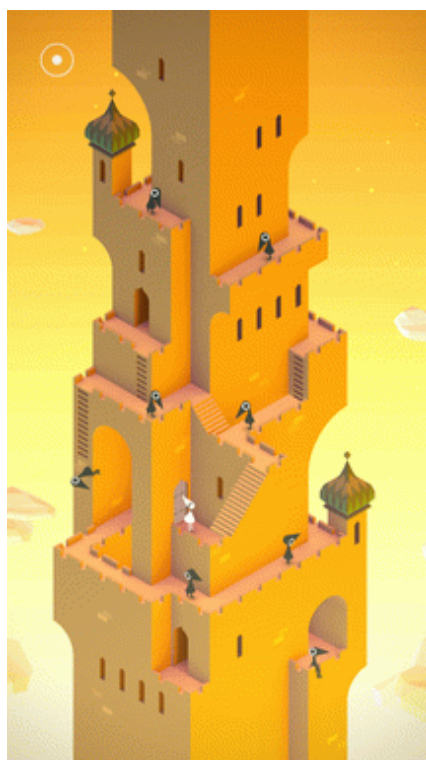




MONUMENT VALLEY

ustwo games (2014)



document par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT.....	2
En bref.....	2
Découpage du jeu.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
2. DETAIL DU PARCOURS.....	3
Chapitre 1 - INTRODUCTION.....	3
Chapitre 2 - LE JARDIN.....	3
Chapitre 3 - TEMPLE CACHE.....	4
Chapitre 4 - PALAIS AQUATIQUE.....	5
Chapitre 5 - LE BEFFROI.....	7
Chapitre 6 - LE LABYRINTHE.....	10
Chapitre 7 - LA ROQUERIE.....	12
Chapitre 8 - LA ROQUERIE.....	15
Chapitre 9 - LA DESCENTE.....	18
Chapitre 10 - L'OBSERVATOIRE.....	19
Epilogue.....	23
Chapitre additionnel - IDA'S DREAM.....	24



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

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

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

Découpage du jeu

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

Conditions d'utilisation

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

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

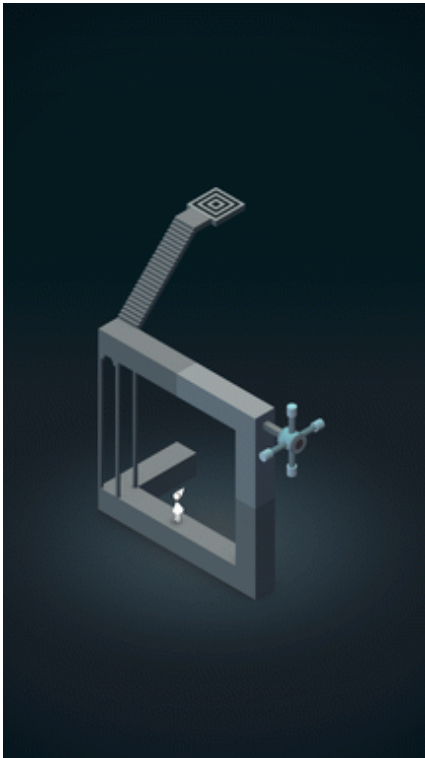
[JEUX ANDROID / MONUMENT VALLEY / DOCUMENTS](#)

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



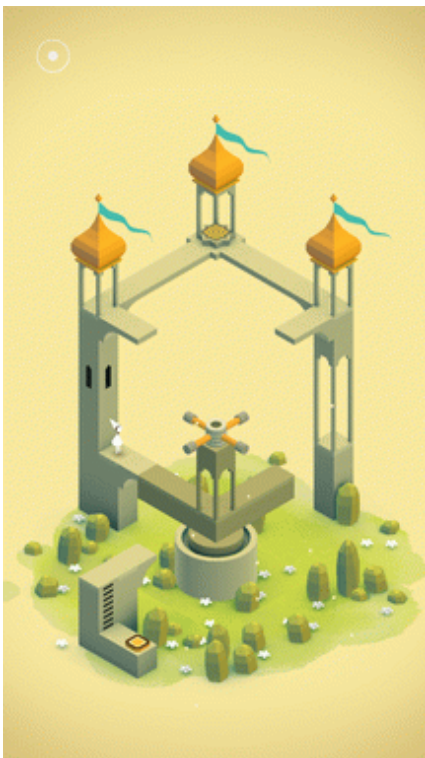
2. DETAIL DU PARCOURS

Chapitre 1 - INTRODUCTION



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

Chapitre 2 - LE JARDIN



Utiliser le moulinet pour tourner l'élément en L avec ses 2 branches vers la gauche pour permettre à Ida d'activer le 1^{er} bouton au bas de l'échelle. De nouveaux blocs apparaissent du côté droit avec un nouveau bouton.

Ramener Ida à son point de départ et tourner l'élément en L avec ses 2 branches vers le haut pour aller activer le 2^{ème} bouton. L'élément en L s'élève au centre. Le tourner avec ses 2 branches du côté droit et guider Ida vers la plateforme finale.



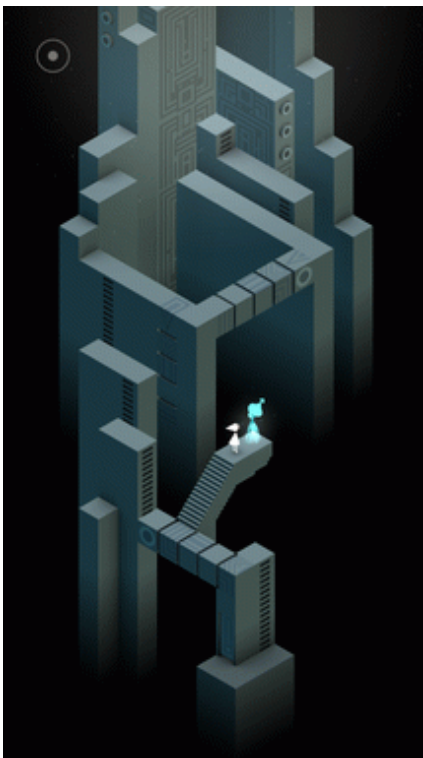
Chapitre 3 - TEMPLE CACHE



Secteur 1

Monter la 1^{ère} échelle. Faire glisser le bloc coulissant proche (4 reliefs ronds) vers la gauche et placer Ida dessus. Faire glisser le bloc vers la droite puis monter l'échelle suivante. Faire glisser le bloc coulissant suivant (3 reliefs ronds) vers la droite et placer Ida dessus. Faire glisser le bloc vers la gauche et rejoindre la porte. Ida réapparaît à la porte du dessus.

Faire glisser le bloc coulissant de la tour gauche (3 reliefs ronds) vers le bas et placer Ida dessus. Remonter le bloc et activer le bouton. Les sommets des 2 tours pivotent en créant une passerelle. Monter l'échelle et prendre ce chemin pour rejoindre la porte de la tour droite.



Secteur 2

Guider Ida vers le personnage mystérieux en montant l'échelle puis l'escalier. Il s'adresse à elle :

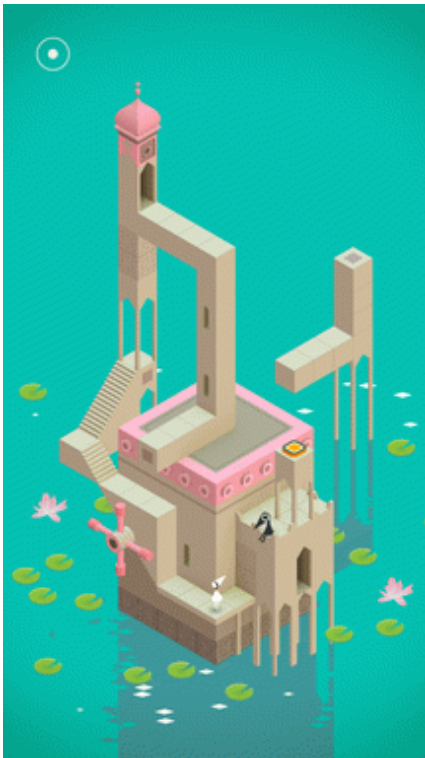
« Depuis bien longtemps, ces vieux os ont attendu dans les ténèbres. Depuis combien de temps erres-tu, princesse silencieuse ? Pourquoi es-tu ici ? »

Le décor s'anime et se complète. Redescendre l'escalier et monter les 3 échelles suivantes. Le décor défile. Avancer vers les échelles suivantes jusqu'à ce que le pont s'écroule. Reculer Ida jusqu'au repère au sol puis faire glisser vers le bas la colonne coulissante sur la gauche de la construction (3 reliefs ronds). Ida s'élève sur une autre colonne et peut monter les 2 échelles suivantes.

Faire glisser le bloc coulissant de droite (3 reliefs ronds) vers le haut. Un autre bloc s'abaisse. Placer Ida dessus. Abaisser le bloc coulissant pour faire correspondre les sommets des 2 blocs et placer Ida sur celui de droite. Remonter ce bloc pour aller activer le bouton. Un escalier apparaît. Le monter pour rejoindre la plateforme finale.

