqu'au bouton.

Pierre 4 – coin en haut à droite

Plus qu'une pierre !

De l'étage 3 à l'étage 2 – niveau d'eau 3

Depuis le bouton 3, allez au nord. Plongez sous l'eau, et allez à l'est. Remontez à la surface par le carré de sol clair en haut à droite de la zone. Vous trouvez la pierre 4. Poussez-là dans la case en bas à gauche du carré d'eau.



Plongez à la suite de la pierre, puis plongez encore. Allez en suite au sud, puis remontez par deux fois grâce au carré d'herbe claire, pour reprendre votre souffle. Pour rejoindre la zone centrale, plongez à nouveau et allez à l'ouest.

De l'étage 2 à l'étage 1 – niveau d'eau 2

Depuis le point de ralliement, allez à l'est, où vous retrouvez la pierre. Commencez par préparer le terrain en déplaçant les blocs bleus de sorte à obtenir ceci (deux blocs en haut à gauche ont été poussés dans l'eau, et ont donc disparu).

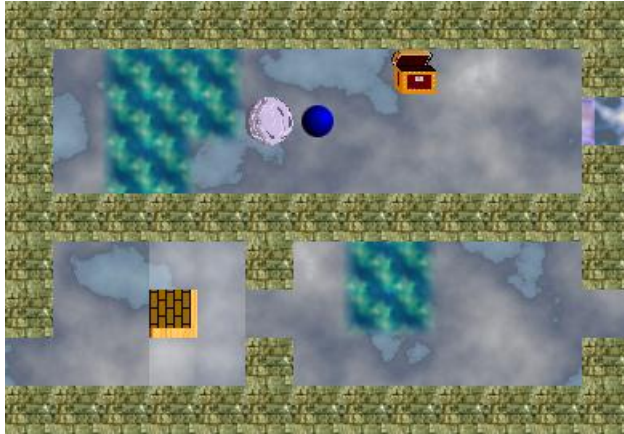


Une fois ceci fait, poussez la pierre 1 case vers le sud, 4 cases à l'ouest, 2 cases au sud, 3 cases à l'ouest, 1 case au nord, et finalement 2 cases à l'ouest. Vous êtes donc dans cette situation.



À présent, plongez sous l'eau, et remontez. Les blocs bleus ont retrouvé leur place, ce qui vous permet de vous placer au sud de la pierre, de manière à la pousser 2 cases au nord, et finalement tout droit vers l'ouest, vers la zone d'à côté.

Dans cette zone, poussez la pierre tout droit vers l'ouest jusque dans l'eau.



De l'étage 1 au bouton – niveau d'eau 1

Depuis le bouton 1, rejoignez la zone centrale (sud, est, nord, sauter dans le trou, ouest). Allez au nord, puis prenez l'élévateur, et allez à l'est. Vous vous retrouvez à nouveau dans la zone avec plein de blocs bleus. Effectuez-y le même jeu de blocs que celui pour aller aux palmes, afin de rejoindre l'ouverture en haut à gauche de la zone qui mène à la zone à l'ouest. Dans celle-ci, sautez dans le trou pour retrouver la pierre.

Si ce n'est pas encore fait, déverrouillez le bloc en argent qui se trouve dans cette zone. Puis poussez la pierre tout droit vers l'est jusqu'au mur. Puis 1 case au sud et 2 cases à l'est. Puis faites le tour du mur pour pousser la pierre tout droit vers le sud, jusqu'au bouton.

Le cinquième bouton : vous

Maintenant que les 4 pierres sont en place, vous n'avez plus qu'à plonger sous l'eau et vous placer sur le bouton central. Ceci ouvre la porte blindée à l'ouest de la zone.



La bombonne d'oxygène

Si vous êtes toujours au niveau d'eau 1, passer cette porte ne vous sera d'aucun secours, car votre chemin est bloqué par les caisses qui font flotter la plateforme. Allez donc au bouton 3 pour mettre le niveau d'eau 3.

