

# Soluce de Project ZERO 3

Ecrit par Hestia12

Et proposé par



Légende.

Chapitre cette taille signale les différents chapitres tout au long du jeu.

Boss cette police-ci indique les principaux combats contre les fantômes.

Enigme là, ce sont les énigmes que vous devrez résoudre dans l'aventure.

/!\ Ce petit logo vous informe des combats peux importants ou contre des fantômes déjà rencontrés.

## PROLOGUE

Après la superbe cinématique d'intro, vous commencez la partie en noir et blanc. Traversez la cour des sépultures et ouvrez la double porte au fond.

Vous vous retrouvez dans une pièce où trône une pièce fermée. Photographiez l'homme retourné et faite le tour par la droite. Passez entre le pilier et le store. Photographiez l'ombre de Yuu qui vous fait face. Suivez-le. Passez l'ouverture dans le mur et retournez-vous vite pour photographier une mère et sa fille. Continuez dans le couloir, et ouvrez la porte d'en face. Vous voilà dans un autre couloir. Derrière la grille, photographiez une étrange femme masquée.

/!\ Sitôt arrivé à un certain niveau dans le couloir, un fantôme armé d'une hachette se met à vous poursuivre. Votre appareil photo étant tout à fait banal à ce niveau du jeu, il est inutile contre les fantômes agressifs. Courage : fuyez !



Montez mes premiers escaliers que vous croisez et passez la porte à votre droite, la double porte du fond étant un placard...

Vous voici dans un jardin, avec au milieu un vieil arbre décharné. Yuu traverse la porte au fond. Passez de chaque côté de l'arbre pour photographier deux petites filles vous saluant. Puis, suivez votre fiancé. La lampe à côté de vous étant éteinte, vous ne pouvez pas sauvegarder pour le moment...

Vous voici dans la cour d'un sanctuaire, descendez les marches. Vous apercevez Yuu. Soyez extrêmement rapide si vous tenez à le photographier. Suivez-le à nouveau et ouvrez la double porte qui vous sépare de lui. Admirez la cinématique.

Voici votre première rencontre avec la « grande méchante » du jeu : Reika Kuze.

Après encore quelques belles images, vous retournez dans le Manoir du Sommeil.

## Chapitre 1 : Le Signe.

Vous êtes dans l'entrée. La porte derrière vous vous permet de sortir à tout moment du manoir, et ainsi sortir de votre rêve. Bien utile quand on a plus de film ni d'herbes médicinales...

La porte à votre gauche étant fermée, il faudra revenir beaucoup plus tard dans l'aventure.

Suivez le couloir devant vous. Dans le dernier meuble, prenez une herbe médicinale. Tournez à droite, et photographiez la petite fille à la porte. Entrez.

Vous êtes dans la salle de l'âtre. Grimpez les marches de bois et photographiez la mère et la fille vous fixant. La double - porte du fond et la petite porte au dessus de l'échelle étant fermées, montez les escaliers derrière vous. Montez quelques marches et levez le nez pour photographier une femme à l'étage.

Admirez la cinématique : vous obtenez la Camera Obscura.

Vous pouvez sauvegarder ici. Passez la porte au fond. Vous arrivez dans un couloir faisant le tour d'une pièce totalement fermée. Totalement ? Non... Il y a un petit trou dans le mur.

Regardez dedans pour photographier une petite fille en train de clouer des poupées au mur.

Partez. Revenez sur vos pas pour photographier une femme en pleur, accroupie dans la salle à côté d'où vous êtes. Une fois photographiée, une image apparaît sur la photo. La photo se brouillant indique que vous pourrez la développer dans votre labo' photo une fois chez vous.

La femme s'enfuit. Vous n'avez plus rien à faire ici. Prenez le chemin du retour. Avant de sortir, prenez en photo une femme de dos se lamentant. Sortez.

Descendez les marches. Prenez vite en photo la mère et l'enfant. Dirigez vous vers la porte menant à l'entrée du manoir.

Admirez la cinématique.

### Premier boss : Mère et Fille Errantes.

C'est le premier boss du jeu. Elles ne sont donc pas difficiles à avoir. La petite fille reste tout le temps collée à sa mère, elle ne représente donc aucune menace. Quant à la mère, décochez lui des fatals frames dès qu'elle vous fonce dessus (fonce est un bien grand mot pour elle).

Vous en viendrez vite à bout.



Après cela, passez donc la porte et retraversez le couloir. En chemin, prenez en photo les jambes dépassant de l'angle du mur. Avancez et admirez la cinématique.

Après un petit moment de stress, vous vous réveillez chez vous. Le tatouage apparaît sur le corps de Rei. Vous découvrez également la fonction « carnet ». Au fur et à mesure du jeu, Rei notera les événements importants ainsi que ses sentiments. Une petite image en haut à droite de l'écran vous préviendra du neuf.

Sortez et descendez dans le salon. Parlez avec Miku, lisez la lettre de Kei Amakura qu'elle vous donne. Puis, allez dans la chambre de Yuu, elle se trouve tout au fond à l'étage. Regardez la cinématique. Fouillez le bureau de votre défunt fiancé pour trouver un carnet et une coupure de presse. Puis, récupérez la Camera Obscura qui trône sur l'étagère. Lisez aussi la lettre de Kei. L'appareil est cassé... Mais vous pourrez grâce à lui sauvegarder votre progression une fois à la maison. Vous pourrez aussi y récupérer certains films que vous pourrez développer. D'ailleurs, vous en avez un à développer.

Descendez dans le salon, passez la porte au bout et traversez tout le couloir pour rejoindre votre chambre noire. Ici, vous développez vos tirages. Votre premier film : une photo d'une femme en pleurs.

Allez retrouver Miku dans le salon pour lui montrer la photo. Grâce à elle, vous pourrez régulièrement lui montrer des photos et ainsi récolter des informations. Il faudra revenir plus tard pour qu'elle vous donne quelques infos intéressantes.

Il fait nuit. Vous pouvez sauvegarder. Retournez dans le Manoir du Sommeil en vous endormant dans votre lit.

Vous revoici dans le hall du manoir. Traversez le couloir. Une fois l'avant dernier meuble passé, dégainez votre appareil pour photographier une femme en fuite. Suivez-la. Vous voici dans la pièce cloisonnée. Allez tout au fond et faites le tour. Vous entendez une femme crier et une porte se fermer. Ramassez le bout de papier par terre, le film 14 juste à côté et passez la porte tout au fond.

Dépêchez-vous de vous mettre face aux escaliers pour photographier la femme en train de fuir. Soyez très rapide. Montez et sortez à nouveau l'appareil pour re-photographier la femme. Suivez la de nouveau. La porte fermée émet une étrange aura et votre filament devient bleu. Photographier la porte. Un autre endroit apparaît sur la photo. Pas de panique, ce n'est pas bien loin. Tout au fond du hall, vous voyez un deuxième escalier descendant. Empruntez-le. Remarquez par la même occasion la grosse commode bloquant une porte au fond. Il faudra revenir plus tard. Descendez donc. Regardez sur l'étagère pour trouver la fonction « alarme » pour l'appareil. Puis dirigez vous vers le mur du fond. Votre filament réagit, mais vous ne voyez rien. Sortez votre appareil. Surprise ! Un homme chancelant se tient devant vous, le mur derrière lui couvert de sang. Sortez le petit oiseau, la porte est déverrouillée. Remarquez au même endroit une petite porte. Essayez de la passer, mais elle porte un verrou gravé d'un motif de losange. C'est pour plus tard...

Revenez sur vos pas.

/ ! \ Passé le premier escalier descendant, vous vous retrouvez nez à nez avec la mère errante, cette fois sans sa fille.

Pas de panique, elle est très simple. Répétez la même technique d'au début du jeu, en faisant attention à ses téléportations. Elle n'est pas bien difficile.



Passez la porte que vous avez déverrouillée.  
Vous êtes dans la salle au store. Vous entendez quelqu'un murmurer, et votre filament réagit.  
Passez le mur, mais avant de photographier la femme assise par terre, entrez dans le store entourant le lit. Fouillez dans le petit renforcement pour dénicher un film de type 61.  
Revenez et photographiez la femme. Prenez le passeport à ses pieds. Elle s'appelle Yoshino Takigawa. Plus rien à faire ici. Rebroussez chemin.  
Yoshino se met alors à parler.  
Vous vous réveillez.

Sortez de votre chambre et allez dans le salon. Miku vous a laissé un mot sur le comptoir de la cuisine, elle est absente pour le moment. Eloignez-vous. Le téléphone sonne. Allez répondre. C'est Miku. Elle vous donne l'adresse d'un hôpital, là où est soignée Yoshino Takigawa.  
Admirez la cinématique qui suit.  
Quand vous rentrez chez vous, il fait nuit. Allez voir Miku pour qu'elle vous parle de Yoshino. Puis, allez vous coucher.

Vous êtes de nouveau dans le hall du Manoir. Retournez vers la pièce au store où était Yoshino. En chemin, photographiez les ombres courbées qui vous devancent. Entrez dans la pièce au store. Regardez la cinématique.

## Deuxième boss : La Survivante.

Tout d'abord, éliminez toutes les ombres qui tournent autour de Yoshino et qui vous agressent. Méfiez-vous, les ombres ne déclenchent pas de cadrage fatal. Allez-y à l'arrache. Une fois ceci fait, avancez prudemment vers Yoshino. Elle se relève et vous fonce dessus. Attendez qu'elle vous charge pour lui coller un fatal frame. Une fois battue, regardez la cinématique.



Vous vous réveillez (en sursaut ^^).  
Allez voir Miku dans le salon, elle vous donne le journal intime de Yoshino Takigawa. Puis, vous remarquez des marques sur la photo de Yoshino, comme des tatouages...  
Ceci fait, il fait nuit, retournez vous coucher.

