Aide de jeu : SOA, AITD 4, Stupid Invaders, Shenmue | Tips

Décembre 2001-Janvier 2002 • France métropolitaine : 35 F/5,34€

Dreamcast™

HORS-SERIE N°2

LE MAGAZINE OFFICIEL SEGA

SPECIAL SOLUCES :

Shenmue
Stupid Invaders
Skies of Arcadia
Alone in the Dark 4

L'ENCYCLOPEDIE DES TIPS :

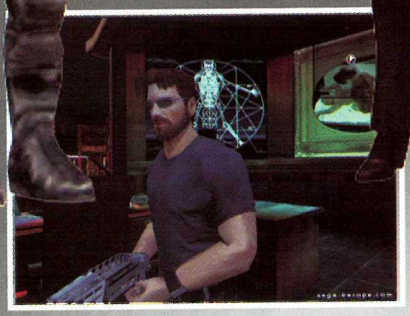
23 PAGES DE CODES POUR 47 JEUX !

L 6173 - 2H - 35,00 F - 5,34 € - RD

HEADHUNTER

Dreamcast

HEADHUNTER,
LA COMBINAISON PARFAITE
ENTRE ACTION ET HUMOUR NOIR.
ENTREZ DANS UN MONDE
TECHNOLOGIQUE OU VOTRE
ARME SERA VOTRE MEILLEUR ALLIÉE.

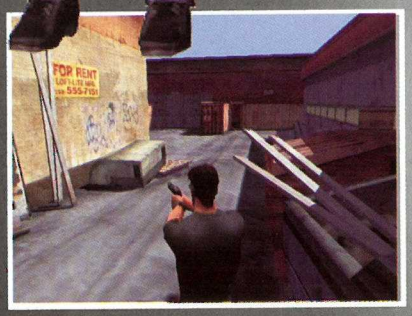


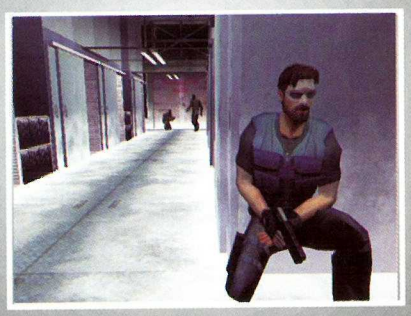
" Headhunter,
une bombe en puissance... "
Consoles + - Octobre 2001

Headhunter sera certainement
le jeu de l'année sur Dreamcast,
Au même titre que le très attendu Shenmue II.
Jeux Vidéo Magazine - Octobre 2001

" Un jeu d'une sacrée trempe ! "
Joypad - Octobre 2001

" Imaginez un mélange de Resident Evil
et de Métal Gear Solid..."
Dreamcast Magazine -
Novembre / Décembre 2001





Headhunter ® SEGA CORPORATION, 2001, Developed by Amuze AB

Dreamcast

DISTRIBUE PAR

bigben interactive

SEGA®

EDITO

Vous voyez, pour No l, on vous g te ! Deux hors-s rie, plus le magazine Nous avons choisi quelques jeux assez r cents, et l exceptionnel Shenmue, premier du nom, pour vous offrir de belles soluces. En plus, Kim vous a pr par un recueil de tips du tonnerre, et elle n est pas all e au plus facile Elle les a tous v rifi s avec ses petites pattes, en essayant de caser tous les jeux qu on avait en stock ! Ah, vivement les vacances, que je puisse jouer tranquillement Virtua Tennis 2, et finir une deuxi me fois Shenmue 2 qui le m rite largement. Il faudra aussi que je trouve du temps pour Head Hunter C est toujours le m me probl me, d cembre arrive, avec sa masse de news, alors qu on a un gros sac de jeux des mois pr - c dents auxquels il faut absolument jouer !

Panda

SOMMAIRE

SOLUCES

Skies of Arcadia 4

Alone in the Dark 4 36

Stupid Invaders 54

Shenmue 67

TIPS 73

RÉDACTION : 49, rue d'Alleray, 75015 Paris. Tél : 01-53-68-99-50. Fax : 01-53-68-99-51. DIRECTRICE DE LA PUBLICATION : Muriel Doan-Van. RÉDACTEUR EN CHEF : François Garnier. RÉDACTEUR EN CHEF ADJOINT : Sébastien Le Charpentier. HELP, 49, rue d'Alleray, 75015 Paris. PUBLICITÉ : Thomas Maubert, Tél : 01-53-68-99-50, Fax : 01-53-68-99-51. FABRICATION : Sybille Sawastyanowicz. RÉALISATION GRAPHIQUE : Guénahel Galpin . ADMINISTRATION / VENTES : MSP, BP 32, 37390 La Membrolle-sur-Choisille. Tél : 02-47-87-07-87. CHEF DES VENTES : Marc Lemius, Tél : 02-47-87-07-87. MARKETING : Delphine Papillon-Pastor. COMPTABILITÉ : Lydia Madère. ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO : Kim-Lan Doan, Luc jouillat, Danièle Stantcheva.

Hors-série Dreamcast le Magazine Officiel est édité par Mon Journal Adomédias, Sarl de presse au capital de 5 000 F. RC Créteil B 429 558 893. SIÈGE SOCIAL : 29, rue Étienne-Dolet, 94140 Alfortville. GÉRANT : Muriel Doan-Van. PRINCIPAL ACTIONNAIRE : Mon Journal Multimédias. DISTRIBUTION : MLP. Imprimé chez Valprint Spa, Viale Lombardia, 29, 20047 Brugherio (MI), Italie. ISSN : en cours. Dépôt légal : à parution. Remerciements à Sega France.

Genre
RPG

Skies of Arcadia

Skies of Arcadia est un jeu fabuleux, possédant un scénario extraordinaire et proposant des graphismes superbes. Et dans comme pour tout jeu de rôles qui se respecte, les énigmes et autres secrets pullulent çà et là. C'est pour cela que nous vous offrons ce mois-ci une soluce complète du jeu. Grâce à elle, vous pourrez progresser sans difficulté, trouver des astuces pour éliminer les boss, et récupérer tous les secrets du jeu. Cheub

choix

s armes

s la première partie du vous trouverez des Pier- e Lune de différentes leurs. Chacune de ces leurs correspond à un nent. La pierre verte cor- pond à la nature ; la ge au feu ; la mauve à la glace ; leue à l'eau et au vent ; la jaune éclair ; et enfin la Pierre d'Argent ne les pouvoirs de vie et de mort. pierres peuvent être associées aux es en passant par le menu équi- nent, ou plus simplement en uyant sur le bouton Y pendant combats. Il est important de bien isir quelle pierre vous associez à armes pour deux raisons. D'abord, vous permet d'apprendre de nou- es magies. Par exemple vous équipez l'arme Aika avec la Pierre Rouge, elle pourra apprendre des sorts d'attaque à base de feu en gagnant des combats. De plus, à chaque monstre correspond un élément (on le voit en regardant la couleur du cadre qui entoure le dessin du monstre au cours des combats). La clef de la victoire se situe dans l'utilisation des armes équipées avec une pierre dont l'élément est opposé à celui du monstre pour infliger un maximum de dégâts à chaque coup.

Bataille navale

Les combats de bateaux arrivent fréquemment dans le jeu, et il faut un minimum d'esprit tactique pour les remporter sans trop de difficulté. Ses règles sont expliquées au cour du jeu, donc on vous laisse les découvrir. Par contre, il y a quelques subtilités qu'il faut bien garder en mémoire. Contrairement aux combats normaux, chaque attaque d'un canon ou d'une torpille consomme obligatoirement des points d'ES. Cela veut dire qu'on ne peut pas commencer un combat en lançant toute ses attaques, et qu'il faut donc perdre un ou deux rounds à utiliser la commande Focus. De plus, comme vous n'avez qu'un bateau, toutes les attaques de l'ennemi ne porteront que sur vous, et vous risquez de perdre pas mal de vie à chaque round. Il est donc conseillé d'utiliser très régulièrement (une fois par round) un Kit de Réparation ou un objet similaire pour vous soigner. Enfin, pour occasionner un maximum de dégâts à l'ennemi, il est préférable de cumuler ses attaques. C'est pour cela que l'utilisation des canons secondaires (qui peuvent tirer pendant un round complet) et des torpilles est fortement conseillée.

équipage

second CD, quand vous aurez tre base, vous récupérerez des embres d'équipage. Il en existe cachés un peu partout dans le onde. En suivant la soluce, vous découvrirez tous. Chacun de s personnages peut avoir une fluence sur vos personnages ns les combats normaux ou ns les combats de bateaux. ur utiliser un membre d'équi- ge, il faut sélectionner la com- ande "équipage" et choisir le personnage qui agira. Notez que parmi les 22 équipiers que vous recruterez, seuls 11 peuvent être actifs en même temps. Il vous faudra donc les choisir judicieusement suivant le type de tactique que vous adopterez. Enfin, lorsque vous aurez des membres d'équipage et que votre barre d'ES sera remplie pendant un combat, vous accéderez à un nouveau type d'attaque appelée Capitaine. Lorsque vous la sélectionnez, vous avez suivant le type de combat (contre un monstre normal ou contre un boss) une ou deux attaques disponibles. L'attaque Prophecy combine les forces de vos personnages pour asséner à l'ennemi un coup extrêmement fort. L'attaque Voleurs Bleus permet à tous les membre de l'équipage que vous avez sélectionnés comme étant actifs d'attaquer. Le résultat est donc très variable, mais cela occasionne des dégâts à l'ennemi tout en vous soignant. Notez que ces deux attaques prennent un round complet, que l'ennemi ne peut pas agir durant ce round, et qu'au round suivant votre barre d'ES sera à 0.

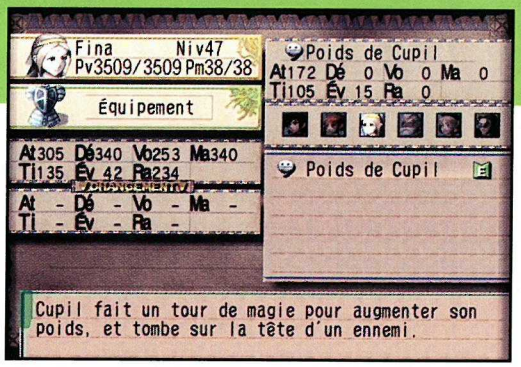
Éditeur	Disponibilité	Nombre de joueur	Accessoires
Sega	Maintenant	1	VM

Cupil et internet

Cupil est le petit animal de compagnie de Fina, qui la protège tout en lui servant d'arme. Vous trouverez dans le jeu des objets, les Cham et les Abirik Cham, qu'il faut donner à Cupil pour qu'il puisse évoluer et devenir plus puissant. Pour que Cupil atteigne sa forme finale, vous devrez lui donner les 30 Cham et les trois Abirik Cham cachés dans le jeu.

Le seul problème, c'est que le 30e Cham ne peut être trouvé qu'en se connectant à Internet et en téléchargeant l'un des trois secrets spéciaux du jeu. Et comme, lorsqu'on a fait la soluce, le site n'était pas prêt, on n'en a pas parlé. Par contre, le mois prochain, vous trouverez dans les tips un passage dédié à ces secrets. Quoi qu'il en soit, voici ci-dessous un exemple des transformations que Cupil peut subir.

Cupil
+
2 Cham
▼
Epée Cupil
+
1 Abirik Cham
▼
Boulet Cupil
+
6 Cham
▼
Gourdin Cupil
+
4 Cham
▼
Lance Cupil
+
1 Abirik Cham
▼
Poêle Cupil
+
12 Cham
▼
Poids Cupil
+
6 Cham, puis un Abirik Cham
▼
Final Cupil



La carte du monde

1 : Île des Pirates
2 : Île du Temple
3 : Île des Marins
4 : Nasrad
5 : Ruines Valuan
6 : Maramba
7 : Temple de Pyrynn
8 : Horteka
9 : La Hutte du Roi
10 : Mont Pierre Lune
11 : Rixis
12 : Île du Croissant

13 : Île de Dacca
14 : Esperanza
15 : Le Récif Noi
16 : Yafutoma
17 : Mont Kazai
18 : Île Tenkou
19 : Ruines de Gla
20 : Bouche de Tar
21 : Île Dangral
A : Île de Ryu-ka
B : Bistro de Gord
C : Île d'Ilchymis

Aide de jeu

ès la séquence d'introduc-
, vous commencerez le jeu
un combat (001). Ne vous
nez pas, il est plutôt simple.
fois les gardes éliminés,
e père vous rejoindra et vous
rez entrer dans le bateau.

001

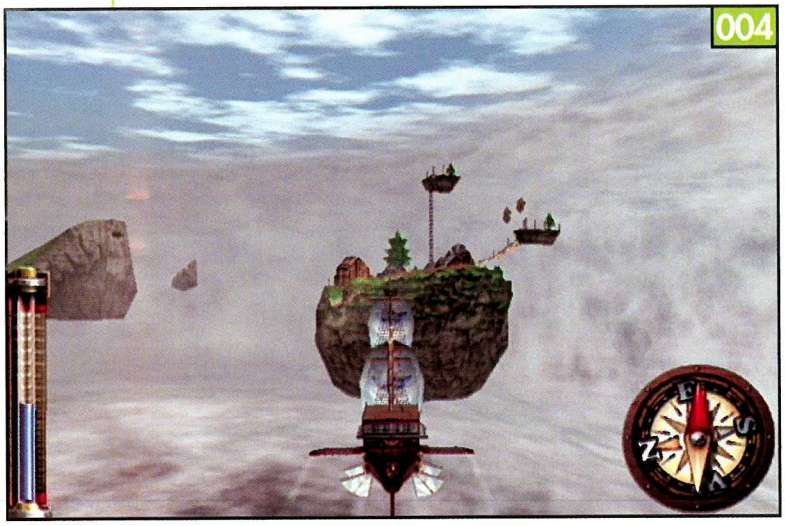
002

003

bateau Valuan

mencez par ouvrir le coffre
ant vous pour ramasser un
al Sacri. Passez la porte, tra-
ez le couloir et vous arriverez
s une grande pièce. Faites
ques pas et vous verrez Alfon-
002). Après une petite dis-
ion, ce dernier enverra qua-
gardes pour vous stopper.
z-les tous, puis allez à gau-
pour trouver deux Cristal
i dans un coffre. Maintenant
ntez les escaliers au milieu
a salle. Une fois en haut, allez
oite et prenez les 50 gold
sont dans le coffre.

Franchissez ensuite la porte du fond et prenez les deux Goutte Magique dans le coffre. Sauvegardez, puis avancez dans le couloir de droite. Descendez à l'échelle et passez la porte en bas. Vous retrouverez Alfonso, et après quelques dialogues, vous affronterez le premier boss du jeu : Antonio (003). Attaquez-le en vous soignant avec des Cristal Sacri si besoin est, et utilisez la Furie du Sabre de Vyse lorsque vos points d'équipe (la barre en haut) sont à 7. Ce boss n'est pas trop difficile à vaincre, et le combat devrait bien se passer.


004

L'Albatros

Vyse et Aika discuteront avec la jeune femme qu'ils viennent de sauver. Elle s'appelle Fina. Répondez-lui que son nom est très bien (choix n°1). À la fin de la discussion, le capitaine Dyne (votre père) vous appellera. Sortez de la pièce et montez l'échelle pour vous retrouver sur le pont. Parlez avec Dyne, puis allez voir le timonier. Vous pourrez alors diriger le bateau. Demandez-lui de vous en expliquer le maniement, si vous avez un doute, et dirigez-vous vers l'Île Pirate au Sud-Est. Récupérez le trésor n°1 en chemin. Profitez de ce moment pour gagner un peu d'expérience : tournez autour de l'Île Pirate pour rencontrer des monstres, et essayez d'atteindre le niveau 5 avant de pénétrer dans l'île (004).

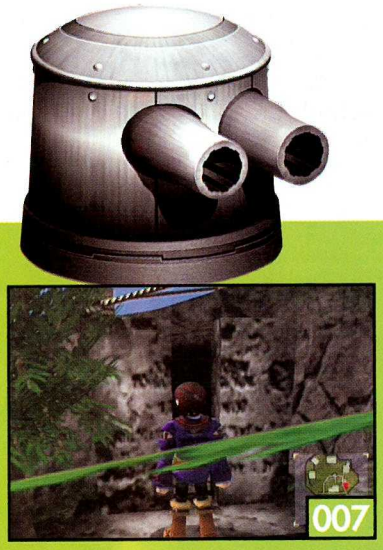
le Pirate

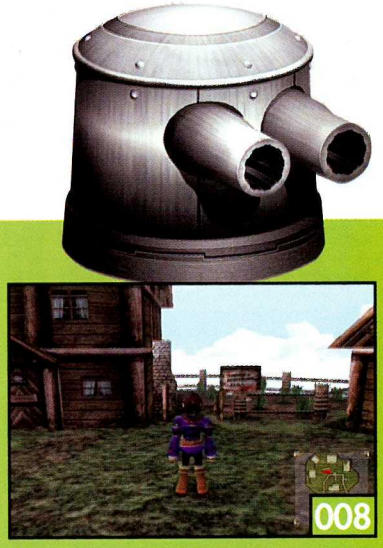
s voilà sur les quais de l'île.
e vous demandera de le
indre dans son bureau, au
met de la grotte. Commencez
sauvegarder, puis prenez le
min à gauche pour suivre le
min qui monte et rejoindre le
eau de votre père. Lors de la
ussion, optez pour le second
x (005). Ensuite, fouillez la
iothèque en face de la porte pour découvrir un passage secret (006) menant à un coffre contenant 150 gold. Sortez du bureau, et allez visiter les boutiques qui se trouvent aux étages inférieurs pour acheter de l'équipement et surtout une bonne vingtaine de Cristal Sacri. Vous pourrez aussi visiter l'auberge, au passage. Lorsque vous en aurez terminé, retournez tout en haut et suivez le chemin. Passez la porte derrière le pirate pour arriver au village de l'Île Pirate. Aika vous quittera à ce moment.

Allez parler au jeune garçon en vert sur la place du village, et dites-lui qu'il peut devenir un pirate. Ensuite parlez à Jimmy (le garçon juste à côté) qui vous proposera de jouer à cache-cache. Acceptez. Vous trouverez Jimmy derrière un drap qui sèche (on voit ses pieds). Alan est derrière la maison qui se trouve près du point de sauvegarde. Pow est entre des boîtes près de cette même maison. Enfin Lindsi est à droite d'une grande tablette en pierre cachée derrière un arbre. Les enfants vous apprendront l'existence d'un passage secret derrière la bibliothèque de Dyne (ce que vous saviez déjà). Allez examiner la tablette en pierre (là où vous aviez trouvé Linsdi) (007), pour faire apparaître l'entrée d'une

005

006


007


008

grotte. Entrez, et au bout vous trouverez une Baiedelune (qui vous permet d'apprendre une attaque spéciale). Sortez, et allez dans le jardin avec des navets (008). Vous trouverez derrière la maison un coffre contenant 3 Cristal Sacri. Maintenant, allez sur le pont en bois, et grimpez à la très longue échelle. Prenez les trois Cristal Sacri qui vous attendent en haut, puis redescendez. Suivez le pont en bois pour arriver sur une petite île, et ouvrez le coffre qui s'y trouve pour obtenir deux Goutte Magique. Sauvegardez, puis explorez le village (sauf la maison près du point de sauvegarde) si ça vous tente. Quand vous en aurez terminé, entrez dans la maison près du point de sauvegarde (c'est la maison de Vyse). Aika vous rejoindra, et vous invitera à regarder le coucher de soleil. Allez sur le pont de bois, et grimpez tout en haut de la gigantesque échelle. Vous admirerez le joli paysage (009), et vous verrez des Pierres de Lune tomber du ciel ; l'une d'entre elle s'écrasant sur une île non loin : l'Île du Temple. Au petit matin, Dyne vous donnera la Pierre de Lune Mauve, qui vous permettra d'utiliser des attaques à base de glace. Dirigez-vous maintenant sur la petite île au sud en suivant le pont, et entrez dans le bateau qui vous y attend (010).

009

Sauvegardez. Avant d'aller plus loin, il est fortement conseillé de gagner encore un peu d'expérience. Allez au nord-ouest de l'île des pirates, et vous devriez voir des bancs de poissons (des Sardis et des Sardis Rouges). Foncez dessus et capturez au moins 20 Sardis Rouges tout e éliminant les monstres qui vie dront vous déranger (011 Lorsque vous aurez atteint le niveaux 6/7, retournez sur l'Î Pirate si vous avez besoin d Cristal Sari, puis dirigez-vous ve l'Île du Temple au Nord.

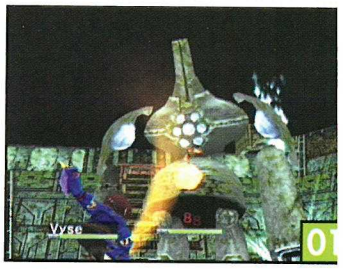
011

L'Île du Temple

À votre arrivée, sauvegardez, puis suivez le chemin pour entrer dans le temple. Lorsque vous êtes confronté à un choix, répondez "Trouver un moyen de vider l'eau". Maintenant, suivez le chemin de droite et franchissez la porte au bout. Vous serez sur une plate-forme à l'extérieur du temple. Allez tout de suite à droite pour ramasser deux Cristal Sari, puis examinez le cristal qui flotte devant la porte (012). Retournez dans le temple, et avancez pour franchir la porte suivante. Suivez le chemin, et passez la porte au bout. Avancez, et vous arriverez sur un chemin à l'extérieur du temple. Suivez ce chemin, en descendant les échelles que vous verrez et en combattant les ennemis que vous rencontrerez (013), et vous arriverez devant une porte. Ouvrez-la pour évacuer une partie de l'eau du temple, et entrez dans ce nouveau passage. Allez à gauche et passez la porte pour trouver une Baiedelune. Revenez sur vos pas et prenez le chemin de droite. Ouvrez la porte, descendez l'échelle et entrez dans le temple. Vous trouverez un coffre avec deux Cristal Sacres. Entrez dans la porte non loin, descendez à l'échelle et avancez pour trouver un point de sauvegarde. Soignez-vous, car le boss est juste derrière la porte... Entrez dans la grande salle, prenez la Pierre de Lune, et un gardien vous attaquera. Le comb est quasiment le même que ce du premier boss (014). Utilis la Furie du Sabre de Vyse, et s gnez-vous rapidement avec Cristal Sacri. Une fois le boss va cu, vous verrez l'Île des Pirat se faire attaquer par l'Arma Impériale. Retournez alors da le bateau, et dirigez-vous vers lieu du drame (normalemer vous devriez être niveau 7/8).

012

013



L'Île Pirate

Allez dans la partie souterraine de l'île et parlez à la mère de Vyse dans le bureau de Dyne (015). Choisissez "Essayer de tous les sauver!" quand elle vous posera une question. Au petit matin, allez faire le plein de Cristal Sacri et d'équipement, puis allez prendre votre bateau. Dirigez-vous au nord, et tournez à l'est au niveau de l'île du Temple. Vous verrez alors une petite séquence. Choisissez "Battre en Retraite", et votre bateau sera attaqué par une Baleinarc... Vous vous réveillerez alors sur le pont d'un navire inconnu.

015

Little Jack

Vous ferez connaissance avec Drachma, le propriétaire du bateau. Il vous obligera à travailler pour rester sur son bateau. Descendez l'échelle et examinez les caisses pour en remonter une automatiquement (016). Drachma vous parlera. Recommencez l'opération avec la seconde caisse, et Drachma vous laissera conduire son bateau. Il rejoindra aussi votre équipe, et vous donnera la Pierre de Lune Bleue. Allez au nord-est, traversez le tunnel (récupérez au passage le trésor n°2), et vous arriverez devant l'Île des Marins (l'île avec un phare) que vous devrez visiter.

Aide de jeu

le des Marins

ncez dans le village. Entrez s la première maison à droi- aites le plein de Cristal Sacri, rendez-vous à la boutique vend des pièces détachées r les bateaux (en haut à droi- 017), et discutez avec le mar- nd. Dirigez-vous ensuite vers berge. Allez au premier étage, ous trouverez 200 gold dans offre. Allez ensuite voir l'ar- ier. Discutez avec Pinta qui rouve au milieu de la bou- e, ce qui vous donnera accès Quête Pinta du VM (018). itez-en pour acheter de nouvelles armes, puis entrez dans le phare en face. Grimpez à l'étage, et examinez la fenêtre où se trouve une corde (019). Vous ramasserez alors une lettre.

Retournez à l'entrée du village et pénétrez dans l'auberge pour retrouver Drachma. Choisissez la deuxième option "Tourner autour du pot", et Drachma acceptera de vous conduire à Valua. Vous devez maintenant trouver un passeport. Entrez dans le bâtiment en face de l'auberge et discutez avec l'homme derrière le comptoir. Un marchand vous abordera alors, et vous proposera de vous donner un passeport si vous l'escortez à Nasrad. Acceptez son offre (première option) et sortez du bâtiment. Fouillez près du mur extérieur gauche pour trouver un coffre contenant trois Kit Réparation, puis retournez dans le bateau (vous devriez être au niveau 7/8).