Puis, du bouton 3, allez à l'ouest, au sud, deux fois à l'est, et au nord. Vous retrouvez, sous forme d'eau, un trou que vous connaissez bien.



Plongez dans l'eau, deux fois. Puis allez à l'ouest pour retrouver la zone centrale. Plongez encore, et allez à l'ouest par la porte ouverte. Là, allez au sud et ouvrez le coffre. Il contient une bombonne d'oxygène. Désormais, vous pourrez rester indéfiniment sous l'eau.



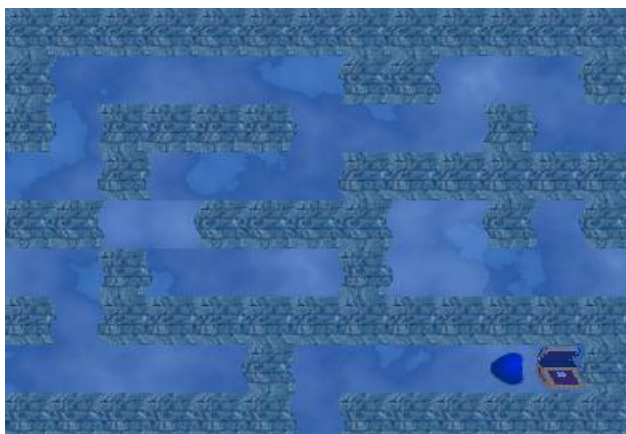
Phase 6 : 4 clefs d'argent et 3 clefs d'or

Grâce à la bombonne d'oxygène, de nouveaux chemins s'offrent à vous. Ils étaient auparavant trop longs sous l'eau pour pouvoir les faire.

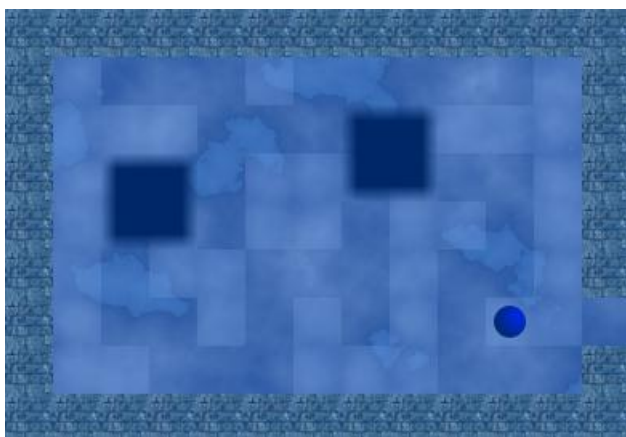
Vous allez maintenant devoir trouver 4 clefs d'argent et 3 clefs d'or, la dernière clef d'or étant accessible grâce aux 4 clefs d'argent. Pour cela, il faudra à nouveau jouer avec les différents niveaux d'eau. La solution de cette phase est écrite au plus rapide, en changeant un minimum de fois le niveau d'eau.

Niveau d'eau 3 – 2 clefs d'argent

Puisque vous êtes déjà au niveau 3, allez au nord, puis encore au nord. Vous trouvez un coffre qui contient une clef d'argent.



Retournez au sud, dans la zone en-dessous de la plateforme. Dans la zone claire, montez d'un niveau. Puis allez au nord, et à l'ouest. Vous retrouvez la zone en-dessous de l'épreuve de rapidité, mais cette fois sous l'eau.



Placez-vous sur une case claire quelconque, et montez d'un niveau. Voici donc maintenant l'épreuve de rapidité elle-même, sous l'eau. Sortez de la zone vers le sud par la porte en bas à gauche de la zone. Là, remontez à la surface. Suivez le chemin jusqu'au coffre qui contient votre deuxième clef d'argent.



