

NUS-NBYF-FRA

MODE D'EMPLOI

Disney  PIXAR

a
bugs
life

Scanné par BFrancois

<http://www.emulation64.fr>



ACTIVISION

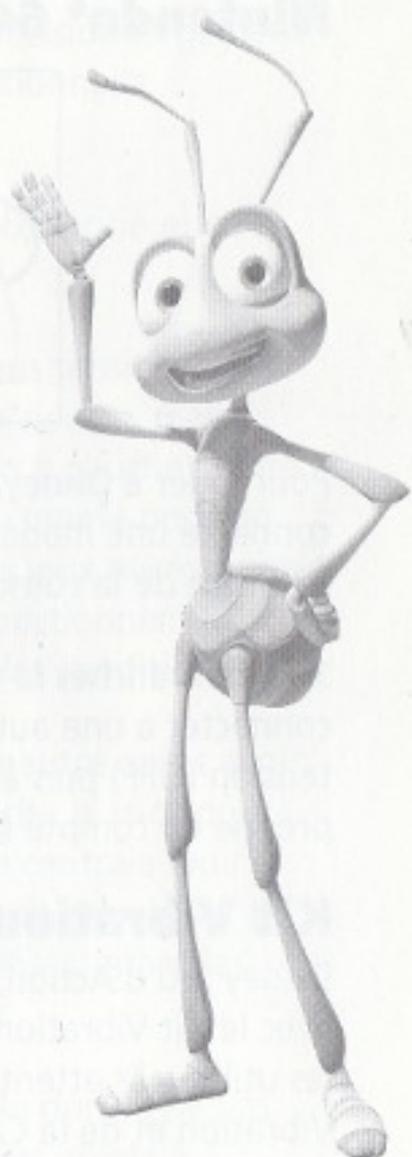
NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

SOMMAIRE

Pour commencer.....	2
Commandes	4
Menu principal	5
Scénario.....	7
Les personnages du cirque	8
Faites bouger Tilt.....	10
Graines et plantes	11
Attaques de baies.....	14
Pièces de la victoire	16
Modes défi	17
Icônes d'état du jeu	18
Terminer les niveaux	19
Les méchants.....	20
Les Boss	22
Les régions	23
Conseils complémentaires.....	24
Credits	26
Support clients.....	28
Contrat de licence produit.....	29



POUR COMMENCER

Connecter la manette (de jeu) de la Nintendo® 64



Pour jouer à Disney Jeu d'Action, Disney/Pixar *A Bug's Life*, connecte une manette (de jeu) à la prise de connexion 1 située à l'avant de la console.

Si tu débranches la manette (de jeu) en cours de jeu pour la connecter à une autre prise de connexion, mets la console hors tension (OFF) puis à nouveau sous tension (ON) pour qu'elle prenne en compte la nouvelle connexion.

Kit Vibration /Cartouche de Sauvegarde

Disney Jeu d'Action, Disney/Pixar *A Bug's Life* est compatible avec le Kit Vibration et la Cartouche de Sauvegarde. Avant de les utiliser, lis attentivement le manuel d'instructions du Kit Vibration et de la Cartouche de Sauvegarde.

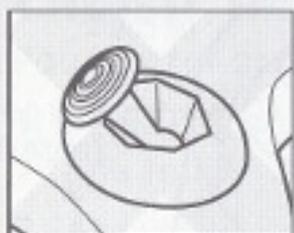
Lorsque tu commences une partie, le programme te demande d'insérer le Kit Vibration et la Cartouche de Sauvegarde. Si tu n'utilises ni l'un ni l'autre, un message t'informe que les caractéristiques Kit Vibration et Enregistrer/Charger ne sont pas disponibles. Tu dois absolument respecter les consignes concernant la mise en œuvre du Kit Vibration et de la Cartouche de Sauvegarde.

Remarque : il est possible que Disney Jeu d'Action, Disney/Pixar *A Bug's Life* ne fonctionne pas avec tous les accessoires "compatibles".

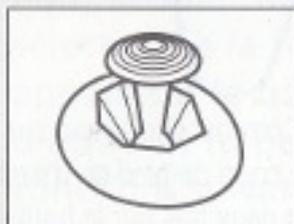
Fonctionnement du stick multidirectionnel

Le stick multidirectionnel Nintendo 64 utilise un système analogique pour lire les angles et les directions des déplacements. Sa conception permet une précision largement supérieure à celle d'une manette multidirectionnelle conventionnelle.

Lorsque tu mets ta console sous tension (ON), vérifie que le stick est bien sur la position neutre.



Au moment de la mise sous tension, si le stick n'est pas en position neutre, mais penchée (voir l'illustration à gauche), cette position sera interprétée comme position neutre par le système. Les jeux nécessitant le stick ne peuvent pas fonctionner correctement dans de telles conditions.



Pour rétablir la position neutre après avoir commencé une partie, lâche le stick pour qu'il reprenne la position centrale (voir l'illustration à gauche), puis appuie sur le bouton **START** tout en maintenant les boutons **L** et **R** enfoncés.

