

# Serious Sam 2

## Guide des secrets

### Première planète : M'digbo

#### Niveau 1 : Jungle

Nombre de secrets : 5



1/5  
Faites un panier avec le ballon de basket.



2/5  
Allez faire un tour derrière la cascade.



3/5

Prenez un des ballons de football et passez le de l'autre coté des portes pour l'envoyer dans le but.



4/5

Activez l'interrupteur qui se trouve à gauche de l'arche puis sautez dans la cuve au milieu de la pièce.



5/5

Juste avant la fin du niveau, détruisez la plate forme à coté de la cascade pour faire tomber le lance-roquette.

Niveau 2 : Riverdance

Nombre de secrets : 4



1/5

Entrez dans la troisième maison depuis le début du niveau et goûter le plat de fayots.



2/5

Juste avant de traverser le premier pont, allez secouer le buisson au fond à gauche.



3/5

Lorsque vous traversez le premier pont, regardez sur votre droite, il y a un détonateur, l'actionner fera exploser une maison sur la plage.



4/5

Après avoir traversé le premier pont, regardez sur votre droite, un radeau est attaché à un arbre, il suffit de tirer sur la corde, puis sur le radeau pour qu'il dérive jusqu'à l'île où vous vous trouvez.



5/5

Après avoir traversé les deux ponts jusqu'à l'autre rive, attrapez la banane à votre droite et lancez là dans la gueule de la statue, celle où il a le panneau « Interdiction de donner des bananes ».

Niveau 3 : Village M'kéké

Nombre de secrets : 0



Protégez le chef de la tribu et évitez les dommages collatéraux.

## Niveau 4 : Route d'Ursul

Nombre de secrets : 3



1/3

Empilez les caisses en acier devant l'entrée de la base à votre droite pour monter sur la terrasse.



2/3

Dés que vous apercevez la sphère, partez à gauche pour trouver un ennemi déguisé en trousse de soin.



3/3

Puis partez à droite pour trouver un réfrigérateur entre les rochers.

## Niveau 5 : Faubourgs d'Ursul

Nombre de secrets : 6



1/6

Dès le début du niveau, vous pouvez sauter sur la pile de caisse à votre droite pour prendre la Serious Bomb.



2/6

Tirez sur le poulet au coin du toit dans la seconde partie du niveau.



3/6

C'est aussi dans cette zone que vous retrouverez Barry le Boxeur en activant cet interrupteur qui se trouve au fond à droite en entrant.

4/6

Finalement, vous trouverez une plateforme dans la section gauche, toujours dans la même zone.



5/6

Prenez le fusil à lunette et dans la même salle, vous verrez une chasse d'eau derrière un rideau, explosez la grille, tirez la chasse et sautez dans le trou.



6/6

Sortez de la pièce où vous avez récupéré le fusil à lunette. Regardez sur les sommets des bâtiments voisins, vous devez atteindre 5 cibles, dont une se trouvant sur le bâtiment où vous êtes.



Niveau 6 : Prison de Kukulele

Nombre de secrets : 6



1/6

Dans la première salle, celle où vous retrouvez le Shaman, activez l'interrupteur à votre droite.



2/6

Avant de rentrer dans la salle avec la boule électrique, sautez au sommet de ces caisses pour atteindre la salle secrète.



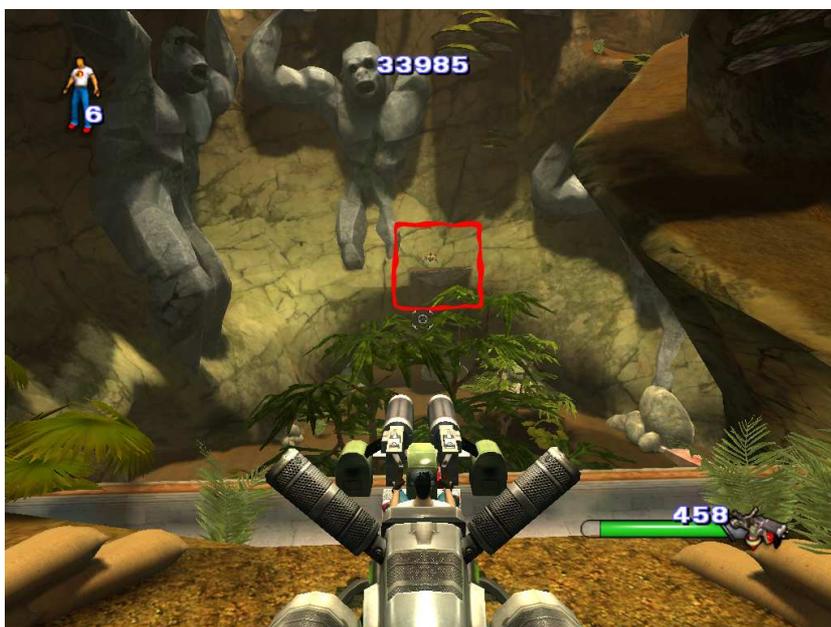
3/6

Après avoir zigouillé tout le monde sous la boule électrique, ne sortez pas par la porte où sont apparut les bonus, mais prenez plutôt l'autre porte.