017

018

019

escorte vers Nasr

020

Longez le mur de pierre en direction de l'est et vous serez attaqué par un pirate noir (020). Le combat n'est pas très dur, il suffit de se référer à l'explication donnée au début de cette aide de jeu pour vaincre l'ennemi sans problèmes. Lorsqu'une alternative se présente, choisissez de manœuvrer derrière le bateau ennemi, et tirez trois fois pour finir le combat. Sauvegardez, et continuez votre chemin en direction du nord-est pour remplir votre part du contrat, en échange de quoi le marchand vous remettra un passeport. Maintenant retournez à l'Île des Marins, et vendez vos découvertes au maître de confrérie (dans la maison en face de l'auberge) (021). Retournez dans votre bateau, et allez au nord pour entrer dans Valua.

021

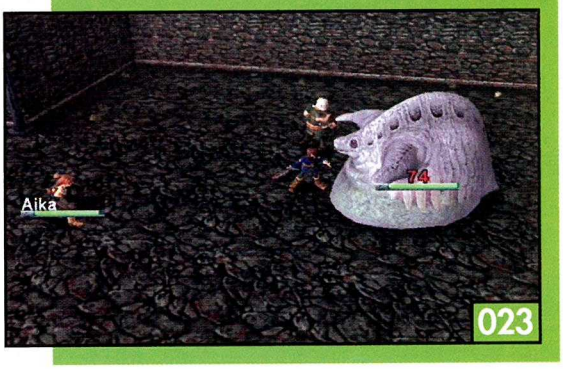
lua : ville basse

chma vous quittera. Sauvegardez, tournez les bâtiments par la gauche ntrez dans le tunnel (022) pour trou- un coffre contenant deux Cristal Sacri. tez du tunnel et descendez le che- devant vous pour discuter avec un nin fort arrogant. Après les dialo- s, allez derrière le garçon et activez evier pour prendre l'ascenseur qui s mènera à la deuxième partie de la e basse. Entrez dans l'auberge (le iment en face de vous) et discutez c la femme derrière le comptoir. Allez s votre chambre, où Drachma vous indra et discutera avec vous. Prenez econde option ("Faufilons-nous dans coliseum!"). Quelqu'un qui se trou- ur le toit vous espionne. Quand vous vous en apercevrez, vous partirez à sa poursuite. Pour rattraper le fuyard et gagner un Cristal Sacri, prenez le chemin suivant : haut gauche, bas gauche, bas. Vous reconnaîtrez le garnement qui vous avait manqué de respect. Il vous indiquera un chemin qui mène au Coliseum : les égouts. Vous n'avez qu'à descendre l'échelle qu'il vous aura indiquée pour vous rendre sous terre.

022

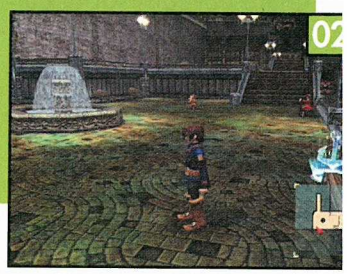
Valua : les égouts

Allez en haut, descendez à l'échelle et suivez le chemin. Vous arriverez à une intersection : prenez à gauche pour arriver dans une salle contenant une Boîte Pyri et trois Cristal Curia. Revenez à l'embranchement, et prenez l'autre chemin. À la seconde intersection, allez tout droit et vous trouverez une Armure Lourde et une Épée Assassin. Revenez à l'intersection et prenez à gauche. Soignez-vous,



023

équipez-vous et sauvegardez. Approchez-vous de l'échelle à gauche et vous rencontrerez un boss (023). Utilisez vos armes vertes, et lancez des attaques spéciales (Furie du Sabre ou Ruée Mortelle) dès que vous le pouvez. Le boss vous empoisonnera, donc utilisez des Cristal Curia pour vous guérir, puis des Cristal Sacri pour refaire le plein de vie.
Une fois le boss éliminé, retournez sauvegarder, et grimpez à l'échelle pour rejoindre le Coliseum. Vous sauverez votre père et vos amis de l'exécution, et vous devrez affronter leurs bourreaux (024). Attention ! ce combat est très difficile, car le boss utilise l'attaque Ruée Mortelle, qui peut tuer vos personnages en quelques secondes... Commencez par éliminer les deux petits ennemis, puis concentrez-vous sur le gros boss. Essayez de gardez vos points de vie au-dessus de 1 200, et attaquez seulement avec des attaques spéciales. Avec un peu de chance, vous gagnerez ce combat. Soignez-vous, retournez dans les égouts, sauvegardez, et discutez avec Marco (le jeune garçon).
Empruntez le nouveau chemin ; prenez les quatre Cristal Sacri ainsi que les quatre Goutte Magique dans les coffres. Discutez ensuite avec Dyne, et choisissez la première option (025). Dyne vous donnera la Pierre de Lune Jaune, et Drachma quittera votre groupe. Avancez dans le nouveau couloir, et montez l'échelle. Vous voilà dans la ville haute de Valua. Sauvegardez, puis montez les escaliers (026)...



L'Autorail

Vous vous retrouverez sur un train (l'Autorail). Avancez. Galcian viendra pour vous poursuivre (027) ; ne vous préoccupez pas de lui (il est trop lent) mais continuez votre chemin pour rejoindre le wagon où se trouve Fina. Eliminez les deux gardes qui la surveillent. Ils ne sont pas très dangereux, mais il arrive qu'ils se soignent, donc éliminez ces gardes l'un après l'autre. Galcian fera alors son apparition. Choisissez la première option ("Jamais!"), et vous vous échapperez à bord du Little Jack, conduit par Drachma.

Malheureusement, un bateau de l'Armada vous attend... Au cours de ce combat, vous apprendrez à utiliser le canon harpon (028). Il vous permettra de détruire l'ennemi en un coup, ce qui clôturera la bataille.

L'île des Pirates

Vous discuterez avec Fina, qui vous expliquera sa quête. Choisissez la première option ("Nous t'accompagnons !"). Vous découvrirez aussi que Fina a un drôle de compagnon, Cupil (029), qui lui sert d'arme. Ce dernier se nourrit de Cham (que vous trouverez pendant le jeu : le VM bipe de plus en plus vite lorsqu'un Cham se trouve à proximité). Enfin, Fina vous donnera la Pierre de Lune d'Argent. Entrez dans la grotte et vous trouverez un premier Cham au milieu du pont. Allez tout en bas (achetez des tonnes de Cristal Sacri), puis entrez dans le bateau qui vous attend sur les quais (les parents de Vyse vous parleront). Rendez-vous à l'Île des Marins pour acheter de nouveaux équipements pour vos héros. Maintenant, il est conseillé de se rendre à l'Île du Temple. En effet, tout en bas du temple se trouve un Cham ; ce qui permettra à Fina, qui n'est que niveau 1, de devenir plus forte. Après avoir trouvé le Cham (030), sortez du temple et allez chercher les trésors n°s 3 à 9 (le canon harpon vous permet maintenant de traverser le mur de pierre). Vous verrez la ville de Maramba sur le chemin, mais n'y entrez pas. Une fois que vous aurez trouvé tous les trésors, retournez à l'île des Marins et vendez vos informations au maître de confrérie qui se trouve dans le bâtiment en face de l'auberge. Normalement, vous devriez avoir récupéré pas mal de sous, donc achetez des Kit de Réparation pour le navire, ainsi que de nouveaux accessoires (canon, pont...). Maintenant, allez à Maramba (qui se trouve près du trésor n°5).

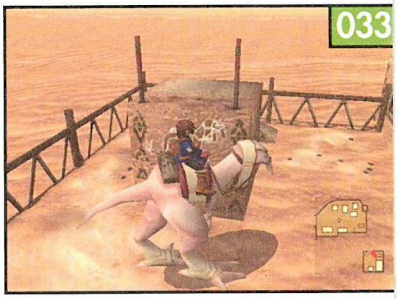
Aide de jeu

ıramba

que vous arriverez à Maram- Drachma s'en ira avec son ɜau, vous abandonnant sur e. Parlez au maître de confré- lans le bâtiment en face des is, puis montez les escaliers oite des quais pour arriver entre du village. Entrez dans âtiment de droite (l'auber- (031), montez à l'étage et ıvez les trois Goutte Magique ɜ Cham qui sont sur le bal- (032). Sortez et achetez de ıipement (ne prenez pas d'ar- ·e pour Aika, vous en trou- z une dans quelques instants). gez-vous aussi vers le marchand d'objets pour prendre des Cristal Sacri et des Cristal Curia. Allez maintenant en haut à droite de la ville, et montez sur la petite butte où se trouve un homme. Parlez avec ce dernier (c'est un dresseur), et il vous permettra de monter sur un Dhabu (l'espèce de chameau rose).
Allez sur le toit de la maison d'à côté (là où un homme fait de la gymnastique). Entrez dans sa maison, et récupérez la Maille de Nasr dans un coffre (pour équiper Aika). Revenez sur le Dhabu, et allez sur le toit de la maison en face de l'auberge. Prenez la Boîte Slipara dans le coffre. Retournez sur le Dhabu, et passez la porte qui se trouve près du dresseur, vous arriverez dans la seconde partie du village.
Allez sur le toit éloigné pour obtenir 300 gold (033), puis descendez du Dhabu sur le monticule non loin. Repérez le puits qui se trouve en bas à droite, et entrez dedans...

031

032


033

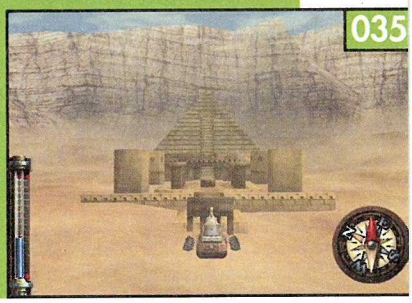
ɜ puits ɜ Maramba

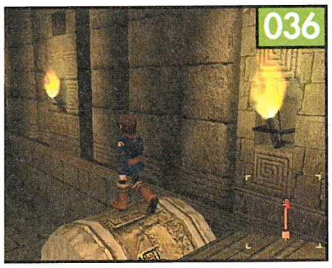
ɜancez, et prenez à gauche au ɜmier embranchement. Grim- z l'échelle, et vous trouverez ɜ Baiedelune dans un coffre. ıvenez sur vos pas, et prenez ıutre chemin au croisement. ɔpuyez sur l'interrupteur dans mur de gauche pour ouvrir la ɔrte. Avancez, prenez à gau- ɜ et vous obtiendrez un Bras ɜcavateur. Revenez à l'em- anchement, et allez tout droit. urnez à droite devant la porte derrière laquelle se trouve un coffre, et actionnez l'interrupteur. Avancez pour trouver un second interrupteur ; actionnez-le. Revenez en arrière pour ouvrir le coffre qui était inaccessible, et qui contient une Pierre Fluide. Vous n'avez plus qu'à sortir du puits.

Maramba

Entrez dans la taverne (le grand bâtiment en haut à gauche), et allez discuter avec la danseuse. Vous aurez plusieurs choix : sélectionnez, à chaque fois, la première réponse (034). Après une sympathique séquence, utilisez le Dhabu pour revenir dans la première partie du village, et dirigez-vous vers l'auberge pour y passer la nuit.
Au petit matin, allez sur les quais et discutez avec Bellena (la danseuse). Choisissez la première réponse, et vous partirez en utilisant son bateau. Une fois dehors, il est conseillé de faire un peu d'expérience pour atteindre les niveaux 14/15. Une fois que vous serez prêt, rendez-vous au temple que vous avez découvert en obtenant le trésor n°9 (035).

034


035

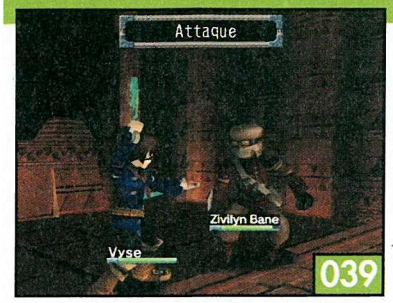

036

037

Temple Pyrynn

ncez pour entrer dans le tem- . Sauvegardez, et progressez ır entrer dans une grande e. Traversez-la en marchant le rouleau de pierre (036). ıez le chemin, descendez les échelles, et vous arriverez dans un couloir où tombe un rocher. Foncez dès que le rocher a disparu. Vous arriverez dans une salle avec trois rouleaux de pierre et trois trous dans le sol. Marchez d'abord sur les deux rouleaux qui sont de côté (à droite et à gauche) pour les faire tomber dans deux trous, puis utilisez le dernier rouleau pour l'amener dans son trou (037). Cela ouvrira la porte du fond. Avancez, et vous arriverez dans une salle avec un coffre. Dès que vous l'ouvrirez, un combat s'enclenchera (038). Une fois les ennemis vaincus, vous gagnerez trois Cristal Sacres. Allez alors à droite.
Ouvrez le coffre, affrontez les monstres, et vous gagnerez un Arc Dansant (pour Aika). Allez en haut, fouillez le coffre, éliminez les monstres, et vous obtiendrez 774 gold. Revenez dans la salle précédente et allez à gauche. Avancez, et vous déboucherez dans une salle avec des rouleaux de pierre. Déplacez-les dans l'ordre suivant : le rouleau rouge du haut, le rouleau rouge du bas, le rouleau bleu du haut, le rouleau bleu du bas. Vous serez alors transporté à l'étage inférieur. Passez la porte, et vous serez dans un couloir avec des rochers qui tombent. Foncez dès qu'un rocher est appa-

038



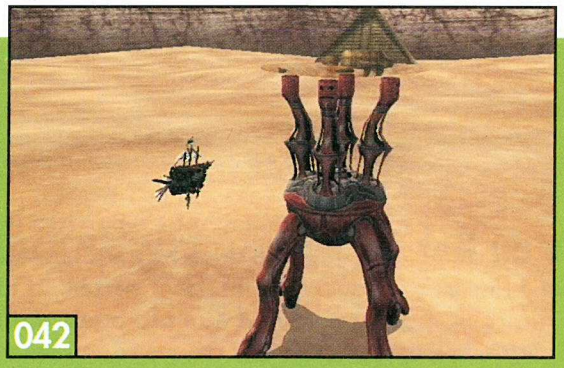
039

040

ru, et à l'embranchement au milieu du couloir, prenez à droite. Vous trouverez un coffre gardé par des monstres qui vous donnera une Baiedelune.
Revenez dans le couloir avec les rochers, et allez cette fois-ci à gauche. Examinez le mur pour trouver un Cham. Maintenant descendez le couloir en évitant les pierres, et avancez. Vous trouverez en chemin un coffre contenant cinq Goutte Magique. Vous déboucherez dans une gigantesque salle. Montez les escaliers en haut, puis allez tout à gauche pour trouver un coffre gardé par un mini-boss : Zivilyn Bane (039). Il n'est pas très méchant, prenez juste garde à son attaque qui fait plus de 800 points de dégâts. Utilisez la Furie du Sabre, soignez-vous avec les cristaux, et tout ira bien. Vous gagnerez une Rune d'Augure après la bataille. Revenez légèrement sur vos pas, et suivez l'escalier qui descend, vous arriver devant cinq rouleaux de pierre. Déplacez-les dans l'ordre suivant : le rouleau bleu en haut à droite, le rouleau bleu en bas à droite, le rouleau bleu en haut à gauche, le rouleau bleu en bas à gauche, le rouleau rouge.
Ensuite, revenez à l'entrée de cette salle, et actionnez l'interrupteur pour libérer de l'eau. La lave se solidifiera alors, et vous pourrez traverser la salle pour rejoindre le point de sauvegarde en face de vous. Soignez-vous, sauvegardez, et franchissez la grande porte. Vous affronterez le boss qui garde de temple (04
Ce combat n'a rien de diffici
si ce n'est que le boss s'amus
transformer vos persos en pierr
Utilisez donc des Cristal Cu
pour les faire revenir à leur é
normal. Une fois le boss vain
traversez la lave et prenez le C
tal de Lune Rouge (041).
Sortez par la porte à gauche, sauvegardez.

Le Giga Rouge

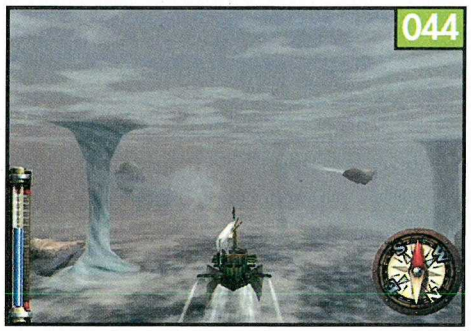
Vous discuterez avec Bellena, qui s'avérera être une espionne de l'Armada Impériale. Vous aurez alors droit à deux batailles de bateaux.
Dans la première, vous affronterez le Giga (042). Le combat n'est pas difficile, l'ennemi n'attaquant qu'une fois par tour ; lorsque vous en aurez le choix, décidez d'attaquer les jambes. Enfin, vous pourrez quitter la bataille en choisissant d'attaquer le vaisseau de Belleza. Vous devrez alors disputer un second combat. Utilisez alors beaucoup de Kit de Réparation, car Belleza peut gravement endommager votre bateau. A la première option, choisissez de la prendre par surprise. A la seconde option, foncez sur elle. Après quelques utilisation du canon harpon, le combat se terminera (043). Vous gagnerez un canon magique, qui vous permettra de lancer des sorts lors des combats de bateau, et un nouveau moteur. Retournez à Maramba pour faire le plein d'objets.


042

04

Ixa'Taka

Retournez ensuite au bateau, et allez au sud-ouest pour rejoindre un endroit en proie à des tornades (044). Vous devrez le traverser. Les turbulences ralentiront votre vaisseau, et vous rencontrerez pas mal de monstres. La traversée durera quelques dizaines de minutes. Donc prenez votre mal en patience. Récupérez à l'occasion les trésors 10,11,12,13,14,15,17 et 18. Repérez aussi les deux bateaux qui se promènent dans la région d'Ixa'Taka : l'un d'entre-eux vend des pièces pour le Little Jack, et vous achètera les découvertes que vous aurez faites. L'autre vous échangera 10 Sardis contre un Abirik Champ (045). Vous devriez être au niveau 18/19 après avoir récupéré tous les trésors.

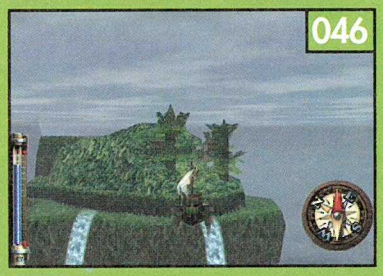

044

045

orteka

village d'Horteka se situe sur e l'île volante où l'on peut ir un bateau échoué (le villa- est de l'autre côté de l'île) 46). Les villageois se méfie- nt de vous. Pour gagner leur nfiance, vous devez aller voir chef du village. Sauvegardez, is descendez le pont à droite. ancez quelques pas, prenez le nt à gauche, puis descendez chelle. Avancez, traversez le nnel, et vous reconnaîtrez la aison du chef du village au asque au-dessus de la porte 47).

trez et discutez avec le chef. rtez de la maison, et montez s deux échelles qui se trou- nt non loin pour prendre une aine Paranta dans un coffre. tournez en bas, traversez à uveau le tunnel, et utilisez ascenseur (048). Prenez le cond ascenseur, et escaladez

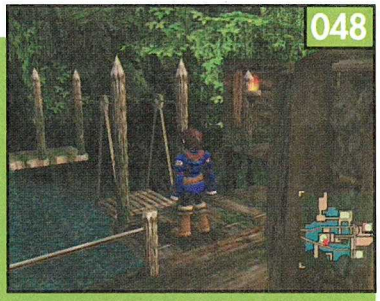

046

le poteau. Une fois en haut, glissez sur le toboggan et pénétrez dans l'auberge. Montez au premier étage, et examinez le mur du fond pour ouvrir une porte menant à une Boîte Sacri. Revenez dans l'auberge, montez au deuxième étage, et passez la porte à droite. Utilisez le toboggan, et une fois en bas, montez à l'échelle à gauche. Vous revoilà à l'entrée du village. Sauvegardez, et prenez le pont à droite.

Entrez dans la maison pour faire le plein d'objets et d'équipements. Sortez de la maison, prenez le pont au fond à gauche, et grimpez au poteau. Utilisez l'as-

047

censeur pour atteindre une Baie-delune. Revenez devant la maison des marchands, descendez l'échelle qui est derrière cette maison. Avancez de quelques pas, et vous trouverez un Cham. Franchissez le passage, et vous arriverez dans un nouvel endroit.


048

Allez sur le bateau échoué, avancez et allez à droite pour atteindre un coffre contenant 25 Cristal Sacri. Retournez au milieu du bateau pour parler avec le jeune homme (049). Ce dernier vous donnera une Pierre de Lune Carburant. Vous n'avez plus qu'à sortir du village.

049

Hutte du Roi

z au nord d'Horteka, et vous ez une petite île flottante un gros arbre dessus (050). sque vous en approcherez, bateau vous attaquera. Le bat n'a rien de très difficile. ous avez des torpilles et des ons 5", utilisez-les conjoin- ent. Lancez votre canon har- dès que c'est possible, et soi- z-vous régulièrement.

fois le combat fini, vous dis- rez avec le roi. Choisissez la nière option (051), puis, après le dialogue, cherchez le Cham qui se cache dans la pièce. Maintenant sortez, et dirigez-vous au nord-ouest d'Horteka, pour trouver une grosse montagne cylindrique : c'est votre prochain donjon.

050

051

052

Mont Pierre Lune

Suivez le chemin pour trouver un point de sauvegarde. Utilisez-le, et entrez dans la montagne. Après quelques pas, vous déclencherez une alarme...

Passez la porte de gauche. À l'embranchement, prenez à gauche, et trouvez le Cham qui se cache dans le coin. Revenez en arrière, suivez le chemin, et prenez à droite à l'embranchement. Discutez avec le mineur, qui vous donnera quelques indices pour progresser dans la mine. Sortez de la salle, et prenez le chemin de gauche. Vous arriverez dans un couloir avec trois symboles au sol. Vous devez marcher sur le symbole du milieu (la croix) pour

053

054

055

avancer (052). Continuez votre chemin, et vous arriverez dans un autre couloir avec des symboles au sol. Une fois encore, avancez en ne marchant que sur les dalles marquées d'une croix. Dans la salle suivante, avancez en suivant le passage de gauche. Allez ensuite près de la dalle du passage du milieu pour ramasser un Cham (053).

Avancez, fouillez toutes les salles que vous croiserez (vous trouverez quatre Cristal Curia et 800 gold). Une fois au bout, vous serez dans une grande salle ouvrant sur plusieurs chemins. Si vous avez envie de récupérer une nouvelle armure, marchez sur la dalle de gauche. Vous obtiendrez la Maille de Loco, et vous serez transporté au point de départ (il faudra donc traverser à nouveau le donjon).

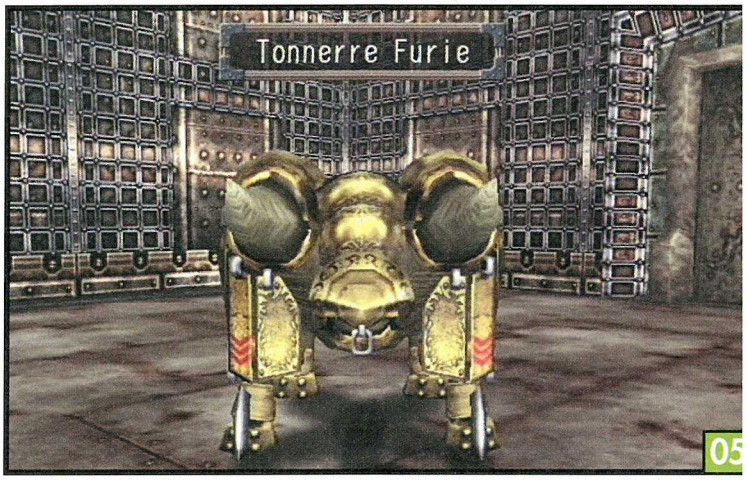
Sinon, allez sur le panneau à droite pour tomber, puis marchez sur celui du milieu.

Avancez et entrez dans la pièce à droite pour trouver Centime. Discutez avec lui (054), puis sortez et utilisez l'ascenseur (055). À l'étage suivant, avancez et entrez dans la première pièce pour ramasser une Graine Zaal. Sortez, continuez votre progression et vous récupérerez dans une salle suivante un Blaster 3". Allez tout droit, et au bout du chemin vous obtiendrez une Foreuse de Loco.

Revenez sur vos pas, prenez à gauche à l'embranchement, et suivez le chemin de gauche pour atteindre un ascenseur.