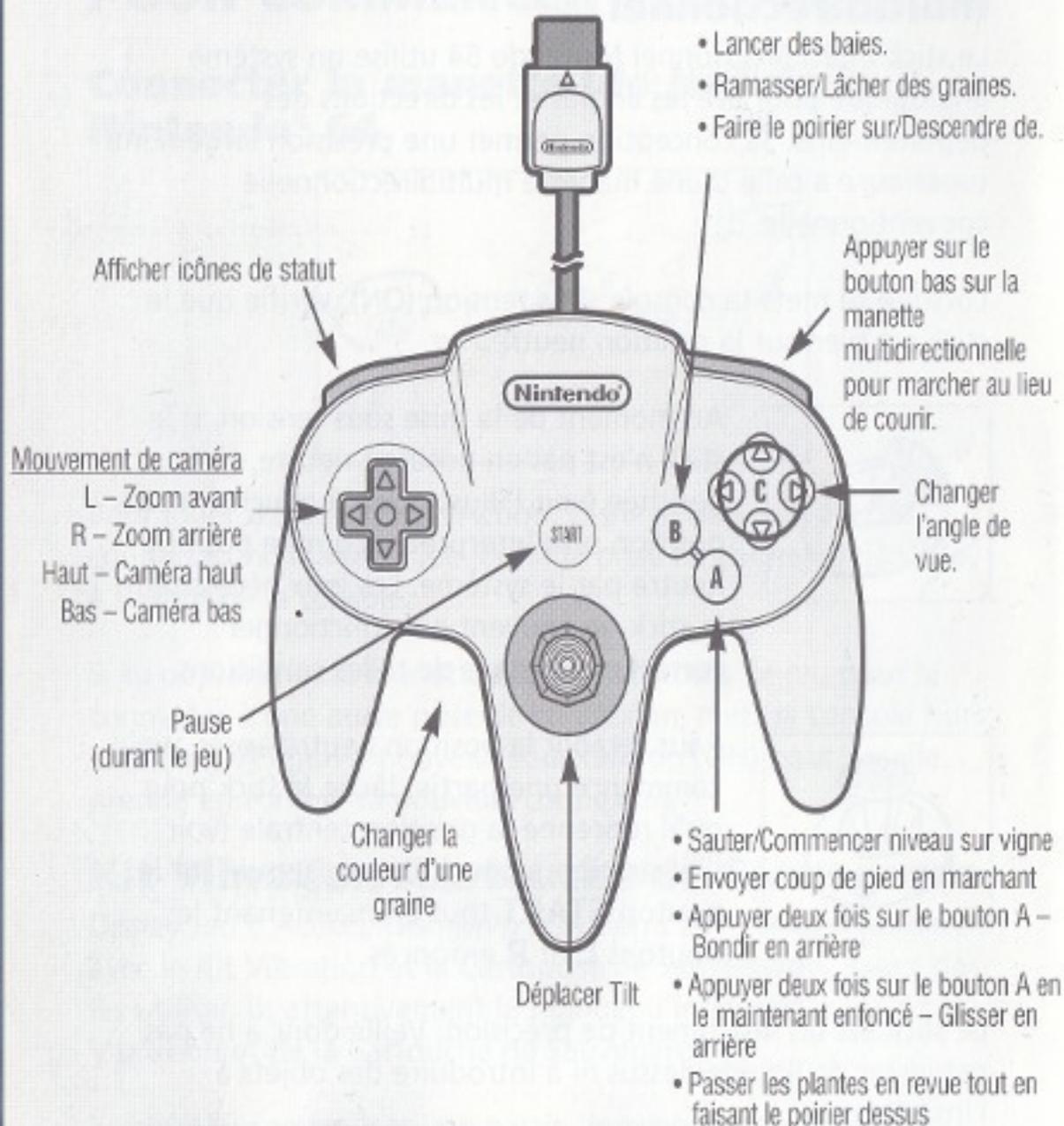
Le stick est un instrument de précision. Veille donc à ne pas renverser de liquide dessus ni à introduire des objets à l'intérieur.

Menu de la Cartouche de Sauvegarde

Pour accéder au menu de la Cartouche de Sauvegarde, maintiens le bouton **START** enfoncé puis allume ou réinitialise (bouton **Reset**) le système. Tu peux ainsi visualiser et supprimer des notes de jeu inscrites sur une Cartouche de Sauvegarde Nintendo 64.

Suis les instructions affichées pour Quitter (Exit) ou Supprimer (Delete) des notes.

COMMANDES



Sélection des menus

- Dirige la manette ou le stick multidirectionnel vers le haut, le bas, la gauche ou la droite pour mettre les options en surbrillance.
- Appuie sur le bouton A pour sélectionner une option.
- Appuie sur le bouton B pour retourner au menu précédent.

Appuie sur START en cours de jeu pour le mettre en pause ou le quitter afin d'accéder aux options (voir Options, page 5).

MENU PRINCIPAL

Tilt vit dans un monde organique en perpétuel changement. Le menu principal est représenté par une vigne. Chaque feuille de vigne mène Tilt à un endroit différent.