## Chapitre 2 : Le Manoir du Sommeil.

Vous vous réveillez dans la pièce au store. Ramassez la clé « losange » dans votre dos et tentez de sortir de la pièce. En chemin, Yoshino vous attaque. Inutile de gaspiller vos pellicules pour elle, vous pouvez l'éviter.  
Ouvrez la porte, vous entendez une voix caverneuse dans votre dos. Sortez.

Marchez vers les escaliers du fond, vous apercevez un homme en blanc les descendre. Une fois au niveau de l'escalier montant, vous pouvez photographier un homme en blanc vous épiant depuis le haut des marches.

Descendez les escaliers à la suite de l'homme mystérieux. Ouvrez la petite porte à l'aide de la clé « losange ».

Vous voici dans le couloir souillé, avec d'étranges taches noires de forme humaine sur les murs. Tournez à droite et photographiez le couloir : une photo à développer chez vous !

Ne vous préoccupez pas des deux petites portes et passez la grande.

Vous êtes dans la cour des sépultures. Photographiez les tombes : une nouvelle photo à développer at home. Allez jeter un œil près du puits. Pointez votre appareil vers le fond : un fantôme en surgit. Photographiez le.

Dirigez-vous vers la double porte au fond de la cour. Elle est fermée à clé, par un cadenas gravé d'un dessin de mandarines.

Retournez sur vos pas. Entrez dans le couloir souillé et tournez à droite. Une fois passé l'angle, vous êtes attaquée.

### Troisième boss : Deux hommes en blanc.

Vous en croiserez souvent lors de votre aventure dans le manoir. Ils ne sont heureusement pas bien méchants. Ils sont lents et se contentent de marcher vers vous en écartant les bras.

Profitez de ce moment pour faire un joli fatal frame. Une fois ces deux joyeux drilles éliminés, ils vous abandonnent une petite pierre du sommeil portant le chiffre 1 en Japonais.



Retournez dans le hall des escaliers. Prenez celui qui monte. Photographiez là un homme en blanc qui s'enfuit. Dans le tas de sable, trouvez un film de type 61. Observez ensuite la petite porte.

### Enigme des Pierres du Sommeil.

Celle à un trait : 1 fois à gauche.

Celle à deux traits : 2 fois en bas.

Celle à deux traits : 1 fois en bas, deux fois à droite.

Le chiffre Japonais gravé sur la pierre indique en fait le nombre de « coups » disponibles pour chaque pierre.

La porte est déverrouillée. Vous voici sur le toit. Faites quelques pas à gauche pour photographier une femme. Puis allez à droite. Vous ne pouvez pas marcher ici. Avancez jusqu'à la petite porte au bout du toit. Entrez.

Ramassez la clé mandarine sur le sol ainsi que la fonction « évacion » pour votre appareil.

/ ! \ Une fois ceci fait, un homme en blanc apparaît dans votre dos.

Il est très facile, utilisez la même technique que pour se acolytes un peu plus tôt.



Une fois l'homme battu, un petit bruit se met à retentir dans la pièce. Allez déplacer le panneau de bois au fond du grenier, ce qui découvre une trappe au sol. Elle est fermée. Vous reviendrez plus tard (beaucoup plus tard).

Sortez. En contrebas, vous apercevez Yuu qui passe la double porte.

Retournez donc dans la cour. Ouvrez la porte avec la clé mandarine. Vous voici dans un hall. Yuu est là. Pas de chance, vous vous réveillez.

Vous avez des films à développer. Le téléphone sonne. Descendez décrocher. Vous apercevez au passage une ombre noire dans la cuisine, mais vous ne pouvez pas la photographier.

Au bout du fil, c'est Miku. Vous avez maintenant accès à sa chambre.

Allez d'abord dans la chambre noire développer vos films. En sortant de la pièce, vous pouvez photographier une ombre de Yoshino dans le petit salon. Soyez très rapide !

Allez dans la chambre de Miku. Lisez le carnet sur son bureau puis regardez une photo d'elle aux cotés de son frère Mafuyu.

Il fait nuit. Allez parler à Miku. Donnez lui vos photos. Rendez-vous ensuite dans la chambre Yuu pour chercher quelques informations dans sa bibliothèque.

Puis, allez dormir.

## Chapitre 3 : Un chant envoûtant.

Vous vous réveillez dans un grand hall d'où pendent d'innombrables cloches.

Avancez prudemment. Passé le croisement, vous vous faites attaquer.

/!\ C'est un homme en blanc, qui lui semble assez agressif. Pas de panique. Utilisez la même technique que pour ses petites camarades, à savoir le suivre dans ses déplacements et « tirer » quand il lève son bâton pour vous frapper.



Une fois ceci fait, allez ouvrir la porte à gauche du croisement. C'est une salle de projection. Prenez en photo le projecteur ; vous pourrez développer la pellicule chez vous. Sélectionnez l'engin pour regarder la bobine déjà placée dessus. Après quelques secondes de visionnage,

retournez vous vite pour photographier une petite servante dans votre dos. Derrière les cloisons de la pièce, vous trouverez des films de type 14, une note du folkloriste et une fonction pour votre appareil.

Sortez ensuite par la porte par laquelle vous êtes venu.

La porte faisant face au hall d'entrée étant verrouillée, passez celle à droite. Vous voici dans le couloir avec salle (que je surnomme Salle de L'Horloge). Dans la petite pièce à votre gauche, vous trouvez par terre un film 14. Près de la porte d'entrée, dans le placard, un film 31 vous attend. Descendez quelques marches et prenez en photo le bras squelettique sortant de la petite trappe. Avancez-vous, la trappe se ferme et le bras disparaît. Suivez le couloir en terre battue pour trouver une double porte. Déverrouillez-là, elle mène à la salle de l'âtre. N'allez pas par ici.

Retournez à la salle du projecteur, et cette fois, empruntez l'autre porte. Vous voici dans un nouveau couloir. Derrière la grille, prenez en photo une étrange femme. Poursuivez votre route jusqu'à trouver un petit coin, allez-y. Vous trouvez une herbe médicinale et vous pouvez photographier un homme caché. Poursuivez dans le couloir jusqu'à trouver une autre porte. Entrez.

Vous êtes dans le couloir du jardin. Avancez un peu pour pouvoir admirer un arbre décharné entourés de pieux. Allez faire face à l'arbre, et prenez en photo la petite fille s'engouffrant dans le couloir non loin. Prenez ensuite le tronc de l'arbre en photo. Vous devrez la développer chez vous. La double porte au fond est fermée, pourtant Yuu est passé par là... Vous verrez plus tard. Sauvegardez si vous voulez, puis partez sur les traces de la fillette photographiée un peu plus tôt. Vous entendez une chanson. Suivez le petit couloir, descendez les marches et prenez en photo la petite porte. Le chant semble venir de là. La photo prise révèle un autre endroit. Vous devez vous rendre dans le couloir avec un trou dans le mur, là où vous avez surpris une petite fille empaler des poupées au tout début du jeu. L'autre porte étant fermée, rebroussez chemin. Attention ! Sitôt sorti du petit couloir, vous vous faites attaquer.

### Troisième boss : Homme à la Hachette.

Ce bonhomme là, vous le croiserez souvent dans l'aventure. Tout d'abord, foncez faire face à la double porte près du point de sauvegarde afin d'avoir plus de place pour manœuvrer. Le drôle est très rapide dans ses déplacements et ses coups de haches sont très puissants. Ne le lâchez pas des yeux à travers votre appareil et dès qu'il lance son bras pour tenter de vous découper en morceau, collez lui un cadrage fatal. Ce qui est bien avec lui, c'est qu'il est repoussé de façon rectiligne, ainsi, vous pouvez lui aligner plusieurs combos de suite, ce qui est plutôt sympa pour en venir à bout plus rapidement.



Une fois le fantôme vaincu, descendez au pied de l'arbre et fouillez le sol pour trouver une pierre miroir. Passez la porte dans votre dos. Vous êtes dans le couloir du placard. Fouillez le

meuble ouvert pour trouver une fonction pour votre appareil. Montez les escaliers à côté de vous et une fois en haut, retournez vous pour prendre en photo une ombre qui passe. Redescendez les marches. Déverrouillez la porte à la droite de Rei et vous vous retrouvez dans le hall des cloches. Longez le hall et sortez par la double porte. Vous entendez une petite fille sangloter. Allez derrière les tombes pour photographier une fillette en pleurs. Passez le couloir souillé et entrez dans le hall des escaliers. De nouveau des pleurs retentissent. Montez et montez les escaliers d'où tombe un ballon. Près du kimono suspendu, photographiez la même fillette rencontrée plus tôt. Descendez et descendez les escaliers pour rejoindre la pièce cloisonnée. Prenez le film de type 14 derrière le meuble et passé la dernière cloison, photographiez la mère attendant devant le paravent : une photo de plus à développer ! Sortez par la porte au bout. Passez le couloir dans le hall d'entrée. Photographiez la même femme qui parle de son enfant. Passez la porte pour entrer dans la salle de l'âtre. Vous entendez de nouveau des pleurs d'enfant. Avant de monter les escaliers, prenez l'herbe médicinale derrière la petite cloison. Montez à l'étage et photographier la petite fille cachée derrière le kimono. Une fois ceci fait, elle vous abandonne un petit bout de papier. Cela fait, elle vous attaque.

### Quatrième boss : Fille Errante.

Cette petite n'est pas très agressive, cependant elle est très ch\*\*\*\*\* à battre étant donné qu'elle sait se faire discrète et filer dans votre dos pour aller se cacher dans les murs. Dès qu'elle vous pointe du doigt ou apparaît à vos pieds, photographiez là en cadrage fatal.