Traversez le pont, avancez et vous devrez affronter des gardes. Une fois qu'ils sont éliminés, ouvrez les quatre portes et fouillez les salles pour obtenir quatre Glyphe Vitesse, quatre Glyphe de Force, deux Baume Guérisseur, et enfin trouvez le prêtre Isapa (056). Discutez avec lui, puis avancez.

Utilisez l'ascenseur, et sauvegardez à l'étage. Une fois que vous êtes prêt, passez la grande porte et vous rencontrerez Alfonso, ainsi que son nouveau bébé : Antonio 2 (057). Rien de bi méchant : Ruée Mortelle et Fu du Sabre devraient être suf samment efficaces. Soignez-vo dès que vos personnages pr sentent le moindre signe de f blesse. Une fois le combat fi avancez pour rejoindre Centin puis sortez de la mine. Rejoign le bateau, sauvegardez, et dirig vous vers la Hutte du roi.



05

La Hutte du Roi

Vous y trouverez Isapa, qui vous donnera un indice sur votre prochaine destination : Rixis (058). Allez chercher le trésor n°16 pour découvrir ce nouveau donjon.

058

Rixis

Treasure: Cham

Sauvegardez et avancez. Vous verrez une gigantesque statue, avec, de chaque côté, deux grosses pierres. Placez à gauche la Gemme de l'Homme Doré, et à droite la Gemme du Grand Oiseau pour ouvrir la porte menant à Rixis. Récupérez au passage le Cham qui se trouve à gauche de la pierre de gauche. Entrez ensuite dans le passage qui est apparu. Après quelques dialogues, allez tout droit pour atteindre un mur, puis encore à droite. Montez les escaliers, puis grim-

05

pez la série d'escaliers à gauc (059). Continuez à gravir les es liers et utilisez la plate-forr mouvante pour traverser le cr tère. Descendez les escaliers po atteindre un coffre contena trois Cristal Risan. Montez l escaliers, et continuez vot ascension. Avancez, et desce dez les escaliers suivants. Pass

Aide de jeu

060

orte, tournez à droite et allez : droit (de l'autre côté du cra-:). Passez la porte, et vous ıverez le Coupe Pierre (pour :). Revenez devant le cratère)), et grimpez la série d'es-ers de droite pour arriver ant une falaise avec des pla-formes qui bougent.

z à droite et prenez les deux tal Sacrulen cachés derrière :alier. Maintenant, traversez ılaise en utilisant les plates-nes. Grimpez les escaliers et ıvez le Cham qui est caché ıaut. Descendez, et avancez s la salle suivante. Ouvrez le 're pour combattre Zivilyn e (061). Ce dernier n'est pas compliqué, il faut juste que ; fassiez attention à vos points 'ie. Descendez les escaliers à te du coffre, et allez à gau- Vous trouverez 1 186 gold s un coffre. Revenez en arrière :t prenez l'autre chemin. Uti- les plates-formes mouvantes r progresser. Une fois de l'au-ôté, allez à droite pour ramas-ıne Baiedelune. Revenez dans ılle précédente, et montez :scaliers. Prenez le Manteau Léger (pour Fina), et continuez votre ascension. Utilisez les plates-formes mouvantes en haut (pas la plate-forme fixe de gauche) et vous atteindrez un coffre contenant un Bras des Ruines (pour Drachma).

Retournez sur la plate-forme mouvante, et allez à gauche. Utilisez la plate-forme mouvante qui s'y trouve, et descendez au second arrêt (062). Vous trouverez une Graine Icyl. Prenez à nouveau la plate-forme, et descendez au premier arrêt (celui où vous n'êtes pas encore allé). Vous trouverez le fantôme. Ne le suivez pas, mais allez d'abord à droite, puis à gauche pour l'obliger à utiliser une plate-forme mouvante. Utilisez cette même plate-forme (063), et vous verrez le fantôme prendre une autre plate-forme. Suivez-le à nouveau, avancez et sauvegardez.

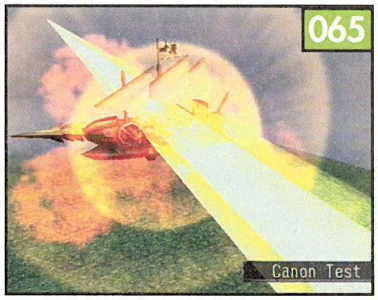
Grimpez la série d'escaliers pour affronter un boss (064). Utilisez la Furie du Sabre et la Ruée Mortelle pour lui infliger un maximum de dégâts. Il endormira ou rendra fou l'un de vos persos de temps à autre, donc soignez-vous

061

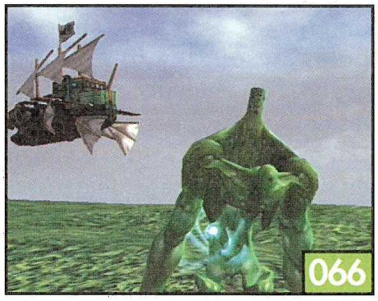
062

063

avec un Cristal Curia. Gardez vos points de vie au-dessus de 1 200 pour éviter tout problème, car son attaque Plume Tranchante est dévastatrice. Une fois le boss vaincu, et après quelques dialogues, sauvegardez et préparez-vous à deux combats de bateaux. Le premier vous opposera à De Loco. Mettez-vous en protection à chaque fois qu'il utilisera sa super-attaque (065), et soignez-vous régulièrement. Pour avoir le plus de chances de le vaincre, choisissez d'abord de foncer sur l'ennemi, puis battez en retraite. Le combat suivant vous opposera au Giga Vert (066). Rien de très spécial dans cette bataille : attaquez dès que possible, soignez-vous si vous en avez besoin, et attendez de pouvoir utiliser le canon harpon qui mettra l'ennemi hors-service. Pour cela, attaquez ses jambes dès que c'est



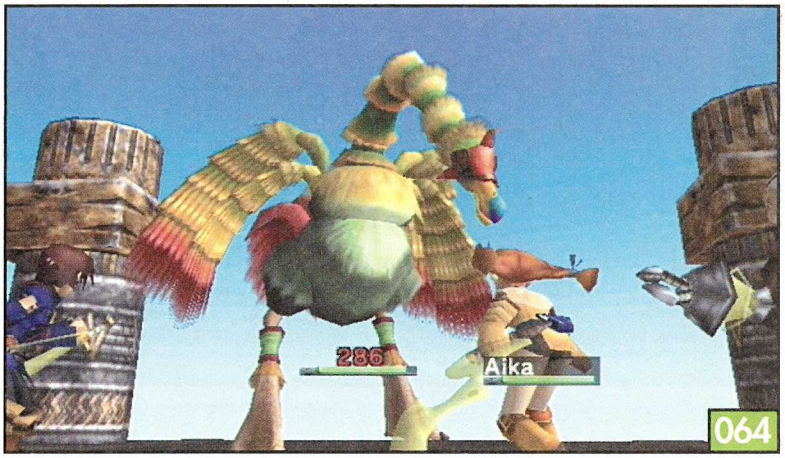
065


066

067

possible, puis choisissez de continuer d'attaquer. Enfin, lorsque le Giga sera KO, finissez-le avec un coup de canon harpon pour l'envoyer dans le canyon.

Après le combat vous vous retrouverez dans la Hutte du Roi, et ce dernier vous remerciera d'avoir sauvé son peuple en vous remettant le Cristal de Lune Verte. Allez faire le plein d'objets si vous en avez besoin, puis dirigez-vous au nord (un peu à gauche de la Hutte du Roi) pour traverser le passage qui s'est ouvert (067).



064

068

069

Retour à Valua

Cherchez les trésors 19, 20, 21 et 22. Ensuite, allez au nord pour rencontrer un bateau pirate. Vous affronterez en combat "normal" les habitants de ce vaisseau (068). Le combat n'est pas très dur, surtout si vous utilisez la Pluie d'Epées de Vyse. Vous gagnerez, entre autres, un Cham à l'issue du combat. Continuez au nord-est et vous arriverez dans l'espace aérien Valuan. Allez chercher les trésors 23 et 24. Ensuite, retournez à Ixa'Taka si vous vous voulez vendre vos découvertes (eh oui, c'est un long chemin!). Puis dirigez-vous vers la structure en pierre qui se trouve au nord-est du trésor 24 (069). Examinez la grande porte au sol avant d'affronter quatre gardes. Ensuite, vous aurez une discussion avec Drachma. Choisissez la première option. Avant de partir, fouillez les environs pour trouver trois Chom (ne les utilisez pas tout de suite !), puis sortez.

070

À la poursuite de Rhaknam

Vous voilà dans le Little Jack. Montez les escaliers et sortez sur le pont pour discuter avec Drachma. Après un long dialogue, un bateau Valuan viendra jouer les trouble-fête. Allez à l'est pour le rencontrer.

La tactique la plus simple consiste à attendre, en se mettant en défense et en se soignant, et, dès que le jeu le permet, d'attaquer en se rapprochant (deuxième choix) pour lancer le canon harpon (070). Après une petite scène, dans laquelle le Little Jack subira des dommages, descendez pour rejoindre les canots de sauvetage.

Vyse

Notre héros se réveillera seul sur une île inconnue. Avancez pour rejoindre une grotte située à droite. Fouillez le squelette qui se trouve à son entrée pour obtenir la Carte de Gonzales (071). Entrez dans la caverne et prenez à gauche pour obtenir une Baiedelune.
Revenez sur vos pas et suivez l'autre chemin pour trouver 1 827 gold. Sortez de la caverne

071

et allez tout au sud de l'île (sauvegardez sur la plage, en chemin). Ensuite retournez là où vous aviez trouvé les 1 827 gold.

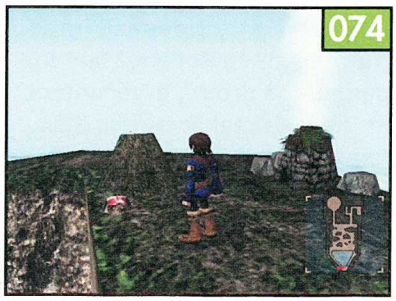
Aika et Fina

Nous retrouvons nos deux amies dormant dans un grand lit... Vous rencontrerez alors Clara, une pirate de l'air. Elle vous déposera à Nasr, et vous donnera une bourse contenant 5 000 pièces d'or. Allez au nord et entrez dans la ville par la grande porte. Tout de suite à droite, vous verrez une auberge. Entrez, sauvegardez, puis sortez. Longez la ville par la droite, montez les escaliers, et entrez dans la première boutique. Vous retrouverez le marchand que vous aviez escorté (072), qui vous donnera un Abirik Cham. Retournez à l'auberge et prenez une chambre.

073

Vyse

Vous devrez d'abord récolter de quoi manger. Pour ce faire, combattez les monstres qui habitent l'île, et rassemblez quinze Chair de Grapor (073). Ensuite, au quatrième jour, vous devrez récolter du bois pour faire un feu.
Il y a cinq morceaux de bois à récolter sur l'île. Ils sont aux endroits suivants : derrière le gros rocher près de la grotte de gauche, au centre de la forêt, en bas de la forêt, en bas à droite de la forêt, et enfin près du point de sauvegarde. Deux jours plus tard, vous devrez collecter c Pierre de Lune. Vous en trouv rez une au centre de la for une en bas à gauche de la fo (près du tronc d'arbre), une droite de la forêt (près de l'a re tronc d'arbre), une près de tombe de Gonzales, et la de nière près du feu (074). Vo pourrez alors quitter l'île.
Après quelques scènes, vous vo retrouverez à bord du Claudi


074

075

Le Claudia

Vous discuterez avec le capitaine. Lorsque vous en aurez la possibilité, répondez-lui en choisissant la seconde réplique (075). Gilder vous laissera alors conduire son navire. Profitez-en pour aller chercher les trésors 25 et 47. Ensuite, rendez-vous à Nasrad. Vendez vos découvertes (la guilde se trouve en bas à gauche de la ville, au second étage). Faites aussi le plein d'objets (il faut surtout acheter une dizaine de Cristal Sacrum si vous en avez les moyens), puis allez dormir à l'auberge.

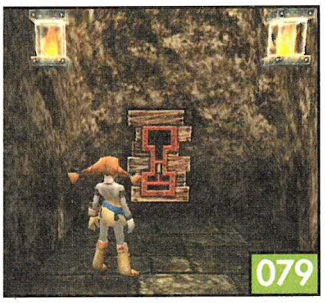
Chassé-croisé

Allez à la taverne (le bâtiment en haut à gauche de la ville) (076) et discutez avec le barman pour recevoir votre paye ainsi que quatre Cristal Sacrum et un Cham. Retournez alors à l'auberge et vous trouverez un homme blessé. Aika le soignera, et ce dernier vous donnera un morceau de carte en échange. Vous dirigerez alors Vyse. Dirigez-vous vers le palais au fond de Nasrad, et discutez avec les gardes. Choisissez la première réponse pour discuter avec le Nasultan (le chef de Nasrad). Vous retrouverez alors Aika et Fina, qui viennent d'acheter un bateau. Avant de partir à l'aventure, il est conseillé de disputer quelques combats pour gagner un peu d'argent et faire le plein de Cristal Sacrum (une bonne trentaine fera l'affaire). Une fois que vous serez paré, allez au nord-est de la carte pour trouver l'île de Daccat (077).

076

077

078


079

L'Île de Daccat

Fouillez les environs pour trouver un Cham. Ensuite, examinez la porte, et vous contrôlerez Vyse. Si vous avez acheté suffisamment de Cristal Sacrum, dirigez-vous à nouveau vers l'Île de Daccat, et examinez la porte. Sinon, combattez d'abord quelques monstres pour pouvoir acheter une dizaine de Cristal Sacrum avant d'aller plus loin. Vous dirigerez alors les deux groupes l'un après l'autre. Avec Aika et Fina, avancez et prenez à gauche à l'embranchement pour obtenir une Aile du Ciel. Revenez à l'embranchement, allez tout droit, et examinez le symbole lumineux (078). Avec Vyse, allez à droite à l'embranchement et vous combattrez Zivilyn Bane. Le combat devrait être très facile. Revenez sur vos pas, avancez jusqu'à la prochaine intersection et prenez le chemin de gauche. Actionnez l'interrupteur, et allez actionner le symbole lumineux. Avec Aika, avancez, allez à gauche à l'intersection et actionnez l'interrupteur (079). Revenez sur vos pas, allez à droite, et récupérez les deux Cristal Sacrulen. Revenez à l'intersection et examinez le symbole lumineux. Avec Vyse, avancez et prenez à gauche au croisement pour obtenir 2 001 gold. Revenez sur vos pas et montez sur la dalle au sol. Avec Aika, avancez et descendez les escaliers (080) pour obtenir deux Armure Amazone, puis revenez sur vos pas pour examiner le symbole lumineux. Avec Vyse, actionnez une fois l'interrupteur devant vous, montez les escaliers et récupérez les quatre Goutte Magique. Retournez actionner l'interrupteur deux fois (081), descendez les

080

081

escaliers pour ramasser une Armure de Daccat, et revenez en arrière pour actionner deux fois l'interrupteur puis examinez le symbole lumineux.
Avec Aika, avancez, prenez la Rosée Magique, et examinez le symbole lumineux. Avec Vyse, actionnez l'interrupteur deux fois, descendez les escaliers et marchez sur la dalle.
Avec Aika, avancez et prenez la Graine Vidal dans un coffre à droite. Trouvez aussi le Cham qui se cache non loin. De là, suivez le chemin qui va en bas à gauche pour trouver un coffre contenant une Baiedelune, puis remontez examiner le symbole lumineux au fond. Avec Vyse, avancez et prenez les deux Cristal Risan dans le coffre de gauche. Fouillez les environs pour trouver deux Boîte Electrum et une Baiedelune. Enfin, examinez le symbole lumineux près de la dalle en haut à droite (082).
Avec Aika, avancez et utilisez le symbole lumineux. Avec Vyse, avancez et utilisez l'interrupteur une fois (083). Descendez l'escalier derrière vous, et utilisez le symbole lumineux.
Avec Aika, descendez l'escalier qui est apparu à droite, actionnez l'interrupteur deux fois, prenez les escaliers et examinez le symbole lumineux. Avez Vyse, suivez les escaliers et examinez le symbole lumineux. Avec Aika, retournez actionner l'interrupteur trois fois, et examinez le symbole lumineux près de la dalle. Avec Vyse, examinez le symbole lumineux près de la dalle. Avec Aika, avancez dans le passage

qui s'est ouvert, sauvegardez en chemin, et examinez le symbole lumineux tout en bas. Avec Vyse, avancez dans le passage qui s'est ouvert, sauvegardez (084) en chemin, et utilisez le symbole lumineux au fond. Vous allez alors affronter deux boss. Heureusement, le groupe de Vyse et celui d'Aika se rejoindront (085), et vous aurez toutes les forces nécessaires pour mener ce combat. Concentrez-vous sur un boss, en utilisant l'élément le plus efficace (rouge pour Destra, violet pour Sinistra) (086). Soignez-vous en utilisant les C tal Sacrum, car les boss font gros dégâts. La Furie du Sab de Vyse devrait faire suffisa ment d'effet pour que Sinis et Destra ne résistent pas lor temps. Vous pourrez alors ac der au trésor de Daccat (08 Sortez en utilisant le passage s'est ouvert, et dirigez-vou Nasrad. Entrez dans la ville, vous verrez l'Armada Impéri passer à l'attaque. Ramirez vie dra vous voir, et vous menace Rendez-vous (088). Vous ser fait prisonnier.

a Grande orteresse

e fois que Gilder aura crocheté porte de la cellule, sortez et us rencontrerez des gardes. minez-les, sauvegardez, et ez utiliser l'ascenseur pour us rendre au "Bloc Prisonnier 0 2e étage". Suivez ensuite le uloir pour rejoindre la cellule Aika. Vous devrez alors affron- Vigoro (089). Ce combat est cile, il faut juste guérir Aika rsqu'elle est sous le charme de goto en utilisant un Cristal ria. Vous récupérerez après le mbat la Clé Pièce Canon.

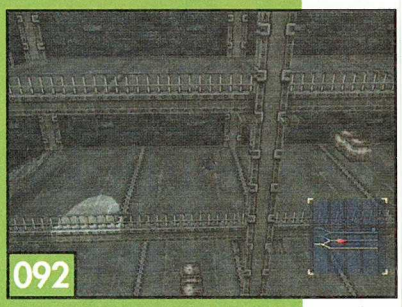
etournez à l'ascenseur. Allez au emier étage pour sauvegarder, is montez à "Pièce au Canon la Forteresse Batterie 28". ancez, grimpez les escaliers, et igez-vous à l'avant du canon. ancez dans le tunnel. Allez à oite (090), passez les escaliers, avancez. Utilisez le monte-arge pour grimper à l'étage. ancez, sauvegardez, et passez porte à côté. Avancez et entrez ns le grand couloir. Allez fronter les deux gardes du fond ous récupérerez la Clé du Port) (091), et entrez dans la salle qu'ils gardaient pour retrouver Fina. Équipez-la avec une armure, et retournez sauvegarder puis utilisez le monte-charge. Allez à droite et franchissez la porte pour entrer dans le port. Vous devez maintenant grimper les escaliers en évitant d'être repéré par les projecteurs (092), sinon vous devrez combattre des ennemis (voire un boss).

Au premier étage, vous trouverez une Baiedelune, et au quatrième, c'est Zivilyn Bane que vous devrez affronter. Quand vous en aurez fini, allez à droite du premier étage et passez la porte du fond. Sauvegardez, et préparez-vous à affronter un boss (093). Ce combat ressemble à celui mené contre le bourreau à Valua, car ses attaques peuvent tuer vos personnages en deux tours. Il est conseillé de laisser Fina et Aika en garde, et d'utiliser un Cristal Sacrum après chaque attaque spéciale du boss (Obus Explosif). Attaquez avec la Furie du Sabre de Vyse à chaque round, jusqu'à ce que le boss disparaisse. Ensuite, l'alarme se déclenchera. Une voix vous dira d'utiliser l'ascenseur voisin. Prenez le risque d'obéir. Vous rencontrerez alors Enrique, le prince de Valua. Il vous donnera l'accès à son bateau, le Delphinus, et demandera s'il peut se joindre à vous : acceptez. Après quelques dialogues, vous aurez le plaisir d'étrenner votre nouveau bateau dans un premier combat. Il est beaucoup plus résistant que le Little Jack (36 000 points de vie), donc inutile de perdre du temps à se soigner. Concentrez-vous (Esprit) pendant le premier round, puis utilisez le Canon Gigas (094), et le combat sera fini.

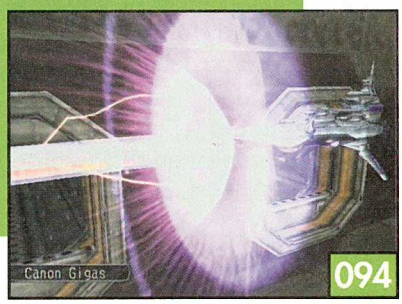
089

090

091

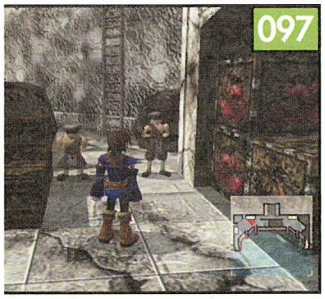

092

093



094

096

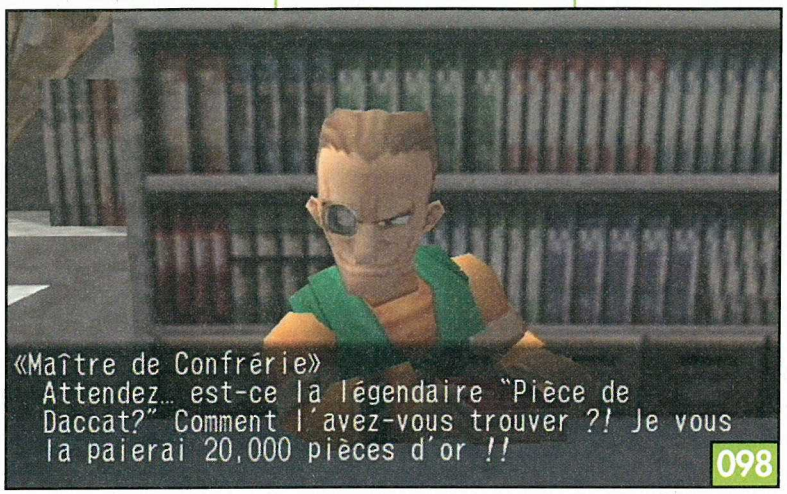

097

095

Le Delphinus

Après une petite discussion, vos amis vous proposeront de devenir le capitaine du Delphinus. Acceptez, puis vous pourrez visiter le Delphinus. Discutez avec Gilder, et examinez le panneau au sol, à gauche de la salle de commande (095). Vous retrouverez Marco (le garnement de Valua), qui deviendra votre premier membre d'équipage. Allez ensuite examiner le panneau de l'autre côté de la salle de commande pour obtenir une Baiedelune. Explorez un peu le vaisseau, et profitez-en pour récupérer le Cham qui se trouve sur le pont du bateau.

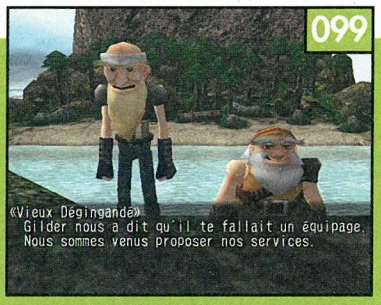
Retournez dans la salle de commande. Gilder vous quittera, mais Enrique rejoindra votre groupe. Vous pourrez alors diriger le Delphinus. Sauvegardez, et allez à l'Île des Marins. Vous pourrez recruter trois nouveaux membres d'équipage. D'abord Polly, la barmaid. Ensuite Lawrence, qui est adossé contre le mur de la guilde (096). Il faut lui donner 10 000 gold pour qu'il vous rejoigne (si vous êtes un peu juste, allez disputer quelques combats pour récupérer la somme). Enfin Pinta, qui vous attend dans la boutique de l'armurier. Profitez de votre passage dans la ville pour faire le plein d'objets et d'équipements (n'achetez pas de pièces pour le bateau), et allez aussi en haut du phare pour trouver un Cham. Retournez au bateau, et dirigez-vous vers Nasrad. Allez dans la tour en haut à gauche du port (il faut grimper une échelle) pour recruter Khazim (097). Entrez dans la ville (ou plutôt ce qui en reste). Allez en haut à gauche pour discuter avec Osman qui vous rejoindra. Profitez-en pour fouiller près de la fontaine au milieu de Nasrad pour trouver un Cham, et ren-



dez-vous à la Guilde pour vendre la pièce de Daccat pour la coquette somme de 20 000 gold (elle est dans le bâtiment en bas à gauche, au premier étage) (098). Allez ensuite acheter des pièces pour le bateau (la boutique est au rez-de-chaussée). Ensuite, retournez au bateau, et rendez-vous à l'Île Croissant (au nord).