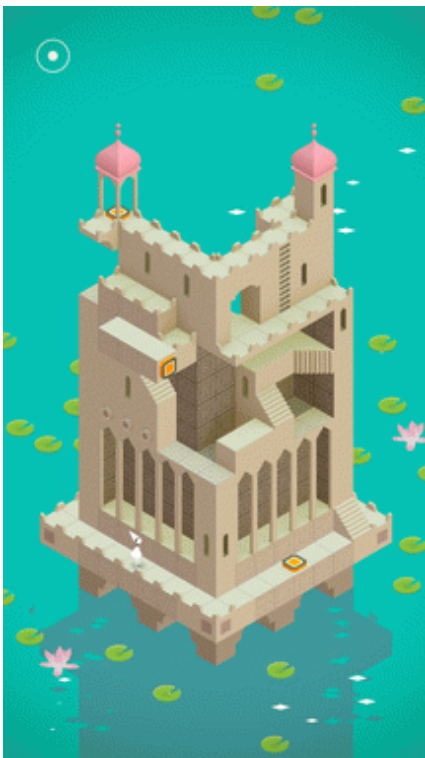


Chapitre 4 - PALAIS AQUATIQUE



Secteur 1

Tourner le moulinet de gauche pour révéler un escalier. Monter les 2 escaliers. Faire pivoter la terrasse du cube central (reliefs ronds) pour prolonger le chemin. Aller au bout du chemin et tourner de 180° la terrasse pour atteindre le bouton. Une colonne bascule à l'horizontale. Retourner sur la terrasse et la pivoter pour rejoindre la colonne couchée. Atteindre le point le plus haut de la tripoutre formée. Pivoter la terrasse de 180° et rejoindre la porte. Ida ressort par une autre porte au bord de l'eau et une passerelle conduisant à une autre construction apparaît.

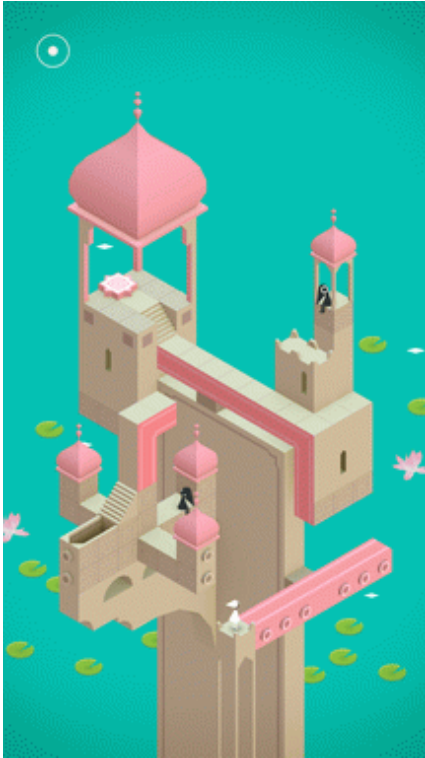


Secteur 2

Activer le 1^{er} bouton. Le bloc où se trouve Ida pivote. Passer les 3 escaliers suivants. Faire coulisser vers la droite le bloc-escalier coulissant (3 reliefs ronds, sur la gauche de la construction) pour aller activer le bouton suivant. La colonne pivote de 180° et la base de la construction s'abaisse, révélant un pivot à sa base (7 reliefs ronds).

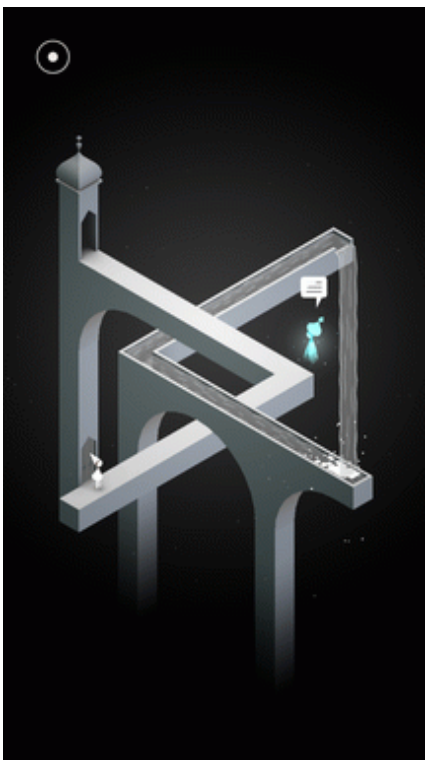
Tourner la construction de 180° puis aller au bout du chemin, vers la cascade. Tourner la construction vers la droite pour prolonger le chemin. Amener Ida au pied de l'escalier puis tourner la construction vers la gauche.

Monter l'escalier et passer sous l'arche. Tourner la construction vers la droite puis monter l'échelle pour aller activer le bouton suivant. La construction pivote et une passerelle conduisant à une autre construction apparaît.



Secteur 3

Avancer sur le bloc pivotant (6 reliefs ronds) et le tourner à la verticale pour prolonger le chemin (un autre bloc pivote). Une fois au bout du chemin, pivoter à nouveau le 1^{er} bloc pour prolonger le chemin. Aller au bout du chemin puis tourner à nouveau le 1^{er} bloc pour prolonger le chemin. Pivoter l'ensemble des 3 tours (reliefs ronds) pour permettre à Ida de rejoindre la porte horizontale par l'escalier.

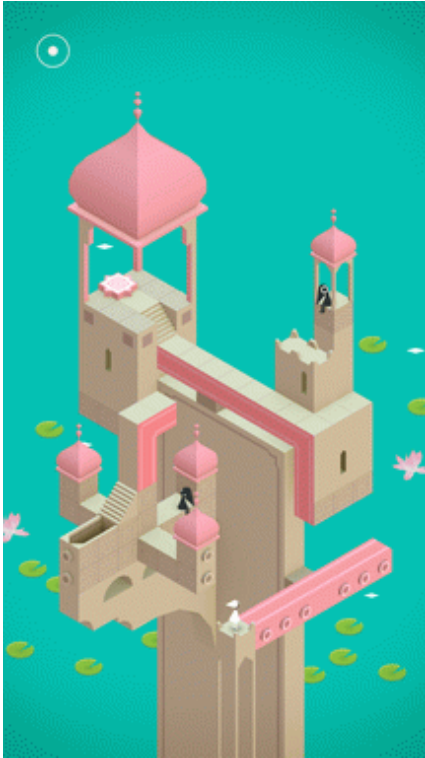


Secteur 4

Guider Ida vers le personnage mystérieux. Il s'adresse à elle :

« C'était la vallée des hommes. Tout ce qui reste désormais sont nos monuments, dépouillés de leur gloire. Princesse friponne, pourquoi es-tu revenue ? »

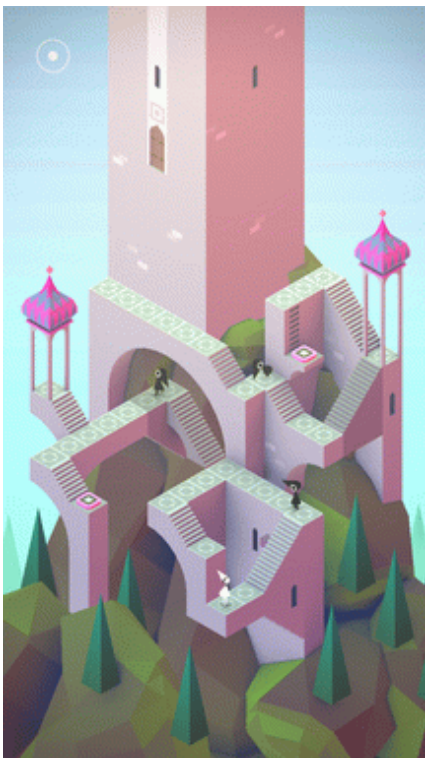
Rejoindre la porte.



Secteur 5

De retour dans le décor du 3^{ème} secteur, une partie du décor coulisse et révèle une porte d'où ressort Ida. Tourner le 1^{er} bloc pivotant pour prolonger le chemin jusqu'à la plateforme finale et la rejoindre par l'escalier.

Chapitre 5 - LE BEFFROI



Secteur 1

Lorsque la corneille la plus proche descend vers la gauche, monter l'escalier et s'arrêter au milieu du suivant. Lorsque la corneille suivante s'éloigne vers la gauche, monter l'escalier suivant pour la laisser passer puis aller activer le 1^{er} bouton, en bas à gauche. Un moulinet apparaît au bas de la construction.

Le tourner de 180°. 2 blocs-escaliers pivotent. Rebrousser chemin en évitant la corneille puis monter le bloc-escalier suivant jusqu'à la base du beffroi. Retourner le moulinet de 180°. Le bloc-escalier de droite reprend son orientation initiale. En évitant la 3^{ème} corneille (qui se déplace à l'horizontale et à la verticale), emprunter les escaliers et l'échelle pour aller activer le 2^{ème} bouton. La base du beffroi pivote pour révéler une échelle.

En évitant la corneille, rejoindre cette échelle et atteindre la porte.