Faites demi-tour, et refaites tout le chemin en sens inverse jusqu'à retourner à la zone en-dessous de la plateforme. Si vous y voyez des trous, c'est que vous êtes encore à l'étage 1, et que vous devez encore plonger pour être à l'étage 0.

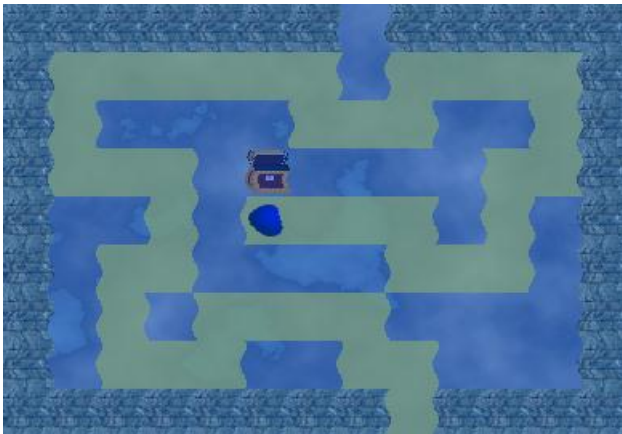
De là, allez à l'est pour retrouver la zone aux 5 boutons. De là, rejoignez le bouton 3 par le chemin habituel (nord, puis monter 3 fois, et sud). De là, allez au bouton 2 pour activer le niveau d'eau 2.

Niveau d'eau 2 – 2 clefs d'argent et débloquent l'accès aux clefs d'or

Au niveau d'eau 2, vous avez 1 clef d'argent à trouver. De plus, vous devez pousser deux des 4 pierres de la zone aux 4 boutons sur leurs boutons respectifs, afin de débloquent l'accès aux clefs d'or, que vous irez chercher au niveau 1.

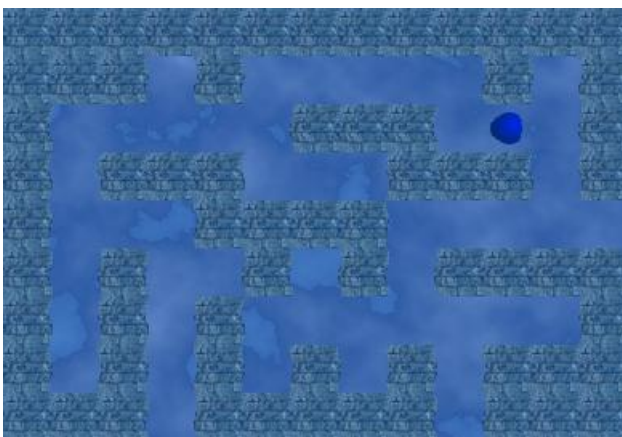
Les 2 clefs d'argent

Depuis le bouton 2, redescendez jusqu'à l'étage 0 (par le chemin imposé), puis allez à l'est. Ne remontez pas, mais sortez de la zone par le nord. Là, vous aboutissez à la troisième et dernière épreuve de mémorisation. Puisque vous avez la bombonne d'oxygène, vous avez tout votre temps. Le coffre contient une clef d'argent.



Revenez sur vos pas dans la zone au sud, et remontez d'un niveau par la zone claire. Allez au nord, puis à l'ouest, et vous arrivez à la zone centrale. Plongez un étage plus bas, et allez à l'ouest. Traversez la zone et continuez à l'ouest.

À peine entré-e dans cette zone, prenez le chemin qui va au nord.