Une fois battue, sauvegardez et passez la porte. Vous voici dans le couloir. Allez prendre une photo à travers le trou dans le mur.

La porte verrouillée dans le jardin est maintenant ouverte.

Là, redescendez dans la pièce cloisonnée.

/!\ Vous voyez au loin la mère errante qui vous attend. Approchez vous doucement et dès qu'elle bouge, photographiez là. Utilisez la même technique que lors de votre première rencontre. Faites tout de même attention, car elle se téléporte d'avantage maintenant qu'elle n'a plus sa fille. Une fois la femme battue, vous aurez une autre photo à développer dans votre labo.



Retournez dans la salle de l'âtre et passez la double porte que vous avez déverrouillée un peu plus tôt. Montez les quelques marches, l'horloge se met en marche. Un nouveau combat a sonné (whoa, l'effet ^^).

### Cinquième boss : La femme au peigne.

Je préfère l'appeler par son vrai nom : Kyōka Kuze.

Son manège est assez simple à comprendre. D'abord elle vous tourne autour, puis elle s'arrête une seconde, et là elle se met à voler vers vous pour vous attraper. Profitez de cet instant pour lui coller un cadrage fatal entre les deux yeux. N'hésitez pas à profiter de l'espace que vous offre la pièce.



Une fois battue, retournez dans le jardin de l'arbre. Allez ouvrir la petite porte que vous avez déverrouillée.

Vous êtes dans l'Autel des Poupées Est. Prenez en photo la petite servante Minamo qui rie au milieu de la pièce. Sur l'autel, prenez la clé campanule. Essayez de sortir. Vous êtes attaquée.

### Sixième boss : Servante Minamo.

Elle n'est pas très dure à battre. Elle se contente le plus souvent de vous tourner autour.

Attendez qu'elle s'approche de vous et dès qu'elle lève son marteau, tirez pour un cadrage fatal. Méfiez-vous : parfois elle apparaît à vos pieds en sortant du sol. (Vous pouvez le savoir en l'entendant dire « are you hurt ? »). Une fois battue, vous pourrez développer une autre photo chez vous.



Lisez le journal gris qu'elle laisse tomber. Ceci fait, la chanson résonne de nouveau. Vous vous réveillez.

Descendez dans le salon. Regardez la cinématique. Miku chante une chanson qui ne vous est pas étrangère. Allez lui parler, puis allez dans votre chambre noire pour développer vos photos. Allez ensuite prendre l'enveloppe dans l'entrée que vous avez remarquée plus tôt. Elle vient de Kei. Elle contient une photo de Mio Amakura et une bande que vous pouvez écouter grâce à votre chaîne hi-fi dans votre chambre.

Il fait nuit. Allez parler à Miku. Elle vous parle de son frère. Sortez et revenez la voir. Donnez-lui vos tirages, puis allez faire un tour dans la bibliothèque de Yuu pour dénicher quelques informations. Puis, allez sauvegarder et endormez-vous.

## Chapitre 4 : Le Cauchemar.

Voici votre première nuit passée avec Miku.

Vous êtes dans le hall du manoir Himuro.

Allez chercher la plante médicinale derrière le paravent déchiré, puis passez la porte à côté du point de sauvegarde.

Vous vous retrouvez dans le hall des Cordes (souvenirs, souvenirs...). Avancez jusqu'au pied du miroir et récupérez la Camera Obscura. Reika Kuze apparaît furtivement dans votre dos. N'y prenez pas garde et passez la porte à gauche, celle de droite étant fermée.

Vous êtes dans le Grand Hall. En face de vous trônent des films de type 61. Allez tout au fond de la pièce. Une porte est fermée par un mécanisme. Ce sera pour plus tard. Retournez sur vos pas. Passé quelques stores, un fantôme passe à l'attaque.

/!\ Voici venir l'homme à la hachette. Utilisez la même technique que lors de votre première rencontre. Je vous conseille cependant d'aller au fond de la pièce pour plus de place, car le manque d'espace peut rapidement jouer contre vous.



Une fois le monsieur vaincu, ramassez le masque du simulacre et la pierre sacrée pour l'appareil qu'il vous laisse.

Revenez dans l'entrée du manoir Himuro. Prenez la porte d'entrée en photo. Elle révèle un autre endroit...

Posez le masque sur la porte à droite et entrez. Vous êtes dans la réserve (anciennement salle de l'aquarium). Passez deux passerelles et vous vous faites attaquer.

/!\ C'est Kyoka Kuze. Utilisez la même technique que lors de votre première rencontre. Malgré le peu de place, ne paniquez pas, elle n'est pas bien méchante.



Une fois vaincue, elle vous donne la pierre du Crépuscule. Allez la poser sur la petite porte au bout de la réserve. Voici une nouvelle énigme.

#### Enigme des Pierres.

Vous avez droit à 6 coups. Voici l'ordre.

- 1\_ Celle en haut à droite.
- 2\_ Celle en bas au milieu.
- 3\_ Celle en bas à gauche.
- 4\_ Celle en bas à droite.
- 5\_ Celle en haut à gauche.
- 6\_ Celle en bas au milieu.

Voilà la porte déverrouillée. Vous vous retrouvez dans la pièce de la cellule. Prenez en photo la petite fille enfermée et entrez dans la cellule. Lisez le journal rouge posé sur le petit bureau et sortez. Passez la double porte au coin de la pièce.

Admirez la cinématique : vous êtes dans le sanctuaire des cordes Himuro. Une fois la vidéo terminée, vous vous faite attaquer.

#### **Septième boss : Kizuna Himuro.**

Elle est très dure à avoir. En premier lieu, elle tourne autour de vous. Ne la perdez surtout pas de vue. Ses attaques sont fulgurantes. Elle vous fonce dessus toute griffes dehors. Profitez de ce moment pour faire des cadrages fatals. Mais je vous conseille tout de même de la photographier de temps en temps pour l'affaiblir. Si elle vous attrape, débattéz-vous car elle

peut vous faire très mal de cette manière. Soignez-vous régulièrement



Une fois la demoiselle battue, retournez dans l'entrée. La porte d'entrée est maintenant déverrouillée, ce qui vous permet désormais de vous réveiller en sortant du rêve si vous le désirez. Descendez les quelques marches. Une petite servante apparaît dans votre dos en vous indiquant où se trouve votre frère. Suivez-la et entrez dans le hall des cordes. Avancez et soyez rapide pour photographier l'enfant de nouveau. Suivez-la. Passez la porte et photographiez la petite fille encore une fois. Suivez-la toujours. Vous voici dans la Pièce Aveugle.

Prenez l'herbe derrière le paravent et descendez les quelques marches. Photographiez la petite servante qui vous attend et passez la porte en bas.

Rei se réveille.

Descendez dans le salon. Des jambes dépassent de sous l'escalier mais vous ne pouvez pas les photographier. Prenez la lettre sur le comptoir de la cuisine. Pour changer, elle vient de Kei. Allez chercher deux bandes dans la chambre de Yuu.

Vous y trouvez 2 bandes et une lettre de Kei. Allez les écouter dans votre chambre puis allez parler à Miku. Elle vous donne une photo de Kei.

Allez sauvegarder puis dormez.

## Chapitre 5 : Disparition.

Vous voici dans la peau de Kei Amakura.

Pour l'instant, votre appareil basique est inutile, mais vous avez la possibilité de vous cacher. Sortez de votre cachette et entrez dans le couloir. Photographiez Reika dans votre dos. N'allez pas par là et dirigez vous dans la direction opposée. Tiens ! Mio passe. Suivez-la.

Arrivé en haut de l'escalier, vous trouvez une porte bloquée par une serrure « papillon ». Il vous faut cette clé !

Descendez et montez les autres escaliers ; dans le placard du fond, vous trouvez une herbe. Entrez dans la pièce à droite. Vous êtes dans la salle des kimonos. Observez la coiffeuse au centre de la pièce, puis passez le paravent à votre gauche pour trouver un journal près du koto.

Passez derrière les kimonos dans le fond de la pièce.

La porte est fermée par une étrange serrure gravée de « houx ». Mais du fait de votre manque de discrétion, vous signalez votre présence à Kyoka Kuze. Elle se met à vous chercher.

Foncez comme un dératé vers la coiffeuse et récupérez la barrette « houx ». Évitez le fantôme et foncez ouvrir la porte avec la barrette.

Sortez de la pièce, mais ne traînez pas pour autant dans le coin. Passez la porte à droite et vous arrivez dans le Hall des Cloches. La porte à droite est fermée, dirigez vous donc vers le fond du hall. Une fois passé le couloir, vous surprenez un homme en blanc accroupit derrière le paravent. Si vous êtes extrêmement rapide (et extrêmement doué), vous pouvez l'avoir.

Marchez vers la double porte. La Grande Méchante apparaît non loin de là. La porte verrouillée un peu plus tôt est maintenant ouverte. Foncez-y en évitant Reika du mieux que vous pouvez et entrez.

Vous êtes dans la salle de l'horloge. Un fantôme grimpe les marches à côté de vous. Suivez-le. Photographiez-le. C'est la chef de famille Kuze. Courez vers le meuble qu'elle regardait.

Vous trouvez (enfin !) la Camera Obscura, une note du folkloriste et une fonction pour votre nouvel appareil.

Fuyez la chef de famille (inutile de gâcher vos pellicules pour elle) et descendez les marches. Suivez le couloir. Tout au bout vous devez photographier une porte qui vous révèle un autre endroit.

Rendez-vous dans la salle des kimonos. Retournez-y.

Photographiez Kyoka Kuze assise devant sa coiffeuse. La porte est maintenant déverrouillée. Quand vous faites mine de partir, Kyoka vous attaque.