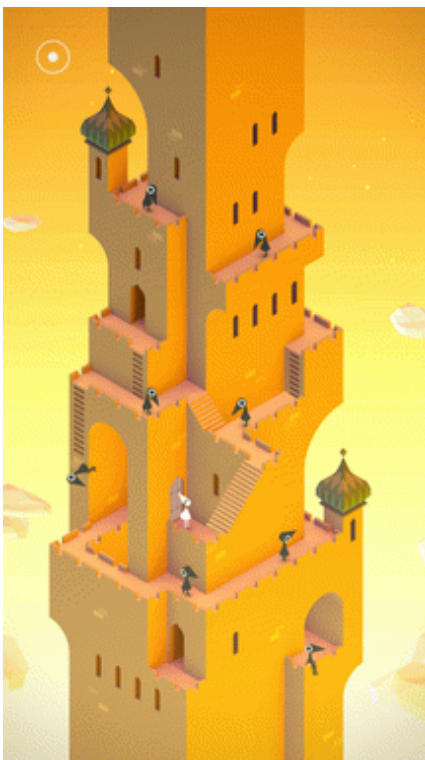


Secteur 2

Amener Ida au point le plus bas de la construction. Retourner le bloc de gauche avec le moulinet pour isoler la corneille (un autre bloc se retourne au point de départ d'Ida) et aller activer le bouton. Le sommet de la construction pivote pour former un escalier complet sur la droite.

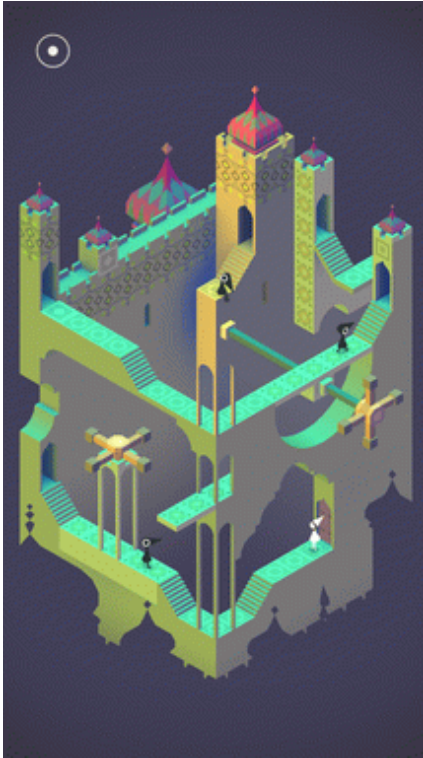
Retourner au bas de la construction et utiliser le moulinet pour isoler la corneille lorsqu'elle se trouve sur le bloc pivotant. Monter le grand escalier. Lorsque la corneille au sommet commence ses allers-retours, abaisser le bloc central (s'il dépasse) à l'aide du moulinet. Lorsque la corneille arrive au sommet de l'escalier, remonter à fond le bloc central. Lorsque la corneille retourne sous la partie en surplomb du bloc, l'abaisser de nouveau pour libérer le chemin.

Rejoindre la porte suivante.



Secteur 3

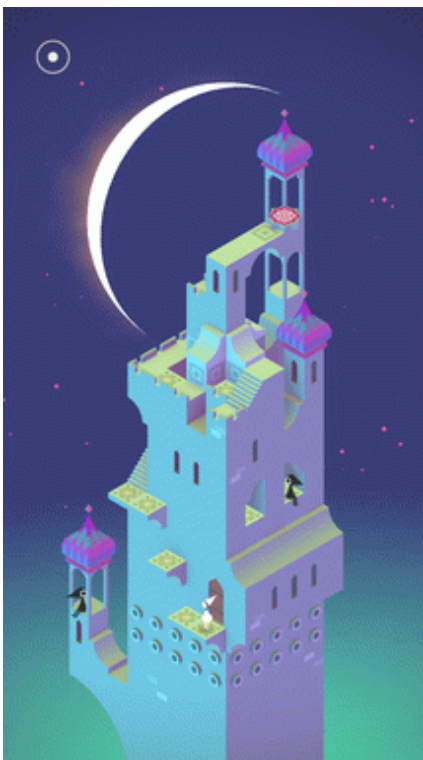
En évitant les 2 corneilles, monter les 2 escaliers suivants puis l'échelle jusqu'à la porte.



Secteur 4

Tourner le bloc pivotant de gauche de 90° (moulinet) pour isoler la corneille sur l'autre chemin puis rétablir le chemin initial et rejoindre la porte de gauche par les escaliers. Ida ressort par la porte du dessus.

Tourner le bloc pivotant de droite à la verticale lorsque la corneille se trouve dessus pour l'isoler le long de la colonne puis rétablir le chemin initial pour rejoindre la porte suivante.

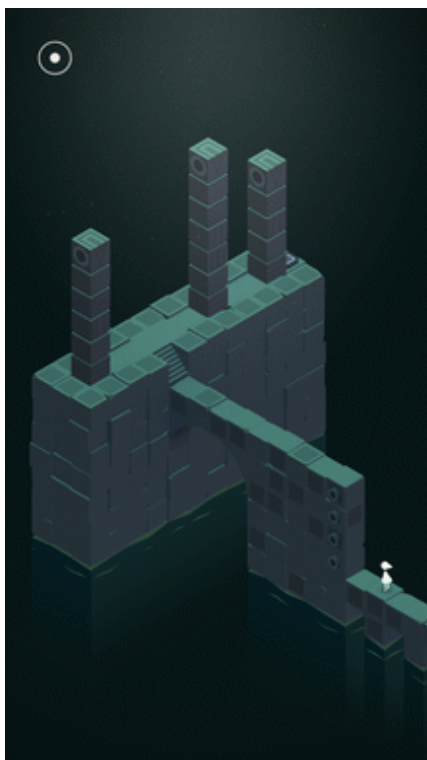


Secteur 5

Déplacer Ida vers la gauche et tourner le beffroi vers la droite (reliefs ronds sur sa base). La plateforme d'Ida monte au niveau des 2 suivantes. Avancer vers la gauche puis tourner le beffroi vers la gauche. Ida se retrouve au niveau d'un escalier. Avancer jusqu'au bas des marches. Tourner le beffroi vers la droite puis aller au bout du chemin. Tourner le beffroi de 180° puis avancer encore. Tourner le beffroi de 180° puis avancer jusqu'à la marque au sol. Tourner le beffroi vers la gauche. Avancer au bout du chemin. Tourner le beffroi vers la gauche. Monter les 2 échelles suivantes. Tourner le beffroi de 180° et rejoindre la plateforme finale.

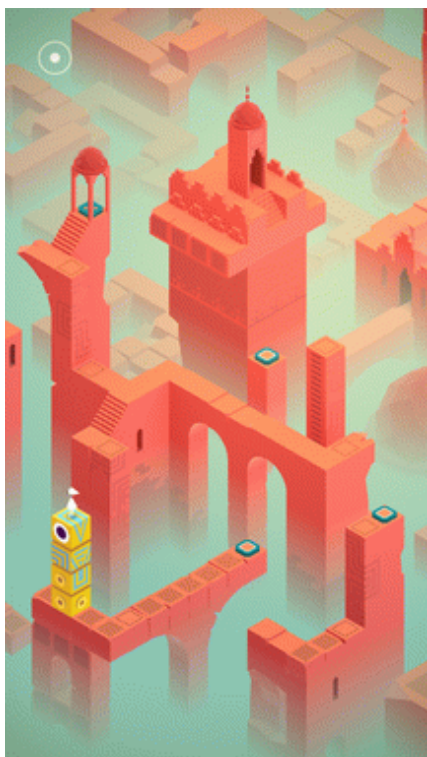


Chapitre 6 - LE LABYRINTHE



Secteur 1

Abaisser la 1^{ère} colonne (4 reliefs ronds) pour créer un escalier. Placer Ida sur cette colonne abaissée puis la remonter et monter l'escalier suivant. Le sol tremble et un totem jaune sort du sol en soulevant Ida. Les autres totems s'abaissent. Faire glisser le totem sur le bouton de droite pour l'activer. Une partie de la construction coulisse vers le haut avec le totem.



Secteur 2

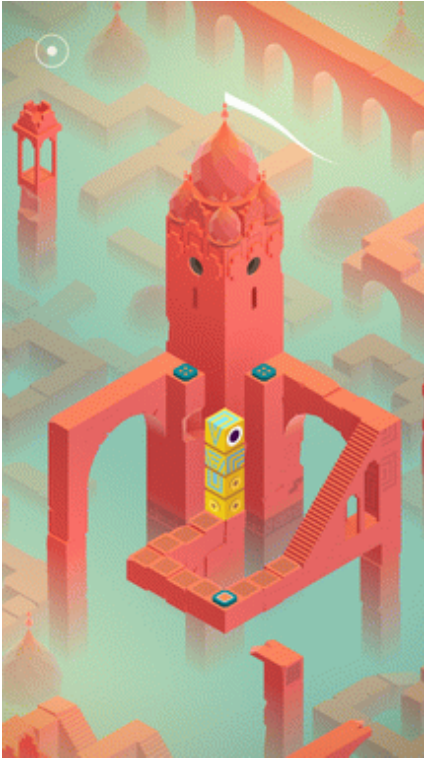
Faire glisser le totem sur le bouton suivant pour l'activer. Le bloc sur lequel il se trouve pivote. Faire glisser le totem sur la droite pour permettre à Ida d'activer le bouton suivant. Un escalier apparaît sur la gauche.

Remonter sur le totem et le faire glisser sur la gauche. Amener Ida entre les 2 escaliers puis ramener le totem complètement à droite avant d'activer le bouton suivant. Une partie du décor coulisse en soulevant le totem.

Le faire glisser complètement à gauche. Monter les 2 escaliers puis l'échelle sur la droite. Ramener le totem à côté de la colonne et placer Ida dessus avant de le ramener complètement à gauche pour aller activer le bouton suivant, en haut de l'escalier. Un chemin apparaît vers le bouton suivant.