Choisir un niveau

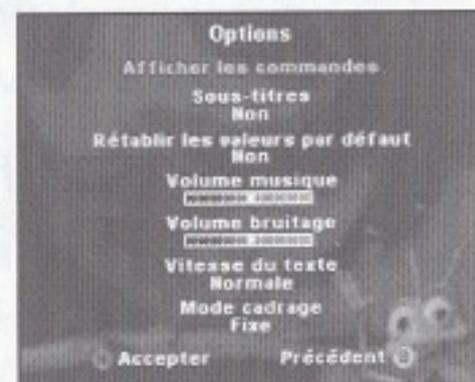
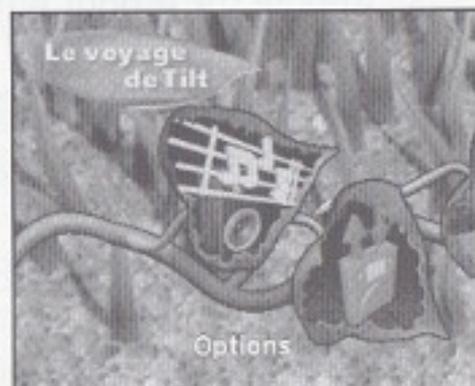
Pour entrer dans un niveau :

1. Penche le stick vers la gauche ou la droite pour sélectionner une feuille de niveau.
2. Appuie sur le bouton **A** pour commencer une partie.

Options

Pour accéder aux options, sélectionne la feuille d'options et appuie sur le bouton **A**. Dans l'écran d'options, tu peux activer les fonctions suivantes :

1. Afficher les paramètres des commandes
2. Activer/Désactiver les sous-titres
3. Rétablir les paramètres par défaut
4. Régler le volume de la musique
5. Régler le volume du bruitage
6. Modifier la vitesse du texte
7. Modifier le mode de cadrage

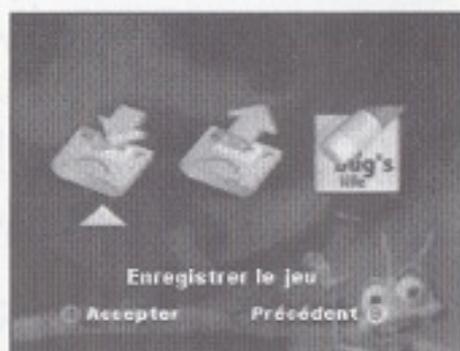


Enregistrer et charger des jeux

Remarque : une Cartouche de Sauvegarde doit être insérée dans ta Nintendo 64 si tu souhaites enregistrer un jeu ou charger un jeu précédemment enregistré.

Pour enregistrer un jeu :

1. Sélectionne la feuille intitulée Charger/Enregistrer et appuie sur le bouton **A**.
2. Sélectionne la Cartouche de Sauvegarde affichant Enregistrer le jeu.
3. Appuie sur **A**.
4. Sélectionne l'emplacement de jeu **A**, **B** ou **C**.
5. Appuie sur **A** pour enregistrer ton jeu.



Pour charger un jeu enregistré :

1. Sélectionne la feuille intitulée Charger/Enregistrer et appuie sur le bouton **A**.
2. Sélectionne la Cartouche de Sauvegarde affichant Charger le jeu.
3. Appuie sur **A**.
4. Sélectionne l'emplacement de jeu **A**, **B** ou **C**.
5. Appuie sur **A** pour charger le jeu.

Appuie sur le bouton **B** pour retourner au menu précédent.

Niveau d'entraînement

Sélectionne la feuille de Formation pour apprendre comment lancer des baies, planter des graines et utiliser les différentes plantes. Tu es entre les mains de M. Sol, ton professeur. Ecoute les paroles du maître et tu seras bientôt prêt pour la chasse à la sauterelle !



SCENARIO

Chaque année sur l'Île des Fourmis, une colonie de fourmis, sous les ordres de la Reine et de la Princesse Atta - qui fait son apprentissage pour succéder bientôt à sa mère - travaille sans relâche pour stocker suffisamment de nourriture pour l'hiver. Et comme chaque année, Le Borgne, chef d'une horde sans foi ni loi de sauterelles affamées, extorque toute cette nourriture aux timides fourmis.

C'est une expérience aussi terrifiante qu'humiliante pour les fourmis. Tilt, une fourmi assez maladroite mais très ingénieuse, a construit une machine à récolter pour aider - en principe - à augmenter la capacité de production de la fourmilière. Au lieu de cela, la machine s'emballe et détruit toute la nourriture qui devait être remise aux sauterelles.

Lorsque les sauterelles arrivent, Le Borgne est furieux du manque apparent de progrès. Refusant d'écouter toute explication, Le Borgne réclame le double de nourriture.

"Nous serons de retour à la fin de la saison" intime Le Borgne, "lorsque la dernière feuille sera tombée".

Tilt est jugé pour sa terrible faute et comparait devant la Princesse Atta et le Conseil des Anciens. Pendant les débats, Tilt, incapable de contenir ses pensées et ses idées, leur suggère de trouver des insectes plus imposants pour aider à défendre la fourmilière contre les sauterelles. Tilt se porte même volontaire pour les trouver. A la surprise générale, la Princesse Atta lui donne son accord, espérant en fait éloigner ce porte-guigne de Tilt pour que la colonie puisse travailler sans interruption pour satisfaire les demandes du terrible Le Borgne.

Tilt quitte l'île à la recherche de ses "gros bras" sans se rendre compte que la colonie est bien contente de le voir partir. Une fois Tilt dans le grand monde du dehors, les aventures qui l'attendent changeront à tout jamais le cours de sa vie et de celle de la colonie toute entière !