/ ! \ Utilisez la même technique que d'habitude. Méfiez-vous car avec Kei, elle se téléporte plus et vous envoie de mèches de cheveux (si, si ^\_^).



Une fois battue, quittez la salle et allez ouvrir la porte que vous venez de déverrouiller. Dans la salle de l'horloge, deux hommes en blanc apparaissent. Ne vous en inquiétez pas. Fuyez-les. Sur le chemin, photographiez l'homme à la hachette qui vous devance. Passez la porte maintenant ouverte. Vous êtes dans la salle Aveugle. Observez l'homme derrière le voilage. Ramassez l'herbe derrière le paravent. Puis, montez à l'étage.

En fouillant les étagères, vous trouvez le tome du tabou et le tome de l'empalement ainsi que le « livre des graveuses ».

Au sol, vous trouvez le film : « percement de l'âme ». Poussez le meuble et observez le petit autel derrière la bibliothèque. Vous trouvez la clé « papillon ».

Allez l'utiliser sur la porte adéquate.

En descendant les marches de la bibli', la chef de Famille fait son apparition. Evitez la du mieux que vous pouvez et sortez par la porte par laquelle vous êtes venu. Traversez les différentes pièces et ouvrez la porte grâce à la clé « papillon ».

Vous êtes dans un entrepôt. Vous entendez Mio mur murer. Ramassez la fonction pour l'appareil près du brasero et allez voir votre nièce enfermée dans la cellule. Prenez la en photo et tentez d'ouvrir la petite porte.

Rei se réveille en pleine nuit. Vous entendez un grésillement. Allez dans la chambre de Yuu. Entrez dans le placard et regardez la cinématique.

Vous vous réveillez, mais cette fois, de jour. Allez dans la chambre de Yuu et ouvrez le placard. Prenez une photo de Kiriko Asanuma et récupérez la radio et son manuel.

Il fait de nouveau nuit. Allez dans la chambre de Miku pour parler à Miku et récolter des informations. Passez dans la chambre de votre fiancé pour prendre quelques infos.

Sauvegardez et allez dormir.

## Chapitre 6 : Le Pilier Sacrificiel.

Vous êtes à nouveau avec Rei.

Vous vous réveillez dans l'autel aux poupées. Sortez et allez dans le jardin de l'arbre.

Vous apercevez Yuu. Suivez-le. Prenez une photo de la double porte. Quatre hommes apparaissent sur le cliché. Vous savez ainsi ce qu'il vous reste à faire : trouver ces quatre fantômes et les vaincre afin que la porte s'ouvre.

Retournez près de l'arbre. Photographiez l'homme à la hachette : vous avez une photo à développer chez vous.

Suivez le et poussez la porte. Vous êtes dans le couloir au placard. Suivez les traces de sang et photographiez le pauvre homme caché derrière le meuble. Il vous laisse une bobine que vous pouvez visionner. Sortez par la porte donnant sur le hall des cloches. Entrez d'abord dans la salle de projection et passez la bobine que vous venez de trouver. Elle vous indique où se trouvent les quatre fantômes.

Sortez maintenant et allez en face, là où se dirigeait le fantôme qui prenait la fuite un peu plus tôt. Le sol est maculé de sang. Essayez d'ouvrir la porte, mais elle est bloquée. Revenez sur vos pas. Vous apercevez une enfant qui marche au dessus. Montez donc dans la salle au kimono et rendez-vous à droite. Vous trouvez une petite porte. Passez-la. Vous êtes dans le grenier. Vous ne pouvez pas courir ici. Marchez tranquillement le long des poutres, jusqu'à la plate-forme en face. Vous êtes attaquée.

### Huitième boss : Servante Hisame.

Même technique que pour sa copine Minamo, attendez qu'elle s'approche de vous pour la photographier. Vous en viendrez à bout assez facilement.



Battue, elle vous laisse la pierre du sommeil portant le chiffre 2.  
Allez l'utiliser sur la petite porte non loin de là.

### Enigme des Pierres du Sommeil.

La pierre portant le chiffre 3 : 1 coup en bas, 1 coup à gauche puis laissez la pour le moment.

La pierre portant le chiffre 1 en haut : 1 coup à droite

La pierre portant le chiffre 2 en bas à gauche : 1 coup en haut, 1 coup à droite.

La pierre portant le chiffre 1 : 1 coup à gauche.

La dernière : 1 coup en bas, 1 coup à droite.

La porte est maintenant déverrouillée. Entrez. Ramassez le film par terre. Jetez un coup d'œil au trou dans le sol. Prenez une photo de la femme allongée au pied de la statue. Sortez et quittez le grenier. En vous dirigeant vers la petite porte de sortie, vous apercevez l'homme à la Hachette marcher vers la porte qui était fermée un peu plus tôt. Vous savez maintenant où vous rendre.

Ar rivé dans le hall des cloches, vous croisez deux hommes en blanc qui se mettent à vous attaquer.

/!\ Inutile de perdre votre temps (et vos pellicules) avec eux. Fuyez directement vers la porte maintenant ouverte.



Vous êtes dans la salle de l'horloge. Faites quelques pas.

### Neuvième boss : Architecte Moriya 1.

Attention car ses attaques sont très rapides et puissantes. Suivez le sans le perdre de vue (heureusement, il ne se téléporte pas), et dès qu'il brandit sa hachette, collez lui des fatals frames dans la face. Vous pouvez l'agrémenter de quelques tirs quand il vous tourne autour, c'est toujours ça de pris.



Une fois vaincu, il vous donne le Livre Moriya 1 et une fonction pour votre appareil.

Plus que 3.

Passez la double porte au fond. Dans la salle de l'âtre, prenez en photo la servante Hisame au dessus de l'échelle. Grimpez et ouvrez la porte grâce à la clé « campanule ». À l'intérieur, prenez en photo la servante Shigure penchée au dessus d'un trou dans le plancher. Prenez une photo dans ce trou, puis fouillez les meubles pour trouver des films de type 90, une pierre lithographique marquée du chiffre 3 et une fonction pour la Camera Obscura. Sortez et descendez l'échelle.

Rendez-vous dans le hall d'entrée du Manoir du Sommeil. Passé le couloir, un homme en blanc vous attaque.

/!\ Celui là, régler lui son compte, de la même façon que pour ses précédents camarades.

Une fois ce petit problème réglé, avancez vers la porte de sortie. Vous entendez la radio grésiller. Vous vous en occuperez plus tard. Il y a des traces de sang au sol. Suivez-les.

### **Dixième boss : Architecte Moriya 4.**

Même technique que pour son petit copain. Attention cependant car vous avez peu de place pour manœuvrer et il se téléporte de temps en temps. Procédez tranquillement et vous en viendrez à bout sans trop de casse.

Vaincu, il vous laisse le Livre Moriya 4.

Plus que 2.

Rendez-vous maintenant dans la pièce cloisonnée. Tout au bout, visez entre les deux cloisons entrouvertes pour prendre une photo que vous devrez développer chez vous. Prenez les films de type 14 à l'endroit habituel et passez par la porte au fond pour arriver dans le hall des escaliers. Je vous conseille de sauvegarder. Montez les escaliers et descendez ceux derrière vous. Avancez prudemment.

### **Onzième boss : Architecte Moriya 2.**

Même technique que pour ses deux précédents camarades. C'est le moins agressif des quatre. Il vous laisse le Livre Moriya 2.

Plus qu'1.

Retournez dans l'entrée du Manoir Kuze. Prenez vite en photo la femme rampante sous la grille au sol. Retraversez la salle de l'âtre (prenez dans cette pièce l'herbe), la salle de l'horloge (au passage, prenez le film de type 14) et avancez vers la porte menant au hall des

cordes. Avant de la franchir, levez le nez pour photographier Tengai Narumi, votre vieil ami à la hachette. Entrez.

Allez à la porte d'en face et traversez le Grand Hall. Allez posez la pierre du sommeil sur la porte.

### Enigme des Pierres du Sommeil.

Celle au milieu : 1 coup à droite puis 1 coup en haut.

Celle en bas au milieu : 1 coup en haut, 1 coup à droite.

Celle en haut à gauche : 1 coup à droite, 1 coup en bas, 1 coup à droite.

Celle au milieu à gauche : 1 coup à droite, 1 coup en haut, 1 coup à gauche.

Celle en bas au milieu : 2 coups en haut.

Celle en bas à gauche : 1 coup à droite, 1 coup en haut, 1 coup à gauche.

Celle en bas à droite : 2 coups à gauche.

La porte est ouverte.

Vous voici dans la pièce aux futons. Faites quelques pas.

### **Douzième boss : Architecte Moriya 3 + deux hommes en blanc.**

Cette fois, mōssieur c'est fait accompagner de deux de ses copains. Essayez de vous en occuper le moins possible pour vous concentrer sur le Moriya. Bombardez ce dernier de clichés assez puissants sans trop attendre les fatals frame. En effet, si vous restez immobile, les hommes en blanc vont se faire un plaisir de vous attaquer dans votre dos. Et inutile de tenter de les vaincre, ils reviendront toujours.



Une fois l'architecte vaincu, il vous laisse le Livre Moriya 3.

Fouillez le meuble pour trouver une eau bénite.

Quittez la pièce et rendez-vous au jardin de l'arbre.

Une fois sur place, tentez d'ouvrir la double porte. Pas de chance ! Vous vous réveillez.

Vous avez un film à développer. Descendez dans le salon, le téléphone sonne. En pleine nuit ? Allez décrocher. Etrange...