Faire glisser le totem sur le bouton. Il s'élève puis pivote à l'horizontale. Le faire glisser complètement sur la gauche pour former un pont puis guider Ida vers la porte. Le haut de la tour pivote, révélant un autre bouton. Faire glisser le totem sur le bouton pour l'activer.

La tour s'enfonce et le totem réapparaît près d'une autre construction.

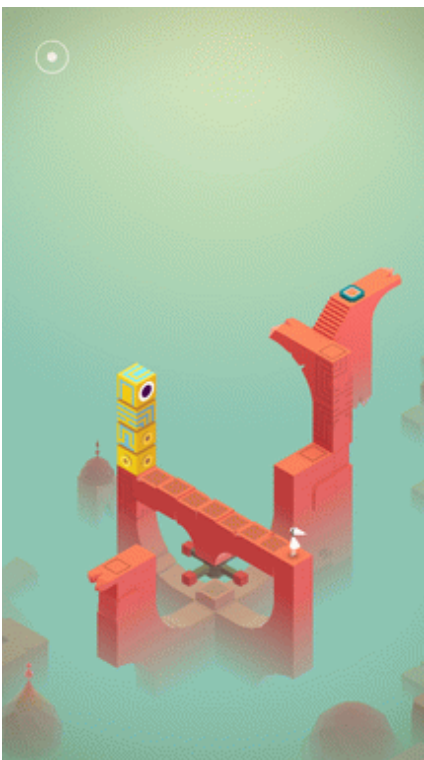


Secteur 3

Faire glisser le totem sur le bouton suivant pour l'activer. Un nouvel élément équipé d'un moulinet et d'une porte rejoint la construction et Ida en sort.

Utiliser le moulinet pour retourner l'escalier de droite puis faire glisser le totem dessus et retourner à nouveau l'escalier. Monter l'escalier puis le retourner et placer Ida sur le totem avant de le faire glisser complètement à gauche. Activer le bouton suivant. Le totem pivote et la passerelle s'élève.

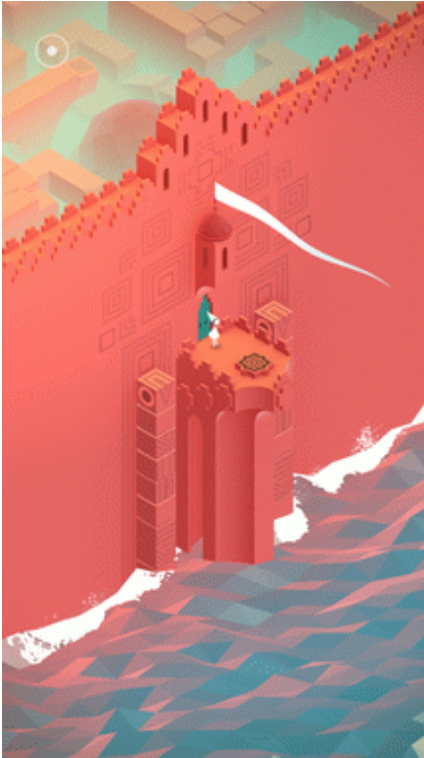
Placer Ida sur le bouton à gauche de la tour (la fenêtre de gauche s'éclaire). Retourner l'escalier et faire glisser le totem complètement à droite. Retourner à nouveau l'escalier et faire glisser le totem sur le bouton à droite de la tour pour l'activer. La 2^{ème} fenêtre s'allume et la tour s'enfonce. Ida et le totem réapparaissent sur une autre construction.



Secteur 4

Faire glisser le totem sur le bloc pivotant. Tourner le bloc pivotant de 90° (moulinet) et isoler le totem sur la droite. Tourner à nouveau le bloc de 90° et guider Ida jusqu'à l'emplacement initial du totem. Tourner à nouveau le bloc pivotant de 90° et faire glisser le totem complètement à gauche, pour qu'Ida puisse monter dessus. Faire glisser le totem complètement à droite puis activer le bouton en haut de l'escalier. La construction se complète sur la gauche.

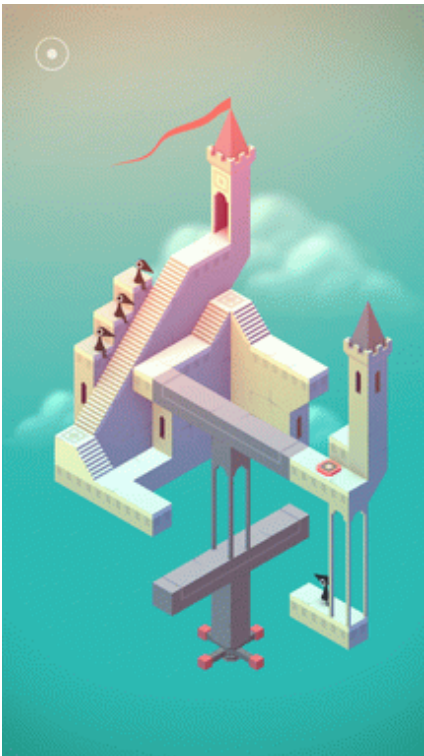
Faire glisser le totem au centre du bloc pivotant et le tourner de 90°. Placer Ida sur le totem puis le faire glisser au pied de la tour de gauche, sur l'emplacement marqué d'un carré. Abaisser la gauche de la tour (reliefs ronds) pour soulever le totem et Ida. faire glisser le totem vers la gauche et rejoindre la porte.



Secteur 5

Rejoindre la plateforme finale. Le balcon s'abaisse et se détache de la construction et s'éloigne au large. Le totem apparaît au bas du mur puis plonge dans l'eau en suivant Ida.

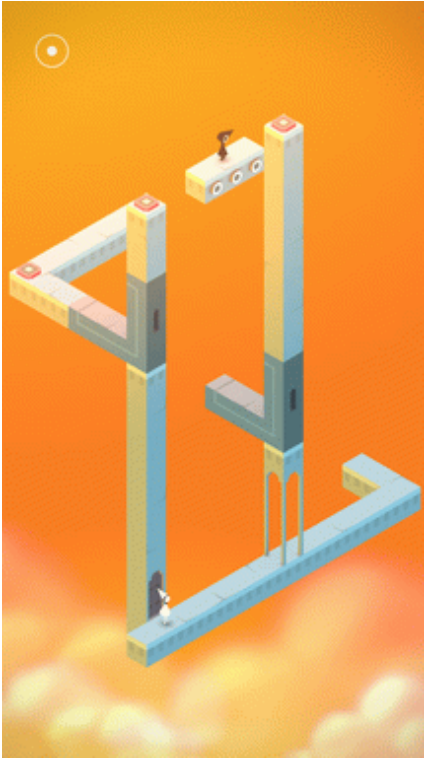
Chapitre 7 - LA ROQUERIE



Secteur 1

Tourner de 90° l'élément central (moulinet) pour permettre à la corneille en bas à droite de rejoindre le bas du grand escalier puis le tourner à nouveau quand la corneille s'engage sur sa partie supérieure de manière à aller activer le bouton de droite. Un bloc pivote et fait apparaître Ida.

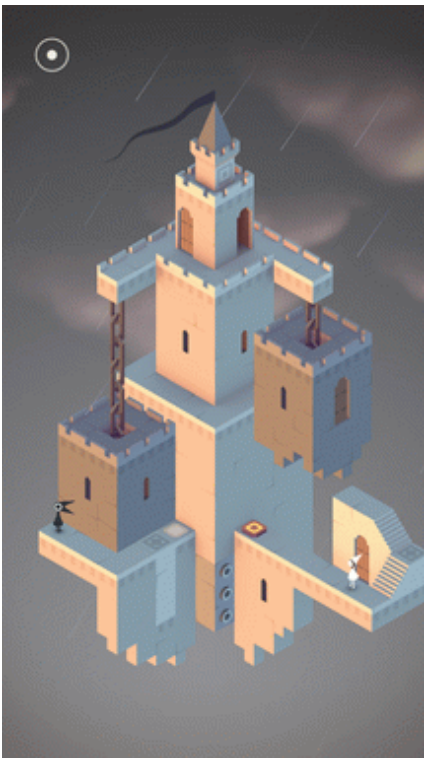
Franchir les 2 petits escaliers puis faire tourner à nouveau l'élément central pour permettre à Ida de rejoindre la porte par le grand escalier sur la gauche.



Secteur 2

Faire glisser le bloc de la corneille vers la droite pour activer 2 fois le bouton de droite (l'élément en L de droite pivote) puis isoler à nouveau le bloc entre les 2 colonnes. Avancer jusqu'au bout du chemin puis activer à nouveau 2 fois le bouton de droite pour faire tourner de 180° l'élément en L. Faire glisser le bloc de la corneille vers la gauche pour activer 2 fois le bouton suivant (l'élément en L de gauche pivote). Avancer Ida sur le 2^{ème} élément en L et le faire tourner à nouveau de 180° pour prolonger le chemin. Activer le bouton suivant. Toute la construction pivote.