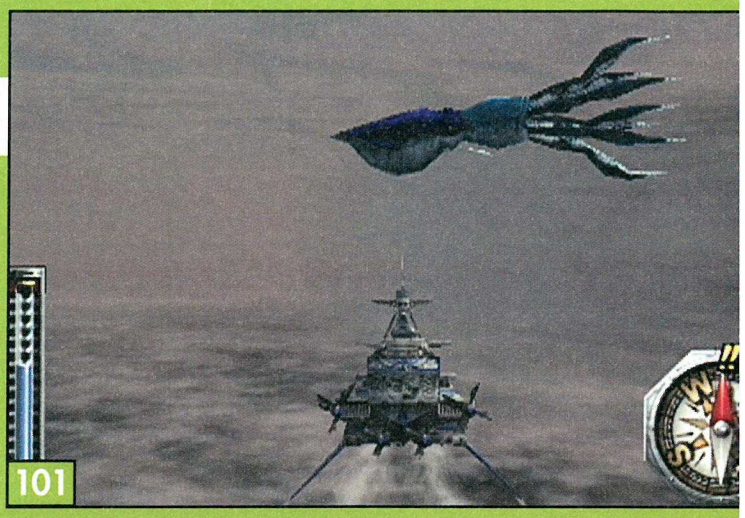
L'île Croissant

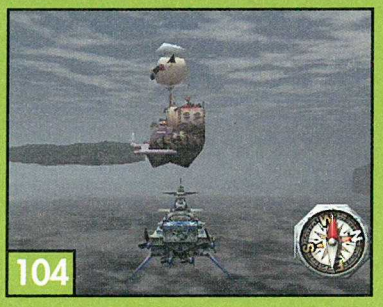
Lorsque vous arriverez, vous serez accueilli par deux vieillards (Brabham et Izmael) (099) qui vous proposeront leurs services en échange de 100 000 gold... Comme vous avez absolument besoin d'eux, vous devez débourser cette somme. Si, par malheur, vous êtes à sec, une seule solution : faire des dizaines de combats pour obtenir des sous. Après avoir engagé ces deux nouveaux membres d'équipage, Aika et Fina vous présenteront leurs drapeaux. N'ayez pas peur, vous pouvez choisir celui que vous voudrez sans que cela ait de conséquences néfastes sur la suite, et vous pourrez en changer plus tard. Au cours de la nuit, Fina vous en apprendra plus sur Ramirez. Dans la discussion, essayez de lui remonter le moral (100). Au petit matin, Enrique vous parlera de votre prochaine destination : Esperanza, qui se situe au sud de Nasrad. Une fois que vous pourrez diriger le bateau, allez chercher les trésors 26 à 35. Pour vous simplifier la tâche, voici l'itinéraire qu'il faut suivre. Allez d'abord chercher le trésor n°35. Ensuite, fouillez un peu les cieux autour

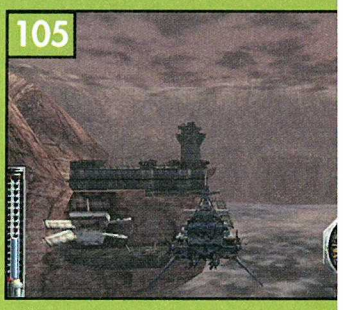


de vous pour trouver un calmar géant (101) qu'il faudra affronter avec le Delphinus. Ce combat est très simple, car le monstre ne fait qu'environ 2 500 points de dégâts par round. Pendant le combat, choisissez de foncer sur l'ennemi pour mettre toutes les chances de votre côté. Une fois ce monstre abattu, allez à la recherche des trésors 28, 26, 29, 27, 34, 30, 32.

Au-dessus de l'étendue de glace, vous trouverez un étrange monstre (102). Foncez sur lui pour déclencher un combat avec le Delphinus. Il fait un tout peu plus mal que le calmar, mais il est beaucoup moins résistant aux







attaques du Canon Gigas. Lorsque vous aurez un choix à faire, décidez de l'attaquer par derrière. Ensuite, allez chercher les trésors 31 et 33. Après, rendez-vous à Horteka. Commencez par vous rendre sur l'épave du bateau pour parler à Hans (103). Ce dernier vous promettra de rejoindre votre équipage lorsqu'il en aura fini avec les réparations. Ensuite, allez près de la hutte du chef, et montez les échelles qui se trouvent à gauche. Parlez à l'homme en haut (Tikatika). Ce dernier vous rejoindra si vous avez trouvé le trésor n°18. Enfin, allez à l'auberge et parlez à la femme qui se trouve au rez-de-chaussée. Si vous aviez trouvé le ballon dans le phare de Maramba, elle vous rejoindra. Sortez, et allez au nord-est pour rejoindre les coordonnées (4,8). Vous trouverez un étrange ballon flottant. Entrez dedans (104). Discutez avec l'homme assis à la table

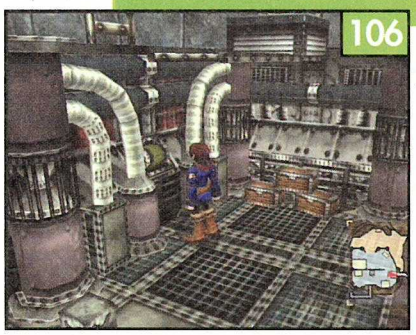
en haut à gauche. C'est Domin go, le chasseur de trésors. I vous rejoindra si vous ave découvert au moins 30 trésor (ce qui devrait être le cas si vou avez suivi à la lettre cette solu ce). Fouillez la salle pour trou ver un Cham, puis sortez, et ren dez-vous à l'Île des Pirates Discutez avec les trois enfants e le chien qui jouent sur la plac du village pour récupérer Pow Enfin, allez à Maramba pou vendre toutes vos découverte à la confrérie.

Après cet interlude, il est gran temps d'avancer dans le scé nario. Allez au sud de Maramba et dès que vous arriverez au niveau de l'océan Sud, allez l'est en longeant les montagnes Traversez le mur de nuages, e vous trouverez Esperanza no loin (105). Avant d'y entrer, assu rez-vous qu'au moins un de vo personnages a appris la magi bleue Quika, et un autre, l magie rouge Increm.

Aide de jeu

ɔeranza

ez la passerelle à droite qui e au centre-ville. Descendez ıelle et trouvez le Cham qui ouve en bas. Passez la porte, ıcez, et vous arriverez devant offre contenant 2 248 gold. ɜnez sur vos pas, grimpez l'é- le, et entrez dans le bâti- t juste à droite. Actionnez errupteur vert (106) et grim- à l'échelle qui est apparue. ɜz les trois Uniforme Valuan s le coffre. Sortez du bâti- t, suivez le passage qui monte pour trouver tout au fond de la ville un marchand. Faites le plein d'équipement et d'objets.
Dirigez-vous ensuite vers l'auberge (le plus grand bâtiment de la ville), et parlez avec le marin qui se repose au fond (107). Après quelques dialogues, Fina viendra vous chercher : l'Armada arrive ! Allez au port et discutez avec Enrique.
Au petit matin, retournez sur le port, sauvegardez, et montez dans votre bateau. Vous devrez alors affronter les troupes de l'Amiral Gregorio.


106

107

108

109

110

111

112

Armada

premier combat est assez nple. Utilisez Esprit et soi- ez-vous à la fin du premier und, puis utilisez le Canon gas au second round, et c'est i. Le second combat est un u plus serré. Commencez par liser Esprit trois fois (108), is soignez-vous. Ensuite, uti- ez Esprit deux fois et utilisez s deux dernières actions pour ıcer des torpilles ou utiliser s canons secondaires, en les sant attaquer au début du ɔisième round. Vous aurez ɔrs un choix ; prenez la pre- ère réponse, et utilisez le non Gigas, puis protégez- us/soignez-vous.

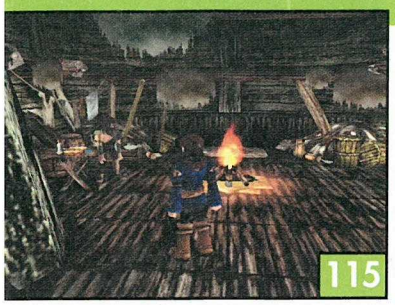
Au round suivant, utilisez Esprit et soignez-vous. Vous aurez un second choix : prenez encore la première option, et utilisez le Canon Gigas pour en finir.
Le troisième combat est plus difficile, mais il existe une tactique qui vous permettra de gagner sans problèmes. Commencez par jouer défensivement : utilisez Esprit quatre fois, puis utilisez Esprit trois fois et soignez-vous avec un Kit de Luxe. Au troisième round, lancez la magie Quika comme première action (j'espère que l'un de vos personnages l'a apprise, sinon utilisez de la Graisse de Vitesse) ; optionnellement, vous pouvez lancer la magie Increm pour booster vos caractéristiques, et soignez-vous, si besoin est (109). Normalement, l'attaque ennemie (Èperon) échouera (110). Vous pourrez alors utiliser le Canon Gigas. Utilisez-le à la fin de ce round, et profitez d'avoir fait le plein d'ES pour lancer toutes vos attaques (combinez ces attaques avec celles d'un autre canon – si vous avez le canon torsadé, faites-le attaquer pendant tout le round) (111). La suite du combat sera toujours la même : gagnez des points d'ES et soignez-vous pendant deux rounds, lancez Quika et Increm au troisième pour pouvoir utiliser toute votre force de frappe au quatrième round. Une fois l'Armada en déroute, vous gagnerez du nouvel équipement pour le Delphinus. Retournez à Esperanza pour dormir à l'auberge, faites le plein d'objets, puis rejoignez le Delphinus. Allez au sud, près de l'endroit où vous aviez trouvé le trésor n°34 (en bas à droite de la carte), et entrez dans le Vortex (112).

113

114

Le Récif Noir

Cet endroit est, en fait, un donjon dans lequel vous vous déplacez avec le Delphinus. Commencez par utiliser le point de sauvegarde devant vous, puis avancez dans le tunnel qui est juste en dessous. Vous arriverez dans une salle remplie de végétation (113). Montez votre altitude, et examinez le bateau échoué sur l'île à droite (ce bateau est l'équivalent d'un coffre) (114). Examinez-le pour ramasser une Armure de Mousse pour Fina. Fouillez maintenant le sol de cette salle pour obtenir une


115

116

117

Graine Magus. Repérez le couloir qui se situe dans le mur de gauche, et traversez-le. Montez votre altitude, et fouillez le bateau pour ramasser un Sabre Rêve. Allez ensuite tout en bas de la salle, et traversez le tunnel dans le mur de nuages. Vous déboucherez dans une salle remplie de Pierres de Lune. Vous découvrirez une Pierre Noire (trésor n°36). Si vous en avez le courage, retournez à Maramba (eh oui!) pour vendre votre découverte au prix maximal.
Faites demi-tour, et entrez dans le couloir le plus à droite. Vous arriverez dans une seconde salle avec de la végétation. Descendez tout en bas à gauche pour fouiller le bateau et obtenir trois Cristal Sacrum. Reprenez de la hauteur et regardez à droite pour trouver un second bateau. Examinez-le et vous entrerez dedans. Parlez à l'homme en haillons (115), qui vous rejoindra si Polly est dans votre équipage. Fouillez le coffre à gauche de la pièce pour obtenir une Baiedelune, puis sortez. Allez tout en haut de la salle, et examinez le bateau échoué pour ramasser 2 731 gold. Retournez dans la salle où vous aviez trouvé la Pierre Noire. Entrez dans le couloir qui est en bas, à droite de celui qui clignote en rouge (116). Vous arriverez dans une troisième pièce avec de la végétation. Allez tout en haut, et dirigez-vous vers la droite pour trouver un bateau contenant une Baiedelune.
Faites demi-tour, descendez un peu, et avancez pour trouver, de l'autre côté de la salle, un second bateau renfermant une Aura de Bravoure. Repérez la colonne de lumière au centre de la pièce (117), entrez-y, et allez tout en haut. Fouillez le bateau duquel sort de la lumière, qui se trouve à côté du tunnel, pour affronter Zivilyn Bane, puis avancez en traversant le tunnel. Sauvegardez, et avancez pour affronter le boss de ce donjon : un poisson gé (118). Ses attaques sont assez bles, donc n'ayez pas peur. Augmentez vos ES avec Esp soignez-vous de temps à autre utilisez le Canon Gigas dès c c'est possible. N'hésitez pa attaquer tout le temps et à cur ler vos attaques pour le met en déroute rapidement. De pl restez toujours près du mor re, si vous voulez le toucher. U fois ce gros poisson éliminé, s vegardez, et avancez dans le c loir qui était gardé. Approch vous de la lumière blanche, appuyez sur A pour sortir du Re Noir. Dirigez-vous au nord, t versez le mur de nuages, et co nuez votre progression.

Les Tenkou

Vous serez alors attaqué. Le premier combat sera un combat de vaisseaux. Il n'y a pas de stratégie exacte pour le premier combat. Lorsque l'ennemi s'éloigne, n'utilisez que des torpilles (119). Utilisez la magie mauve Sylenis si vous l'avez, elle empêchera l'ennemi de lancer des sorts. Si vous pouvez utiliser le Canon Gigas, n'hésitez-pas ! Après ce combat, vous vous ferez aborder. Allez sur le pont, et choisissez de combattre les ennemis (120). Ils ne sont pas très redoutables. Il suffit de se concentrer sur l'un des boss, et de se soigner avec des Cristal Sacres ou Cristal Sacrum au moindre signe de faiblesse. Les combats terminés, continuez à l'est pour découvrir Yafutoma (trésor n°37), et rejoignez la ville en entrant dans la brêche qui se trouve sur le mur ouest.

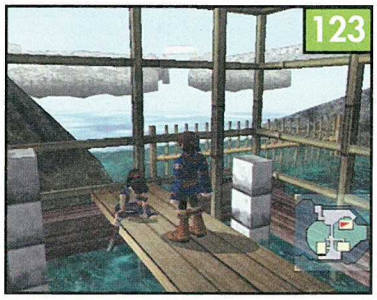
119

121

Yafutoma

Vous serez accueilli par le roi Mikado. Il vous apprendra que le Cristal de Lune Bleu se trouve sur le Mont Kazai. Lorsque la discussion sera finie, avancez pour trouver un ascenseur (121).

122


123

Une fois en bas, allez à l'est de la ville pour trouver un Cham. Avancez, et vous trouverez les boutiques qui vendent armes et équipement. Faites le plein (achetez surtout une Épée Suiran), et fouillez au passage la porte en haut à gauche de la boutique d'objets pour trouver 3 000 gold. Allez à l'ouest de la ville, et utilisez le rafiot pour naviguer sur l'eau. Amenez-le au quai est de la ville, et retournez à l'ouest de la ville à pied. Actionnez l'interrupteur à droite du pont (122), et retournez sur le rafiot. Allez dans le passage que vous ver de débloquer, et récupérez Baiedelune. Ensuite, remont sur le rafiot et allez au sud- de la ville pour descendre la c cade. Descendez du rafiot sur petit pont, et allez discuter av la femme qui construit une m son (123). Répondez par la p mière option, et elle rejoinc votre équipage. Montez les es liers en haut à droite, et utilis l'ascenseur. Montez dans le rafi descendez la cascade, et entr dans la maison sur pilotis au no ouest de la ville. Discutez av

Aide de jeu

rveuse qui vous rejoindra. nez sur la terre ferme (allez ù vous aviez pris votre pre- rafiot), et allez au sud-ouest descendre les escaliers. ez dans la maison à l'est, achetez de l'équipement pour votre bateau si vous en avez les moyens, et discutez avec le marchand pour aller au Mont Kazai (124). Vous recevrez un Scaphandre au passage.

124

125

ont Kazai

uvegardez, et entrez dans le can. Utilisez la corde pour scendre et avancez (Vyse met- le scaphandre, en chemin). us déboucherez dans une nde salle avec plusieurs che- ns (le pilier central). Actionnez terrupteur bleu qui est devant us, et allez dans le couloir est. Vous arriverez dans une le avec huit bassins (125). ancez, et entrez dans le uxième bassin sur votre gau- . Suivez le chemin pour arri- devant un interrupteur à ionner. Revenez un peu en ière, tombez au niveau du , et sortez de la salle pour ourner dans la salle aux huit ssins. De là, revenez dans le er central. Prenez le couloir . Vous déboucherez dans une nde salle. Allez tout de suite roite et suivez le chemin qui scend (126).

Empruntez le chemin qui monte au centre de la salle, et actionnez l'interrupteur. Revenez sur vos pas, et traversez le pont qui est apparu pour aller actionner un interrupteur. Retournez dans le pilier central, et engouffrez-vous dans le couloir au sud. Avancez et, à l'embranchement, prenez à droite. Vous arriverez dans une salle avec de l'eau. Allez sous l'eau, et entrez dans le passage à l'ouest (127). Prenez le chemin de gauche à l'embranchement, et vous trouverez, au bout, un interrupteur à actionner. Retournez sous l'eau, et prenez le passage à l'est, et vous trouverez un coffre gardé par Zivilyn Bane. Maintenant, retournez sur vos pas pour revenir dans le pilier central (qui est maintenant rempli d'eau), et descendez la rampe devant vous. Avancez, et allez tout droit à l'embranchement pour trouver une Baiedelune.

128

129

Revenez à l'embranchement et allez au sud. Trouvez le Cham qui se trouve au début du couloir, et avancez. Vous arriverez dans une salle avec deux robots (128). Vu qu'ils ont peu de points de vie, ce combat devrait être réglé en deux rounds. Avancez, et actionnez l'interrupteur devant vous pour descendre. Acionnez le second interrupteur en face de vous, et vous remonterez dans une vouvelle salle. Faites le tour de la salle sans actionner l'interrupteur qui s'y trouve. Vous arriverez dans une autre salle avec un interrupteur. Actionnez-le, avancez et passez la porte du fond. Montez sur la plate-forme, et une fois en bas, avancez pour trouver un point de sauvegarde. Sauvegardez, soignez-vous au besoin, et montez sur la plate-forme devant vous. Traversez le pont en pierre pour combattre le boss de ce donjon (129). Il est très difficile à battre, car il se protège de quasiment toutes vos attaques avec sa magie Peau d'Acier (130). De plus, s'il attaque un de vos personnages, il le pétrifiera. Vous pouvez soit vous acharner sur lui à coups de Furie du Sabre ou de Colère du Pirate, soit attendre que la barre d'ES soit pleine et utiliser l'attaque Capitaine de Vyse (choisir la magie Prophecy) (131). Une fois le combat fini, passez la porte devant vous pour obtenir le Cristal de Lune Bleu. Vous vous retrouverez alors à l'entrée du donjon. Sauvegardez, et discutez avec l'homme qui vous attend pour retourner à Yafutoma.

126

127

130

131

CD1

Yafutoma

Allez faire des courses si vous avez besoin d'objets (faites surtout le plein de Kit de Luxe, il vous en faut une bonne quinzaine), puis dirigez-vous vers le palais pour parler au roi Mikado. Après quelques dialogues, et une nuit de repos, vous apprendrez que l'Armada est arrivée à Yafutoma. Allez sur les quais pour trouver Belleza, et discutez avec elle. Lorsqu'elle partira, choisissez la deuxième option (132). Vous vous retrouverez alors dans vos quartiers. La princesse Moegi viendra vous voir. Choisissez de courir vous cacher (la seconde option).
La princesse ouvrira alors un passage secret. Entrez dedans, prenez à droite à l'intersection pour obtenir quatre Cristal Sacrulen, puis suivez l'autre chemin pour vous échapper de Yafutoma, et rejoindre l'Île d'Exile.

Sauver Yafutoma

Avancez et sauvegardez en chemin. Surveillez votre VM, car un Cham se trouve sur le chemin. Vous arriverez dans un temple où vous rencontrerez d'abord Jao et Mao, les Tenkou qui vous avaient attaqué. Daigo apparaîtra alors. Après quelques dialogues, il vous demandera de l'aider à combattre l'Armada : acceptez (133), puis retournez à votre bateau (sauvegardez avant de partir). Vous vous retrouverez alors sur le Delphinus. Éliminez les gardes qui vous attaquent pour reprendre le contrôle de votre navire. Frayez-vous un chemin jusqu'à la salle des commande, où vous devrez affronter un boss.

Concentrez-vous sur les trois gardes avant d'attaquer Muraji, et le combat devrait être sans grande difficulté. Après, vous aurez l'honneur d'affronter Vigoro dans un combat de vaisseaux. Ce combat peut vite tourner court, car Vigoro utilise très souvent son Canon Draco qui occasionne plus de 10 000 points de dégâts (134). Soignez-vous, protégez-vous, et utilisez le Canon Gigas quand vous le pouvez. Le plus simple est d'utiliser trois fois Esprit, de se soigner au premier round, puis d'utiliser Pinta, d'envoyer des torpilles, et d'attaquer avec le Canon Gigas, pour enfin vous soigner au second round. Enfin, au troisième round, envoyez deux torpilles, tirez avec le Canon Gigas, et soignez-vous en fin de round. Il ne vous reste plus qu'à achever Vigoro (utilisez le Canon Gigas dès le début du round) pour gagner.

Après cette victoire, Bluheim (le Giga Bleu) se réveillera et attaquera l'Armada (135)... Et vous devrez l'affronter. Heureusement, il n'est pas si fort que ça, mais il a beaucoup de points de vie. Au premier round, utilisez Esprit trois fois pour remonter vos points d'ES, et soignez-vous à la fin. Faites la même chose au deuxième round. Vous pourrez alors utiliser le Canon Gigas (en troisième action). Combinez-le avec des torpilles, et protégez-vous à la fin du round. Vous pourrez alors utiliser à nouveau le Canon Gigas pour les deux rounds suivants. Soignez-vous deux fois, utilisez le Canon Gigas, et lancez la commande Focus à la fin du round (136).

Ensuite commencez par vous soigner, utilisez le canon Gigas comme troisième action, combinez-le avec une torpille, et protégez-vous en fin de round. Pendant les trois rounds suivants, vous ne pourrez pas utiliser le Canon Gigas. Profitez-en pour augmenter votre barre d'ES, balancez des torpilles, et soigne vous de temps à autre. Les roun d'après auront un air de déjà-v car ce sont les mêmes que l rounds trois, quatre et cin Répétez donc la stratégie qu nous vous avons décrite, Bluheim sera de l'histoi ancienne. Le roi Mikado vo remerciera, et vous récupérer alors le Cristal de Lune Ble Daigo vous donnera le Livre d Polarités qui vous livrera l connaissances nécessaires po naviguer au-dessus des nuag (137). Enfin, Moegi rejoind votre équipage. Avant de part faites le plein d'objets, puis rejo gnez le Delphinus qui vo attend au port. Enrique vous pr posera de retourner à l'î Croissant pour étudier le Livre d Polarités. Lorsque vous deve choisir le chemin du retour, séle tionnez la seconde réponse (138 Et voilà, le premier CD est fini

Aide de jeu

e Croissant

; vous retrouvez à bord du ›hinus, devant Yafutoma. mencez par chercher les tré- 41 et 40. Ensuite, allez au du Mont Kazai, trouvez l'Île yu-kan (elle est aux coor- nées 14,2), allez-y, et parlez u-kan. Pour que ce dernier igne à vous, il vous faut pos- r, au minimum, le titre Vyse éros. Sortez, et partez à la erche des trésors 44 et 45. gez-vous ensuite au sud de ıtoma pour trouver les tré- 43, 38, 39 et 42. De là, longez ur de récifs en direction du l pour y trouver une ouverture (139). Passez par elle, et vous serez à Ixa'Taka. Allez à Horteka et rendez visite à Hans (le garçon dans le bateau échoué), pour qu'il se joigne à votre équipage. Retournez au Delphinus, et rendez-vous à Esperanza. Parlez à Don qui végète dans la taverne, et il se joindra à vous. Ensuite, allez faire un tour à Maramba et vendez vos découvertes à la guilde. Rendez visite à la diseuse de bonne aventure dans la seconde partie de la ville pour en faire votre alliée (140).

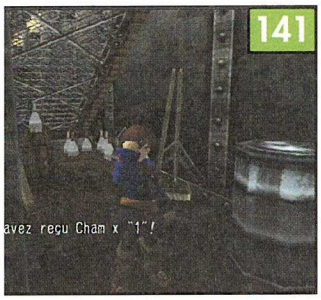
Sortez, et dirigez-vous vers l'Île Croissant. Vous découvrirez alors le trésor n° 46 (la Terre est ronde). Répondez ce que vous voulez à la question d'Aika (bien que la première réponse soit la plus logique), et vous atterrirez.