Allez dans votre salle de bain. Tiens ? Le rideau est tiré et vous apercevez des pieds en dessous. Faites face au miroir et retournez-vous vite pour photographier Yoshino Takigawa qui passe furtivement dans votre dos. Allez ensuite dans la chambre noire pour développer des photos. Une fois fait, photographiez vite une femme assise près de vous. Sortez. Dans votre salon, entre le téléphone et le canapé, levez les yeux pour photographier une petite fille à la fenêtre. Allez sauvegarder et vous coucher.

## **Chapitre 7 : La prison Suspendue.**

Vous jouez avec Miku.

Amane vous appelle à l'aide. Au dessus de vous se trouve une étrange cage, une femme allongée à l'intérieur.

Prenez la photo de la peau tatouée à votre droite : un film à développer chez vous.

Observez l'autel. Votre objectif dans cette nuit est de récupérer les quatre pierres de Pureté et les placer dans leurs socles. Partez donc à leur recherche.

Sortez de la pièce. Prenez en photo la servante derrière le voilage. Sortez par la porte de gauche. Vous êtes dans la salle de l'horloge. Dirigez-vous vers la trappe au dessus du sol et glissez-vous à l'intérieur.

Ici, vous prenez une vue à la première personne. En face de vous, prenez la fonction pour votre appareil. Vous pouvez ramper plus vite en appuyant sur la touche « carré ». Tournez et préparez-vous au combat qui s'annonce.

### Treizième boss : La Femme Rampante.

Ce combat est très délicat étant donné que vous êtes dans un espace extrêmement restreint.

Kiriko Asanuma est très rapide, mais heureusement, ses attaques ne sont pas bien puissantes.

Essayez de ne pas la lâcher des yeux même quand elle passe derrière les grilles. Fiez-vous au maximum à votre filament. Bombardez-la de clichés et de fatals frame quand elle vous fonce dessus. Le coup fatal vous donnera une pellicule à développer chez vous.



Passez la trappe au bout du chemin et vous arrivez dans l'autel des poupées Ouest. Sur l'autel, prenez la pierre de pureté azur e et un journal vert. Sortez par l'échelle de droite. Il se peut qu'avant de sortir, vous soyez attaqué par la servante Shigure. Pas de problème, procédez comme avec ses petites amies.

Vous êtes sous le sol. Continuez jusqu'à trouver une échelle. Montez et vous voilà dans la salle des bouddha. Le spectacle morbide de pendus enfermés dans des sacs vous attend.

Prenez une photo des deux statues : un film à développer dans la chambre noire. En sortant de la salle, vous pouvez vous trouver nez à nez avec une femme aux aiguilles. Si c'est le cas, inutile de taper la causette avec elle : fuyez !

Traversez le couloir et montez dans la chambre de Kyoka, la salle des kimonos. Ne vous occupez pas de son fantôme qui vous épie depuis le paravent et filez, à moins que vous ne teniez à la combattre.

Rendez-vous dans le jardin de l'arbre. Prenez une photo de la petite porte de gauche. Un autre endroit apparaît. Vous irez tout à l'heure. Pour le moment, allez dans le couloir de droite et entrez dans l'autel des poupées Est.

Ramassez la pierre de pureté verte et sortez.

Montez dans la salle des kimonos, ramassez le journal violet sur la coiffeuse et empruntez la petite porte pour entrer dans le grenier. Traversez le grenier et entrez dans la pièce au judas.

Prenez une photo à travers le trou : la porte est déverrouillée. Demi-tour, rendez-vous là bas. En chemin, il n'est pas rare que vous vous fassiez attaqué par la servante Minamo. Si oui, occupez-vous d'elle comme il convient.

Entrez dans l'autel des poupées Nord. Ramassez la pierre de pureté bleue et le journal rouge.

Maintenant, direction le couloir souillé.

Dans la cour des sépultures, levez les yeux pour prendre en photo une petite servante sur le toit. Une fois dans le couloir souillé, passez la petite porte d'où émane le chant des servantes. Entrez.

Une petite fille vous épie puis disparaît. Ramassez l'herbe et descendez. Glissez vous dans le conduit.

/!\ La femme Rampante est là. Cette fois, vous pouvez la fuir. Si vous êtes assez rapide, il ne devrait pas y avoir trop de problèmes.



Sortez par la minuscule porte au bout.

Vous êtes dans l'autel des poupées Sud. Ramassez sur l'autel la pierre de pureté rouge et le journal bleu. Sortez par l'autre porte.

Vous êtes dans le Grand Escalier. Prenez sous l'échelle les films de type 14 et montez les marches. En haut, vous êtes attaquée.

## Quatorzième boss : Les Petites Servantes.

Cette fois vous vous coltinez les trois en même temps !

Restez tout le temps en mouvement à moins que vous ne teniez à vous faire empaler vous aussi. Essayez de les prendre en photo quand elles vous chargent où quand elles apparaissent à vos pieds pour plus de dégâts. Mais encore une fois, ne restez jamais trop longtemps immobile.



Une fois ces petites pestes vaincues, sortez, descendez l'échelle et allez dans le sanctuaire pour mettre les pierres à leur place.

Dans la pièce aveugle, photographiez la servante Hisame derrière le voilage, prenez l'herbe derrière le paravent si ce n'est pas déjà fait et entrez dans la pièce de l'autel.

Le but est de placer les pierres au bon endroit pour reconstituer la chanson des Servantes.

### Enigmes des Pierres de Pureté.

1\_Pierre Azur : Sleep priestess, lie in peace...

2\_Pierre Verte : If the priestess wakes from her dream...

3\_Pierre Rouge : Perform the rite of stakes, her limbs pinned tight...

4\_Pierre Bleue : Lest the doors, open wide and suffering unleashed on all.

Une fois la chanson reconstituée, la cage au dessus de vous se met à monter.

Avant de sortir, ramassez le journal bleu dans un coin de la pièce puis tentez de sortir. Un fantôme attaque.

### Quinzième boss : Chef de famille Kuze.

Malgré les apparences, ce boss n'est pas bien méchant. Voici comment procéder :  
Quand elle se courbe pour vous lancer ses mains, prenez un cadrage fatal.

Quand elle se cambre pour vous lancer deux bras, prenez un cadrage fatal.

Sinon, suivez-la dans ses déplacements à travers l'objectif de l'appareil et attendez tranquillement le bon moment pour faire sortir le petit oiseau. Soyez tout de même vigilant, car ses attaques sont puissantes.



Une fois la dame battue, Rei se réveille.

Allez développer vos photos dans votre labo, puis montez voir Miku dans sa chambre.

Il fait jour.

Rejoignez Miku dans le salon. Elle vous donne quelques documents. Reparlez-lui pour lui donner vos tirages. Allez ramasser la lettre sur le comptoir de la cuisine. Pour changer, la missive vient de Kei. Prenez les bandes et allez les écouter dans votre chambre.

Il fait nuit. Sauvegardez et allez vous coucher.

## Chapitre 8 : Le Rêve Vide.

Vous êtes avec Kei, en face de la cellule de Mio. La porte qui vous sépare de votre nièce est fermée par deux serrures : « ombre » et « lumière ». Prenez Mio en photo : un film à développer chez Rei.

Passez la porte à côté de vous. Vous êtes dans le Grand Hall taché de sang. Ah ! Que de souvenirs ! Allez ouvrir la porte du petit débarras à côté de vous et photographiez à l'intérieur un homme blessé (Masumi Makimura). Traversez le hall et prenez en photo au passage les jumelles Tsuzuke et Musubi Osaka (merci à [www.cameraslens.com](http://www.cameraslens.com) pour l'identité des jumelles). Allez ouvrir la prochaine porte. Mais avant, ramassez le film de type 14 sur le sol. Entrez.

Vous êtes dans l'ancienne maison Osaka, couloir en terre battue. Des papillons écarlates vous guident. Suivez-les.

Vous êtes dans la salle de l'âtre de la maison. Si vous empruntez la porte en face de vous, vous pouvez sortir de votre rêve. Montez près de l'âtre. Photographiez à l'étage les petites jumelles. Ramassez sur le sol un extrait du carnet rouge de Miyako Sudo, et entrez dans la pièce dans votre dos.

Vous êtes dans la salle des kimonos. Vous pouvez sauvegarder. Prenez un nouvel extrait du carnet rouge et allez au fond de la pièce. Une boîte à kimono est là et se ferme vivement à

voire arrivée (souvenirs...^^). Prenez la clé « gingembre » au sol et tournez vous très vite pour photographier Reika qui entre. Sortez de la salle et filez à l'étage pour éviter votre copine tatouée. Montez les escaliers et utilisez la clé « gingembre » sur la porte. Entrez. Vous vous retrouvez dans la chambre des jumeaux. Photographiez les : une photo à développer. Ramassez sur les présentoirs les clés « ombre » et « lumière » et approchez vous de la grille pour photographier la servante Amane qui s'enfuit. Fouillez la commode pour trouver une eau bénite. Sortez. Retournez dans le Grand Hall en évitant toujours Reika qui est sur vos talons. Tentez d'ouvrir la porte qui mène à l'entrepôt mais à ce moment, vous êtes attaqué.

/!\ Ce n'est pas vraiment un combat étant donné que pour le moment, le Kusabi est invincible. Courez dans toute la pièce en tentant de sortir régulièrement. Ne vous laissez pas attraper par le fantôme. Au bout d'un petit moment, des papillons apparaîtront à la porte de l'entrepôt et vous pourrez fuir. Ne perdez pas de temps et entrez.



Mio n'est plus dans la cellule. Ouvrez-la avec les clés adéquates et entrez dedans. Un message est gravé sur le mur au dessus du bureau. Sur la table, vous trouvez la clé « pétale », et la fonction « zéro » pour l'appareil. Fouillez les bibliothèques pour trouver le livre « jumelles du sanctuaire » et « rituel écarlate » (et non pourpre, erreur de traduction...). Sortez de la cellule. Des papillons vous montrent le chemin. Suivez-les. Avant de continuer plus avant, fouillez les jarres pour découvrir une pierre miroir. Suivez le couloir et descendez les escaliers. Approchez-vous du dispositif sur le mur.