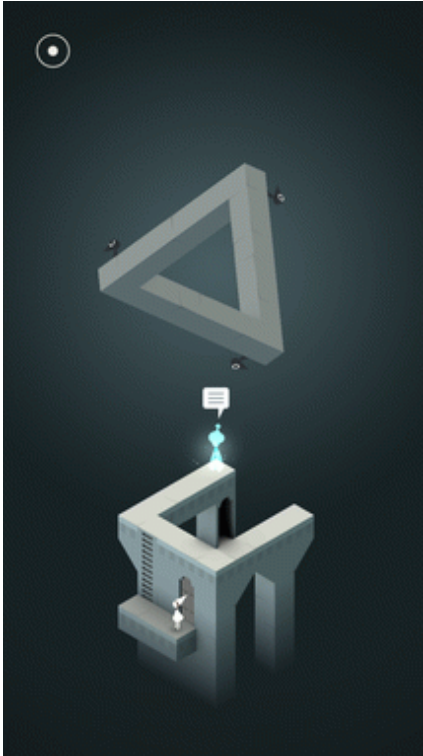
Activer le bouton à droite de la corneille pour permettre à Ida d'avancer sur l'élément en L de droite. Activer 3 fois le même bouton pour prolonger le chemin jusqu'à la porte.



Secteur 3

Activer le bouton. Les 2 tourelles suspendues inversent leur position et la porte de celle de droite est accessible.

Rejoindre la porte tout en bloquant la corneille de gauche (qui peut rétablir la position des tourelles) en faisant glisser vers le bas la base de la tour (3 reliefs ronds) pour dresser un obstacle. Ida réapparaît au sommet de la tour. Rejoindre l'autre porte.

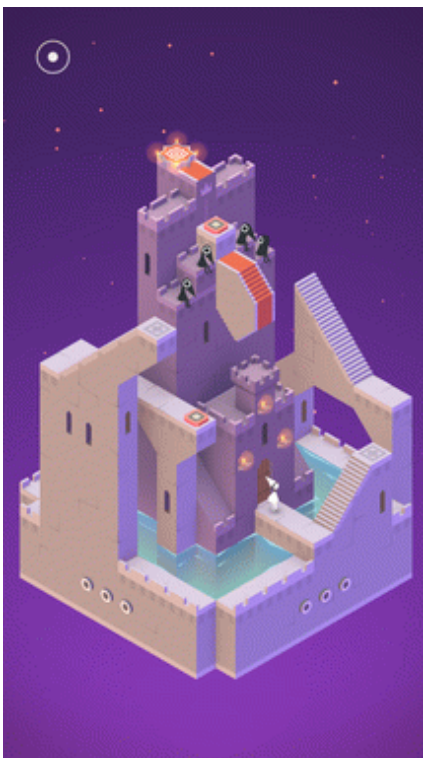


Secteur 4

Rejoindre le personnage mystérieux. Il s'adresse à Ida :

« Ceux qui ont volé notre géométrie sacrée ont oublié leur vraie nature. Ils sont condamnés à marcher parmi ces monuments. Princesse insensée, as-tu oublié toi aussi ? »

Rejoindre la porte à l'aplomb du personnage.



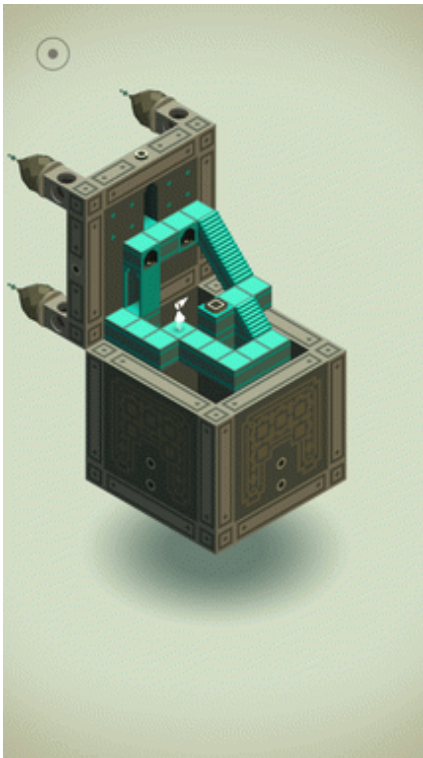
Secteur 5

Monter l'escalier jusqu'à la dalle marquée. Tourner la construction de 180° (base à reliefs ronds). Avancer Ida vers la gauche. Tourner la construction vers la droite et monter l'escalier jusqu'à la dalle marquée suivante. Tourner la construction vers la gauche. Monter l'escalier menant à une dalle non marquée. Tourner la construction de 180°. Aller activer le bouton du centre. Un long escalier rouge se déploie.

Tourner la construction vers la droite et monter l'escalier de droite pour rejoindre le 1^{er} palier de l'escalier rouge. Tourner la construction vers la gauche, monter l'escalier jusqu'au bout (le bloc s'élève) puis rejoindre la plateforme finale.



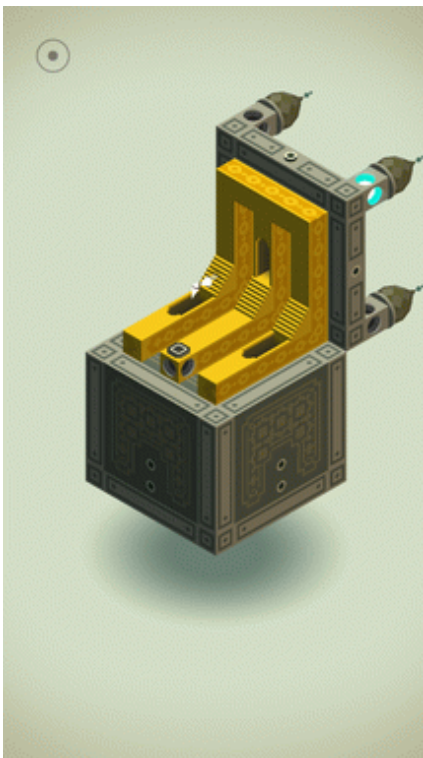
Chapitre 8 - LA ROQUERIE



Secteur 1

Soulever le couvercle de la boîte par le bord supérieur droit (relief rond). Ida apparaît dans un labyrinthe turquoise. Activer le bouton en haut du 1^{er} escalier (une lumière turquoise s'allume dans l'une des 4 tours).

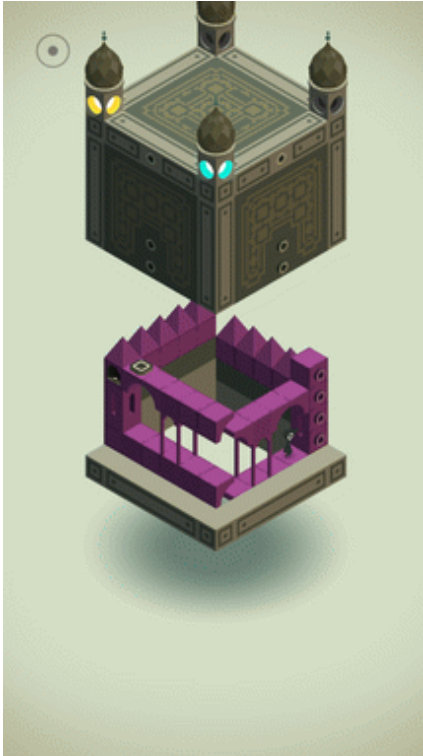
Rejoindre la porte du bas et refermer la boîte.



Secteur 2

Soulever le couvercle de la boîte par le bord supérieur gauche (relief rond). Ida apparaît sur l'escalier de gauche dans un labyrinthe jaune. Rejoindre la porte la plus basse. Ida ressort par la 3^{ème} porte. Activer le bouton (une lumière jaune s'allume dans l'une des 4 tours).

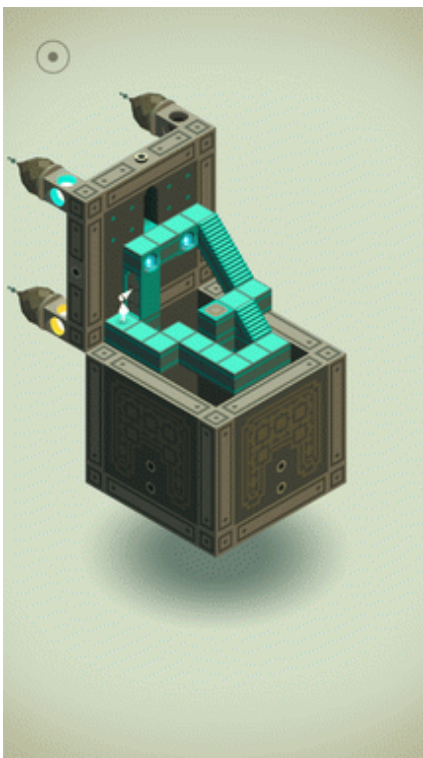
Refaire le chemin inverse jusqu'à la 1^{ère} porte et refermer la boîte.



Secteur 3

Soulever la boîte par sa base du côté droit (2 reliefs ronds). Une corneille fait des allers-retours dans un labyrinthe violet. Ajuster la hauteur de la moitié droite du labyrinthe (4 reliefs ronds sur le bord droit) pour que la corneille puisse poursuivre son chemin le long du couloir le plus bas sur la gauche.

Une fois la corneille du côté gauche, abaisser la partie droite pour que le couloir droit du haut se retrouve à sa hauteur. Une fois la corneille de retour du côté droit, remonter la moitié droite du labyrinthe pour que la corneille aille activer le bouton du côté gauche (une lumière violette s'allume dans l'une des tours). Refermer la boîte.