4/6

Lorsque vous ressortez de la prison et que vous arrivez dans ce puit, il y a trois secrets en tout. Le premier est un coffre qu'on récupère en sautant sur la colonne couchée à droite de cette plate-forme.



5/6

Le second s'obtient en balançant une roquette dans la plate-forme qui se trouve en face de la première mitrailleuse. Vous récupérez ainsi une armure. Remarque : aller la chercher par au dessus sans détruire le support n'activera pas le secret.



6/6

Une des statues de singe tient un cœur dans sa main, on peut l'attendre en montant le long de la rampe jusqu'à tomber sur un trou dans la paroi à votre gauche.

Niveau 7 : Jardins d'Ursul

Nombre de secrets : 11

1/11

Dés le début du niveau vous pouvez apercevoir un interrupteur sur la seconde tour à votre droite, l'activer vous fera perdre quelques points de vie.



2/11

Loin sur votre gauche, vous tomberez sur deux soucoupes à coté d'un bébé qui pleure, un peu plus loin il y a quelques balles de fusil dissimulées derrière les rochers.



3/11

Après avoir affronté les footballeurs orques dans le second quartier de la ville, vous trouverez un coffre au fond à droite, derrière les archelles.



4/11

Le secret suivant se trouve un peu plus loin, derrière la tour sur votre droite.



5/11

A gauche du bâtiment avec le masque géant se trouve un panneau de basket, faites un panier pour obtenir le canon SBC.



6/11

Et sur la droite de ce même bâtiment se trouve un secret caché dans l'ombre.



7/11

De l'autre côté des arches et quelques mètres plus loin, votre passage fera apparaître deux bonus.



8/11

Passez la fontaine et dirigez vous vers la tour située à droite de la porte de sortie, passez derrière pour obtenir cette magnifique soucoupe.



9/11

Avant de partir et s'il vous reste quelques points de vie, activez l'interrupteur de la mort à coté de la fontaine.





10/11

Dans la troisième partie de la ville, lorsque vous regardez la statue de singe tout au fond, le secret se trouve derrière les rochers au fond à gauche. Sautez sur le plus petit, puis sur le rebord de la colonne et enfin sur le plus grand.



11/11

Et finalement, sur le côté droit de la porte des bonus apparaîtront à votre arrivée.

**Niveau 8 : Kwongo**

Nombre de secrets : 0



Protégez les servants des catapultes et détruisez les blocs de pierres que Kwongo vous balance dans la tronche.

## Seconde planète : Magnor

### Niveau 1 : Boismort

Nombre de secrets : 4



1/4

Dès que vous arrivez, retournez-vous, avancez de quelques pas et vous apercevrez un parasol sur votre gauche, il suffit de se placer devant la canne à pêche pour ramener un fusil à double canon.



2/4

Passez le premier groupe de bâtiments pour apercevoir un énorme squelette à droite du chemin, un appeau est caché derrière les côtes.



Récupérez le fusil à plasma, rebroussez chemin et lorsque vous arrivez dans un autre bâtiment, longez le bord par la gauche pour apercevoir une Serious Bomb perchée sur un container. Empilez deux caisses pour monter dessus.



4/4  
Juste avant d'ouvrir la double porte de fin de niveau, vous devez récupérer un levier sur la droite, si vous sautez par-dessus les container, vous tomberez sur un crocodile amateur de football.

### Niveau 2 : Base abandonnée

Nombre de secrets : 8



1/8  
Dés que vous apparaissez, vous pouvez voir une Serious Bomb sur votre droite, descendez de la passerelle et contournez le bâtiment pour l'atteindre.

2/8

Tant que vous êtes là, empilez des caisses pour atteindre l'armure qui se trouve juste à côté.



3/8

Aventurez-vous sur le chemin et lorsque vous verrez un lance-roquette, faites attention au point rouge sur votre gauche, c'est un appeau à cerbères.



4/8

Après avoir franchi la seconde double porte, vous verrez un module de saut qui fait *ptoiing ptoing*, sautez dessus pour atteindre le cœur au loin.