### Enigme des Roues aux Pétales.

Tournez 2 fois celle en haut à gauche, 1 fois celle en haut à droite et une fois celle en bas à gauche. Porte ouverte ! Entrez.

Vous arrivez dans le couloir en spirale. Photographiez Mio qui court devant vous et suivez-la. Finalement, vous arrivez à une double porte. Entrez : vous êtes dans l'autel de la corde. Levez les yeux pour photographier un homme en haut et allez essayer d'ouvrir la porte par laquelle Mio a disparu. Impossible de l'ouvrir. À ce moment, vous êtes attaqué.

### **Seizième boss : Le Kusabi.**

Ce boss est un des plus durs du jeu. Il dispose d'attaques particulièrement puissantes et il est très rapide. Seuls les cadrages fatals lui font vraiment quelque chose. Je vous conseille cette technique à moins que vous ne préfériez gâcher vos pellicules. Suivez le dans ses déplacements, prenez garde à ses téléportations, baladez vous dans toute la pièce, et quand il

vous plonge dessus, collez lui un fatal frame. Méfiez-vous des têtes de mort qu'il lance de temps en temps. Pensez à vous soigner régulièrement.



Une fois le monstre (oui parce qu' il n'a plus grand-chose d'humain, le ptit père...) vaincu, sortez et courez le plus vite possible car votre ami Kusabi est de retours. Foncez donc, passez les portes et montez jusqu' à la réserve. Là, des papillons vous indiquent le chemin à suivre. Empruntez la porte.

Rei se réveille. Descendez dans le salon. Le téléphone sonne, Kei est au bout du fil. Il viendra bientôt. Délectez-vous de la cinématique et ensuite, allez développer vos photos dans la chambre noire. Montez voir Miku. Elle vous donne quelques documents. Montrez-lui vos tirages. Rendez-vous ensuite dans la chambre de Yuu pour trouver quelques infos. Retournez dans votre chambre. Photographiez le bras qui dépasse de sous votre lit, sauvegardez et allez dormir .

## Chapitre 9 : La Libération.

Vous êtes avec Rei, enfermée dans la cage, en noir et blanc. Sortez de votre prison puis passez la double porte. Vous vous retrouvez dans le jardin de l'arbre. Passez de chaque côté de la rambarde pour photographier deux servantes qui vous saluent. Puis, dirigez-vous vers la double porte près du point de sauvegarde.

Vous voici de retours à la réalité. Vous êtes attaquée.

/ ! \ Revoilà l'homme à la Hachette. Il apparaît dans votre dos. Fuyez le plus vite possible et postez vous dans un coin de façon à pouvoir le voir venir. Ceci fait, utilisez la même technique que précédemment. Au dernier tir, vous obtenez une photo de l'homme dans le couloir souillé. Vous savez où vous rendre.



Sortez du jardin. À l'entrée du hall des cloches, levez les yeux pour photographier une petite servante. Sortez et entrez dans le couloir souillé. Suivez Tengai qui apparaît furtivement. Après avoir entendu l'homme se faire hara-kiri, passez la petite porte en plâtre. Photographiez le fantôme à vos pieds, ne craignez rien, il ne se relèvera pas. Fouillez la trappe dans le sol. Vous y trouvez une carte annotée et une fonction pour l'appareil. Ici, vous avez la possibilité de retourner dans l'entrée du manoir du Sommeil pour récupérer la fonction « estimation » de votre appareil, qui vous permet de voir les points de vie des fantômes. Voici comment faire. Une fois passé le couloir, entrez dans le long couloir menant à la porte d'entrée du manoir. Là, vous êtes attaquée.

### Dix-septième boss : La grand-mère au landeau.

Ce fantôme est très dur à battre. Non seulement elle est très rapide, mais en plus ses attaques sont très puissantes et elle ne recule pas sous l'effet d'un fatal frame, comme le font les autres fantômes. Chargez donc avant de l'affronter votre lentille « ralentir » ou « arrêter ». Bombardez-la de cette option et de cadrages fatals, sans oublier de la ralentir après chaque cliché pris. Faites attention à ne pas la laisser filer car elle ne reste qu'un temps limité dans la zone.



Une fois vaincue, elle vous donne la clé « flèche à encoche ». Allez l'utiliser sur la petite porte à droite de la porte d'entrée. Entrez et passez l'autre porte. Vous êtes dans un long couloir où vous devez vous courber pour marcher. Suivez-le. En chemin, ramassez la pierre miroir et continuez jusqu'à trouver une nouvelle petite porte. Passez-la. Surprise ! Vous êtes dans la salle cloisonnée, et Yoshino Takigawa vous attend.

/ ! \ Affrontez-la pour la dernière fois en utilisant la technique habituel. Méfiez-vous toujours des ombres qui l'accompagnent.



Une fois vaincue, elle vous donne une photo d'elle et de son fiancé, ainsi que la précieuse fonction. Retournez maintenant dans le jardin à l'arbre. Passé la porte qui donne sur l'endroit, vous vous faites à nouveau attaquer.

/!\ Cette fois, ce sera votre dernier combat contre l'homme à la hachette. Réglez-lui son compte, comme habituellement.



Sauvegardez et poussez enfin la double porte. Vous êtes dans la cour du sanctuaire, et l'image est de nouveau en noir et blanc. Avancez sans crainte et photographiez les deux femmes aux aiguilles qui vous attendent. Vous apercevez une petite servante à l'entrée d'un entrepôt. Il faudra y aller plus tard. Avancez : vous vous réveillez.

Le tatouage s'étend encore plus. Le téléphone sonne. Descendez dans le salon et décrochez : vous entendez la femme rampante hurler. Eloignez-vous : le téléphone sonne de nouveau. C'est Kei. Ecoutez ce qu'il a à vous dire.

Il fait maintenant nuit.

Allez voir Miku pour glaner des informations, ainsi que dans la chambre de Yuu. Allez sauver votre partie dans la chambre de Rei et endormez-vous.

## Chapitre 10 : Le Percement de l'Âme.

Vous êtes avec Kei.

Descendez les escaliers et montez les autres. Photographiez vite Kyoka Kuze qui entre dans la salle des kimonos. Prenez l'herbe médicinale dans le placard et suivez le fantôme.

Approchez-vous prudemment de la pauvre femme écroulée sur sa coiffeuse et dès cet instant, elle attaque.

/!\ Utilisez la même technique. Méfiez-vous cependant car elle est plus coriace que d'habitude. Une fois battue, elle laisse derrière elle la clé « œillet ». Sortez de la salle par la porte du fond et descendez jusqu'au couloir au placard.



Utilisez votre nouvelle clé pour ouvrir la petite porte dans le mur. Vous arrivez dans une minuscule salle au milieu de laquelle trône un vieux puit entouré de cordes sacrées. Photographiez le puit : voilà un film à développer. Ramassez la pierre miroir. Sortez sans vous soucier des pleurs de bébés qui résonnent à ce moment.

A partir de maintenant, si vous avez déjà fait le jeu une fois, vous avez la possibilité d'obtenir la deuxième fin de PZ3. Voici comment procéder.

Rendez-vous au hall des escaliers. Allez pousser le meuble au fond du hall et passez la porte. Traversez le toit jusqu'à trouver une nouvelle porte. Faites quelques pas à l'intérieur.

Photographiez Kyoka en pleurs non loin de vous. Dans la commode, il y a des films de type Zéro. Je vous conseille cependant de les laisser sur place pour venir les récupérer avec Rei qui en aura d'avantage besoin que Kei. Ramassez aussi le journal.

Photographiez la coiffeuse pour révéler une image de Kyoka. Sortez maintenant par la petite trappe au sol. Descendez l'échelle : vous atterrissez dans la salle de l'âtre. Ici, Kyoka vous attaque.

/ ! \ Utilisez la technique habituelle. Vaincue, elle vous offre la précieuse clé « houx ».



Foncez dans la salle des kimonos. Ouvrez le tiroir de la coiffeuse grâce à cette petite clé. Vous y trouvez la boucle d'oreille de Kyoka Kuze, une photo de son amour : Akito et un livre du folkloriste. Ainsi, vous avez la deuxième fin (bien entendu, il faut finir le jeu pour la voir).

Deuxième fin ou non, allez maintenant dans le jardin de l'arbre (photographiez au passage la femme rampante qui apparaît vite sous le sol). Sauvegardez et entrez dans la cour du sanctuaire. Vous découvrez un nouveau mystère : les Miasmes. Quand vous êtes dans cette dimension, vos chances de rencontrer Reika sont décuplées. Pour sortir de ce brouillard, il vous faut trouver des Lumières Purificatrices (sortes de bougies bleues) qui se trouvent un peu partout dans le manoir .

Foncez en chercher une sur le meuble dans le couloir avec placard. Ceci fait, retournez dans la cour du sanctuaire. Photographiez le fantôme d'un jeune homme marchant sur le toit du sanctuaire. Entrez dans l'entrepôt où vous avez surpris la petite fille avec Rei peut avant son réveil. Entrez. Vous êtes dans la remise des livres.

Avancez vers la gauche pour contourner l'escalier effondré. Retournez-vous vite pour photographier la servante Amane à l'étage. Elle laisse tomber la clé « pétales ». Ramassez-la. Au passage, photographiez la femme écrasée derrière l'escalier effondré. Montez les marches et passez la porte. Vous êtes dans la maison Osaka. Allez dans la salle de l'âtre pour photographier les jumelles à l'étage. Montez les escaliers et entrez dans la chambre des jumeaux. Photographiez-les à nouveau et passez derrière la grille en bois. Une sorte de momie

apparaît sur le meuble. Photographiez-la et suivez le couloir. Placez la clé sur le dispositif dans le mur.