Secteur 4

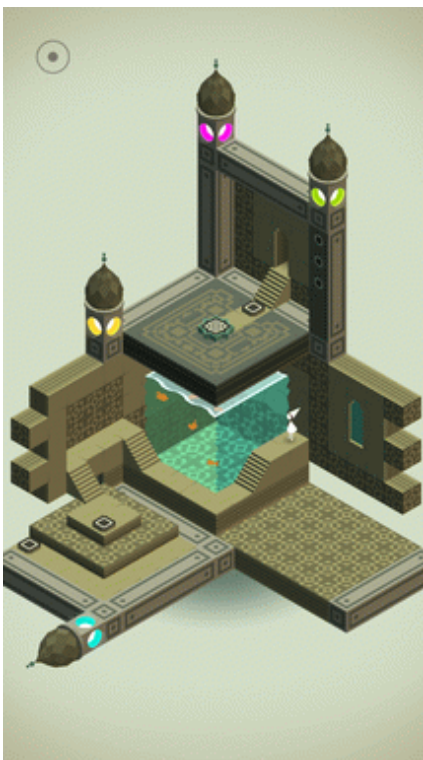
Soulever à nouveau le couvercle de la boîte du côté droit. Ida se trouve dans le labyrinthe turquoise. Rejoindre la porte du haut par les escaliers et refermer la boîte.



Secteur 5

Soulever la boîte par la base du côté gauche (2 reliefs ronds). Dans un labyrinthe vert, une corneille fait des allers-retours en faisant tourner un élément pivotant grâce à un bouton et Ida est du côté droit. Quand l'élément pivotant est accessible à Ida, avancer dessus. Quand il pivote à nouveau, aller activer le bouton de gauche (une lumière verte s'allume dans l'une des 4 tours). La boîte se referme et un moulinet apparaît du côté gauche.

Le tourner pour ouvrir la boîte. Une fois les 2 panneaux ouverts, monter la tour de droite (3 repères ronds) pour révéler un autre moulinet. Le tourner pour ouvrir 2 autres panneaux et révéler un 3^{ème} moulinet. Le tourner pour faire apparaître Ida, 2 escaliers et la plateforme finale.



Secteur 6

Activer le bouton de gauche au pied de l'escalier. Un chemin apparaît du côté droit.

Activer le bouton au bout du chemin. La partie droite se retourne et un escalier apparaît.

Le prendre pour rejoindre la porte. Le sol tremble et une nouvelle construction apparaît sur la gauche, où Ida réapparaît.

Activer le bouton de gauche au bout du chemin. La partie centrale de la construction s'élève.

Monter l'escalier pour activer le bouton de gauche. Un autre escalier apparaît.

Activer le bouton au sommet de l'escalier. Un élément de décor pivote.

Avancer sur la partie courbée de cet élément pour activer le bouton vers le haut de la construction. Le sommet pivote en révélant une porte.

La prendre pour ressortir par une autre porte et activer le dernier bouton. La boîte se referme. Avancer vers la plateforme finale.



Chapitre 9 - LA DESCENTE



Secteur 1

Monter au sommet de la construction pour ramasser la fleur rouge. Redescendre l'escalier puis le suivant (la construction sort peu à peu de l'eau à mesure qu'Ida descend les marches). Descendre l'échelle sur la droite puis l'escalier suivant. Un moulinet apparaît sur la gauche. Le rejoindre et arrêter Ida avant la dernière dalle devant la petite tour de gauche. Tourner le moulinet pour soulever une colonne équipée d'une échelle. Monter l'échelle pour activer le bouton. Le sommet de la construction pivote et le totem apparaît dans l'eau sur la droite.

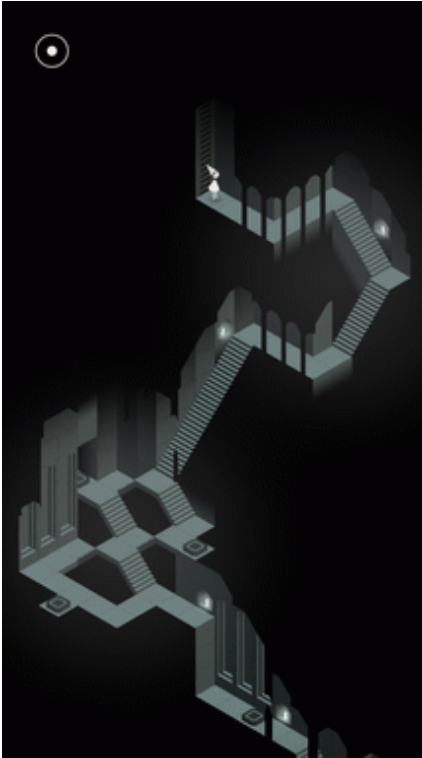
Redescendre l'échelle. Tourner le moulinet pour faire remonter la petite tour centrale et rejoindre son sommet puis descendre le long de l'échelle sur sa droite. Tourner le moulinet pour faire redescendre la tour au niveau du sol puis rejoindre la colonne équipée d'une échelle plus loin sur la gauche. L'abaisser à l'aide du moulinet pour qu'Ida puisse descendre l'échelle. Monter au sommet de la colonne suivante par l'échelle. Monter le totem au maximum à l'aide du moulinet et le faire glisser vers Ida. Monter dessus et le refaire glisser vers la droite pour rejoindre la porte.



Secteur 2

Tirer à fond l'anneau sur le mur de droite pour faire coulisser une colonne horizontale. Passer par cette colonne pour descendre le 1^{er} escalier. Remonter le bloc sombre du côté gauche (4 repères ronds) pour prolonger le chemin puis descendre l'escalier suivant et l'échelle. Abaisser le bloc sombre pour prolonger le chemin. Tourner le moulinet en contrebas pour faire pivoter le bloc sombre de droite jusqu'à ne faire apparaître qu'un seul escalier. Le descendre et aller se placer sur la dalle marquée à droite. Tourner à nouveau le bloc jusqu'à faire apparaître 3 escaliers. Monter les 2 escaliers de droite pour aller activer le bouton au sommet. Des blocs supplémentaires apparaissent.

Redescendre sur la dalle marquée. Tourner le bloc de droite pour créer un chemin vers ces nouveaux blocs. Soulever le bloc sombre de gauche pour prolonger le chemin par un escalier. Le descendre puis descendre l'échelle suivante. Tourner le moulinet pour faire apparaître un escalier au bas de la construction. Le rejoindre et le descendre. Descendre enfin l'échelle au bord du trou.



Secteur 3

Descendre les 3 escaliers suivants. En passant par les escaliers qui suivent, activer 3 boutons pour surélever un bloc portant un autre bouton. Activer ce bouton pour faire redescendre le bloc et prolonger le chemin.

Descendre les 3 escaliers suivants. Tourner le moulinet pour former un chemin continu avec les dalles mobiles et les escaliers suivants. Poursuivre jusqu'à la colonne suivante, qui s'abaisse (dans le grand miroir, le reflet d'Ida est un oiseau avec une couronne !). Abaisser le bloc mobile (4 reliefs ronds) pour former un chemin continu jusqu'à la longue échelle (s'aider du reflet dans le miroir) et la descendre.

Descendre les escaliers jusqu'au personnage mystérieux. Il s'adresse à Ida :

« De longs siècles pèsent sur de vieux os dans ces souterrains. La géométrie fut notre orgueil, notre chute. Mais pour toujours nos monuments se tiendront ».

Continuer à descendre les escaliers. Les marches du plus bas coulisent par blocs à mesure qu'Ida avance. Un bloc coulisse au bas de l'escalier. Procéder de la même façon pour l'escalier suivant. Au pied du dernier escalier, un immense cimetière apparaît. Rejoindre la tombe surélevée pour y déposer la fleur.

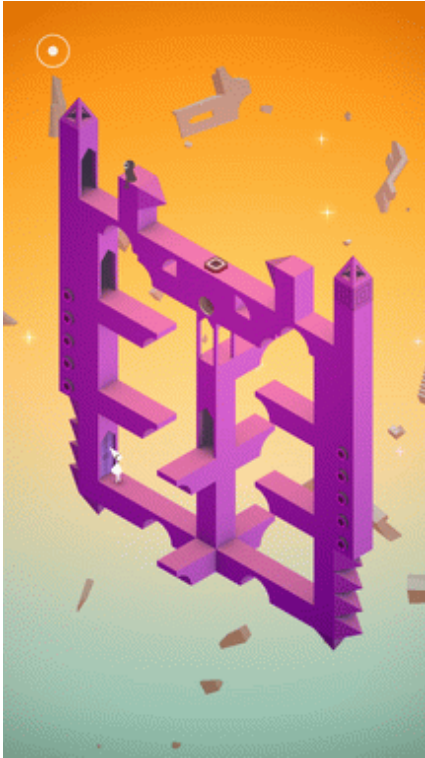
Chapitre 10 - L'OBSERVATOIRE



Secteur 1

Ida apparaît dans une construction cubique. La structure peut pivoter en l'attrapant par une de ses arêtes supérieures (3 repères ronds sur chacune) et il est possible de pivoter des blocs marqués de carrés colorés le long de certaines arêtes en faisant pivoter la base de la structure (3 repères ronds de chaque côté).

Placer Ida sur le bloc horizontal avec les carrés bleus. Pivoter ce bloc pour qu'Ida marche du côté intérieur des 4 arêtes du bas. En changeant de vue, guider Ida jusqu'au bloc avec les carrés rouges puis pivoter le bloc pour atteindre l'escalier et rejoindre la porte verticale.