LES PERSONNAGES DU CIRQUE

Voici les fameux mercenaires qu'a rencontrés Tilt :

Fil le Phasme

Fil, le clown misanthrope du cirque, se plaint toujours d'être un incompris, tout juste bon à être la risée des autres.



Heimlich la Chenille

Heimlich adore manger et son estomac se révèle être un bon trampoline. Heimlich se tord de rire lorsque que vous sautez sur son estomac.

Marcel la Coccinelle

Marcel est souvent pris pour une dame. Mais après tout, n'est-ce pas une coccinelle ? Pour compenser cette impression, Marcel s'arrange pour être de toutes les bagarres.



Rosie la Veuve Noire

Rosie ne file pas la toile la plus solide au monde, mais elle fait de son mieux. Tilt peut surmonter certains obstacles en utilisant les fils de Rosie. Rosie reste alors à proximité pour l'encourager à se dépêcher.

Cake le Rhino-Scarabée

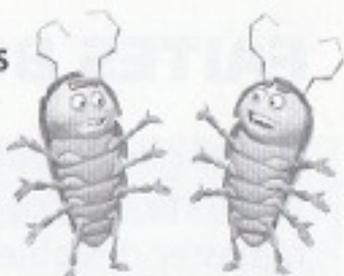
Cake n'est qu'un cœur. Tilt l'utilise pour transporter les fourmis-scouts au niveau L'arbre. Aussi utile soit-il, Cake a néanmoins tendance à ne parler que par monosyllabes.



Emulation64.fr

Chivap et Chichi les Acrobates

Tilt utilise le talent de ces mini acrobates pour se propulser plus haut. Pendant ce temps, ils parlent d'une façon enthousiaste dans une sorte de charabia hongrois.



Gypsy le Papillon de Nuit

Gypsy est une beauté fatale qui irradie la confiance en soi et la sensualité. Lorsqu'elle les déploie, ses ailes prennent une merveilleuse apparence.

Manny le Magnifique la Mante Religieuse

Manny a tendance à prendre ses tours de magie et lui-même très au sérieux. Mais sous cette carapace bat un cœur d'or. La boîte magique de Manny (en réalité un container pour plat chinois à emporter) s'avère bien utile pour Tilt lorsqu'il doit traverser le territoire des sauterelles.



FAITES BOUGER TILT

Tilt est une fourmi très agile ! Et très forte avec ça ! Il peut ramasser des objets et les tirer derrière lui. Il peut aussi lancer des baies et asséner un grand coup entre les deux yeux à une guêpe en vol (si elle le mérite, bien sûr). Il peut sauter, donner un coup d'abdomen, tourner sur lui-même, glisser et se balancer de vigne en vigne.



Pour déplacer Tilt dans son univers, penche le stick dans la direction choisie.

Lorsque Tilt est devant un obstacle, appuie sur le bouton **A** pour le faire sauter. Toutefois, de nombreux obstacles sont trop hauts pour que Tilt puisse les franchir sans aide. Regarde bien autour de toi pour trouver ce dont tu as besoin. Mets-toi à la place de Tilt !

Tilt peut ramasser des objets. Lorsqu'il est tout près d'une graine, appuie sur le bouton **B**. Si la graine est mobile, Tilt la hisse sur sa tête. Sinon, il fait le poirier.

Astuce : les graines mobiles sont posées à même le sol. Celles qui ne le sont pas sont plantées légèrement dans le sol.



GRAINES ET PLANTES

Des graines sont disséminées dans le monde de Tilt. Elles sont généralement marron quand tu les vois pour la première fois. Les plantes qu'elles produisent peuvent accomplir des choses incroyables :

- Améliorer la santé de Tilt
- Le protéger contre les attaques
- L'aider à voler
- Le rendre invincible
- Faire pousser des plantes qui servent de plates-formes pour sauter
- Blessier l'ennemi



Pièces de graines

Tu peux modifier la couleur d'une graine et le type de plante qu'elle fait pousser, en rassemblant des pièces.

Lorsque tu récoltes ces pièces, le type de plante que tu peux faire pousser et la couleur permettant de l'obtenir apparaissent dans le coin inférieur droit de l'écran. Si tu rassembles plusieurs pièces de la même couleur, cela donne à Tilt le pouvoir de faire pousser d'autres types de plantes.



Par exemple, si Tilt est en possession de quatre pièces marron, il peut faire pousser un choix de quatre plantes.

Types de plantes

Graine marron

- 1 Pièce - Un champignon-trampoline.
- 2 Pièces - Une plante à hélice pour te soulever.
- 3 Pièces - La possibilité de voler en pissenlit.
- 4 Pièces - Une plante-canon pour te propulser à de nouvelles hauteurs.

Graine verte

Chaque pièce t'aide à faire pousser des plantes avec davantage de feuilles, ce qui te permet de grimper de plus en plus haut.

Graine bleue

Cette plante crée des produits dérivés susceptibles de t'aider. Ramasse-les pour assimiler leurs pouvoirs.

- 1 Pièce - Tu deviens temporairement invisible.
- 2 Pièces - Ta santé est en partie restaurée.
- 3 Pièces - Un bouclier-bulle te protège des coups de tes ennemis.
- 4 Pièces - Tu peux effectuer un méga-saut.