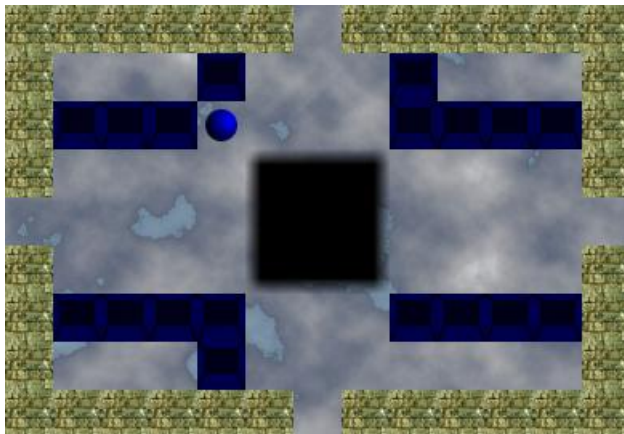
Suivez le chemin jusqu'à changer de zone, au sud, puis montez par la zone claire, par deux fois. Vous arrivez à la dernière clef d'argent.



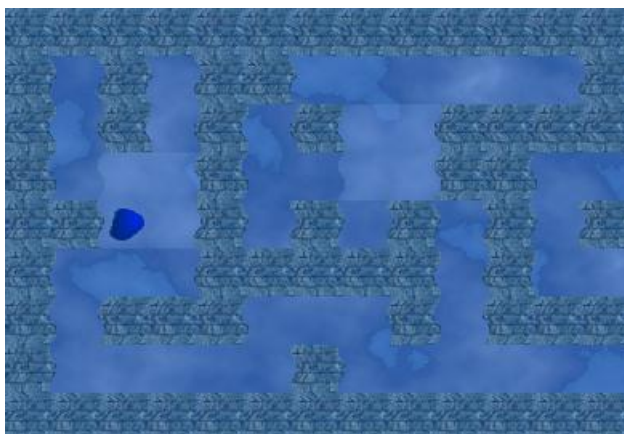
Replongez, puis suivez le chemin imposé jusqu'à retrouver les bulles. De là, rejoignez le point de ralliement.

Débloquer l'accès aux clefs d'or - première partie

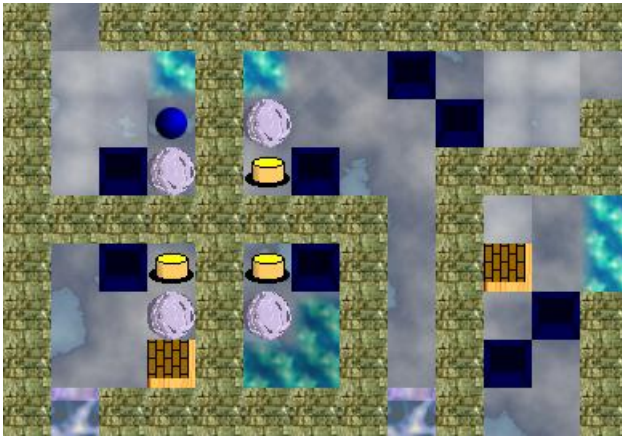
Depuis le point de ralliement, allez à l'ouest, puis au sud, où vous trouvez la plateforme. Allez à l'ouest, prenez l'élévateur, et à l'est. Ne sautez pas dans le trou, mais poussez le bloc au nord pour sortir de la zone par le nord.



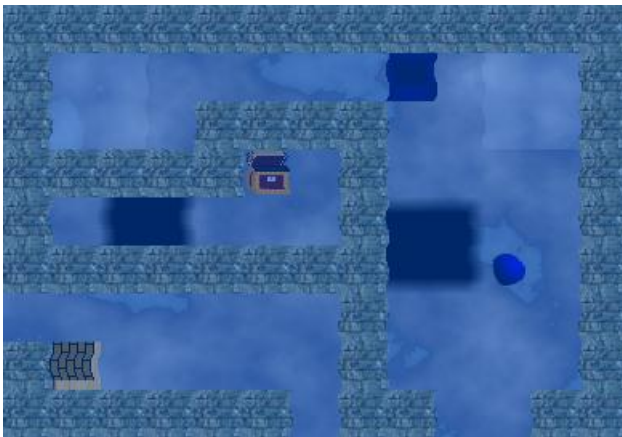
Là, vous retrouvez l'épreuve de la grenouille, en mode trous. Sautez dans le trou, puis plongez dans le carré d'eau en haut à droite de la zone. Plongez encore plus bas, puis suivez le chemin imposé jusqu'à ce carré de cases claires.