### Enigme des Roues Pétales.

Tournez deux fois celle en bas à droite.

Tournez une fois celle en haut à droite.

Tournez deux fois celle en haut à gauche.

La porte à côté de vous est ouverte. Entrez.

Vous êtes au premier niveau de la remise de livres. Votre filament brille et vous entendez une petite fille sangloter. Montez les escaliers. Avancez doucement et photographiez vite la femme rampante qui apparaît près de vous. Continuez de monter. Derrière le paravent, photographiez la petite Amane : une photo à développer, et récupérez par la même occasion une lumière purificatrice. La porte derrière vous se déverrouille. Fouillez dans l'étagère à côté de vous pour trouver un film de type 90.

Passer maintenant la porte coulissante : vous êtes sur le toit du bâtiment. Faites quelques pas et photographiez vite Kaname qui marche sur le toit d'en face.

Avancez vers le bord : Kei vous propose de sauter sur le toit d'en face. Faites le (quel homme ! ^^).

Suivez le nouveau toit jusqu'à trouver une nouvelle porte coulissante. Entrez.

Dans la nouvelle pièce, fouillez les meubles pour dénicher une bobine et un film de type 90.

Descendez les escaliers : vous êtes au dessus du sanctuaire des gravures. Vous ne pouvez pas courir. Avancez prudemment sur les poutres et trouvez par la même occasion la pierre miroir, le film de type 90 et si besoin la Lumière Purificatrice. Ne vous souciez pas de votre filament qui passe au rouge, vous ne pouvez pas prendre de photo de la prêtresse en dessous de vous.

Continuez jusqu'à trouver une échelle. Descendez-la pour en trouver une autre. Faites de même. Vous êtes dans le sanctuaire. Avancez vers l'autel : il y a un piédestal pour y placer un miroir... Ramassez le livre, et vous êtes attaqué.

### Dix-huitième boss : Les Deux Graveuses.

Voilà un boss assez lourd à avoir et assez stressant.

Ne restez jamais longtemps immobile : si vous attendez une graveuse, l'autre vous attrapera dans votre dos. Essayez d'attendre que l'une vous fonce dessus et sois assez proche de vous pour lui coller un fatal frame et désarmez immédiatement l'appareil pour éviter que sa copine vous saute dessus. Collez leur de temps en temps des petits clichés pour les affaiblir. Utilisez des pellicules assez puissantes (61 ou 90) et méfiez-vous de leur téléportations.



Une fois ces drôles de dames vaincues, la porte du sanctuaire est ouverte. Filez d'ici et faites quelques pas dans la cour. Rei se réveille.

Vous avez des films à développer. Descendez et faites un tour par votre salle de bain pour photographier une graveuse qui apparaît dans votre miroir. Puis, rendez-vous dans la chambre noir pour développer vos pellicules.

Il fait nuit.

Descendez voir Miku qui chantonne dans le salon. Parlez-lui. Elle vous parle de Mafuyu. Allez faire un tour près de la salle de l'autel de Yuu pour voir le chat Ruri gronder. Allez fouiller le placard près de l'autel pour trouver un film inconnu que vous pourrez regarder dans le manoir.

Remontez sauvegarder et vous coucher.

## Chapitre 11 : Le Dernier Passage.

Vous jouez avec Miku.

Sortez de l'autel aux tatouages. Ecoutez la voix derrière le voilage. Approchez-vous des escaliers pour surprendre Kaname en train de monter les marches. Suivez-le.

Prenez une photo de l'autel derrière la bibliothèque. La photo révèle la remise des livres.

Voilà où il faut aller. Descendez les escaliers.

Le voilage est ouvert. Entrez et récupérez le journal, et prenez l'herbe derrière le paravent.

Puis passez la porte à droite qui mène au couloir du jardin. Entrez dans la cour du sanctuaire.

Ici, vous trouvez une herbe à droite et une eau bénite au pied de l'escalier menant à la remise des livres. Passez la porte de cette remise.

Vous entendez un chant. Passez chez les Osaka et montez les escaliers en face de vous. Entrez dans la chambre des jumeaux, traversez-la et entrez dans la remise. Montez les escaliers et allez photographier Amane derrière son paravent. La petite vous laisse un livre. Retournez sur vos pas. Dans le hall des Osaka, le Kusabi vous prend en chasse.

Courrez : inutile de perdre votre temps avec lui.

Une fois passée la porte de la remise, il ne vous gênera plus. Retournez à l'autel derrière la bibliothèque et posez-y le livre. Montez l'échelle près de vous, prenez si besoin la Lumière Purificatrice et entrez par la petite porte. Vous arrivez dans le couloir mal éclairé. Passez la première cloison et passez la deuxième. Vous trouvez dans le coin un film de type 90. Mieux vaut le laisser pour Rei, n'oubliez pas d'aller le chercher une fois que vous jouerez avec elle. Retournez près de la petite porte. Photographiez la graveuse qui apparaît dans votre dos. Vous êtes attaquée.

/!\ Une des femmes aux aiguilles... Procédez de la manière habituelle avec elle.



Une fois vaincue, la petite porte s'ouvre. Entrez.

Faites le tour de la cage pour pouvoir entrer à l'intérieur. Dedans, vous trouvez dans le drap le Miroir des Regrets et un journal. Retournez vous vite pour photographier la servante Amane. Sortez par la double porte en face de vous. Vous êtes dans la salle des kimonos. Descendez quelques marches et faite volte-face pour photographier la servante Shigure. Entrez dans le jardin de l'arbre. En tournant autour de lui, vous pourrez photographier par 2 fois les servantes Minamo et Hisame. Entrez par la double porte dans la cour du sanctuaire, traversez-le et entrez dans le sanctuaire des gravures. Photographiez Yashuu Kuze agenouillée devant vous. Ceci fait, elle vous attaque.

/!\ Pas de problème, utilisez toujours la même technique contre elle.



Battue, allez poser le miroir sur son socle. Le panneau à droite est maintenant ouvert. Entrez. Laissez le film de type 90 pour Rei et passez la double porte. Vous êtes dans le dernier passage. Photographiez la femme en bas des escaliers et sauvegardez. Suivez la femme et passez la double porte. Vous voici dans l'Abysse des Kuze. Descendez les marches en colimaçon. Avant de descendre de l'escalier, prenez une photo de la pauvre Amane. Marchez vers elle, vous êtes attaquée.

/!\ Utilisez la même technique que quand vous les avez affrontées dans la galerie aux tatamis. Utilisez des films un peu plus puissantes car cette fois, elles sont plus résistantes.



Une fois battue, passez la double porte devant vous. Photographiez votre frère qui marche devant vous et partez sur ses traces. Passez la double porte au bout.

Rei se réveille. Il fait nuit. Allez rendre visite à une Miku au bout du rouleau. Admirez la cinématique puis parlez-lui. Retournez enfin dormir en ayant au préalable sauvegardé votre partie.

Rei aussi, commence à être au bout du rouleau...

Vous jouez avec Miku. Vous êtes dans l'entrée du manoir Himuro. Allez prendre l'herbe médicinale derrière le paravent et passez la porte avec le masque.

Faites quelques pas et photographiez votre frère en face de vous. Une fois arrivée sur la dernière passerelle, prenez une photo de la main qui pend par la fenêtre. Passez la petite porte. Traversez la pièce de la cellule et entrez dans l'autel des cordes. Vous êtes attaquée.

/!\ Revoici Kizuna Himuro. Utilisez la même technique que la dernière fois en utilisant cette fois des pellicules puissantes. Elle dispose en effet de plus de force que la dernière fois.



Une fois que vous lui avez réglé son compte, un choix s'offre à vous. Vous pouvez soit retourner dans le hall d'entrée et sortir de votre rêve. Soit vous suivez votre frère qui est passé par l'autre porte derrière vous. Je vous conseille la deuxième solution car vous assisterez à une magnifique cinématique et puis, quel que soit le choix que vous ferez, l'issue sera la même pour la pauvre Miku... Suivez donc votre frère et admirez la vidéo.

Après avoir regardé la cinématique avec Rei et Kei qui enfin arrive chez vous, allez parler au jeune homme. Il vous donne un livre, puis rendez-vous dans la chambre de Yuu pour récupérer la cassette et le livre qui l'accompagne. Vous pouvez aller écouter la bande qui contient la chanson des petites servantes. Allez ensuite la remettre à Kei. Il fait nuit. Là, rendez-vous près de la salle de l'autel pour photographier très rapidement la grand-mère au landau. Sauvegardez et dormez.

## Chapitre 12 : La Cérémonie du Commandement.

Vous voici avec Kei dans la cour du sanctuaire. Votre objectif pour cette nuit est de trouver les 4 pieux tatoués qui per mettent d'empaler la prêtresse.

Quittez donc la cour du sanctuaire et entrez dans le jardin à l'arbre. Ne vous occupez pas de Reika qui apparaît dans votre dos et dirigez vous vers l'Autel des Poupées EST. Observez l'autel.

### Enigme des Bougies.

Vous devez ici éteindre ou allumer les bougies afin que l'ombre du pieu tatoué disparaisse totalement.

Allumez la deuxième en partant d'en haut.

Allumez celle tout en bas à droite.

Allumez celle qui se trouve juste au dessus que celle que vous venez d'allumer.

Vous obtenez le pieu tatoué 1.

Quand vous essayez de sortir, la porte est fermée. Elevez votre appareil, et vous êtes attaqué.