5/8

Un peu avant la fin du niveau, il y a une série d'îlots qui partent sur la gauche, sur le premier, vous trouverez un sabre, prenez le.



6/8

Sur le second, il y a un chapeau, prenez le.



7/8

Sur la même île, il y a une veste.

8/8

Et sur la dernière, vous trouverez un trésor et un squelette avec une roquette dans le ...



### Niveau 3 : Woodstock

Nombre de secrets : 4



1/4

Dés que vous arrivez, retournez vous, franchissez le pont de bois et rentrez dans le tronc d'arbre par la porte de derrière.



2/4

Lorsque vous verrez un pont avec un bassin recouvert de planches, regardez derrière le tronc à votre droite (avant de descendre sur le pont), il y a un levier qui appelle un monte-charge.



3/4

Si vous arrivez à traverser ce bassin sans vous mouiller, vous activerez le secret.



4/4

Sur la dernière plate-forme, celle avec les canons roses et les générateurs, vous trouverez une porte dans le premier tronc d'arbre à votre droite en arrivant. On peut l'ouvrir en tirant une ou deux roquettes dedans.

#### Niveau 4 : Décharge géante

Nombre de secrets : 2



1/2

Si vous montez sur l'énorme merde derrière l'allumette, vous activerez le niveau secret qui n'existe pas. Profitez-en pour abattre les mouches afin de récupérer des armures.



2/2

Lorsque vous ressortez du terrier, allez à votre gauche et marchez sur chaque touche pour obtenir un bonus.

**Niveau 5 : Zoum Zoum**

Nombre de secrets : 0



Zoum Zoum se régénère en butinant les marguerites, explosez les. Vous pouvez vous abriter sous l'étamine.

**Troisième planète : Chifang**

**Niveau 1 : Hong-Phong**

Nombre de secrets : 2



1/2

Après avoir franchi la première porte, vous apercevrez un tonneau sur un balcon, à droite des Uzis. Envoyez une grenade pour obtenir le secret.



2/2

Et de l'autre côté, c'est-à-dire à gauche de la porte en arrivant, se trouve un lapin avec un shuriken dans la tronche.

### Niveau 2 : Les roues de la fortune

Nombre de secrets : 2



1/2

Même un aveugle pourrait découvrir ce secret. Juste après le parc d'attraction, vous verrez un ballon sur lequel est écrit « TOP SECRET ».



2/2

Sur la dernière place, celle aux feux d'artifices, vous trouverez un poulet ninja au fond à gauche derrière une maison.

### Niveau 3 : Chambres de Chanolin

Nombre de secrets : 2



1/2

Dans la première salle, il y a un blason au fond à gauche, sautez dessus en venant bien en face et vous arriverez sur le cœur en hauteur.



2/2

Dans la salle de jeu avec les symbole Yin et Yang, vous devez détruire toutes les lanternes, il y en a huit (tant que vous y êtes bousillez tout dans la pièce).

### Niveau 4 : Temple de Chanolin

Nombre de secrets : 2



1/2

La première statue de dragon à droite peut cracher du feu si vous l'activez.



Dans la même allée, le troisième mât à gauche a un bouton à sa base. C'est le seul mât indestructible.

### Niveau 5 : Prince Chan

Nombre de secrets : 0



Tirez dans la gong jusqu'à ce que Chan descende dans l'arène, puis explosez le au canon SBC.

### Quatrième planète : Kleer

#### Niveau 1 : Terres désolantes

Nombre de secrets : deux



1/2

Lorsque la stalagmite s'abat pour permettre de passer à la zone suivante, faites attention et vous verrez ce curieux dispositif à votre gauche en franchissant le pont. Vous devez sautez dans la cratère de droite pour atterrir sur la plateforme avec la boule. Poussez la et elle bouchera le cratère de gauche. Il ne vous reste plus qu'à sauter une nouvelle fois dans le cratère de droite pour atteindre l'armure.



2/2

Après avoir dérivé sur la rivière de lave, vous devez sauter de votre radeau de pierre juste avant une cascade. Si vous regardez au pied de la cascade, vous verrez un anneau de feu, sautez dedans et vous serez téléporté.

### Niveau 2 : Canyon maudit

Nombre de secrets :



1/4

Juste au tournant de la vallée, passez derrière un rocher éclairé par une lueur rouge. Faites attention en ressortant.



2/4

Devant la monstrueuse tête de mort, vous devez trouver un geyser sur la gauche et sauter dedans, une fois sur la plateforme, il suffit de contourner le rocher pour trouver une Serious Bomb.



3/4

Toujours devant ce crâne, il y a un passage sur la droite qui mène à une armure complète.