Remontez par deux fois. Vous vous retrouvez dans la zone de l'épreuve de rapidité, mais cette fois avec l'eau au niveau 2. Sortez de la zone par le sud, et poussez la grosse pierre sur le bouton.



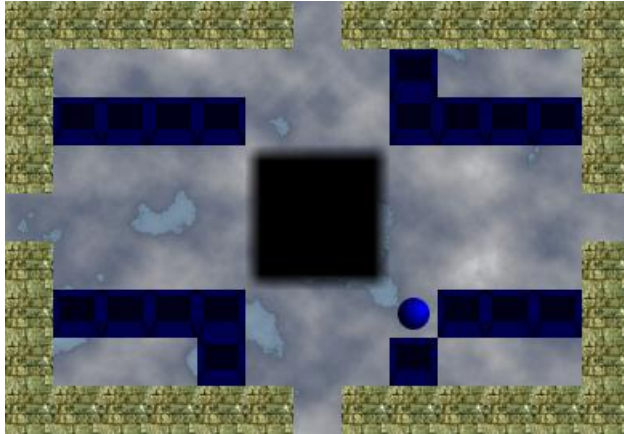
Refaites tout à fait le chemin en sens inverse jusqu'à arriver dans cette zone.



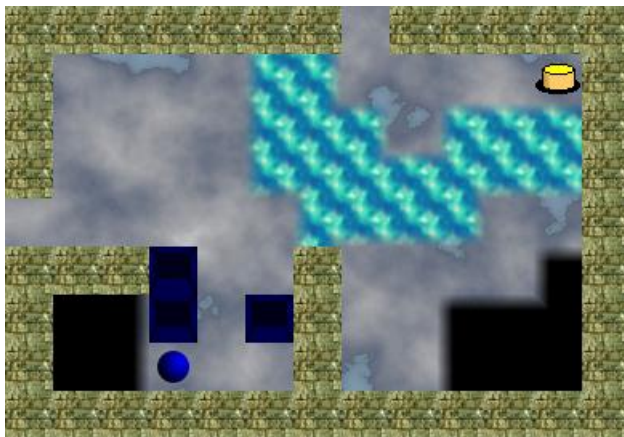
Là, allez au sud, puis à l'ouest, pour retourner à la zone centrale. De là, rejoignez le point de ralliement (plonger, nord, et monter deux fois).

Débloquer l'accès aux clefs d'or – seconde partie

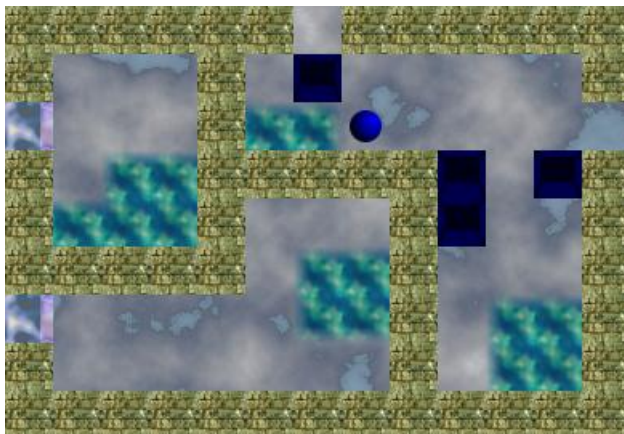
Depuis le point de ralliement, prenez l'élévateur, puis allez au sud. Vous retrouvez le bouton 3 *mais n'appuyez pas dessus*. Continuez à l'ouest, où vous retrouvez le trou immense. Poussez le bloc au sud pour pouvoir sortir de la zone par le sud.