/!\ Vous connaissez déjà la servante Minamo. La seule différence est qu'ici, elle vole.

Ne la lâchez jamais à travers votre objectif et dès qu'elle plonge vers vous, faites un cadrage fatal. Fiez vous à votre filament. Par chance, ses attaques ne sont pas très puissantes.



Une fois vaincue, elle vous laisse la lentille « déflagration ». Sortez, rendez-vous à l'Autel des Poupées Nord, juste dans le couloir d'en face. Pas de problème : Reika a déserté la place. Entrez et observez l'autel.

### Enigmes des Bougies.

Celle tout à gauche en bas.

Celle tout à droite en bas.

Celle juste au dessus que vous venez de manipuler.

Celle juste au dessus que vous venez de manipuler.

Celle du milieu.

Vous obtenez le pieu tatoué 2. Sortez.

Maintenant, rendez-vous dans la salle des Bouddhas. En passant par la salle des kimonos, Kyoka vous attaque.

/!\ Utilisez toujours la même technique contre elle.



Vaincue, elle vous donne son journal.

Entrez dans la salle des bouddhas. Prenez la lumière purificatrice si besoin et passez par la petite trappe tout à droite de la pièce.

Traversez le sous-sol, prenez au passage une photo de l'homme caché et entrez par l'autre trappe.

Vous êtes dans l'Autel des Poupées OUEST.

### Enigme des Bougies.

Cette fois, les deux présentoirs peuvent être manipulés.

Présentoir de gauche : Eteignez la bougie toute à gauche

Allumez la bougie juste à droite.

Présentoir de droite : Allumez celle tout en haut au milieu.

Allumez celle tout en bas à droite.

Allumez celle tout en bas à gauche.

Présentoir de gauche : Allumez celle tout à gauche.

Vous obtenez le pieu tatoué 3. Faites demi-tour.

/ ! \ En sortant de la salle des bouddhas, vous vous faites attaquer par la femme aux aiguilles. Fuyez ! Mieux vaut ne pas gaspiller vos « munitions ».



En chemin, prenez une photo de la fenêtre d'où tombe de la neige.

Maintenant, rendez-vous dans la Galerie aux Tatamis.

Descendez le Grand Escalier, prenez au passage les films de type 14 et entrez par la petite porte.

Vous êtes dans l'Autel des Poupées SUD.

### Enigmes des Bougies.

Celle en bas à droite.

Celle au milieu.

Celle au milieu à droite.

Celle en bas au milieu.

Celle en bas à gauche.

Celle au milieu à droite.

Vous obtenez le pieu tatoué 4.

Retraversez le manoir et entrez dans le sanctuaire des gravures. Passez la double porte au fond, en laissant les films pour Rei.

Vous êtes dans le dernier passage. Sauvegardez, descendez les marches et passez la double porte.

Descendez les marches de l'Abysse et en bas, vous êtes attaqué.

/!\ Chef de Famille Kuze. Technique habituelle...



Une fois vaincue, passez la double porte près de vous.

Vous êtes dans l'Abîme de l'Horizon.

Traversez l'Abîme et avant de trop vous approcher des portes de la Chambre des Epines, prenez une photo des portes. Enfin, approchez et admirez la cinématique.

Rei se réveille.

Si vous jouez pour la deuxième fois, Kei est sauvé. Sinon...

Fouillez son sac. Vous trouvez son carnet et une bande.

Il fait nuit.

Ecoutez la bande dans votre chambre. Ceci fait, votre radio se met à grésiller. Approchez-vous d'elle et entrez dans la chambre de Miku pour trouver la source du grésillement. Montez à l'échelle pour entrer dans le grenier. Faites quelques pas et photographiez la femme qui est debout devant vous. Avant de vous approcher plus avant, fouillez le meuble à votre droite et lisez le livre. Allez fouiller le meuble au fond. Vous trouvez la boucle d'oreille de Reika, un livre et une bobine.

Regardez la cinématique. Rei craque...

Allez dans votre chambre. Photographiez la femme sous votre bureau, sauvegardez et endormez vous.

## Chapitre 13 : L'Appel du Tatouage.

La partie commence en noir et blanc avec Rei. Sortez de la cour du sanctuaire par la double porte. Vous arrivez dans le hall des cloches.

Revoici la couleur. Votre objectif est ici de trouver les éclats de miroir en les cherchant grâce à la radio que vous transportez.

Vous avez cependant la possibilité de vous rendre dans la pièce du grenier avant de vous lancer sur les traces des fragments de miroir afin de résoudre un petit mystère.

Rejoignez donc le hall aux escaliers et montez les escaliers. Passez la petite porte et traversez le toit enneigé.

Vous êtes dans la pièce du grenier. Votre filament réagit et vous entendez des voix. Allez ouvrir la trappe au sol dans le coin gauche de la pièce et descendez l'échelle. Surprise ! Vous êtes dans la petite pièce fermée que vous avez observée à plusieurs reprises par le trou dans le mur. Dépêchez-vous de photographier les deux petites servantes empalées sur le sol, et vous êtes attaqué.

/!\ C'est la servante Hisame, et cette fois, elle vole. Méfiez- vous car elle dispose d'une plus longue barre de vie que ses petites amies. Ne la lâchez pas des yeux car le manque de place peut facilement vous gêner.



Une fois cette petite peste vaincue, ramassez le journal rouge qu'elle laisse et sortez. (Merci mille fois à HellCat du forum jeuxvideo.com pour avoir résolu le mystère !!)  
Dirigez vous maintenant vers la salle de projection. Entrez.  
Ramassez l'éclat de miroir 5.

Prenez la bobine « horizon » sur le projecteur et sortez.  
Rendez-vous dans le jardin de l'arbre. Entrez.  
Prenez l'éclat de miroir 1 au pied de l'arbre.

Montez et traversez la salle des kimonos pour passer la double porte à droite. Entrez.  
Ramassez l'éclat de miroir 2 dans la cage ainsi que la lentille « percer » pour l'appareil.

Allez maintenant dans la salle des bouddhas. Prenez au passage l'herbe médicinale dans le placard. Entrez.  
Tous les mannequins sont au sol...  
Ramassez l'éclat de miroir 4 et la lumière purificatrice si besoin. Sortez.

Dirigez-vous maintenant vers la salle aveugle. En chemin, passez par le couloir avec placard pour trouver des films de type 61 dans une des boîtes sur le meuble.  
Entrez.  
Ramassez l'éclat de miroir 3 et le journal au sol en ayant d'abord pris l'herbe médicinale derrière le paravent.  
Le miroir est reconstitué.

Vous voici en face de la double porte. Entrez. Traversez la cour du sanctuaire et entrez dans le sanctuaire des gravures. Prenez avant une photo de Reika qui semble vous attendre.  
Dans le sanctuaire, vous êtes attaquée.

/!\ Chef de famille Kuze. Pas de changements...



Posez le miroir des regrets sur son socle. Allez d'abord à gauche prendre les films de type 61. Entrez et ramassez près du lit de pierre les films de type 90. N'oubliez pas d'aller chercher dans le couloir mal éclairé les films de type 90 que vous avez laissé avec Miku. Ceci fait, passez la double porte. Vous êtes dans le dernier passage.

## Dernier chapitre : L'Abîme de l'Horizon.

Traversez le pont. Au milieu, photographiez Reika en face du petit autel. Ramassez le film de type 14 et une eau bénite. Continuez et passez la double porte. Retours en noir et blanc. Retournez vous pour photographier les deux graveuses puis approchez-vous de la cage suspendue au dessus de l'abysse. Regardez la cinématique. Retours en couleur. Le chant des servantes remplit l'abysse. Descendez les marches. Au milieu du chemin vous êtes attaqué par la servante Hisame.

/!\ Utilisez la même technique avec Kei contre la servante Minamo. Cependant faite attention car vous avez peu de place pour manœuvrer.



Une fois vaincue, continuez votre descente. Encore quelques pas et ce sont cette fois Minamo et Shigure qui passent à l'attaque.

/!\ Cette fois attendez d'être en bas de l'abysse pour les vaincre. Vous aurez plus de place. Ne restez jamais statique car elles sont assez rapides.



Vaincues, allez ramasser le journal près de la cage et sauvegardez. Passez la double porte. Traversez le long pont, prenez le film de type 14 et l'eau bénite et passez une nouvelle double porte. Vous voici dans l'Abîme de l'Horizon. Avancez vers le sanctuaire et regardez la cinématique. L'heure du combat final a sonné.

## Dix-neuvième et dernier boss : Reika Kuze.

Elle vous attaque de deux façons différentes.

Soit dans la réalité, ou vous pouvez vraiment l'affronter.

Soit dans un monde parallèle en noir et blanc où elle est invincible et si elle vous touche, c'est Game Over.

Dans la réalité, attendez qu'elle soit en face de vous pour prendre un cadrage fatal. Mais vous ne pouvez pas faire de combo, elle recule à peine. Une fois ce cliché pris, fuyez et postez vous plus loin. De temps en temps, elle s'envole à l'aide du démon au dessus de vous. Elle plonge une première fois à côté de vous et remonte en l'air. La deuxième fois, elle plonge et vous fonce dessus. Mettez vous bien en face pour lui coller un fatal frames entre les deux yeux et faire quelques combos.

Dans la fausse réalité, prenez vos jambes à votre cou et attendez le retour à la réalité.

Continuez comme ça jusqu'à la vaincre.



Une fois battue, vous pouvez admirer la sublime cinématique de fin, accompagnée par la magnifique chanson « Koe » d'Amano Tsukiko.

N'oubliez pas de sauvegarder après le générique pour avoir droit aux bonus de fin !

Retrouvez votre jeu préféré sur [ProjectZERO.fr](http://ProjectZERO.fr) !