Votre QG aura bien changé. Vyse remettra à Brabham le Livre des Polarités. Brabham et Izmael rejoindront alors votre équipage. Fouillez derrière le bâtiment de droite, sous les escaliers, pour trouver un Cham (141). Allez parler à la fille en rouge près du point de sauvegarde, Belle, et elle rejoindra votre équipage. Montez les escaliers, et sortez par la grotte de gauche vous rejoindre votre village. Par l'ascenseur à gauche, vous atteindrez la salle de réunion (142). Après quelques dialogues, votre prochaine destination sera établie : le Pays des Glaces.

Au petit matin, retournez dans la salle de réunion et parlez à Domingo. Si vous avez plus de 40 découvertes (normalement, vous devriez en avoir 47), il vous remettra des objets (143). Sortez, rejoignez le Delphinus, et dirigez-vous au sud.

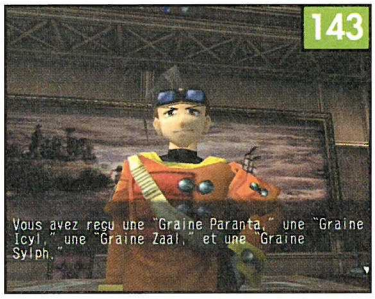
139

140



141

142



143

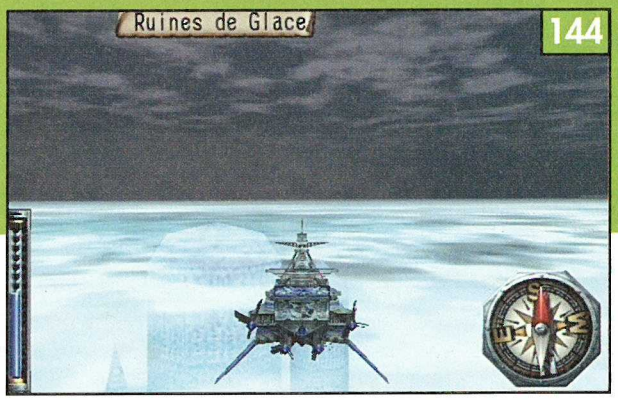
s Ruines de Glace

tes un détour à Nasrad pour ndre vos découvertes, et véri- z que vous avez quelques stal Sacrum et Cristal Riselem. rtez, et allez tout au sud de la te (là où vous aviez trouvé les sors 30, 31 et 32).

aminez la glace pour trouver Ruines de Glace (144), et ent- dedans. Commencez par nasser le Cham qui se trouve ns le coin, puis avancez. prochez-vous de la pierre au centre de la salle, et examinez-la. Le Gardien de la Pierre vous posera alors une question (145). Répondez en choisissant le deuxième choix, puis franchissez la porte qui s'est ouverte.

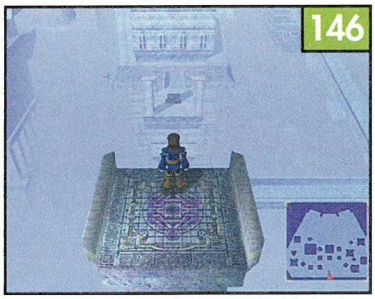
Avancez, et examinez la seconde pierre. Une seconde question vous sera posée. Prenez la première option. Avancez, et vous trouverez une dernière pierre. Cette fois-ci, sélectionnez la seconde réponse. Prenez le nouveau passage pour rejoindre un nouveau lieu.

145



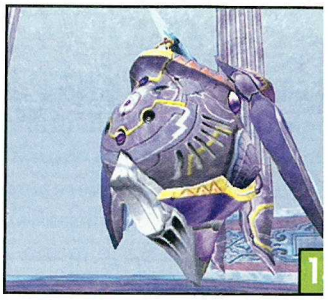
144

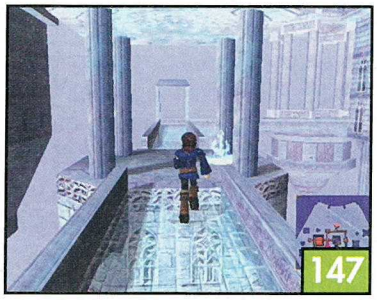
Glacia


146

Montez sur la plate-forme devant vous (146) et suivez le chemin jusqu'à un embranchement. Allez à gauche, et avancez pour trouver un Fendeur de Glace. Revenez à l'embranchement, et allez à droite. Prenez le chemin qui descend (au fond à gauche), et une fois en bas, à l'intersection, allez à gauche, pour trouver un coffre gardé par Zivilyn Bane.

Revenez à l'intersection, et continuez à descendre. Montez sur la plate-forme qui vous attend au bout. Une fois en haut, allez tout droit à l'embranchement pour obtenir une Épée de Glace. Revenez sur vos pas, et allez au sud pour trouver un Cham. Faites demi-tour et suivez le chemin au nord pour atteindre un point de sauvegarde (147). Utilisez-le, soignez-vous, et avancez pour atteindre un boss (148). Ce dernier est relativement difficile, car il peut tuer un personnage en un coup, ou infliger plus de 1 000 points de dégâts à toute l'équipe. De plus, il rend vos héros fous à chaque attaque... Utilisez régulièrement des Cristal Sacrum et des Cristal Curia, et si l'un de vos personnages rend l'âme, lancez un Crisal Riselem. Pour détruire ce boss, vous pouvez utiliser vos attaques spéciales, ou attendre que la barre d'ES soit pleine pour lancer la super-attaque Voleur Bleu de Vyse. Après ce combat, avancez pour trouver une grande porte. Allez à droite pour ramasser une Baiedelune, puis ouvrez la porte. Vous retrouverez Drachma (149), et vous récupérerez le Cristal de Lune Mauve. Après quelques discussions, Drachma partira. Rejoignez alors l'Île Croissant. Brabham vous annoncera qu'il a construit un nouveau moteur qui permettra au Delphinus de voguer au-dessous des nuages les plus bas, et au-dessus des nuages les plus hauts. Allez dans la salle de réunion, et le groupe conviendra de votre prochaine destination : la Bouche de Tartas. Au petit matin, retournez au Delphinus.





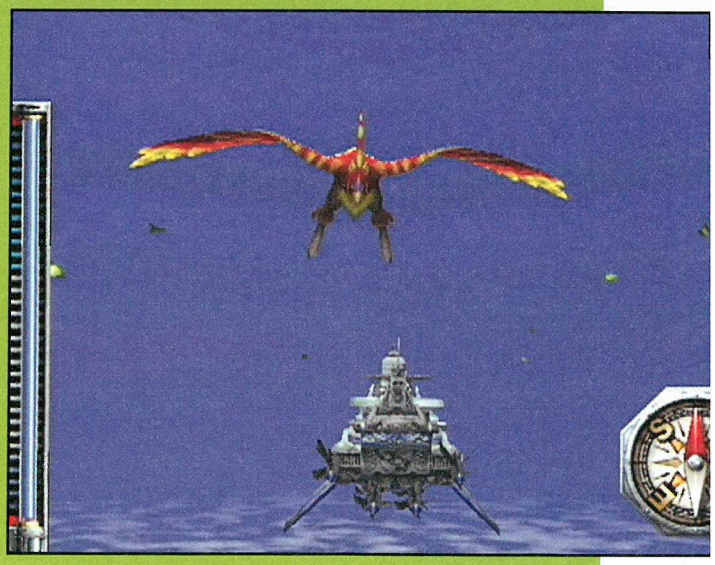
Chasse aux trésors

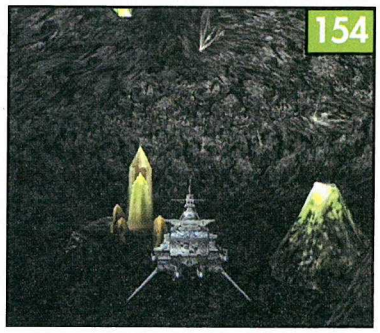
Maintenant que le Delphinus a été modifié, vous pouvez vous déplacer dans la totalité du monde de Skies of Arcadia, et vous pouvez donc récupérer tous les trésors restants. De plus, lorsque vous voyagez au-dessus ou en-dessous des nuages, vous ne rencontrerez aucun monstre, ce qui facilitera vos déplacements.

Allez donc chercher les trésors 55, 56, 64. Si vous avez appris la magie Riselem, rendez-vous aux coordonnées 7/8,11/12, en restant au-dessus des nuages (si vous ne l'avez pas, vous pourrez revenir plus tard).

Vous verrez une grosse île (150), l'Île d'Ilchymis. Entrez dans l'île, et discutez avec l'homme. Proposez-lui de rejoindre votre équipe. Ensuite sortez, et entrez à nouveau. Demandez-lui une seconde fois de rejoindre votre équipe, et alors il se joindra à vous. Sortez, continuez votre quête, ramassez les trésors 58, 59, 57, 54, 62, 61, 51 et 49. Faites une petite pause, et allez à l'Île du Croissant. Dirigez-vous vers la salle de réunion, et discutez avec Domingo qui vous donnera un objet sympathique (151). Il est temps de récupérer les derniers trésors du jeu.

Sortez, et allez chercher les trésors 48, 50, 60, 63, 53, 52. Pas loin du trésor n° 52, vous devriez voir, dans le ciel, un énorme oiseau (152). Approchez-vous de lui pour le combattre en bateau. Ses attaques sont faibles, et il devrait capituler en trois rounds. Il ne vous reste plus qu'à retourner à l'Île Croissant pour obtenir un dernier cadeau de la part de Domingo, et vous pouvez continuer votre aventure.





La Bouche de Tartas

Allez sous le continent de l'Empire Valuan, au niveau du trésor n°54, et dirigez-vous au nord-ouest. Vous trouverez l'entrée de la Bouche de Tartas après quelques instants (153). Ce donjon est, comme le Récif Noir, un endroit où vous évoluez en bateau. Utilisez le point de sauvegarde devant vous et avanc Vous arriverez dans une gran salle. Si vous voulez une Grai Dexus, allez dans le cul-de-sa droite et fouillez le sommet grand cristal jaune pour trou une Graine Dexus (154). Suiv le chemin au fond à gauch vous déboucherez dans une au grande salle. Si vous avez bes d'une Baiedelune, allez au bc

ınnel au fond à gauche et ıinez le sommet du grand ıl jaune. Suivez le chemin ·oite, et vous trouverez un : de sauvegarde (utilisez-le). ɜz dans le passage jaune à de vous, et allez tout en de salle pour rencontrer le Jaune (155). Ce combat n'est ifficile. Durant les deux pre- s rounds, faites trois fois t, puis soignez-vous. Quand en aurez le choix, attaquez ıemi par-dessus (première ɔn). Au troisième round, lan- ncrem, Quika, faites Focus, soignez-vous. Au quatriè- ɔund, utilisez le canon Gigas, remettez un peu d'Esprit en début de round, puis lancez deux torpilles pour qu'ils attaquent en même temps que le Canon Gigas (en fin de round) (156). Le round suivant, utilisez le Canon Gigas, lancez les sorts Increm et Quika, et soignez-vous (157). Vous aurez un second choix : décidez d'attendre (deuxième réponse). Vous pourrez alors utiliser le Canon Gigas pour les deux rounds suivants. Combinez-le avec des torpilles, et le Giga Jaune sera réduit en miettes. Vous gagnerez un Sabre Tonnerre, mais, surtout, vous récupérerez le Cristal de la Lune Jaune. Allez à Nasrad si vous avez besoin de faire le plein d'objets, puis retournez à l'Île du Croissant, et vous retrouverez Gilder. Au petit matin, rejoignez le Delphinus, et Gilder vous apprendra que l'Armada construit une base sur l'île souterraine de Dangral. Ce sera votre prochaine destination

155

156

157

159

160

L'Île de Dangral

Sauvegardez, et descendez l'échelle. Avancez, passez une autre échelle, et vous arriverez dans un couloir. Avancez (sur votre gauche vous remarquerez un ventilateur géant bloquant un couloir). Lorsque vous arriverez à une intersection, allez tout droit et examinez le mur du fond. Revenez à l'intersection, allez à droite. Entrez dans la salle en face de vous, et actionnez l'interrupteur qui s'y trouve (158). Retournez maintenant dans le couloir qui était bloqué par le ventilateur, et traversez-le. Descendez à l'échelle, et avancez pour vous retrouver dans un grand couloir. Ouvrez la porte en face à droite, et vous serez dans un couloir avec plusieurs séries de portes. À la première série, ouvrez la porte de droite pour obtenir une Epée Impériale. À la seconde série, fouillez les deux salles pour ramasser deux Cristal Sacrum et une Baiedelune. Enfin, à la troisième série de portes, ouvrez la porte de gauche pour gagner 4000 gold. Revenez dans le grand couloir, et passez la porte en face de vous (159). Avancez toujours tout droit, en ouvrant les portes sur votre chemin, pour arriver dans une salle contenant les Schémas du Navire (160). Maintenant, rebroussez chemin pour retourner au Delphinus. En chemin, vous croiserez Galcian ; vous pourrez vous échapper pour retourner sur l'île du Croissant

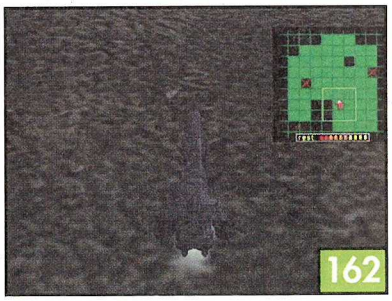
e du Croissant

le quai, à droite, discutez Brabham, et donnez-lui les mas du Navire (161). En dix ;, Brabham modifiera le Del- us de manière à ce qu'il puis- : déplacer dans les profon- s. Lorsque les travaux seront , retournez voir Brabham et : chercher le Vortex qui se ve sous les nuages, près de du Temple.

161

Le Vortex

Voici un passage original du jeu. Vous devez trouver les trois objets cachés au fond du Vortex, en utilisant le bouton B pour utiliser le sonar et le bouton A pour descendre la grue. Pour trouver ces objets facilement, regardez la photo 162. Commencez par fouiller les deux cases cochées par un X pour obtenir deux morceaux de Velorium, puis allez sur la case avec une flèche pour remonter le bateau de Fina (si vous creusez sur une autre case, vous devrez affronter un petit monstre). Ensuite, De Loco vous


162

attaquera (163). Son bateau a très peu de points de vie, et quelques tirs l'enverront ad patres. Par contre, comme vous n'avez aucune visibilité, vous manquerez souvent vos attaques. Ce combat se déroule en deux parties. Au début, soignez-vous pendant les rounds impairs, et utilisez la commande Focus. Pendant les rounds pairs, utilisez votre première action pour vous remettre des points d'Esprit, puis attaquez deux fois, et soignez-vous en fin de round.
De Loco lancera alors un grappin qui attrapera le Delphinus. Utilisez alors la tactique suivante : pendant les rounds impairs, soignez-vous et utilisez la commande Focus. Pendant les rounds pairs, lancez la magie rouge Inc-

rem en début de round, puis combinez vos attaques (164).
Une fois le combat fini, soignez le Delphinus et rendez-vous à l'Île des Marins.

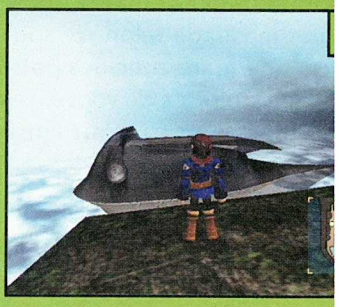
L'Île des Marins

Vous rencontrerez alors une vieille connaissance, le pirate noir Baltor, à bord du Barbenoire II. Ce combat est si facile que ça en devient ridicule : utilisez trois fois la commande Focus, puis soignez-vous au premier round, combinez vos attaques pendant les deux rounds suivants, et Baltor sera de l'histoire ancienne.
Une fois à l'Île des Marins, Enrique vous quittera. Souhaitez-lui bonne chance (deuxième choix) (165), puis

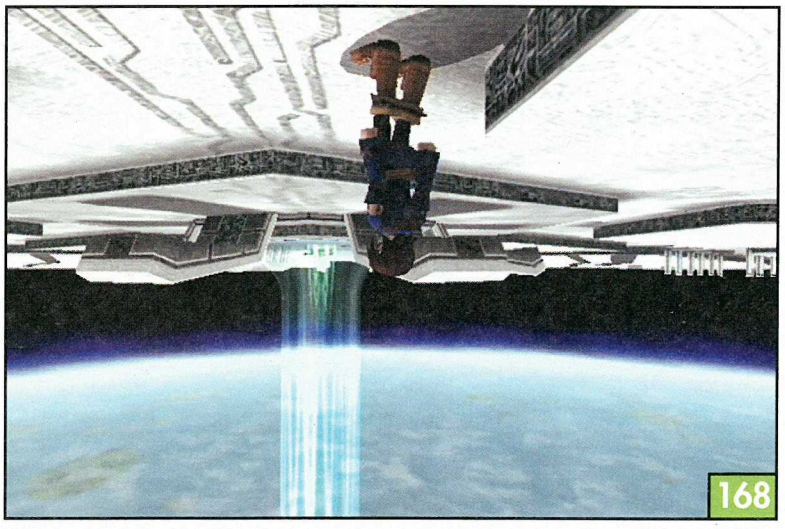
allez acheter de nouveaux canons pour le Delphinus (Canon X, Canon Pyril, et surtout faites le plein de Kit Complet), puis rejoignez votre bateau pour être transporté à l'Île du Croissant.

L'île du Croissant

Vous retouverez Gilder et Claudia. Après la petite fête célébrée en l'honneur de Fina, votre base sera attaquée. Commencez par éliminer le premier groupe d'ennemis. Ensuite, Ramirez fera son entrée : répondez-lui qu'il devra vous tuer, et il s'exécutera... Ce combat ne peut être gagné (Ramirez a des points de vie infinis, le tricheur), donc ne gaspillez pas d'objets. Lorsque vous aurez perdu, Ramirez vous prendra tous les cristaux et une petite scène s'ensuivra (166). Lorsqu'il vous posera une question, répondez qu'il ne doit pas vous sous-estimer, et après une longue discussion et l'arrivée surprise de Gilder et Claudia, Ramirez s'en ira. Au petit matin, parlez à Aika et remontez-lui le moral en choisissant la première réponse. Rendez-vous à la salle de réunion, parlez à Fina, et



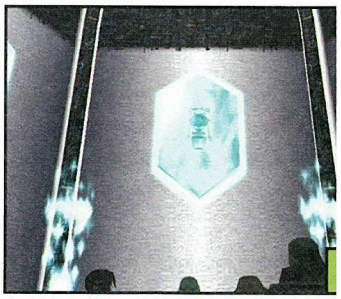
laissez-la tranquille (premi choix). A la fin de la journé Fina vous demandera de l'a compagner au Grand Temp d'Argent. Acceptez (premiè réponse). Gilder se joindra alo à votre groupe. Vous n'ave plus qu'à monter dans le batea de Fina qui attend près du dr peau (au sud de l'île) (167).



Le Grand Temple d'Argent

Lorsque vous entrerez dans le donjon, vous aurez la tête en bas. Ne vous inquiétez pas. Avancez, utilisez le point de sauvegarde, et approchez-vous de la colonne de lumière (168). Vous serez alors transporté à l'intérieur du temple. Avancez, et lorsque vous serez à un embranchement, allez tout droit. Vous trouverez au bout du chemin une Armure d'Argent. Revenez à l'embranchement et prenez à votre droite. Avancez, et prenez à droite à l'embranchement suivant. Ramassez une Baiedelune en chemin, et vous arriverez à un embranchement. Prenez à droite et allez toujours tout droit pour atteindre un ascenseur qui vous mènera au deuxième étage (169). Avancez, et allez tout droit à l'embranchement pour trouver une seconde Baiedelune.

Revenez sur vos pas, et suivez l'autre chemin jusqu'à un carrefour. Suivez le chemin de gauche pour ramasser une autre Armure d'Argent. Revenez en arrière, et prenez le chemin à votre gauche pour atteindre la salle des anciens (170). S'ensuivront pas mal de dialogues. Lorsqu'on vous posera une question,

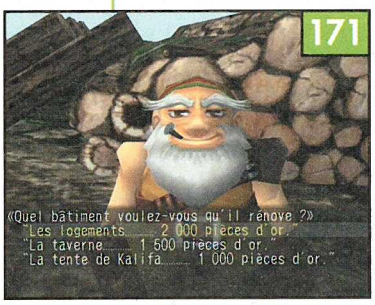


répondez "Pour qui vous p nez-vous ?!" (premier choi Après les dialogues, vous pour partir. Rendez-vous à l'entrée temple, et rejoignez le Delp nus pour retourner à l'Île du Cr sant. Là, votre groupe décidera retourner à l'Île de Dangral p trouver le dernier Giga.

Aide de jeu

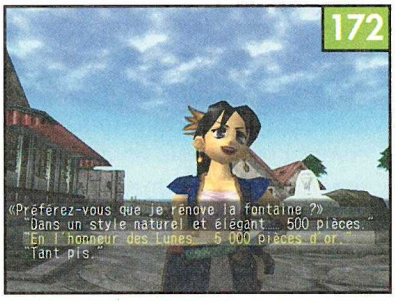
nover la base

ıt de partir, préparez le voya-
n premier lieu, il est conseillé
ènover complètement votre
qui a été détruite par l'at-
e de Ramirez. Pour ce faire,
ıtez avec les habitants et
dez à leurs requêtes. Les
pentiers vous proposeront
ènover les maisons : le vieux
el leur donne un style orien-
71), alors que la petite Kira-
72) construit des maisons
; le plus pur style Yafumo-
Naturellement, chacun de
ravaux de rénovation vous
era un peu d'argent. Izmael
irala peuvent même agré-
ter le village selon vos sou-
; : une mare avec des pois-
une sculpture de vous... Les
es habitants (surtout Pinta et Marco) s'occuperont des détails qui rendront votre base plus vivante : importation d'animaux sauvages, champ de légumes... Enfin, si vous allez voir les marchands dans la grotte de gauche, vous pourrez les aider à construire des échoppes dignes de ce nom. Ce qui leur permettra de fabriquer de nouveaux objets, que vous pourrez acheter à volonté : toute sorte de boîtes magiques, des graines pour booster vos statistiques... Mais surtout, cela vous permettra d'obtenir la meilleure arme de Vyse. Si vous avez bien récupéré les morceaux de Velorium dans le Vortex, le vieux Ryu-kan pourra, une fois sa forge améliorée, forger une épée unique dans ce minerai : l'épée Vorlik (173). Petit détail : lorsque vous donnez des sous à un



171

habitant pour qu'il rénove la base, vous devez quitter l'île, puis revenir tout de suite pour voir les changements.
Le plus simple, c'est d'aller faire un petit aller-retour dans le Grand Temple d'Argent en utilisant le bateau de Fina. Et n'oubliez pas



172

de récupérer au passage le Cham qui se cache près du drapeau. Lorsque vous serez satisfait de l'architecture de votre base (174), retournez au Delphinus et rendez-vous à l'Île de Dangral.

174

173

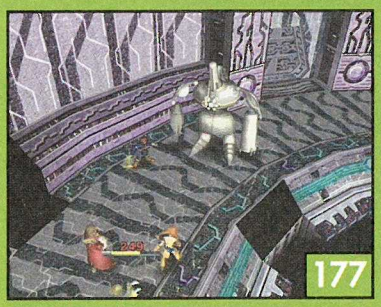
175

Île de Dangral

uvegardez et descendez l'é-
elle. Avancez, passez l'échel-
suivante, et traversez le cou-
r aux ventilateurs géants.
scendez à l'échelle suivante,
une fois dans le grand cou-
, prenez la porte qui est juste
votre droite. Avancez, et
sque vous serez dans un autre
nd couloir, allez à droite pour
uver un ascenseur (175). Uti-
ez-le, et un combat contre
oro s'ensuivra (176). Rien de
s méchant, si vous avez une
ite réserve de cristaux. Vigo-
attaquera soit un seul per-
nnage en lui infligeant énor-
ment de dégâts (soignez-vous
ec un Cristal Sacrulem), soit
t le groupe (utilisez alors un
deux Cristal Sacrum). Pas de

176

tactique particulière pour le battre : utilisez vos attaques spéciales, ou attendez que vos points d'ES soient au maximum pour lancer l'attaque du Pirate Prophecy. Une fois le combat fini, passez la porte et sauvegardez. Traversez la salle et montez à l'échelle au bout.
Utilisez l'ascenseur qui se trouve non loin, et vous retrouverez Galcian et Ramirez. Ce dernier fera appel à un robot pour vous détruire (177). Ce combat est du même gabarit que celui contre Vigoro. Soignez-vous au moindre signe de faiblesse, et balancez vos attaques spéciales pour détruire ce tas de ferraille. Après quelques dialogues, retournez sur l'ascenseur menant à l'île de Dangral. Lorsque le


177

pylône s'effondrera, courrez et tout devrait bien se passer (178). Vous vous retrouverez alors à bord du Delphinus. Essayez de pénétrer dans Soltis, et vous aurez droit à quelques dialogues. Vous devrez ensuite retourner sur l'île du Croissant pour élaborer une tactique avec vos amis. Durant les dialogues qui suivront, vous aurez quelques choix à faire. Répondez "Nous ne pouvons pas laisser Galcian..." à la première question (premier choix). Lorsque vous pourrez diriger Vyse, parlez à Fina, qui se trouve près du drapeau. Choisissez la deuxième réponse (179) pour la réconforter. Enfin,

178

retrouvez Aika qui attend sur le balcon, devant la salle de réunion. Rassurez-la en lui disant "Hé, moi aussi, j'ai peur." (premier choix), et vous pourrez partir à l'attaque.
Avant de vous lancer dans le combat contre les forces de Galcian, dites "Rentrons dans l'histoire !" (premier choix). L'assaut pourra alors commencer.