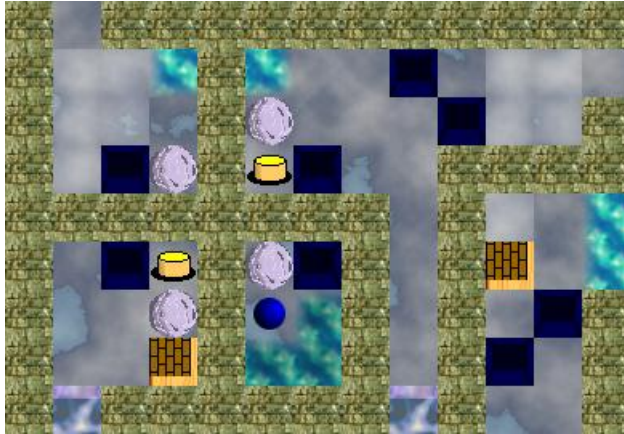
Allez ensuite à l'est, puis encore à l'est, puis sautez dans le trou en bas à gauche de la zone, après avoir poussé les trois blocs, comme vous l'avez déjà fait au tout début du labyrinthe.



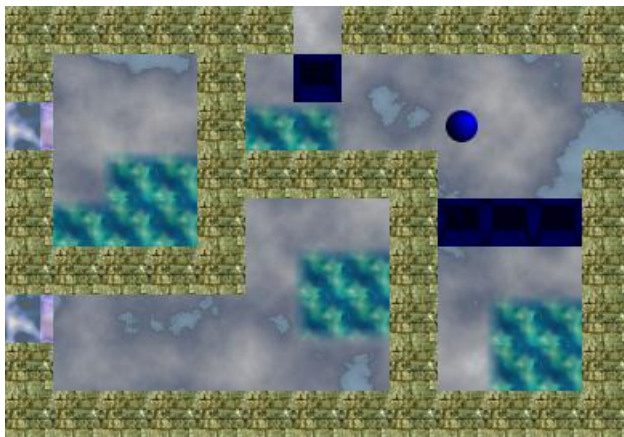
À l'étage inférieur, allez à l'ouest, et plongez dans le carré d'eau. Allez à l'ouest et remontez à la surface. Poussez les trois blocs afin de rejoindre l'autre petit bout d'eau, dans lequel vous plongez.



Sous l'eau, sortez au nord de la zone par la porte en haut à gauche de la zone, puis allez à l'ouest. Vous retrouvez la première épreuve de mémorisation, sous l'eau. Remontez à la surface par le petit carré clair, puis poussez la pierre sur son bouton.



Une fois n'est pas coutume, vous allez rejoindre directement le bouton 1. Parcourez le chemin en sens inverse jusqu'à revenir à cette zone (plonger, est, sud, remonter).



Là, allez à l'est, puis encore à l'est, puis remontez grâce à l'élévateur. Allez à l'ouest et au nord, et vous voici au bouton 1.

Niveau d'eau 1 – 2 clefs d'or

Maintenant que vous avez débloqué l'accès aux deux clefs d'or, vous allez pouvoir les rejoindre au niveau d'eau 1.

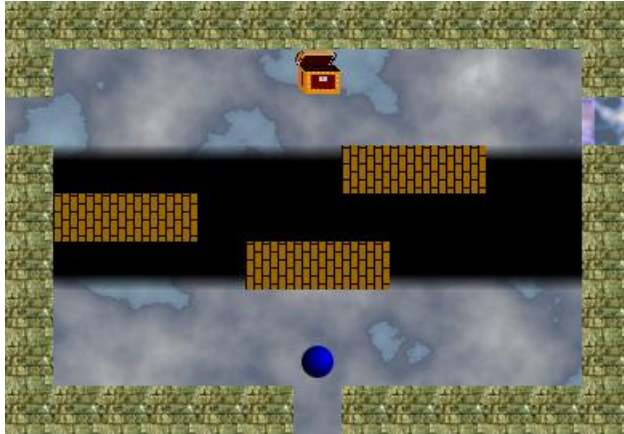
Première clef d'or

Depuis le bouton 1, allez au sud, à l'est, au nord. Sautez dans le trou, et allez à l'ouest pour rejoindre la zone centrale. Là, allez au nord, puis plongez.