4/4

Après être entré dans le crâne, vous devez franchir un lac de lave et vous retrouvez devant un minigun avec des munitions, à votre droite se trouve un levier. Il ouvre une porte vers une salle où vous devrez marcher sur les cases SERIOUS. Si vous faites une faute, c'est la mort.

Niveau 3 : Cimetière

Nombre de secrets : 2



1/2

A l'extrémité du cimetière, juste avant de rentrer dans le défilé, partez sur la gauche et vous verrez une porte scellée par une pierre, faites la exploser.



2/2

En sortant du défilé vous verrez un fleuve de lave à votre droite, regardez sur la parois et vous verrez un S. Explotez chaque pierre formant le S pour activer le secret.

#### Niveau 4 : Compte Klairobcur

Nombre de secrets : 0



Le compte se régénère grâce au cristal rose. Tirez sur les mains tenant les cristaux pour permettre au rayon turquoise de passer. Le cristal rose au centre explosera lorsque tous les cristaux bleus seront brillants. Le Compte peut refermer les mains.

#### Cinquième planète : Ellenier

Niveau 1 : Vert-val

Nombre de secrets : 4



1/4

Lorsque vous êtes descendu du château et que vous êtes monté dans le Hoverchasseur, partez sur la gauche et tout au bout du chemin vous trouverez un coffre.



2/4

Ensuite franchissez le pont-levis et descendez à votre droite, vous trouverez un sac à dos sur la berge.



3/4

Vous pouvez récupérer un Hooverchasseur en partant sur la droite après le pont, tout au bout, il y a une petite tour, votre arrivée fera apparaître le véhicule.



Niveau 2 : Cote à cote

Nombre de secrets : 3



1/3

Dés que vous apparaissez, montez sur le talus à votre gauche et détruisez la caisse, son contenu vous simplifiera la vie.



2/3

La zone secrète est à l'intérieur de cette statue, passez derrière les affiches ou traversez la troisième en partant de la gauche.



3/3

Après avoir récupéré le second Hoverchasseur, vous verrez un tas de rochers à droite du chemin juste après le sommet de la côte.

### Niveau 3 : Kingsburg

Nombre de secrets : 3



1/3

Dés votre arrivée, prenez la ruelle à gauche dans la coin juste après la maison, vous verrez des lucioles jaunes, passez dedans.



2/3

Dans la ruelle de droite, juste après le tournant, il y a un sérieux dégât au dessus d'une de ces curieuses lampes.



**Niveau 4 : Egouts royaux**

Nombre de secrets : 1



**Niveau 5 : Castel rock**

Nombre de secrets : 3

3/3

Quelques mètres plus loin, il y a un coffre derrière le muret à votre droite.

1/1

Il y a deux portes dans la salle avec la jeune fille éplorée. Celle de gauche permet de progresser dans le niveau et celle de droite donne accès à une salle secrète. Après avoir tué tous les squelettes kleers, deux gardes orques vont apparaître derrière cette porte, tuez les et elle s'ouvrira.



1/3

Dans le coin inférieur gauche du parc, il y a une pièce de monnaie qui traîne par terre, apporter là au joueur de saxophone.



2/3

A droite du château, vous verrez que le coté droit de la haie est plus clair que les trois autres, il suffit de tirer dessus pour ouvrir le passage.



3/3

Lorsque vous sortez du parc, vous pouvez apercevoir un puit, faites le exploser.

Niveau 6 : Floterre

Nombre de secrets : 3



1/3

Lorsque vous passez dans la premier défilé, il y a une trousse de soin sur une plateforme, détruisez là pour activer le secret.



2/3

Après avoir pris le deuxième radeau volant, vous arrivez dans une vallée remplie de harpies, détruisez le rocher bleu dans le bec de l'aigle pour accéder à un téléporteur.



3/3

Une fois de l'autre coté, allez au stand avec l'aquarium et faites tomber le gnaar dedans.

Niveau 7 : Cecil

Nombre de secrets : 0



Prenez une paire de super chaussures et bondissez un peu partout pour rassembler les flèches, ensuite installez vous à l'arbalète pour tirer sur le dragon.

### Sixième planète : Kronor

Niveau 1 : Zone 5100

Nombre de secrets : 3



1/3

Vous apparaissez dans un hangar, sur le toit de celui-ci se trouve un canon SBC.

2/3

Ensuite, il y a un bassin rempli d'acide et de requins, vous pouvez le vider en actionnant les manivelles à coté.



3/3

Et juste à coté, vous voyez un Hoverchasseur, mais lorsque vous approchez, un petit malin ferme la grille, il faut lui réduire la tronche en purée avec une grenade.