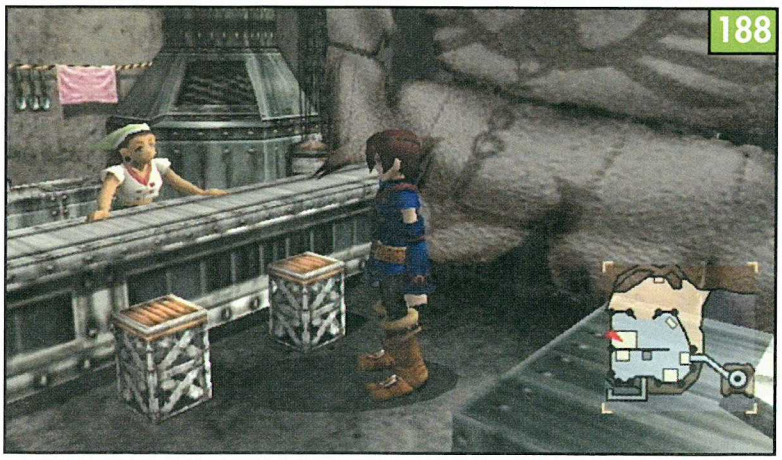
179

La flotte de Galcian

S'ensuivront trois combats de bateaux. Le premier est d'une simplicité enfantine, puisqu'il vous suffit de combiner vos attaques au premier round pour détruire l'ennemi (180). Le second combat n'est guère plus difficile. Durant les deux premiers rounds, commencez par utiliser trois fois la commande Focus, et soignez-vous en fin de round. Vous aurez alors un choix : décidez de rester sur place (deuxième réponse), et vous pourrez utiliser le Canon Gigas au round suivant. Cumulez-le avec vos torpilles (181), et si l'ennemi est encore en vie, utilisez vos canons au round suivant pour le finir. Le dernier combat n'est pas du même tonneau : vous devrez affronter Galcian à bord de l'Hydra. Ce combat ressemble un peu à celui que vous aviez mené contre le bateau de Vigoro, à Yafumota. Il n'y a pas de tactique particulière, juste quelques conseils à suivre. D'abord, utilisez à chaque round un Kit Complet, car les attaques de l'Hydra peuvent vous détruire en quelques coups si vous n'y prenez garde. Ensuite, utilisez des sorts, comme Increm (ou Incremus) et Drill (ou Drillnos) pour augmenter la puissance de vos tirs (182).
Enfin, lorsque vous utiliserez le Canon Gigas, combinez-le avec vos autres canons pour faire le maximum de dégâts (183). Comptez au minimum une dizaine de rounds pour détruire l'ennemi, donc soyez patient. Enfin, il semble que les choix que vous ferez pendant le combat (attaquer en haut ou en bas) n'aient pas une grande influence sur la bataille. Une fois l'Hydra en fuite, vous pourrez l'aborder.

L'Hydra

Sauvegardez et parlez avec Enrique pour refaire le plein de vie. Ensuite, entrez dans le donjon et allez à droite. Traversez le pont, et allez à droite pour trouver un Canon X. Suivez l'autre chemin (184), et grimpez au poteau. Une fois en haut, allez à droite pour escalader une échelle, et vous serez sur le pont de l'Hydra. Allez au nord-est pour trouver une échelle. Descendez, et laissez-vous glisser en bas du poteau. Fouillez à droite et à gauche pour obtenir une Baiedelune et trois Cristal Sacrulen. Remontez sur le pont, et allez au sud-ouest pour descendre l'échelle derrière laquelle s'élève une fumée noire (185). Une fois en bas, traversez le pont et descendez au poteau qui se trouve à côté. Vous n'avez plus qu'à entrer dans le couloir qui se trouve à droite, et vous devrez affronter Galcian. Ce combat est loin d'être difficile si vous faites attention. D'abord, et c'est le plus important, il faut utiliser à chaque round la super-attaque Aura Protectrice de Gilder. En effet, Galcian lance régulièrement les sorts Eternes et Eternum qui tueront vos personnages s'ils ne sont pas contrés (186). Le boss lancera aussi régulièrement une super-attaque, Terminal, qui fera plus de 3 000 points de dégâts à un de vos héros. Soignez-vous avec des Cristal Sacrulen ou Sacrum, et si l'un de vos héros meurt, utilisez un Cristal Riselem. Pour tuer Galcian, utilisez vos attaques spéciales (Furie du Sabre, Colère du Pirate, ou l'attaque du Pirate Prophecy (187). Vous devriez remporter ce combat en quelques minutes.

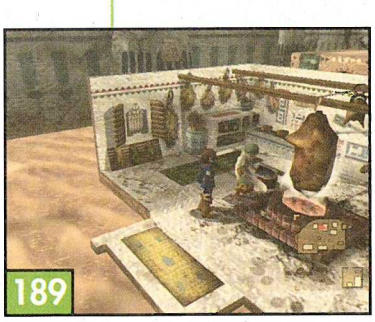


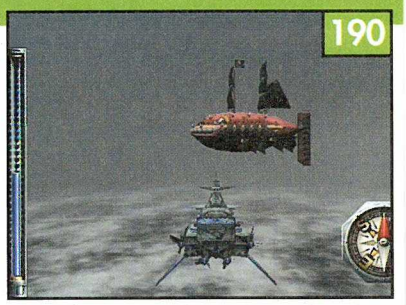
Les brochettes Kabal

Avant d'aller plus loin, il est conseillé de faire le plein d'objets (Cristal Riselemen, Sacrulem, Sacrum et Kit Complet), et de posséder le meilleur équipement possible pour vos héros. De plus, il vous reste une dernière quête à faire pour obtenir le dernier Abirik Cham, qui vous perm tra d'accédes à la dernière for de Cupil (référez-vous à l'encac à ce sujet au tout début de soluce). Pour commencer, al parler à la femme qui tient l'a berge d'Esperanza (188).
Ensuite, allez discuter avec femme qui cuisine des broch tes à Maramba (elle est dans

Aide de jeu

ième bâtiment à gauche de le) (189). Faites plusieurs -retour entre ces deux per- es, et on vous demandera hercher trois ingrédients : entum, du Kabal et du Khale. nalement, vous possédez le Khale, car vous l'avez nu en découvrant le trésor . Pour le Kabal, il faut aller ter avec Gordo.
bitude, on le trouve dans bistro (aux coordonnées) ; mais depuis qu'il bataille contre Galcian, il est sur son bateau, au nord-ouest de l'Île du Temple (190). Discutez avec lui, et il vous donnera ce que vous cherchez. Enfin, pour obtenir le Gentum, il faut aller à Nasrad. Discutez avec le marchand d'objets (191), qui, pour 500 gold, vous en vendra un sachet. Une fois les trois ingrédients réunis, allez discuter avec la femme à Esperanza qui vous cuisinera une brochette. Remettez-la à la vendeuse de brochettes de Marambba, et votre quête sera finie. Retournez à Esperanza pour avoir votre récompense : un Abirik Cham. Vous pouvez maintenant rejoindre le dernier donjon en allant à l'Île du Temple.


189

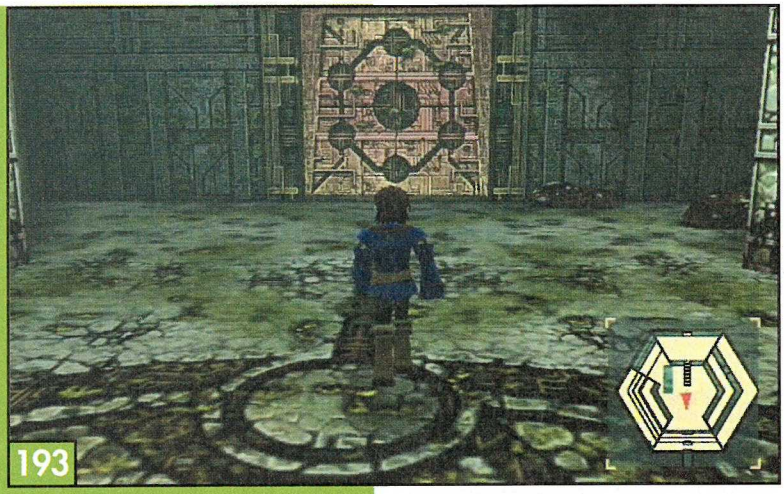

190

191

le du Temple

us pouvez changer le quame personnage qui vous ompagne en allant sur le pont Delphinus et en parlant à ique ou Drachma. Pour avoir naximum de chances contre oss de fin, Gilder, avec son aque spéciale Aura Défensive, te le plus efficace. Lorsque s vous approcherez du tem- vous serez attaqué par un nstre. Il faut se dépêcher de détruire avant qu'il s'enfuie : isez donc un canon secon- re (comme le Canon Torsadé) pour attaquer pendant toute la durée du round (192). Vous récupérerez, entre autres, un Pont Etincelant qui boostera la défense du Delphinus. Après le combat, soignez le Delphinus avec un Kit Complet, sauvegardez et entrez dans la tour. Allez tout en bas (suivez le chemin de gauche) et entrez dans la grande porte pour rejoindre Soltis (193).

192


193

194

195

Soltis

Avancez et vous arriverez dans une salle qui s'ouvre sur plusieurs chemins. Prenez à gauche, puis, dans la salle suivante, à droite. Entrez dans une petite salle avec plusieurs sorties. Allez tout droit, puis prenez deux fois le chemin de gauche dans les salles suivantes (194). Ensuite, allez tout droit à l'intersection suivante, puis prenez le premier passage à droite. Lorsque vous serez dans une petite salle avec plusieurs sorties, prenez d'abord celle de droite pour trouver un Cham dans la pièce suivante (195), puis revenez sur vos pas et prenez le chemin de gauche.
Avancez, ouvrez la porte, et vous arriverez dans la seconde partie du donjon. Avancez, trouvez le Cham, et utilisez le téléporteur au bout. Au second étage, avancez et ouvrez la porte (196) pour trouver une Baiedelune, puis sortez et rejoignez le téléporteur tout à droite. Traversez les deux étages suivants en utilisant les téléporteurs, et entrez dans la salle du cinquième étage pour combattre Zyvilin Bane (197).
Ce combat devrait être très facile, vu que vous avez suffisamment de cristaux pour vous soigner. Une fois le combat fini, utilisez le téléporteur tout à gauche pour retourner au premier étage. Retournez au second étage en utilisant le téléporteur, et avancez pour entrer dans le premier téléporteur que vous verrez. Ouvrez la porte pour trouver une Baiedelune, et montez dans le téléporteur suivant.
Vous n'avez plus qu'à suivre le chemin pour sauvegarder et rencontrer le boss de fin. Pour ne pas vous gâcher la surprise, nous vous laissons le soin de le découvrir et de trouver la technique adéquate pour le vaincre...

196

197

La chasse **aux trésors**

Voici les 64 découvertes à faire. Tout d'abord ci-dessous une carte du monde où sont représentés les 64 endroits où l'on trouve des trésors. Dans les pages suivantes, la liste détaillée des découvertes. Pour chacune, vous aurez une capture d'écran où sont indiqués l'altitude à laquelle il faut voler, les coordonnées précises de l'endroit où se trouve la découverte sur la carte (en haut à droite les coordonnées pour la petite carte au début du jeu, en haut à gauche les coordonnées pour la grande carte), et l'endroit où il faut chercher entouré en rouge. Enfin, sous chaque capture, vous trouverez un indice pour localiser les trésors en quelques instants. Voici comment lire les chiffres. Pour les coordonnées, le premier chiffre correspond aux colonnes; le second aux lignes. Pour l'altitude, il faut compter le nombre de traits de couleur claire de l'altimètre de votre bateau pour connaître votre altitude. Les premiers bateaux ont un petit altimètre qui va de 1 à 15, et le Delphinus, lorsqu'il peut aller au-dessus et au-dessous des nuages, à un altimètre qui va de - 4 à 27. Si le symbole # apparaît, cela veut dire que vous trouverez ce trésor quelle que soit votre altitude.

Aide de jeu

Tombe du Pirate

trouve facilement au début du

2 Pierres-Guides

C'est la seule île dans cette région.

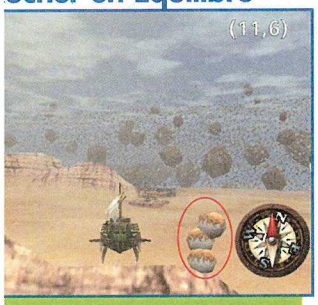
3 Corail Céleste

Sur une petite île aux coordonnées indiquées.

4 Cratère Argent

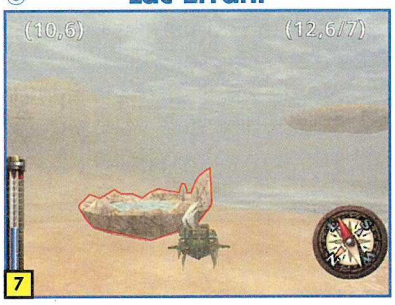
Sur le flanc nord-est de la grande île en pierre.

ocher en Équilibre



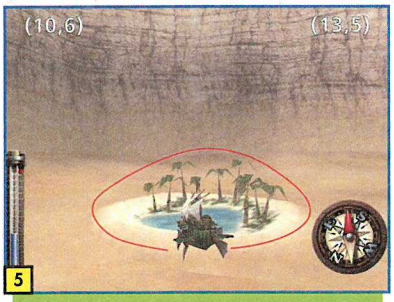
au sud de Maramba.

6 Lac Errant



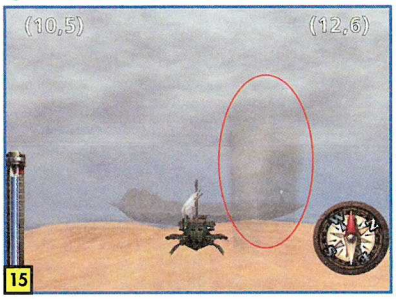
Il se déplace très lentement, vous ne pouvez le louper.

7 Oasis



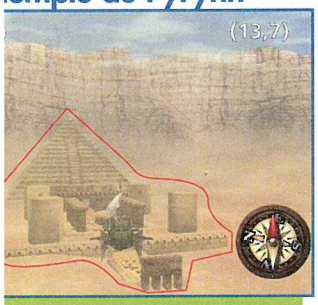
Au milieu du petit désert.

8 Chutes de Sable



Sur l'île flottante au sud de Maramba.

Temple de Pyrynn



t facilement trouvable aux coor-
ées indiquées.

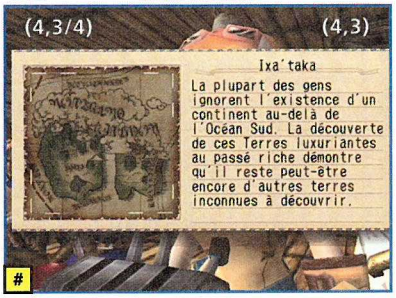
10 Rocher Bec

Près du mur de nuage, à l'ouest du trésor n°11.

11 Anémone Céleste

Près du mur de nuage, au sud-est de l'Île des Pirates.

12 Ixa'taka

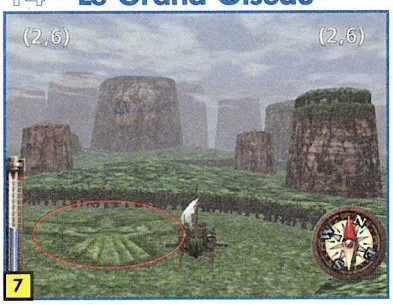


Vous découvrirez cet endroit automatiquement.

Fruits de Garpa

partie inférieure sud de l'île où
uve Horteka.

14 Le Grand Oiseau



Sur le continent au nord-ouest d'Horteka. On le repère facilement.

15 Homme Doré

Sur la colline à l'ouest de la Hutte du Roi.

16 Portes de Rixis

Vous les découvrirez lorsque Isapa vous dira de rejoindre Rixis.

17 Palais Ixa'taka

Au sud du trésor n°15, entre les petites pierres au sol.

18 Village Ixa'ness

Sur une île au sud-ouest d'Horteka.

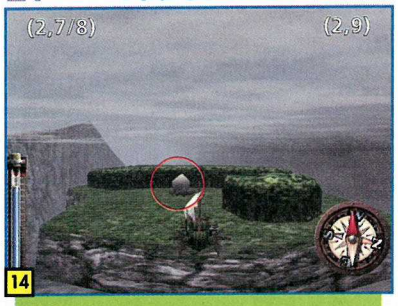
19 Bagues Mystérieuses

C'est sur une île invisible, à côté du trésor n°20.

20 Will 'o Wisps

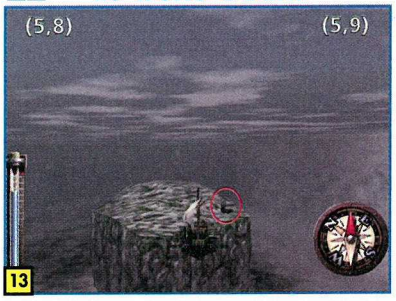
Sur l'île au nord du passage qui relie taka à l'Océan Nord.

21 Nid de Roc



Sur l'île à l'ouest du passage qui relie Ixa'taka à l'Océan Nord.

22 Le Trône Géant

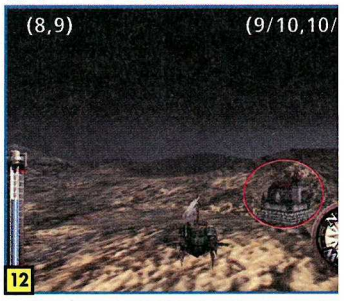


Aux coordonnées indiquées, sur l'île la plus à l'est.

23 Ruines du Phare

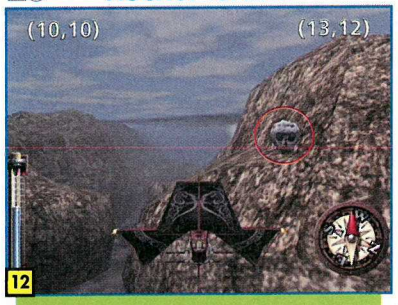
Sur la petite île avant le continent de Valua.

24 Palais Ancien



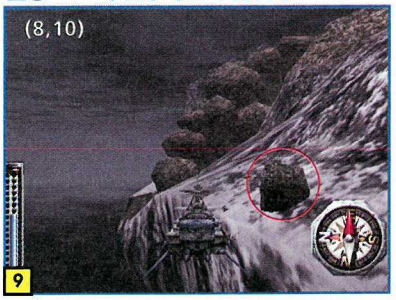
Aux coordonnées indiquées, près cratère.

25 Rocher Crâne



Sur la partie nord des montagnes bordant le continent de Valua.

26 Ville en Pierre

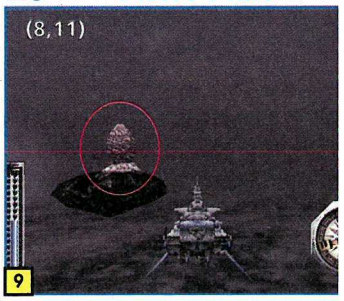


À l'ouest des rochers, sur la partie nord des montagnes bordant le continent de Valua.

27 Cimetière

Au milieu du tourbillon, dans le détroit de Danel.

28 Pierre Philo



Sur une petite île aux coordonnées quées.

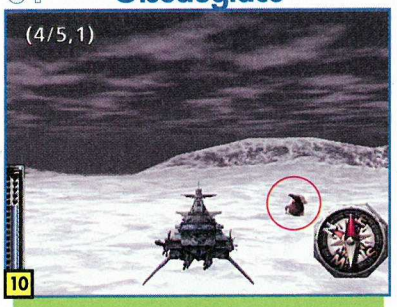
29 Fleur Ballon

Au nord du trésor 25, sur une île invisible.

30 Pays des Glaces

Vous découvrirez cet endroit automatiquement en vous rendant aux coordonnées indiquées.

31 Oiseauglace



Vous verrez un passage entre deux montagnes à cet endroit. Dirigez-vous légèrement au sud-ouest pour trouvez l'Oiseauglace.

32 Géant de Glace

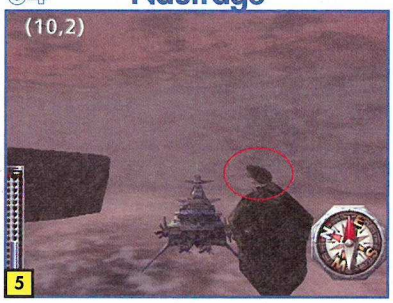
Sur l'Iceberg le plus proche, à l'Est du des Glaces.

Aide de jeu

Aurore

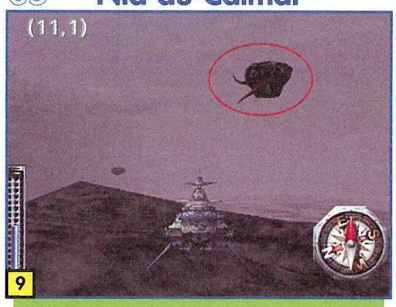
ux coordonnées indiquées et ez-vous en appuyant sur A pour ver.

34 Naufrage



Sur une petite île, légèrement au sud-ouest du Vortex menant au Récif Noir.

35 Nid du Calmar



Au-dessus d'un cratère sur la plus grosse île qui se trouve aux coordonnées indiquées.

36 Pierre Noire

Dans la salle avec quatre Vortex, à l'intérieur du Récif Noir.

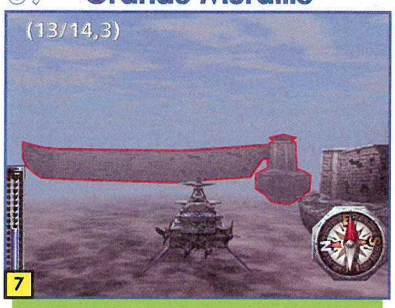
Yafutoma

trouverez automatiquement rendant aux coordonnées indi-

38 Nid de Uguisu

Sur une petite île proche du mur de nuages (du même côté que la sortie du Récif Noir)

39 Grande Muraille



Rendez-vous aux coordonnées indiquées et vous la verrez dans problème.

40 Oiseaux Errants

Ils volent en rond contre la face nord du Mont Kazai.

Dheerse

nent au nord-est de Yafutoma, grande île collée aux remparts.

42 Prince en peine

Entre le mur de rochers infranchissable et le mur de nuages noirs, aux coordonnées indiquées.

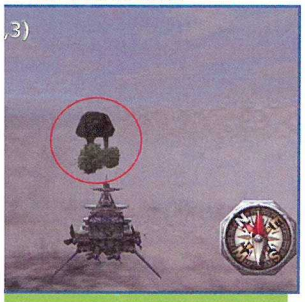
43 Île d'Epices

Partez du trésor n°38 et allez au nord pour rejoindre les coordonnées indiquées en appuyant sur A pour trouver cette île invisible.

44 Verger Mystique

Allez au niveau de l'île de Ryu-kan, et dirigez-vous à l'est, et dès que vous verrez des rochers apparaître au loin tournez au nord en appuyant sur A pour trouver cette île invisible.

Île Inversée

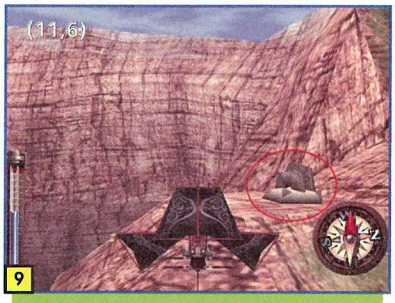


au nord/nord-est de la petite île proche des nuages noirs aux nnées indiquées.

46 Terre est Ronde

Vous ferez cette découverte automatiquement lorsque vous rejoindrez l'Île Croissant au second CD.

47 Ruines de Rolana

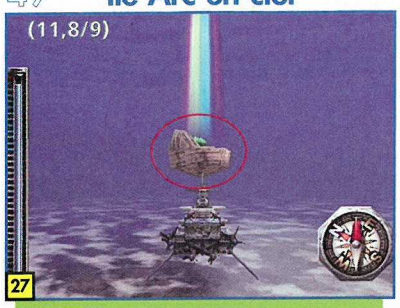


Sur la partie est extérieure du Continent de Nasr, aux coordonnées indiquées.