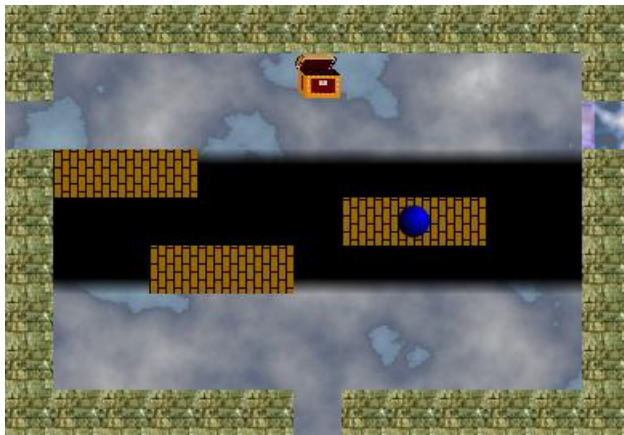
Sous l'eau, prenez le chemin qui part vers l'est. Suivez-le complètement jusqu'à avoir le choix entre monter à la surface et continuer au sud. Allez au sud, où vous retrouvez la dernière épreuve de mémorisation. Continuez encore au sud, puis allez à l'ouest, puis encore à l'ouest, aux petites bulles.

Remontez à la surface, et allez à l'ouest, où vous prenez l'élévateur. Là, allez au nord, où vous prenez encore un élévateur. Vous retrouvez le coffre de la bouée, mais cette fois l'eau est au niveau 1.

Allez à l'est puis au nord, en ayant poussé le bloc vers le nord. Vous retrouvez à nouveau l'épreuve de la grenouille, cette fois avec l'eau au niveau 1.



C'est maintenant qu'il ne faut pas se planter, car vous allez devoir traverser les planches pour atteindre la sortie en haut à gauche de la zone. Sauf que cette fois, si vous tombez, vous devez recommencer tout le chemin pour arriver ici ! Si vous tombez, rendez-vous à la section suivante pour aller chercher la deuxième clef d'or, tant que vous êtes là.



Une fois de l'autre côté, allez à l'ouest, puis au sud. Sautez dans le tout petit trou en bas la zone. Là, poussez la pierre sur le bouton, ce qui ouvre la porte. Allez donc au sud, puis sautez dans le trou. Vous y trouvez un coffre qui contient la première clef d'or.

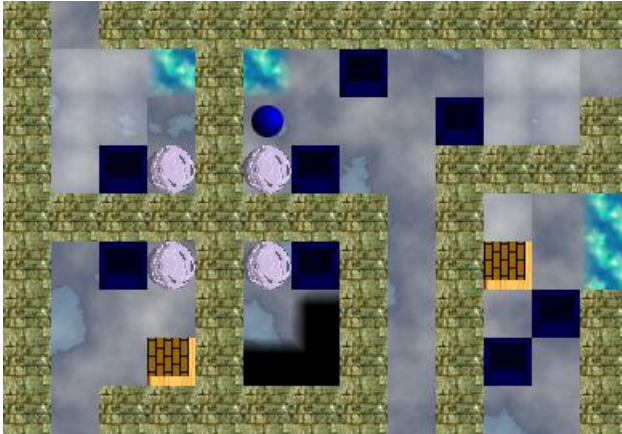


Sortez au nord où vous retrouvez la première épreuve de mémorisation. Remontez jusqu'au troisième étage par le chemin que vous aviez utilisé au début du jeu (est, sud, élévateur, est, est, élévateur).