Graine violette

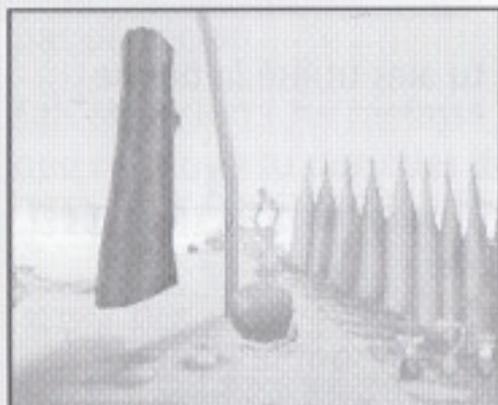
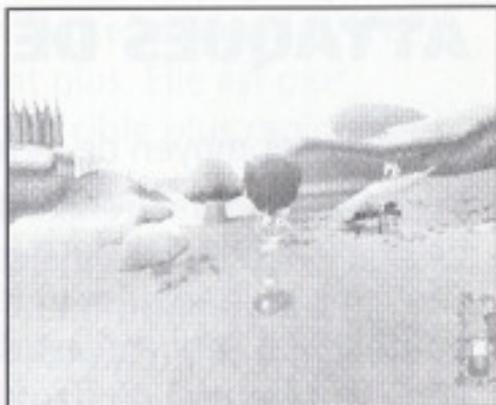
La puissance des baies ! Chaque pièce ramassée augmente la puissance de ta baie d'un niveau.

Graine jaune

- 1 Pièce - Lance-baies bleues - Cette arme peut provoquer des dommages chez les sauterelles.
- 2 Pièces - Lance-baies violettes - Cette arme concentre son tir sur les sauterelles.
- 3 Pièces - Plante explosive - Cette plante élimine définitivement les ennemis.

Manipulation des graines

Pour ramasser une graine : approche-toi d'elle et appuie sur le bouton **B**. Appuie de nouveau sur le bouton **B** pour la lâcher. (Certaines graines plantées sont impossibles à ramasser).



Pour faire le poirier sur une graine : approche-toi d'elle et appuie sur le bouton **B**. Appuie de nouveau sur le bouton **B** pour descendre de la graine.

Pour changer la couleur d'une graine : appuie sur le bouton **Z**. (Tu dois d'abord avoir ramassé une pièce pour pouvoir changer la couleur de la graine).

Pour planter une graine : saute dessus.

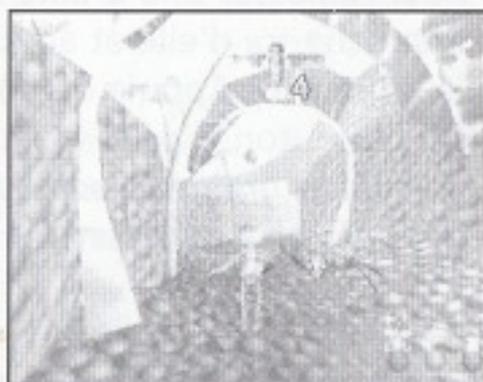
Pour lancer la graine sur un ennemi : appuie sur le bouton **B** tout en tenant la graine.

Pour prendre une graine d'une plante que tu as déjà plantée : approche-toi de la plante et appuie sur le bouton **B**. Soulève la plante et repose-la à un autre endroit. La nouvelle graine se trouve au-dessous. Tu peux en changer la couleur.

Pour faire défiler les plantes : lorsque Tilt tient une graine, tu peux passer en revue les différentes plantes produites en appuyant sur le bouton **A**.

ATTAQUES DE BAIES

Ton premier moyen de défense est ton aptitude à lancer des baies. Pour cela, fais face à l'ennemi, puis appuie sur le bouton **B**. Si l'ennemi est dans la ligne de tir au sol ou dans les airs, tu peux l'abattre. Quand l'ennemi a été touché par suffisamment de baies, il disparaît... à condition que tu aies utilisé la bonne baie.



La puissance des baies est variable. Tu peux récolter des baies plus puissantes au cours de ton périple.

Tilt a toujours sur lui des baies rouges, qui sont les moins puissantes. Pour pouvoir renverser l'ennemi, Tilt doit le toucher plusieurs fois avec des baies rouges. Si tu regardes bien, tu trouveras des baies plus puissantes autour de toi.

Lorsque tu trouves une pièce de baie, tu peux la ramasser dès que Tilt l'atteint. Tes lancers de baies seront plus puissants et tu auras besoin de moins de coups pour éliminer l'ennemi.



Puissance des baies

Rouge – Tu peux compter sur ces baies tant que tu n'en as pas trouvé de plus puissante, mais elles n'impressionnent pas les sauterelles le moins du monde.

Bleue – Bombe fumigène. Si tu touches un insecte avec cette baie, il s'évanouit dans un nuage de fumée bleue.

Verte – Cette baie à tête chercheuse poursuit sa cible.

Pourpre – Une autre baie à tête chercheuse, comme la verte, mais, cette fois, les sauterelles ne rient plus. Elle est plus puissante que la baie verte et atteint sa cible plus rapidement.