Secteur 2

Ida se retrouve à la base d'une construction violette. Avancer jusqu'au pilier central puis pivoter l'ensemble de la structure de 180° (5 repères ronds de chaque côté) pour permettre à Ida de rejoindre la porte suivante. Elle réapparaît à l'étage supérieur.

Tourner la structure de 90° pour rejoindre le pilier central puis la tourner à nouveau pour voir la porte suivante et la prendre. Ida réapparaît à l'étage supérieur.

Tourner la structure pour rejoindre le centre des colonnes puis à nouveau pour prolonger le chemin vers la porte suivante. Ida réapparaît au sommet de la construction. Avancer vers le pilier présentant une pointe horizontale. Tourner la construction de 180°, avancer, tourner à nouveau la construction de 180° puis activer le bouton. Une lumière jaune s'éclaire.

Avancer vers l'autre pilier pointu et retourner la construction pour atteindre la dernière porte.

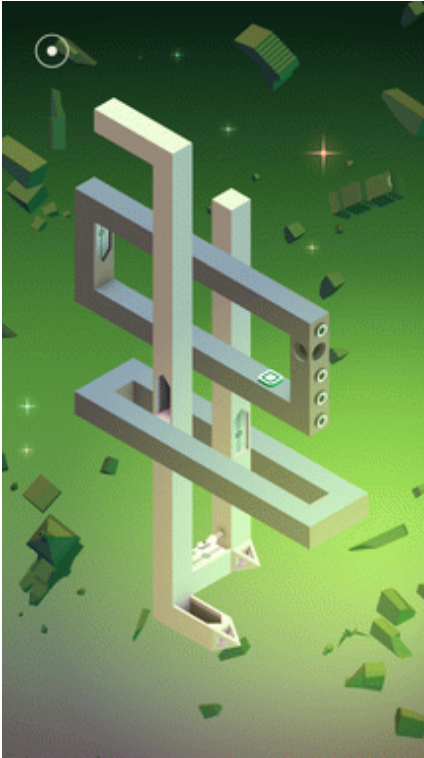


Secteur 3

Ida se retrouve dans la structure cubique du 1^{er} secteur. Avancer sur le bloc à carrés rouges et le pivoter pour qu'Ida marche du côté intérieur des 4 arêtes du bas.

En changeant de vue, guider Ida jusqu'au bloc horizontal avec les carrés bleus et le pivoter de 180°. Rejoindre le bloc vertical avec les carrés bleus. Pivoter ce bloc pour qu'Ida puisse poursuivre sa route en passant sous les pieds de la corneille assise sur l'arête voisine.

Rejoindre le bloc vertical avec les carrés rouges et le pivoter de 180° pour permettre à Ida d'atteindre l'escalier. Le monter pour rejoindre la porte horizontale.



Secteur 4

Monter au sommet de la colonne blanche et faire pivoter de 180° le bloc horizontal blanc en faisant tourner le côté droit de la structure (4 reliefs ronds). Avancer sur le bloc puis le pivoter de 90° pour permettre à Ida de rejoindre la porte horizontale au bas de la construction. Elle réapparaît par une autre porte à mi-hauteur.

Tourner la structure pour décaler au maximum vers la gauche l'élément sur lequel se trouve Ida. Rejoindre la porte de droite, qui s'est ouverte. Ida réapparaît par une autre porte, plus haut.

Tourner la structure de 90° pour mettre en évidence le bouton à activer et le rejoindre. Une lumière jaune s'allume et la structure pivote pour révéler une dernière porte. La prendre.



Secteur 5

Ida se retrouve à nouveau dans la structure cubique. Avancer sur le bloc vertical à carrés rouges et le faire pivoter pour qu'Ida repasse sous les pieds de la corneille assise pour rejoindre le bloc vertical à carrés bleus. Le faire pivoter pour qu'Ida puisse rejoindre la porte dans l'une des 4 arêtes supérieures du cube.



Secteur 6

Ida se retrouve au sommet d'une construction orange. Prendre les 2 escaliers et rejoindre la tourelle inversée en bas à gauche. tourner la structure de 90° (nombreux reliefs ronds) dans le sens horaire pour révéler l'échelle suivante et la descendre.

Tourner la structure de 90° dans le sens horaire et continuer le long du contour, en s'arrêtant au centre de l'arête droite après le 2^{ème} escalier. Tourner la structure de 180°. Ida se retrouve du côté intérieur.

Avancer au bout du chemin, tourner la structure de 90° dans le sens antihoraire puis rejoindre l'escalier du bas et le descendre. Tourner à nouveau la structure de 90° dans le sens antihoraire puis descendre l'escalier suivant pour activer le bouton. Une lumière jaune s'éclaire et le bloc où se trouve Ida pivote.

Tourner la structure de 180° et rejoindre la porte.



Secteur 7

Ida se retrouve dans la structure cubique, dont les 4 arêtes supérieures pivotent et où apparaît la plateforme finale. En pivotant la structure de 90° vers la droite, mettre en évidence le chemin direct vers la plateforme finale (continuité entre 2 arêtes horizontales du cube).

En changeant de vue, placer Ida sur le bloc vertical à carrés marron. Orienter le bloc pour permettre à Ida de rejoindre le bloc horizontal à carrés bleus. Orienter ce bloc pour qu'Ida ait la tête vers le haut. Pivoter la construction pour recréer le lien entre les 2 arêtes horizontales du cube et rejoindre la plateforme finale.



Epilogue



La construction servant d'introduction aux chapitres successifs se met à tourner rapidement puis éclate en morceaux, révélant en son centre centre Ida sur un cube bleu.

Un groupe de corneilles approche. Un rayon lumineux frappe l'une des corneilles, qui change de couleur et s'envole. D'autres rayons frappent le groupe et autant de corneilles colorées s'élèvent vers le ciel.

Une couronne apparaît à la source du rayon lumineux et descend vers Ida. La princesse se transforme en un oiseau portant une couronne (déjà aperçu dans un miroir au chapitre 9) et s'envole pour rejoindre ses semblables.



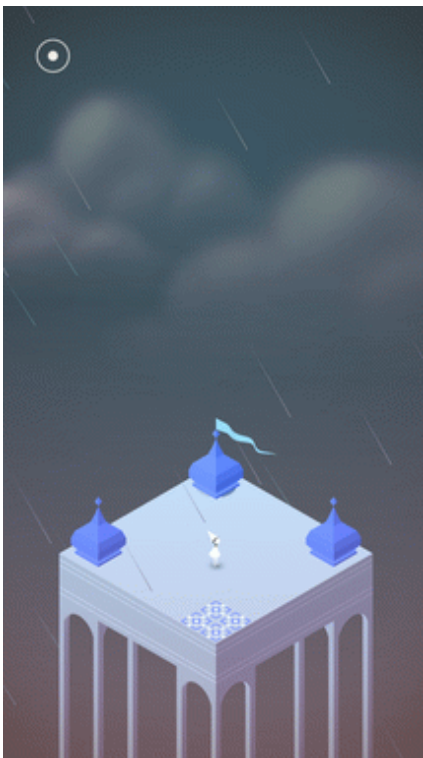
Chapitre additionnel - IDA'S DREAM



Secteur 1

Le moulin peut pivoter (reliefs ronds sur sa base) pour changer de vue.

Monter l'escalier et contourner la base du moulin par la gauche jusqu'à une porte.



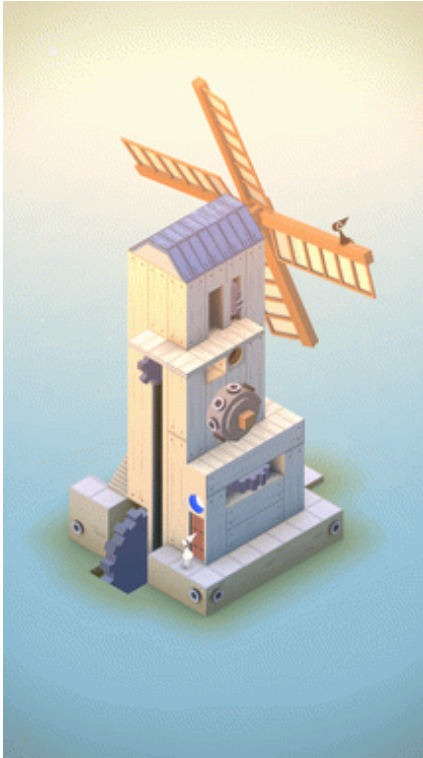
Secteur 2

Rejoindre la zone marquée sur le sol. la tourelle du haut s'élève (reliefs ronds indiquant une position ajustable). Tirer légèrement la tourelle vers le haut (pas à fond) pour déployer le décor. Monter l'échelle et l'escalier pour aller activer le bouton sur la droite. 2 blocs se retournent et l'un des 2 présentent les mêmes marques que dans la configuration initiale du décor.

Rejoindre le bloc marqué en passant par les escaliers et les échelles. La tourelle du haut s'élève et sa position est de nouveau ajustable. Tirer la tourelle complètement vers le haut pour modifier la géométrie du décor. Activer le bouton révélé par cette transformation. Un bloc pivote en permettant un nouveau passage un peu plus haut. Monter l'échelle centrale puis les 2 suivantes sur la gauche pour aller activer le bouton suivant. Un bloc se retourne et présente les mêmes marques que dans la configuration initiale du décor.