48 Croix-du-Sud

Rendez-vous aux coordonnées indiquées et vous la trouverez sans problème.

49 Île Arc-en-ciel



C'est une île invisible à la base de l'Arc-en-ciel qui se trouve aux coordonnées indiquées.

50 Lac Pierre Lune

Vous le trouverez aisément en vous rendant aux coordonnées indiquées.

51 Etoile de Fer

Elle est au sud-ouest du trésor n°49.

52 Alupas

Fouillez près de la cascade de droit l'île présente aux coordonnées indiq

53 Observatoire

En haut d'une gigantesque colline, au nord-ouest du trésor n°52.

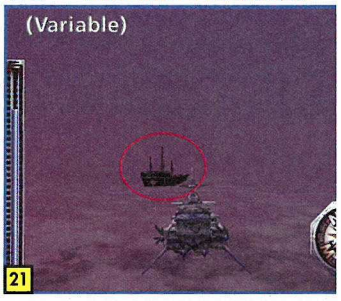
54 Lueurs Dansantes

Vous les verrez facilement aux coordonnées indiquées.

55 L'Arbre Mère

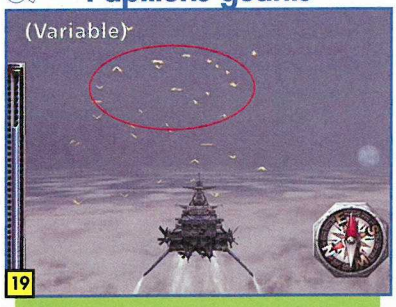
C'est une île invisible, directement au sud de l'Île Tenkou.

56 Bateau Fantôme



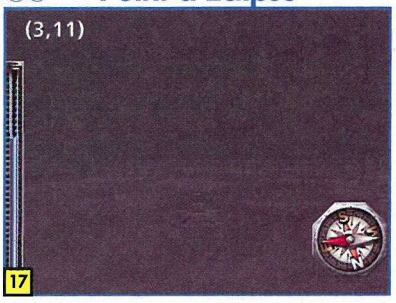
Il se promène sur le chemin indiqué vert sur la carte des secrets. Suive chemin en vous déplaçant dans le s des aiguilles d'une montre, et vou trouverez.

57 Papillons géants



Ils font des aller-retour sur la ligne rose indiquée sur la carte des secrets. Promenez-vous sur cette ligne pour les trouver.

58 Point d'Eclipse

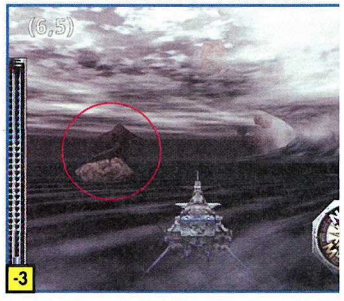


Promenez-vous aux coordonnées indiquées, et dès que l'écran devient très sombre appuyez sur A.

59 Nid de Loopers

En vous rendant aux coordonnées indiquées vous trouverez une île en pierres. Fouillez au sud de la partie est de l'île pour découvrir le Nid de Loopers.

60 Machine Volante

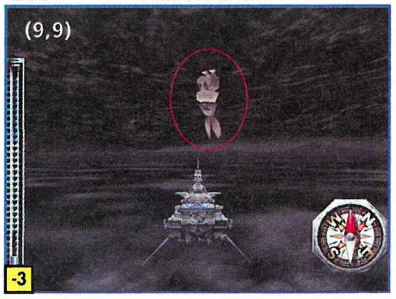


Sur une petite île qui se situe aux données indiquées.

61 Epave Valuan

Sur la seule île présente aux coordonnées indiquées.

62 Rabbats

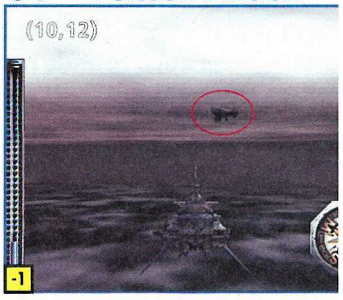


Allez au niveau du trésor n°54, et dirigez-vous au nord en vous collant au continent et en appuyant sur A pour les trouver.

63 Puits dans Fond

A l'est et légèrement au sud de l'Île Dangral. Avancez en appuyant tout le temps sur A pour le découvrir.

64 Poisson Ancien



Promenez-vous aux coordonnées indiq et dès que vous apercevrez un poi appuyez sur A pour faire cette décou

Genre
Survival-Horror

lone In The Dark
he New Nightmare

e In The Dark 4 est sans aucun doute l'un des survival-horror plus captivants de ces dernières années, mais également l'un des corsés pour ce qui concerne les énigmes. Celles-ci demandent réflexion, de la patience, mais surtout plein de bon sens... e solution a pour but de vous guider le plus précisément possible ommencement de l'aventure jusqu'à son dénouement final, si bien avec Edward Carnby (scénario 1) qu'avec Aline Cedrac nario 2). Nous espérons que cette solution répondra à toutes vos stions. Bon jeu !

Luk

ques conseils

quelques conseils qui vous aideront à progresser plus facile- dans le jeu. Si jamais vous n'avez pas envie de lire la soluce e vous préférez jouer par vous-même, ces astuces vous aide- progresser plus facilement.

vegardez régulièrement, et surveillez de près votre niveau de ela vous évitera de mourir et de vous apercevoir que votre ère sauvegarde a été faite il y a trois heures...

r recharger une arme, passez par l'inventaire (en appuyant fois sur le bouton Y). N'attendez pas qu'Edward ou Aline le pour vous, car pendant ce temps, les ennemis ont de fortes es de vous blesser.

r économiser des munitions, essayez d'éviter les monstres. avons tenté le plus souvent de vous indiquer les endroits où tait possible.

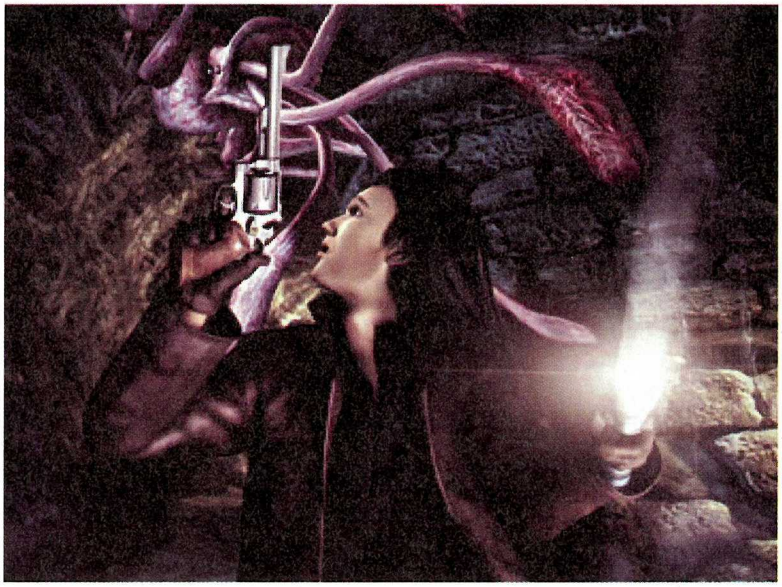
r repérer certains objets (grâce à un clignotement bleuté), liez pas de déplacer le faisceau de lumière de votre lampe us les endroits du décor.

ubliez pas que votre personnage peut faire un demi-tour rapi- suffit pour cela d'appuyer rapidement deux fois vers le bas.

onction de l'ambiance sonore (forte ou faible), on peut géné- ent savoir s'il y a des ennemis dans les parages. C'est un bon teur, mais qui a tout de même ses limites. Il y a des passages n ne peut pas prévoir l'apparition des monstres car ils sur- t soudainement...

ésitez pas à observer les objets trouvés dans l'inventaire, et précisément avec l'option "examiner". Il vous est possible de ire pivoter en 3D et de zoomer sur eux. Vous pouvez aussi iner certains objets, comme, par exemple, deux moitiés de .

ubliez jamais de lire les lettres et autres livres en rapport avec rsonnages du manoir. Cela peut vous donner des indices sur la ère de progresser dans le jeu.



• Il est généralement conseillé d'allumer la lumière d'une pièce, car certains monstres ne la supportent pas et disparaissent (parfois, mais pas toujours !).

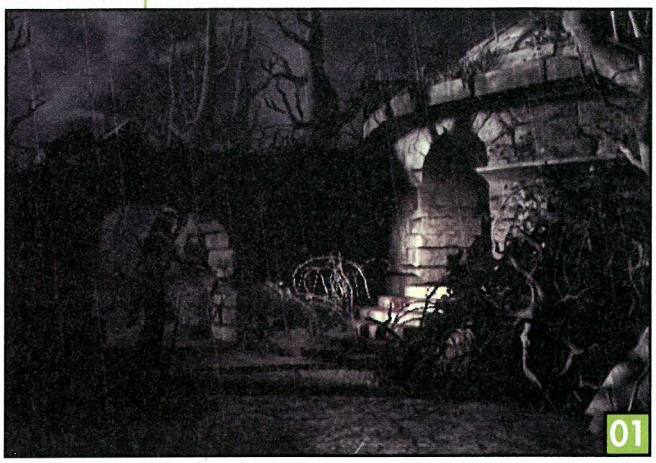
• Dans la dernière partie du jeu, vous trouverez des cristaux qui permettent de recharger les accus du pistolet à éclairs et du photopulseur. Une fois ramassé, le cristal luminescent réapparaît toujours quelques instants plus tard, vous donnant ainsi une réserve de munitions infinie...

• Tuez les petites bestioles avec le pistolet. Les zombies et autres monstres de grand gabarit ne méritent que les armes de forte puissance, comme le fusil à triple canon. En clair, n'utilisez pas dix balles de pistolet sur un zombie et le lance-grenades pour les petits monstres rampants : ne gaspillez pas de balles pour rien.

• N'utilisez pas toutes vos munitions au commencement du jeu, vous en aurez bien plus besoin à l'intérieur du manoir. Evitez plutôt les monstres.

Éditeur	Disponibilité	Nombre de joueurs	Accessoires
Infogrames	Maintenant	1	VM, Pack vibration, volant

Scénario1 Edward Carnby


01

Extérieur du manoir

Allez à droite de l'écran et vous arriverez à un embranchement. En suivant le passage qui va à gauche de l'écran, vous arrivez à un portail verrouillé par un cadenas à code. Vous y reviendrez plus tard, donc revenez à l'embranchement et suivez le chemin à droite de l'écran... Après la cinématique, continuez de progresser jusqu'à ce que vous passiez sous une arche de pierre. Là, Edward découvre du sang sur le sol [01]. Pénétrez alors dans la petite maison de pierre, et discutez avec l'homme à l'agonie. Après la scène de dialogue, ramassez la petite clé de bronze à ses pieds, et sortez du bâtiment. Faites quelques pas, et vous entendrez deux détonations (si vous retournez dans la petite maison en pierre, le personnage qui s'y trouvait aura disparu). Suivez le chemin qui va en bas à droite, avancez et ouvrez la porte avec la petite clé de bronze. Approchez-vous de la boîte de munitions en bas de l'écran et une cinématique se déclenchera. Prenez les munitions, puis passez sous l'arche en haut de l'écran. Ouvrez la grille en haut à droite et avancez en direction de la boîte de munitions sur le sol [02]. Une autre cinématique se déclenche. Des chiens foncent de chaque côté du héros, ils ne vous font aucun mal, mais cela ne saurait tarder... Ramassez les deux boîtes de munitions au sol, continuez vers le bas de l'écran et allez prendre la trousse de soin devant la sculpture. À partir de là, restez sur vos gardes et pensez toujours à recharger votre arme en passant par le menu des armes pour ne pas perdre de temps en plein combat et ainsi économiser votre énergie. Revenez deux écrans en arrière, et suivez le chemin en bas à droite pour trouver un grand escalier. Montez les marches. Une fois en haut, un chien surgit, tuez-le ! Filez vers le bas, avancez et montez de nouvelles marches en évitant les chiens. Continuez votre chemin en allant à droite pendant deux écrans, et allez en bas [03]. Grimpez les escaliers et essayez d'ouvr grille. Elle est fermée. Re cendez alors, puis continue: la droite. Vous allez voir un m tre déchiqueter un cadavr chien. Ne le tuez pas ! Avance courant, descendez les esca et ouvrez la grille un peu bas pour être à l'abri. Avan descendre, allez sur la droit tournez la vanne [04], le ni de l'eau diminuera et vous p rez ainsi accéder au passage terrain. Descendez les esca en courant, et un monstre gira. Evitez-le, et une fois a en bas entrez dans le sous-s

02

03

Les égouts

Vous avez de l'eau jusqu'à la taille. Avancez le long du couloir et vous arriverez dans une grande pièce. Un gros monstre y vit. Avancez prudemment au milieu de la pièce pour le faire sortir [05]. Là, ne bougez plus et tirez-lui dessus. Il disparaîtra et reviendra quelques secondes plus tard. Continuez à lui tirer dessus à chaque fois qu'il apparaît jusqu'à ce qu'il ne revienne plus (il faut six balles pour le tuer). Avancez dans le passage en haut à droite de la pièce, puis montez à l'échelle qui se trouve au bout. Avancez, et allez vous retrouver devant une grille condamnée par des pierres. Montez le petit mur sur votre gauche et ramassez l'amulette de sauvegarde sur le sol, puis allez dans la pièce suivante. Montez les marches, allez en bas de l'écran, et ramassez tous les objets que vous verrez (une trousse de soin, un fusil à triple canon, une boîte de cartouches au phosphore, et des balles au magnésium), puis allez de l'autre côté de la pièce et ouvrez le cercueil : une surprise vous y attend... Ramassez aussi la clé dorée dans le cercueil. Sur votre gauche, tout au fond, se trouve une trappe verrouillée (vous y reviendrez plus tard), et une porte également (mais vous pouvez quand même y jeter un coup d'œil par le judas). Revenez près du cercueil et ouvrez la porte [06] à l'aide de la clé dorée. Montez les marches et passez derrière le miroir.

05

06

ée du manoir

Cedrac va vous appeler par en vous disant qu'elle est ée par quelque chose qui e la porte. Vous devez aller r, mais avant cela, faites ion, car tout de suite après conversation, au moindres s mouvements, la lumière Il s'éteint et un monstre aît... Tuez-le avec le fusil à canon ! Après vous en être rassé, allumez votre lampe es un petit tour dans cette sans monter à l'étage. À de du jeu, vous remarque- ue toutes les portes sont illées. Déclenchez l'inter- ur, à droite de la lampe à le, pour rallumer la lumière de la pièce. Ensuite, ramassez l'amulette de sauvegarde située sur le même pan de mur que l'interrupteur, sur la table à droite de la porte. Revenez devant les marches des escaliers et faites glisser la statue devant le miroir [07], vous verrez alors apparaître les lettres H et M. Examinez alors la statue pour trouver un mécanisme et entrez-y ces fameuses initiales, cela débloque le premier tableau. Suivez l'escalier derrière vous pour monter à l'étage, et allez à droite (Aline doit alors vous demander ce que vous attendez pour agir...). Ouvrez le tiroir du premier tableau en partant de la droite et récupérez la petite clé rouillée, mais faites bien attention car un monstre vous attaque (tuez-le avec le fusil). Poussez maintenant l'armoire vers la gauche pour débloquer la porte, et franchissez-la pour retrouver Aline. Après la scène de dialogue, lisez le livre se trouvant à gauche du lit, observez la photo sur l'étagère en face du lit (avec un Indien...), et prenez le dictaphone et la statuette d'équilibriste dans le tiroir du bureau à gauche du miroir [08]. Examinez alors le miroir pour le traverser. Descendez tranquillement tout en bas (aucun risque en vue !), puis prenez l'amulette au sol à droite de la porte.

07

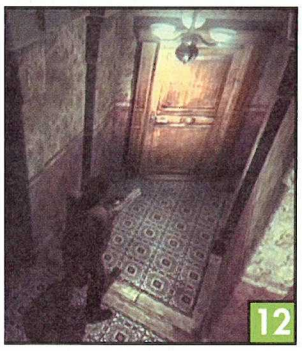
08

e pouvez pas l'ouvrir, mais ouvez toujours jeter un coup par le judas. Remontez, pas- porte à droite du lit pour r près des tableaux, et des- l'escalier pour revenir dans d'entrée du manoir. Ouvrez te à double battants derrièalier, celle-ci n'est plus ver- e. Vous allez rencontrer un , qui n'est autre que le gar- e l'île. Il vous donnera une tte de sauvegarde. Comme sombre, actionnez l'inter- ur [09] en bas à gauche de pour illuminer ce couloir. e, allez de l'autre côté du r et avancez pour trouver boîte de cartouches au hore sur une commode [10]. ez légèrement en arrière, placez-vous devant la porte à gauche de l'escalier, et faites une sauvegarde, puis ouvrez la porte. Vous arrivez dans un couloir avec deux zombies. Foncez en longeant le mur de droite pour éviter les zombies, allez tout au bout du couloir et ramassez les deux objets qui s'y trouvent (une trousse de soin et une boîte de cartouches au phosphore). Foncez maintenant pour aller ouvrir la porte au milieu du couloir en slalomant entre les zombies (passez à gauche du premier et à droite du second). Dans cette nouvelle salle, vous verrez un aquarium avec une maquette de bateau juste à droite. Avancez doucement vers le bureau pour prendre les deux boîtes de munitions (phosphore et magnésium) qui se trouvent dessus. Allez maintenant à droite de l'aquarium (avancez en restant collé au bureau) et ramassez une amulette de sauvegarde sur la table en haut, et une photo (avec un indice au dos) tout à droite. Avancez maintenant très doucement (pas à pas) vers le bas, en restant collé à droite de l'écran, pour vous approcher du masque de loup [11]. Une bestiole tombera à vos pieds ; donc, reculez et utilisez votre pistolet. Maintenant sortez de la pièce par là où vous êtes entré, foncez à gauche (évitez le zombie), et retournez dans le grand couloir.

09

10

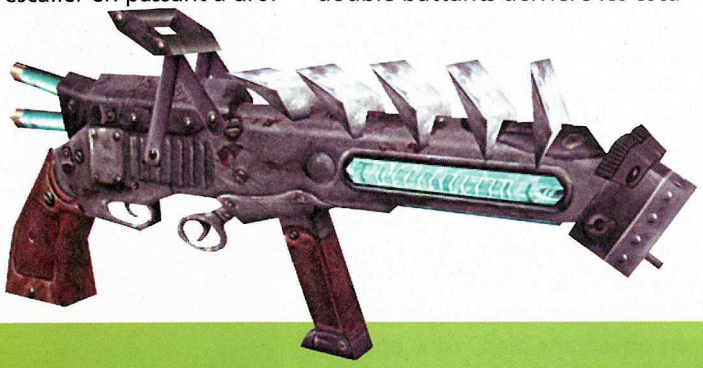
11


12

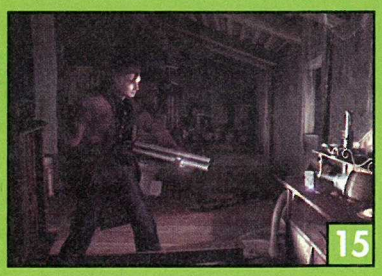
Allez tout en bas en slalomant entre les zombies, et vous verrez trois portes à quelques mètres d'intervalle [12]. À ce stade, une seule est ouverte : celle tout à droite. Franchissez-la en esquivant le zombie qui la garde. De l'autre côté, tuez les deux zombies avec le fusil car le couloir n'est pas assez large pour les éviter, et prenez la première porte que vous verrez (la deuxième est fermée). Dans cette salle, il y a plein de choses à découvrir... Avant d'allumer la lumière (à gauche de la porte par où vous êtes entré), faites le tour de la pièce et arrêtez-vous devant le tableau aux couleurs bleues. Lisez le magazine avec Obed Morton en couverture et jetez un coup d'œil au tableau avec le chaman et l'incantation. Allez maintenant allumer la lumière. Retournez voir le tableau qui vient de changer d'apparence (un site mégalithique avec des rochers...). Déverrouillez la porte à droite du tableau (mais ne l'ouvrez pas encore, elle donne sur le hall d'entrée, et vous aurez à y aller dans quelques instants). Examinez l'armoire pour trouver une trousse de soins. Allez en bas

de l'écran et ramassez la gourde à droite de la fenêtre, puis lisez le livre "O" à gauche de la fenêtre. Lisez le livre dans les étagères à gauche de la table verte [13], puis lisez la lettre-testament de Richard Morton à droite, dans un tiroir du bureau, dans laquelle on peut voir dessinée l'architecture de la bibliothèque. Prenez aussi le pied-de-biche posé sur la plus petite des trois caisses et, enfin, utilisez la gourde dans la vasque contenant de l'eau pour la remplir. De là, allez en bas pour revenir devant la porte par laquelle vous êtes entré dans cette salle, puis allez tout à gauche pour franchir la porte près du tableau. Vous serez dans le hall. Passez la porte à double battants derrière l'escalier pour revenir dans le grand couloir, allez en haut et ouvrez la porte à gauche de l'escalier en passant à droite du zombie. Enfin, dirigez-vous dans la salle avec l'aquarium en longeant le mur de droite pour éviter le zombie dans le couloir. Utilisez la gourde sur l'aquarium pour la poser dans le balancier à côté de la maquette du navire (faites attention car une bestiole peut tomber du plafond). Cela a pour effet de débloquer le deuxième tableau. Sortez de la pièce, longez le mur à droite par rapport Carnby pour éviter deux zombies, et retournez dans le grand couloir pour aller passer la porte à double battants légèrement en bas, en évitant le zombie qui vous attend. Vous serez à nouveau dans le hall. Grimpez les escaliers pour examiner le second tableau (le deuxième en partant de la gauche) et récupérer la clé dorée. Descendez les escaliers, franchissez la porte à double battants derrière les escaliers, et allez tout en bas pour passer la porte de droite. Allez tout au bout du petit couloir, et utilisez la clé dorée pour ouvrir la porte qui est fermée [14]. Tuez le monstre qui surgit en utilisant le fusil, et prenez la trousse de soins située en face de la porte par laquelle vous êtes entré. Prenez la petite clé dorée sur la table et placez la tête de loup sur la statue de hibou. Prenez la clé en acier dans le socle de cette statue. Sortez de la pièce pour revenir dans le petit couloir, et prenez la porte juste devant vous. Traversez la salle en allant à gauche pour revenir dans le ha foncez pour franchir la po double battants sous l'esc car deux monstres sont app dans le hall. Dans le grand co allez en haut pour ouvrir la p à droite de l'escalier. Pren porte située à gauche du r ble. Montez les escaliers mènent au grenier. En haut, mez la lumière des escaliers, ouvrez la porte. Actionnez terrupteur sur votre gauche, ramassez le lance-grenade la caisse et avancez dans le loir jusqu'à ce qu'Aline contacte par radio.

13



Ensuite, avancez et ouvrez la porte avec la petite clé rouillée. Tout de suite après être entré dans la pièce, foncez pour ramasser les deux boîtes de cartouches sur la table (en bas de l'écran) et, à l'écran de droite suivant, le briquet près de la bougie [15], car deux monstres rôdent dans la salle. Notez qu'il vous est possible de faire fuir les monstres avec la lumière de votre lampe torche, cela peut se révéler utile... Tout en évitant les monstres (il ne faut pas user vos munitions pour rien, non mais !), allez en haut à droite puis tout à gauche pour ouvrir une nouvelle porte. Traversez le petit couloir et ouvrez la porte. Avancez doucement jusqu'à ce que vous entendiez le plancher craquer sous vos pieds [16]. Utilisez le pied-de-biche et récupérez les deux clés. Avancez vers le haut puis allez à droite pour ouvrir la porte au fond de la pièce. Méfiez-vous des bêtes au plafond. Avancez prudemment pour trouver deux boîtes de munitions sur une étagère à droite. Avancez encore, et vous verrez deux bestioles accrochées à une poutre en hauteur. Utilisez votre revolver, visez-les en gardant le bouton L enfoncé, et shootez-les ! Avancez en évitant le drôle de trou dans le sol, et, à l'écran suivant, reculez tout de suite car une bestiole tombera du plafond. Tuez-la, retournez en haut et collez-vous contre le mur du haut. Utilisez le pied-de-biche sur la cloison, et passez à travers le mur. Là, foncez et suivez le chemin à gauche de Carnby, allez ensuite en bas du couloir pendant trois écrans, puis allez en haut pendant deux écrans pour trouver un interrupteur à allumer. En effet, deux monstres se trouvent sur votre chemin, et la lumière les tuera e instant. Une fois tranquille, tout en bas, ramassez les trousses de soins [17], et pass porte à gauche. Vous trouv dans cette salle une grand-r avec qui vous discuterez. Ens vous pouvez lire le magazine la table près de la fenêtre. Sc et retournez près de l'interrup ouvrez la porte en utilisant deuxième petite clé dorée et cendez les marches.