Dorée - La baie la plus puissante. Elle explose en flammes quand tu la lances. Les insectes ne reviennent pas après avoir été touchés. Une baie dorée élimine définitivement tes ennemis au premier impact. Avec ces baies, tu sais toujours combien il te reste d'ennemis à un niveau donné. En effet, chaque fois que tu en frappes un, un décompte apparaît en bas de l'écran.

Fais attention ! Ne ramasse jamais une baie moins puissante que celle que tu possèdes déjà !



PIECES DE LA VICTOIRE

A chaque niveau, recherche les éléments qui pourraient t'être utiles. Beaucoup d'entre eux sont dissimulés. Lorsque tu as trouvé tous les éléments ou détruit tous les ennemis d'un niveau, l'une des trois pièces de la victoire décrites ci-dessous apparaît. Quand tu obtiens ce type de pièces, celle-ci apparaît brièvement sur l'écran, puis s'envole. Tu dois gagner les trois pièces de la victoire pour terminer complètement le jeu et accéder aux 3 modes Défi.



Pièce TILT

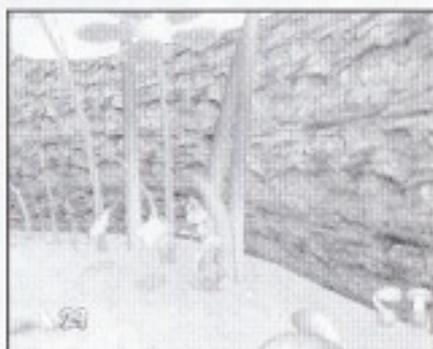
A chaque niveau, les lettres du nom de Tilt sont éparpillées ici ou là. Retrouve-les et tu recevras une vie supplémentaire. Quand tu as rassemblé les quatre lettres, tu reçois la pièce TILT.



Appuie sur **START** ou le bouton **L** pour afficher les icônes d'état du jeu et voir combien de lettres tu as réunies.

Pièces Grains

Les grains constituent la nourriture de base des fourmis. Ils sont marron, flottent dans l'air et sont souvent regroupés. Quand tu ramasses le dernier, la pièce Grains apparaît pour te faire savoir que tu as réussi ! Tu recouvres également toute ta santé.



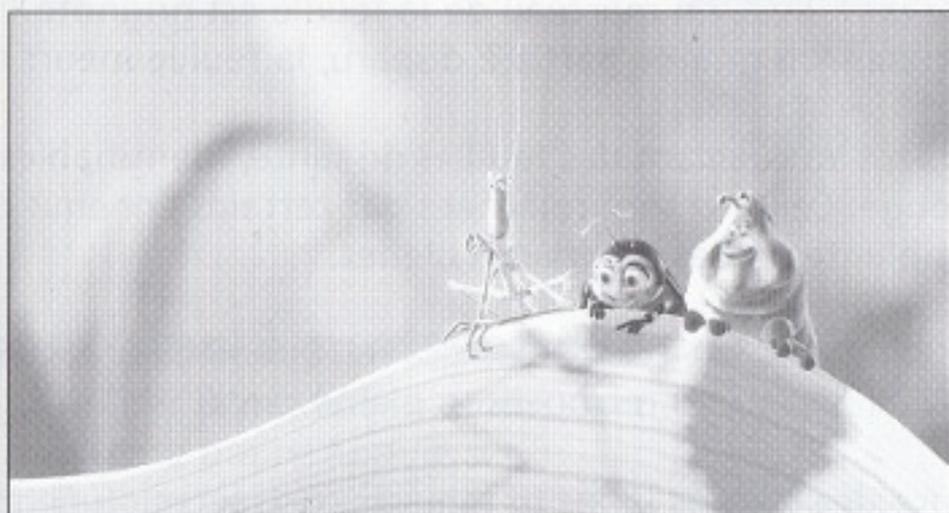
Pièces Baie dorée

Les baies dorées et la machine à moissonner de Tilt sont deux moyens pour détruire tes ennemis définitivement. Elimine tous tes ennemis à un niveau et tu gagneras la pièce Baie dorée.

MODES DEFI

Tilt se bat contre la montre dans soixante défis uniques. A quelle vitesse peut-il passer à la puissance Baie dorée ? Comment gagner le bord pour ramasser le grain, tout en battant le record ? Il a dû faire preuve de courage pour gagner le niveau et remporter son défi. Voyons maintenant si Tilt peut devenir le Roi de la Fourmilière.

Il existe cinq défis bleus déjà ouverts. Tu peux y accéder en sélectionnant la feuille intitulée Défi puis en appuyant sur le bouton A. Si tu réussis sept niveaux de défi, tu remportes un nouveau défi bleu. Si tu souhaites connaître le nombre de défis que tu as remportés, sélectionne la feuille intitulée Défi et lis ton statut en bas de l'écran.



ICONES D'ETAT DU JEU

Pour suivre l'état du jeu, appuie sur **START** ou le bouton **L** afin d'afficher les icônes d'état en haut et en bas de l'écran.



Vies - Tu commences le jeu avec six vies. Si ta santé se détériore et que tu succombes, tu reviens dans le jeu au stade où tu avais disparu, mais avec une vie en moins. Vérifie le nombre situé près du visage de Tilt dans les icônes d'état pour voir combien de vies il te reste. Une fois que tu as épuisé toutes tes vies, la partie est terminée.