Redescendre sur le bloc marqué de gauche (la tourelle du haut s'élève) puis tirer la tourelle vers le bas pour remettre le décor à plat. Aller sur l'autre bloc marqué (la tourelle du haut s'élève) puis tirer la tourelle tout en haut pour redéployer le décor et prendre la porte finale.

Ida se retrouve au moulin avec une lampe allumée au-dessus de la porte d'où elle vient de sortir.



Secteur 3

En changeant de vue, faire le tour de la base du moulin et prendre l'autre porte du rez-de-chaussée.

Ida se retrouve dans une curieuse structure bleue.



Secteur 4

Descendre l'escalier puis prendre la porte située sous l'escalier de droite. Ida réapparaît par une des portes horizontales sur la gauche. Faire coulisser le bloc bleu mobile vers la gauche (2 reliefs ronds). Rejoindre la base du grand escalier sur la droite et le monter puis passer par le chemin courbe pour rejoindre la porte horizontale au sommet de la construction. Ida réapparaît par la porte horizontale tout en bas.

Tourner le moulinet vers la gauche pour vriller la colonne centrale et permettre à Ida d'aller activer le bouton à son sommet. Le bloc se redresse, la tourelle du haut s'élève et un autre bloc coulisse. Faire coulisser le bloc bleu mobile vers la droite au pied du grand escalier puis rejoindre la porte la plus à droite. Ida réapparaît par la porte au bas du petit escalier de gauche.

Reprendre la porte sur le côté du grand escalier. Dévriller la colonne horizontale (moulinet) et la vriller dans l'autre sens pour permettre à ida de rejoindre la porte de la tourelle au sommet de la construction.

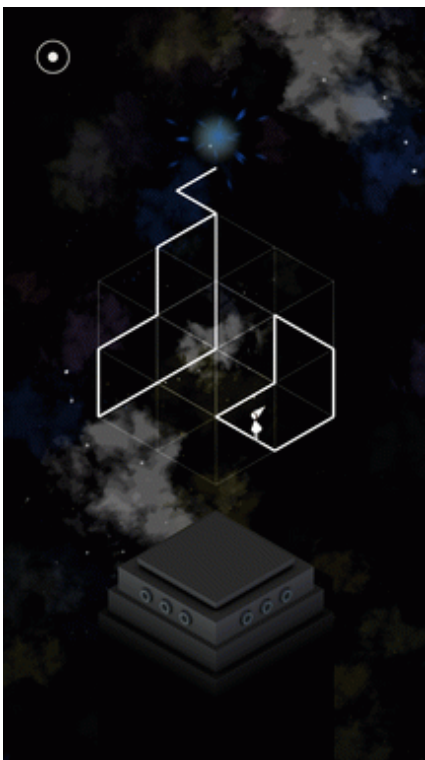
Ida se retrouve au pied du moulin avec une nouvelle lampe allumée au-dessus de la porte d'où elle vient de sortir.



Secteur 5

Prendre les 2 escaliers sur la droite pour rejoindre la 1^{ère} porte à l'étage du dessus.

Ida se retrouve dans un curieux labyrinthe en fil de fer dont la base est pivotante (reliefs ronds).



Secteur 6

Faire pivoter la base vers la gauche et guider Ida en haut de la diagonale montant vers la droite. Tourner la base de 180° et guider Ida vers la sommet de la diagonale montant vers la gauche. Tourner la base vers la gauche et emmener Ida au bout du chemin montant.

Ida se retrouve au moulin avec une nouvelle lampe allumée au-dessus de la porte d'où elle vient de sortir.



Secteur 7

Monter l'escalier sur la gauche et prendre la porte suivante.

Ida se retrouve à l'horizontale dans une nouvelle construction bleue.



Secteur 8

La colonne de gauche est pivotante (reliefs ronds à son sommet), ce qui permet d'orienter les 2 blocs bleus en T qu'elle porte.

Pivoter la colonne pour que le bloc en T inférieur prolonge le chemin d'Ida. Rejoindre le bloc en T inférieur et arrêter Ida juste au-dessous. Tourner le bloc en T inférieur pour que sa branche centrale pointe en bas à droite. Y replacer Ida puis tourner le bloc en T inférieur avec sa branche centrale pointant en haut à droite. Ida peut aller activer le bouton proche. Un élément de la colonne de droite s'anime et cette colonne devient à son tour pivotante (reliefs ronds à sa base).

Tourner la colonne de droite pour que son élément mobile en L ait ses 2 branches vers le haut. Y placer Ida puis faire à nouveau tourner l'élément pour que ses 2 branches pointent vers la gauche. Retourner sur l'élément en T inférieur à gauche puis juste au-dessus. Tourner l'élément en T inférieur pour que sa branche centrale pointe en bas à droite. Y placer Ida puis tourner l'élément pour que sa branche centrale pointe en haut à droite. Tourner l'élément en L pour permettre à Ida d'aller activer le bouton de droite. Le haut de la colonne droite tourne en dévoilant une porte.

Retourner sur l'élément en T inférieur et le tourner pour que sa branche centrale pointe en bas à droite. Monter au-dessus de l'élément en T supérieur et le tourner pour que sa branche centrale pointe en bas à droite. Y placer Ida puis tourner à nouveau l'élément pour atteindre la porte.

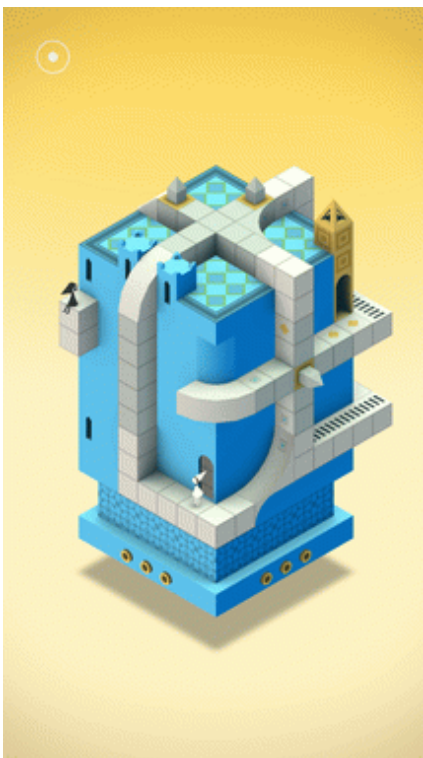
Ida se retrouve au moulin avec une nouvelle lampe allumée au-dessus de la porte d'où elle vient de sortir.



Secteur 9

Redescendre à la base du moulin et en rejoindre l'arrière. Abaisser la plateforme mobile à l'aide de la roue (reliefs ronds sur son pourtour). Placer Ida dessus et remonter la plateforme au sommet du moulin pour atteindre la dernière porte.

Ida se retrouve dans une étrange construction bleue au sommet carrelé.



Secteur 10

La structure entière est pivotante (reliefs ronds sur sa base) et chaque rotation fait tourner les blocs linéaires ou en forme de croix au centre de la plupart de ses faces.

Rejoindre la branche du bas du bloc en croix sur la face de droite. Pivoter la construction vers la gauche. Ida se retrouve à l'horizontale. S'écarter vers la gauche puis tourner la construction vers la droite. Revenir sur la branche du bloc en croix puis tourner la construction vers la gauche. Ida se retrouve à la verticale.

Monter juste au-dessus de la branche du haut du bloc en croix puis tourner la construction vers la droite. Avancer sur le chemin formant un arrondi entre 2 branches du bloc en croix supérieur et aller au bout de sa partie visible. Tourner la construction vers la gauche et descendre vers la centre de la croix de droite puis monter l'échelle horizontale.

Tourner la construction vers la droite puis s'approcher du centre pointu du bloc en croix. Tourner la construction de 180°. Avancer vers la gauche sur le bloc linéaire pivotant puis tourner la construction vers la droite. Rejoindre le centre du bloc en croix de la face supérieure. Aller au bout du chemin en bas à droite puis tourner la construction vers la droite. Retourner au centre du bloc en croix supérieur puis aller au bout du chemin dans le prolongement de la branche en haut à gauche. Tourner la construction vers la droite puis rejoindre le petit escalier au bout de l'une des branches de la croix supérieure. Tourner la construction vers la gauche et placer Ida au bout du bras de l'élément pivotant.

Tourner la construction vers la droite. Rejoindre le centre du motif en croix sur la face gauche et poursuivre par la branche du bas pour rejoindre le sommet d'une échelle horizontale. Tourner la construction vers la droite, descendre l'échelle puis remonter vers le centre du bloc en croix. Tourner la construction vers la droite. Ida peut rejoindre la porte.

Ida se retrouve au moulin avec une nouvelle lampe allumée au-dessus de la porte dont elle vient de sortir. La vue change et le totem apparaît de l'autre côté du moulin, à sa base. La plateforme finale apparaît sur le toit du moulin.



Secteur 11

En orientant le moulin, placer Ida sur la plateforme mobile et la redescendre au rez-de-chaussée. La placer sur l'escalier à la base de l'avant du moulin puis faire glisser le totem à gauche de cet escalier.

Faire remonter Ida à l'étage par les escaliers sur la droite et la placer sur le totem. Amener le totem sur la plateforme mobile et le remonter au sommet du moulin. Rejoindre la plateforme finale sur le toit.