Deuxième clef d'or

Le début du chemin est identique que pour la première clef d'or. Suivez les indications jusqu'à vous retrouver dans la zone de l'épreuve de la grenouille. Mais cette fois, sautez dans le trou.

Allez au sud, puis à l'ouest. Poussez la dernière pierre sur son bouton, ce qui ouvre la porte.



Allez au sud, sautez dans le trou, et vous trouvez le coffre qui contient la deuxième clef d'or.

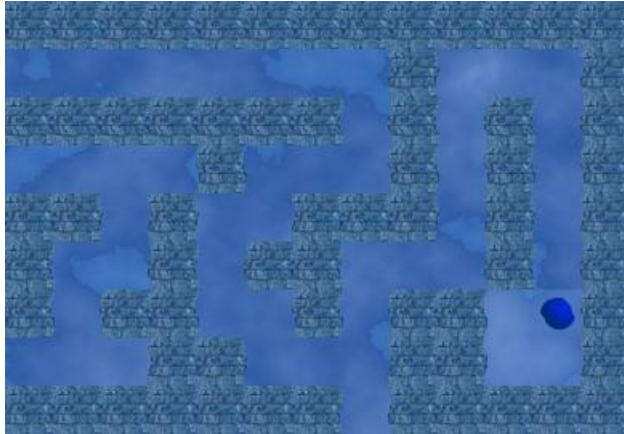


Tu as trouvé une clef d'or.
Tu peux faire disparaître un bloc en
or.

Rejoignez l'étage 3 par le même chemin, puis suivez le chemin habituel pour aller au bouton 3.

Niveau d'eau 3 – la dernière clef d'or

Depuis le bouton 3, allez au nord, et plongez trois fois de suite pour arriver à l'étage 0. Sortez à l'est, puis suivez le chemin imposé. Cette fois, arrivé au choix, n'allez pas au sud, mais rejoignez la zone claire.



Remontez trois fois de suite pour atteindre la surface. Là, suivez le chemin juché de blocs en argent, en les déverrouillant au fur et à mesure (sud, nord, ouest, est). Il y en a 4. Vous atteignez un coffre qui contient la dernière clef d'or.

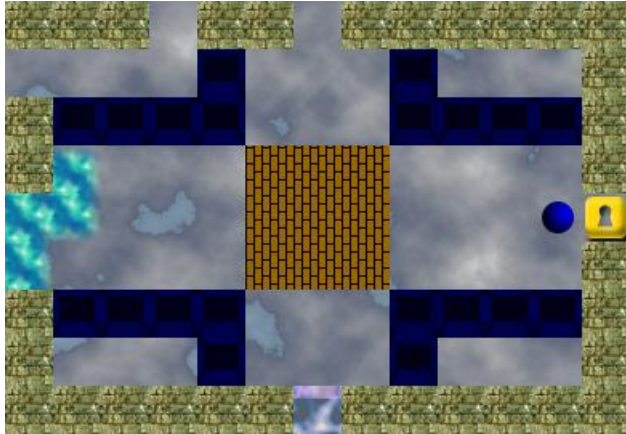


Vous devez maintenant activer le niveau d'eau 2. Vous pouvez le rejoindre très rapidement d'ici, en allant 3 fois à l'ouest, puis 2 fois au sud, et puis en suivant le chemin habituel.

Phase 7 : le trésor

Armé de vos 3 clefs d'or, vous pouvez enfin rejoindre le trésor. Depuis le bouton 2, rejoignez le point de ralliement.

Allez alors à l'ouest, puis au sud, où vous trouvez la plateforme. Déverrouillez le bloc en or à l'est de la zone, et poursuivez votre chemin.



Déverrouillez les deux autres blocs, et vous atteignez finalement le trésor !