Santé - Ne perds pas de vue la feuille de santé. Tant que tu es en pleine forme, la feuille est parfaite. Mais chaque fois que tu es attaqué ou blessé, un morceau de la feuille est grignoté. Lorsqu'une trop grande partie a disparu, la feuille meurt et toi avec.

Rétablis-toi en cueillant des feuilles de santé, identifiables à une croix rouge. Celles-ci sont relâchées par certains ennemis défaits et par des plantes issues de graines bleues.

Grains - Surveille ton compte de grains. Quand tu en as ramassé 50 dans un niveau, tu retrouves ta pleine santé.

Puissance des graines - Plus tu ramasses de pièces d'une même couleur, plus le nombre de plantes que tu peux faire pousser augmente. Les symboles de puissance des graines représentent les plantes qui poussent avec les graines de cette couleur.

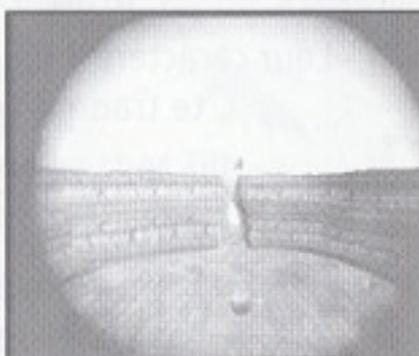
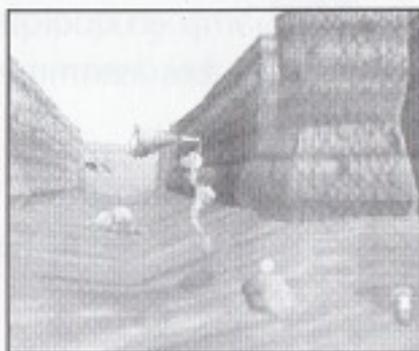
Lettres TILT - Rassemble les quatre lettres du nom de Tilt pour trouver une pièce Tilt et recevoir une vie supplémentaire. Chaque lettre ramassée se place dans les icônes d'état situées en haut de l'écran.

TERMINER LES NIVEAUX

Pour terminer un niveau, tu n'as pas besoin d'obtenir toutes les pièces ni d'exterminer tous tes ennemis. Il te suffit d'atteindre un but, de trouver une sortie et de battre le boss du niveau. Si tu ne réunis pas toutes les pièces, ne t'inquiètes pas. Tu pourras revenir plus tard et réessayer.

Télescopes de rosée

Les télescopes ingénieux de Tilt révèlent la sortie des niveaux et les trésors cachés. Touche un télescope pour voir au travers et avoir une vue circulaire des éléments cachés, ou de l'emplacement de la sortie avec les détails environnants.



La machine à moissonner

Tu peux utiliser la machine à moissonner pour récolter le grain. Appuie sur le bouton **B** pour l'activer et sur le bouton **A** pour la désactiver. La machine à moissonner peut tuer la plupart des ennemis.



LES MECHANTS

Ces insectes crapuleux te font regretter de faire partie de la même espèce !

Sauterelles

Elles peuvent se frayer un chemin au travers d'un champ en quelques heures sans laisser le moindre grain. Les assommer à l'aide d'une baie rouge ? N'y songe pas.



Moustiques

Bien qu'ils ne soient pas si terribles, c'est une véritable calamité. Les rivières en grouillent littéralement.

Mouches

Leur caractère ? Va en ville, et tu verras. Elles te traitent comme un moins que rien.



Blattes

Tu en trouveras en grand nombre dans les endroits insalubres de la ville.

Araignées

Ce sont les ennemis les plus courants. Elles surgissent du sol pour s'attaquer à Tilt.



Mites

Repère leur petit nez pointu avant qu'elles ne dévorent Tilt.

Larves

Ne traîne pas dans les tunnels lorsque ces petites bêtes forent les murs, conseil d'ami !





Mille-pattes

Ils surgissent des murs pour croquer un morceau de Tilt.

Scarabées en armure

Ils ressemblent à des boules de métal. Ils se recroquevillent dans leur carapace pour se protéger des baies.



Guêpes

Ces attaquants ailés volent au-dessus de Tilt pour tenter de le piquer.

Libellules

Elles ne sont pas particulièrement agressives, mais elles aimeraient se régaler avec un petit morceau de ce cher Tilt.



Vers de terre

Habitant dans les profondeurs de la terre, ces animaux sortent de leurs repères et surgissent au-dessus de Tilt.

Faucheux

Ils sont bien plus grands que Tilt. Ils déambulent dans les rues de la ville. Pars en quête de leurs toiles.



Punaises

Ces insectes pesant ne changeront pas de cap pour s'attaquer à Tilt, mais ils n'en sont pas moins méchants. Les baies rouges ne peuvent rien contre eux.

LES BOSS

Au cours de sa quête, Tilt traverse cinq régions différentes. Pour sortir vainqueur de chacune d'entre elles, il devra en vaincre le boss.

Panpan

Il hurle à pleins poumons en tentant de réduire Tilt en charpie. Il lance également des moustiques mortels, alors prends garde.



Oiseau

Tout le monde craint l'oiseau, même Le Borgne !