## Niveau 2 : Centre de commande

Nombre de secrets : 1

1/1

Lorsque vous ressortez de l'autre coté du couloir, il y des containers empilés sur votre droite. Approchez vous de l'avant-dernier empilement pour que le flanc du second container en partant du bas explose. Ensuite, empilez quelques caisses pour grimper dedans.



### Niveau 3 : Base des neiges

Nombre de secrets : 3



1/3

Au début du niveau, il y a deux secrets consécutifs, le premier est une caisse derrière un grillage, faites la exploser avec une grenade.



2/3

Le second est un bonus anodin qui se trouve au coin du second refroidisseur (le truc où on se réchauffe). Si vous prenez le bonus, un méchant bonhomme de neige apparaîtra dans votre dos.



3/3

Juste avant la fin du niveau, vous verrez un container avec un grand TOP SECRET écrit en rouge, je vous laisse deviner ce qu'il faut faire.

## Niveau 4 : Avant-poste glacial

Nombre de secrets : 4



1/4

Lorsque vous ressortez de l'autre côté, vous ne pouvez pas manquer ce curieux personnage habillé en rouge qui se promène sur le conduit. Tirez lui dessus, il laissera tomber un bonus.



2/4

Dans le hangar situé à votre droite en arrivant dans le niveau, il y a un container, exploser le pour voir une collection de lapins ninjas.



3/4

En face de ce hangar et derrière le refroidisseur ce trouve un container, une Serious Bomb se trouve juste derrière.

4/4

A la fin du niveau, lorsque vous avez franchi les passerelles et que vous vous précipitez dans le refroidisseur pour vous réchauffer, il y a des containers qui sont empilés sur votre droite. L'un d'eux contient une série de bonus non négligeables.



**Niveau 5 : Hugo (Boss)**

Nombre de secrets : 0



Retournez-vous puis courez pour sortir du hangar, continuer jusqu'à ce que vous arriviez devant un hélico bleu, grimpez dedans, allez chercher les caisses de missiles sur les hélipads aux alentours et surtout volez en raz motte en slalomant entre les obstacles.

**Septième planète : Sirius**

**Niveau 1 : Quartiers chics de Siriusopolis**

Nombre de secrets : 3



1/3

Dès votre arrivée, il y a une porte de garage à votre droite, rentrez dans la pièce et marquez un but.



2/3

Quand vous arrivez devant les modules de saut, sautez sur le premier et retournez vous pour apercevoir des sacs d'or sur une corniche.



3/3

Après avoir ramassé le minigun, vous verrez un Hoverchasseur apparaître, partez voir ce curieux arbre sur votre gauche.

Niveau 2 : Générateur de bouclier

Nombre de secrets : 2



1/2

Quand vous verrez cette curieuse machine à fabriquer de la viande hachée, mettez le lapin mort qui traîne à gauche dans le broyeur. Vous pouvez aussi utiliser des caisses pour atteindre le bonus, mais le secret ne sera pas activé.



2/2

Quand vous arrivez sur une sorte de quai avec deux grues, vous pouvez récupérer les bonus que les grues tiennent en activant les manettes.

Niveau 3: La vitesse ou la mort

Nombre de secrets : 0



Vous devez courir au check point suivant, il est possible de faire de petits détours pour ramasser une armure ou une trousse de soin. Explotez chaque klee au shotgun, sinon ils vont s'accumuler et vous pourrir la vie, n'oubliez pas que vous avez des grenades, balancez les sur les Taousses ou les groupes de kleers. Le minigun que vous ramasserez n'est pas la meilleure arme dans les couloirs.

#### Niveau 4 : Bienvenue dans la jungle

Nombre de secrets : 0



Une promenade de santé comparé au niveau précédent, vous devez rassembler les pièces puis sortir par le check point.

#### Niveau 5 : Dans le feu de l'action

Nombre de secrets : 0



Vous avez deux check point à franchir en moins de 60 secondes, prenez votre temps et faites attention aux kamikazes.

#### Niveau 6 : Centre ville de Siriusopolis

Nombre de secrets : 1



1/1

Juste avant de descendre sur l'immense place avec les deux Hoverchasseurs, n'oubliez pas de répondre au téléphone dans la cabine anglaise.

### Niveau 7 : Institut Mental

Nombre de secrets : 1



Quand vous arrivez, vous apercevez une immense statue dorée au loin sur la gauche, vous allez devoir progresser jusqu'à elle en combattant dans un labyrinthe. N'oubliez pas d'aller voir ce qu'il y a à sa base lorsque vous serez proche d'elle, ça vous facilitera la vie par après.