Chbang la grosse mouche

Cet insecte est tellement gros qu'il pourrait dévorer un bœuf.



Plouc

Cette sauterelle pataude ne supporte pas l'inactivité. Une fois qu'elle est lancée, c'est dur le l'arrêter.



Le Borgne

C'est le chef de la bande des sauterelles. C'est à cause de lui que Tilt cherche du secours loin de l'île des fourmis. Combats-le pour gagner la partie !

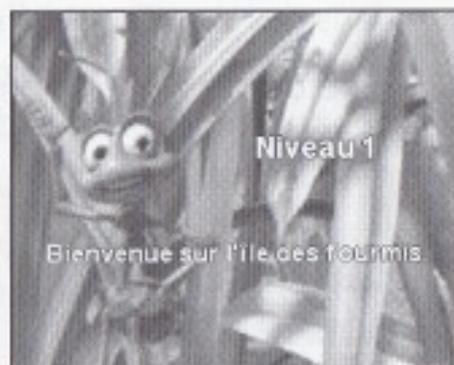


LES REGIONS

Tilt doit traverser cinq régions pour parvenir au terme de son voyage. Chaque partie du voyage se décompose en trois niveaux.

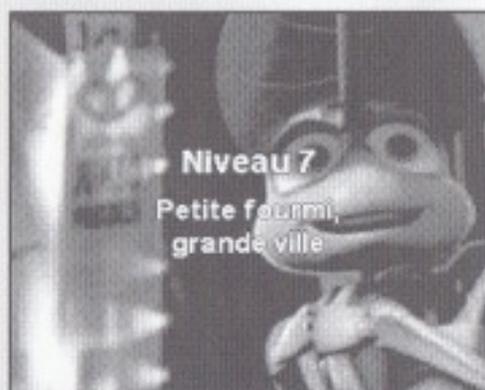
Bienvenu sur l'île des fourmis

Tu es chez toi, mais tu n'es pas hors de danger pour autant. Entraîne-toi à planter des graines et à lancer des baies. Princesse Couette te guide dans ce premier niveau. Elle sait où se trouve la sortie, mais ne t'y précipite pas ! Le niveau recèle de trésors. Tu vas traverser des tunnels inquiétants, échapper au danger à l'aide de tes graines et te battre contre une sauterelle dans la Chambre du Conseil.



Quitter l'île des fourmis

Gagne de l'altitude ou tu n'arriveras jamais à sortir d'ici ! En quittant ton île, tu passes par le fond asséché d'un canyon, plein de moustiques. Fais attention aux oiseaux, ils sont effrayants !



Petite fourmi, grande ville

Evite les lieux encombrés pour visiter ce nouveau monde étrange. Tu t'y feras des amis et chercheras une solution au problème du Borgne et de ses sauterelles envahissantes. Prépare tes munitions, le lieu regorge de blattes !

Emulation64.fr

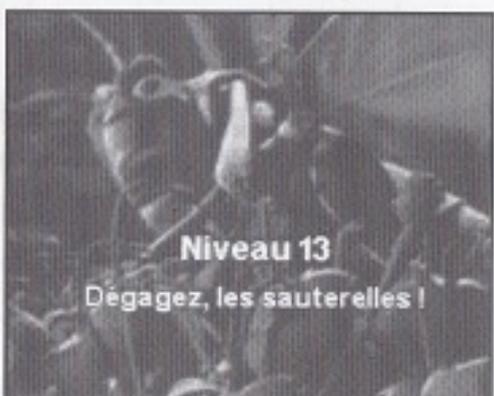
Retour à l'île des fourmis

Tu rentres chez toi à la tête d'une troupe de soldats. Chacun de tes amis peut te prêter main forte dans des situations difficiles. Concocte un bon plan pour débarrasser la colonie du redoutable Le Borgne.



La guerre des sauterelles

Les sauterelles sont partout ! Elles fondent sur la colonie dans une bataille décisive pour le sort de la fourmilière. Apprends à te battre avec de nouvelles armes mais économise tes forces, Le Borgne est enragé !



CONSEILS COMPLEMENTAIRES

- N'oublie pas, si tu transportes une graine, tu peux la lâcher sur des insectes ennemis, mais fais attention, tu dois pour cela être très près d'eux.
- Certaines graines sont mobiles. Essaie de les placer sous les pièces que tu ne peux pas atteindre d'un saut normal.
- Si une pièce est hors de portée, essaie d'en trouver une autre qui te permettes d'atteindre de nouvelles hauteurs.
- Les plantes à hélices sont très pratiques pour déplacer des graines.
- Les plantes à hélices améliorent ta propulsion quand tu voles en pissenlit.

- Parfois, tu peux trouver des graines mobiles dans des endroits très étroits d'où il semble impossible de les déloger. Essaie toute sorte de choses pour sortir la graine. Mets-toi à la place de Tilt !
- Passe chaque endroit au peigne fin pour dénicher des trésors. Des éléments essentiels peuvent être cachés dans des lieux reculés.
- Parfois, la meilleure défense consiste à prendre ses jambes à son cou.
- Les insectes nuisibles ne sont pas les seuls qui soient mauvais pour toi. Sois attentif à tout ce qui peut te paraître anodin, mais qui représente un danger pour les fourmis.