15

16

Déverrouillez la première que vous verrez, ouvrez-la, et vous appellera. Avancez le ite possible vers la porte de avant qu'un monstre ne vous . Ramassez la trousse de soins gauche et grimpez les petits ers pour atteindre un bureau. e livre qui est dessus, et ouv- tiroir de gauche à l'aide de la enez la grosse clé ouvragée remière moitié de photo. Au celle-ci (en l'examinant dans tions), vous pouvez voir les es 2518. Sortez, et avancez rant pour atteindre un nou- couloir. Allez en bas et sui- chemin jusqu'au bout (vous rez à côté d'un buste [18]) pour ouvrir une porte avec la clé en acier. Allumez la lumière avant que le monstre ne vous saute dessus. Prenez la seconde moitié de photo, lisez la lettre sur le bureau devant vous, et allez en bas pour lire un dossier posé sur la table de chevet près du lit. Ensuite, allez à droite de la porte et prenez la grosse clé ouvragée et l'amulette de sauvegarde sur le tabouret à droite de l'interrupteur. En combinant les deux morceaux de photo, et en faisant la somme des deux chiffres qui sont écrits derrière, vous obtenez les chiffres 3926. Sortez et tuez les trois zombies avec votre fusil car il est difficile de les éviter dans ce couloir étroit. Avancez dans le couloir et ouvrez la porte à gauche de l'interrupteur. Avancez, ramassez les deux trousses de soins sur la cheminée, puis allez à gauche du lit. Un énorme monstre avec des tentacules surgira. Tirez une balle de revolver dans la lampe à pétrole se trouvant juste au-dessus de lui pour vous en débarrasser [19]. Après cette "grillade partie", prenez les trois boîtes de cartouches et le pistolet lance-fusées sur la commode à gauche du lit. Prenez ensuite l'amulette de sauvegarde sur la cheminée. Sortez de la salle et prenez cette fois-ci la porte à droite de l'interrupteur en utilisant la petite clé dorée pour l'ouvrir. Descendez l'escalier et allez à gauche pour suivre le couloir jusqu'au bout. Là, ouvrez la grande porte à gauche avec la seconde clé ouvragée.

18

19

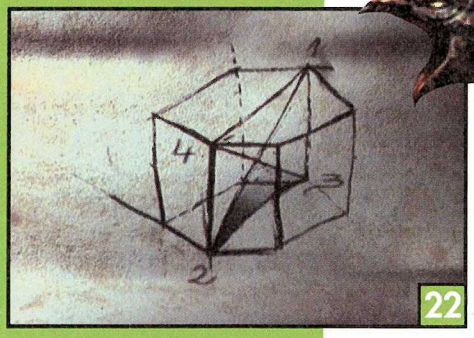
bliothèque

êtes dans la bibliothèque. la vidéo et la scène de dia- avec Aline, allumez la lumiè- utilisant l'interrupteur à e de la porte. Maintenant, vous reste plus que deux ux à débloquer, c'est par ici se passe... Explorez le cen- la bibliothèque et lisez les ivres, sur la table et à gau- la statue. Retournez devant te d'entrée, et longez le mur oite pour atteindre un esca- rimpez, prenez la boîte de s en haut de l'escalier, et uez à avancer jusqu'au boîtier à codes placé sur la rambarde. Rentrez le code 3926 (récupéré grâce aux deux moitiés de photo), puis entrez dans le passage secret du mur de la bibliothèque [20]. Enclenchez l'interrupteur juste à droite de l'entrée pour y voir plus clair. Prenez la longue-vue sur le coffre et allez lire le texte sur l'étagère (les lettres sont écrites à l'envers). Examinez ensuite le mur à gauche de l'entrée pour trouver une niche avec des statuettes. En plaçant votre statuette au sommet de la pyramide, vous ouvrez un placard caché dans le mur du fond. Prenez la statuette de bison. Sortez, allez à droite et gravissez un second escalier. Avancez pour trouver une échelle, et grimpez dessus. Allez à gauche, tuez le monstre avec votre revolver (ça prendra pas mal de balles, mais vous aurez vraiment besoin du fusil à pompe plus tard), puis montez dans la tour grâce à l'échelle [21]. Utilisez votre longue-vue et, en observant bien, vous apercevrez le chiffre 1692 au-dessus d'une fenêtre du fort. Vous verrez aussi une petite cinématique, et Aline vous appellera.

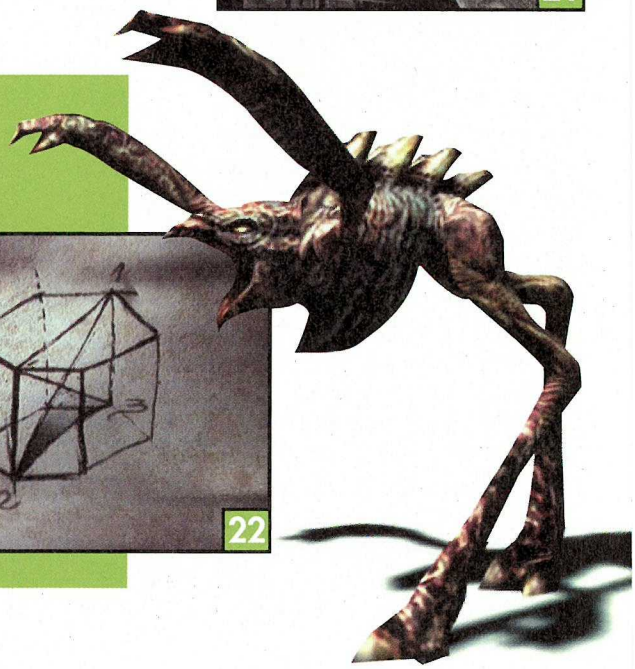
20

21

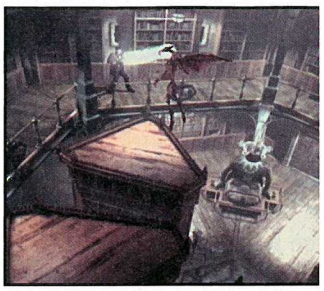
l'amulette de sauvegarde t à droite de l'armoire, puis . Tuez un nouveau monstre, urnez dans la pièce où vous rouvé le télescope et entrez veau chiffre. Vous venez de quer votre troisième tableau rtant de la gauche). Retour- ns la bibliothèque et sau- dez. Il ne vous reste plus tableau à ouvrir. Pour ce il faut actionner les quatre de la bibliothèque placés e sur le schéma de la dernière page de la lettre-testament de Richard Morton [22]. Avant de commencer, sachez qu'à la moindre erreur, il vous faudra recommencer l'opération depuis le début. Le premier livre à actionner se trouve tout en haut de la bibliothèque, à l'extrémité de la plate-forme. De là, revenez deux écrans en arrière et vous remarquerez le troisième livre dans la bibliothèque à gauche du pilier de gauche. Ne l'enfoncez pas, mais repérez bien où il se trouve.



22



Rejoignez maintenant le deuxième qui se trouve tout en bas, à l'opposé de l'endroit où vous étiez précédemment, c'est-à-dire juste à gauche de l'interrupteur et de la porte principale. Profitez-en aussi pour allumer la lumière, le courant ayant sauté entre-temps. Le troisième est toujours au rez-de-chaussée, mais à l'opposé du deuxième, c'est-à-dire en bas des escaliers. En rejoignant le quatrième livre, qui se trouve tout en haut de la bibliothèque, un monstre volant apparaît. La technique pour le tuer est extrêmement simple, mais requiert un timing très précis. Voici comment procéder : lorsque le monstre est devant vous pour la première fois, avancez d'un écran vers la droite pour y voir plus clair, et tirez deux fois avec votre fusil. Le monstre deviendra alors flou, et fermera ses ailes. Maintenant, attendez une demi-seconde que le monstre commence à ouvrir ses ailes et appuyez rapidement sur Y. Entrez dans le menu des armes et équipez le lance-fusées. Sortez du menu des objets, et vous verrez le monstre ouvrir ses ailes. Juste avant qu'il ne les ait complètement ouvertes [23], lancez une fusée. Si vous avez le bon timing, la fusée projettera le monstre en arrière. Attendez qu'il revienne, tirez avec le fusil pour qu'il referme ses ailes, et lancez-lui à nouveau une fusée à la figure lorsqu'il les aura rouvertes. Enfin, attendez qu'il revienne une dernière fois. Tirez-lui dessus avec le fusil, mais cette fois-ci ne bougez pas. Le monstre va



ouvrir ses ailes et vous lance attaque. Ensuite, attendez seconde que le monstre r vienne normal (que le flou l'entoure disparaisse), et avec le fusil : il disparaîtra.

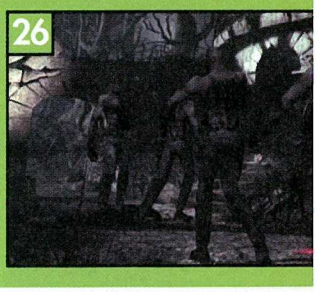
Allez maintenant au deuxième étage, à l'endroit où l'on voit une échelle, et avancez de deux écrans vers la droite pour atteindre le quatrième livre. Une fois le quatrième tableau débloqué, allez en bas de la bibliothèque. Utilisez la clé ouvragée sur la porte de gauche pour la déverrouiller, et passez la porte de droite (derrière celle de gauche, il y a deux zombies en embuscade). Allez en bas et foncez en évitant le monstre. Entrez dans la porte à double battants à droite de l'interrupteur pour revenir dans le hall d'entrée. Tuez avec le fusil le monstre qui rôde, montez l'escalier et tuez le second monstre qui vous y attend. Prenez la petite clé de bronze et le canon à plasma dans le premier tableau de gauche. Ensuite, prenez la plaque métallique dans le troisième tableau (avec le scientifique et l'Indien). Ensuite, vous devez placer les quatre dates historiques correspondant à chaque tableau. Dans l'ordre, de gauche à droite, entrez les dates suivantes : 1852, 1874, 1899 et 1931. La pendule du bureau, en face de la cheminée, vient de s'ouvrir. Allez prendre la clé de bronze ouvragée [24] et utilisez-la sur la grande porte à droite de l'interrupteur (avec un long tapis devant) pour sortir de cette maison des horreurs...

Vous prenez une Clé de Bronze Ouvragée.
24

Dans le jardin

Descendez les marches, allez à droite et prenez l'amulette de sauvegarde sur le sol à gauche de la grande porte métallique. Revenez devant la maison et suivez le chemin en bas à gauche pendant sept écrans. Ramassez la trousse de soins et la cartouche de gaz qui sont dans la remise [25]. Retournez sur vos pas et allez ouvrir la grande porte métallique avec votre petite clé de bronze. Descendez l'escalier en courant et suivez le chemin à gauche de l'écran en évitant les monstres. Avancez et vous arriverez devant une statue de lion. Courez vers la gauche, esquivez les monstres qui apparaissent et passez sous le porche de re. Descendez l'escalier et a cez en évitant les zombies. toujours tout droit pour pa sous un porche de pierre. E le zombie qui s'y trouve et chissez la petite porte au b Continuez à avancer et d'a zombies surgiront [26], expl les avec le fusil à pompe. C nuez d'avancer en tirant sur to qui bouge et vous arriverez de votre parachute. Suivez le min de gauche pour atteindre porte cadenassée. Ouvrez- entrant la combinaison inscrit la plaque métallique. Vous pa alors au CD2.

25


26

En direction du lieu d'incantation

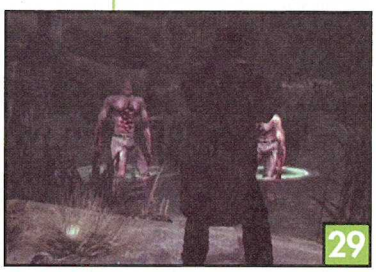
Tout d'abord, prenez les deux trousses de soins et la cartouche de gaz sur le cadavre affalé sur la grille, puis avancez sur le pont. Après la scène de dialogue avec Aline, foncez en slalomant entre les bêtes infâmes et tournez à gauche au niveau du vieil arbre [27]. Grimpez les marches et vous arriverez au milieu d'un cercle de pierre. Edward vous dira qu'il faut repérer la stèle Nord, Est ou Ouest. Approchez-vous de la grosse pierre en bas à gauche de l'écran, examinez-la et désignez-la comme étant la stèle Ouest. Edward appellera alors Aline. Elle vous demandera de l'aide. Vous devez maintenant examiner certaines stèles, et appeler Aline après chaque inspection. Voici les stèles qu'il faut examiner : la grosse stèle en haut à gauche de l'écran, la petite stèle à droite de l'écran, la grosse stèle en bas à gauche de l'écran, la petite stèle en bas de l'écran, la grosse stèle en haut à droite de l'écran et enfin, examinez la petite stèle en haut de l'écran. Pour en finir

27

avec cet endroit, examinez la grosse stèle en haut à droite de l'écran et lancez l'incantation suivante : "O Goul'ai Hypor Harnis Korna".

Ramassez la stèle de pierre statuette de taureau qui a raissent [28]. Revenez au ni du vieil arbre et suivez le min qui va en haut.

vous appellera en chemin. ıdez l'escalier qui est devant De petits monstres vous ent en bas. Tuez-en un avec ɔlver pour les faire fuir et ez l'amulette de sauvegarde de l'écran. Prenez le pas- n haut, avancez (vous tra- ez une grotte). Sortez votre fusées et avancez prudem- car un gros monstre vous era. Deux fusées suffisent à ntir. Avancez, grimpez à l'é- et ramassez la boîte de qui se trouve en haut. ıdez l'échelle, et suivez le chemin en haut de l'écran pour atteindre les marécages [29]. Courez vers la gauche en évitant les zombies puis montez dans l'avion. Prenez la pince coupante et la lentille bleue au sol, deux trousses de soins, une boîte de fusées et une amulette de sauvegarde. Faites une sauvegarde. Ensuite, allez parler au pilote et sortez de l'avion le plus vite possible. Allez en bas à droite et vous verrez l'avion disparaître dans les marécages. Suivez maintenant le chemin qui va en haut à droite. Traversez le trou dans le mur de pierre et


29

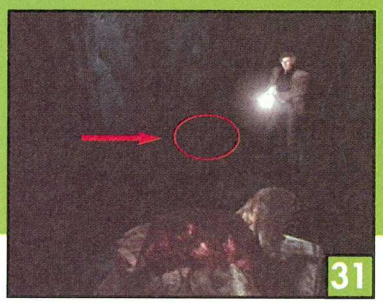
poursuivez votre progression pour apercevoir une petite église. Continuez d'avancer et prenez l'amulette de sauvegarde à gauche de la route. Esquivez le monstre qui vous attaque et foncez pour gravir les escaliers en bas de l'écran [30]. Vous rencontrerez Aline.

30

Edward échangera sa stèle de pierre contre le sceau d'Obed Morton. Puis revenez en arrière, en bas des escaliers. Prenez le chemin qui va en bas de l'écran pour rejoindre l'église et coupez la chaîne avec la pince coupante pour y entrer.

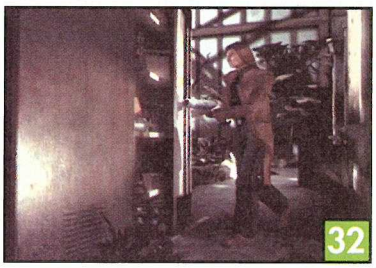
e et laboratoire

z les lieux pour ramasser ousse de soins sur une table he, et une boîte de fusées bas de l'église. Lisez le livre ur la petite table à droite de e puis examinez le mur d'à our y découvrir un mécanis- clenchez les symboles dans suivant : en haut à droite, au et en bas à droite. Un esca- ret apparaîtra en bas de l'é- empruntez-le pour descen- ns le laboratoire. Avancez ninez la serrure sur la roche e, et utilisez dessus le sceau aire pivoter la porte tour- Avancez (vous verrez une cinématique) et ouvrez la au bout du couloir. Traver- aboratoire et ramassez l'a- e qui brille en chemin. Sui- ouloir qui mène tout en bas s verrez Alan Morton. Ce dernier s'enfuira, vous enfermant sur place et vous laissant dans le noir complet. Examinez la porte par laquelle Alan est parti, et Edward appellera Aline. Maintenant, allez faire le tour de la table d'opération et placez-vous comme sur la photo [31]. Fouillez à l'endroit que nous avons indiqué (en bas à droite de l'armoire), et vous trouverez une cartouche de gaz et une trousse de soins. Revenez devant la porte par laquelle Alan est parti et longez le mur à gauche de la porte : vous verrez un zombie. Ces zombies, qui se trouvent dans le laboratoire, disparaissent au bout de deux secondes. Il vous suffit donc de rester à distance pour vous en débarrasser. Esquivez donc ce premier zombie, et continuez à gauche pour atteindre un bureau avec un levier dessus. Enclenchez-le. Allez maintenant en bas, traversez le couloir avec les cellules en esquivant le zombie qui s'y trouve et enclenchez le levier à droite de la porte, tout au fond. Faites quelques pas vers le bas et vous verrez un zombie. Reculez rapidement et attendez qu'il disparaisse. Avancez, prenez à gauche à l'intersection, avancez doucement pour voir un autre zombie, et vous atteindrez une salle avec deux autres zombies. Reculez et patientez quelques secondes pour les voir disparaître, puis allez actionner le levier sur le mur du fond. Passez la porte sur votre gauche, examinez les deux lettres posées sur le bureau à droite. Puis longez le mur de gauche pour atteindre la porte qui s'est débloquée. Une fois sorti du labo, descendez tous les escaliers en courant, avancez en longeant le mur à gauche par rapport à Edward pour éviter les bestioles qui tombent du plafond, puis montez encore des tonnes de marches en courant et en longeant le mur à droite par rapport à Edward. Une fois en haut, allez à droite et ouvrez la porte en bois. Utilisez le magnétophone à droite du bureau, puis sortez. Longez le mur de gauche par rapport à Edward et vous trouverez une porte en métal. Ouvrez-la et suivez le chemin qui va à gauche pour rencontrer l'Indien. Après la scène de dialogue, montez l'échelle à droite.


31

rre

s trois monstres qui vous lent (le fusil suffit) et avan- ın écran. Allez à droite et ıez les meubles en haut à de cet écran. Vous y décou- une boîte de cartouches. ıaintenant tout en bas, et z la porte droite de l'ar- [32] pour obtenir une de soins, remontez d'un allez à gauche, grimpez la échelle et allez à gauche late-forme. Poussez la sta- s la gauche, puis vers le bas pour la faire tomber. Descendez l'échelle et examinez les débris. Vous récupérez un sceau, et une statuette d'ours. Sortez de la serre par là où vous êtes venu, et une fois en bas, allez trois écrans à droite et passez la porte en métal. Allez toujours tout droit pour rejoindre le laboratoire (vous descendrez une série d'escaliers, puis vous esquiverez un monstre et enfin vous remonterez une série d'escaliers). Longez le mur de droite, passez la porte à gauche du bureau et avancez. Allez en haut à l'embranchement et ouvrez la porte au bout pour sortir du laboratoire. Suivez le couloir pour atteindre la porte pivotante. Utilisez le sceau sur la serrure et avancez pour rejoindre Aline. Avancez vers le haut et traversez le pont. Entrez dans le couloir et ouvrez la trappe sur la gauche pour ramasser un pistolet à éclairs, quatre trousses de soins, un chargeur d'accus et cinq amulettes de sauvegarde. Traversez le couloir


32

et, après la cinématique et le dialogue avec Aline, Edward sera aspiré dans les profondeurs des grottes souterraines.

Voyage dans les entrailles

Après votre réveil sur une petite plate-forme au bord d'un gouffre, sauvegardez et équipez-vous du pistolet à éclairs. Prenez le seul passage disponible et courez en évitant le plus possible les chiens (ils réapparaissent constamment !), tuez-en de temps à autre et surtout ramassez les cristaux luminescents car ils vous permettent de recharger le pistolet à éclairs. Notez au passage que ces cristaux réapparaissent régulièrement, vous pouvez donc revenir en chercher si besoin, ne l'oubliez pas ! Au bout de ce long chemin vous devrez voir un court tremblement de terre, puis une cinématique où l'on voit un monstre sortir d'une sorte de cocon. Tuez le monstre qui vous attaque, prenez à droite pour ramasser un cristal luminescent puis allez tout à gauche. Avancez en éliminant les gêneurs et en longeant le mur de gauche pendant quelques écrans. Vous verrez alors un petit passage sur la gauche, engouffrez-vous dedans. Ensuite, ça se complique un peu avec les grosses bestioles [33]. À partir de cette dernière image, comptez trois écrans en allant vers le bas, puis à gauche, puis à droite, et enfin en haut à gauche jusqu'au fond : vous devriez voir un petit passage en haut à gauche de l'écran. Allez-y ! Tuez les trois chiens, puis suivez le chemin qui va en bas pour atteindre une nouvelle salle. Tuez les deux monstres qui vous y attendent. Allez en bas, puis allez à droite de l'inscription sur le mur, et accrochez-vous à la corde pour

33

longer le mur. Après être tombé, et avant de descendre plus bas, prenez le passage à droite de l'inscription. Avancez, allumez la lumière puis lisez le livre, prenez la gourde et le photopulseur. Profitez-en pour ramasser quelques cristaux luminescents. Ressortez et descendez par la même corde. Maintenant, montez en tuant les monstres. Une cinématique se déclenche. Allez en haut des escaliers, prenez l'amulette de sauvegarde située à gauche de l'entrée et poursuivez Alan. Traversez le long couloir en tuant les gros monstres qui sont sur votre pas-

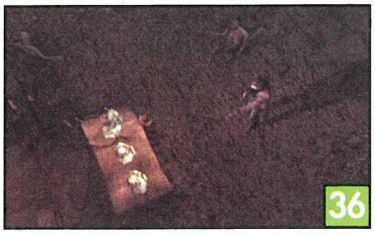
sage et prenez le chemin à te. Avancez, et une cinémat se déclenchera. Prenez le pas à droite de cette salle, trav le couloir en éliminant les p monstres qui vous attaque montez à la corde qui se tr au fond. Traversez le pont, recevez alors un appel radio. E te, avancez en courant et en e vant les chiens. Vous devez a dans une grotte dont le sc craquelé par de la lave en fu [34] et qui contient de gr monstres sur pattes.

Longez le mur de gauche par rapport à Edward, et lorsque vous arriverez à un embranchement prenez à gauche. En traversant un nouveau pont, vous allez recevoir un message radio de Johnson. Dépêchez-vous de monter les marches car les bestioles sont très gênantes. Courez et tuez-en de temps à autre. Ensuite, vous arrivez dans une salle bien plus éclairée qu'auparavant et sans aucun monstre (tout du moins en entrant...). Prenez à gauche puis montez sur le muret de pierre pour le franchir. De l'autre côté, suivez le chemin qui va en bas à droite et traversez le second muret que vous verrez. Maintenant, longez le mur de gauche par rapport à Edward pour atteindre la sortie de cette salle (gardée par bon nombre de chiens). Avancez, et après un éboulement, un passage s'ouvre grâce à une énorme pierre qui sert de pont [35]. Passez dessus et allez remplir votre gourde dans la fontaine phosphorescente. Reprenez toute votre énergie en buvant un peu. Remplissez-la de nouveau pour qu'el-

le soit bien pleine, et conti votre progression en suiva chemin qui va en bas, là où pourrez voir une trace de c creusé dans la roche. Allez v haut. Vous arrivez dans une très sombre, une sorte de tom avec des guerriers Abkanis n depuis des lustres.

La Nécropole

Allez devant les trois bustes dont deux têtes sont manquantes [36]. Dirigez-vous à droite de cet endroit, en direction d'un précipice avec une corde. Descendez pour arriver dans une grande caverne. Vous ne pouvez aller que vers le bas, en direction du boss final. Pour le vaincre, vous devez atteindre la lance. Pour la trouver, contournez les blocs de pierre au centre de la caverne par la gauche et allez en bas. A l'écran suivant, allez en bas à gauche et vous verrez la lance dans un cul-de-sac. Malheureusement, le boss vous empêche de l'atteindre. Pour y arriver, vous devez le faire tomber à genoux en lui tirant dessus avec votre pistolet à éclairs [37]. Essayez de ne pas le mettre à genoux trop loin de la lance pour éviter qu'il ne se relève avant que vous puissiez atteindre l'arme sacrée. Ensuite, Edward se transforme en guerrier de la prophétie et achève le boss final lors d'une cinématique. Prenez la tête de statue indienne au centre de la caverne, puis remontez par la corde. Placez la tête sur le socle. Une cinématique se déclenche. Ensuite, vous devez simplement sortir, et visionner la splendide scène de fin. Après l'effort, le réconfort !


36

Aide de jeu

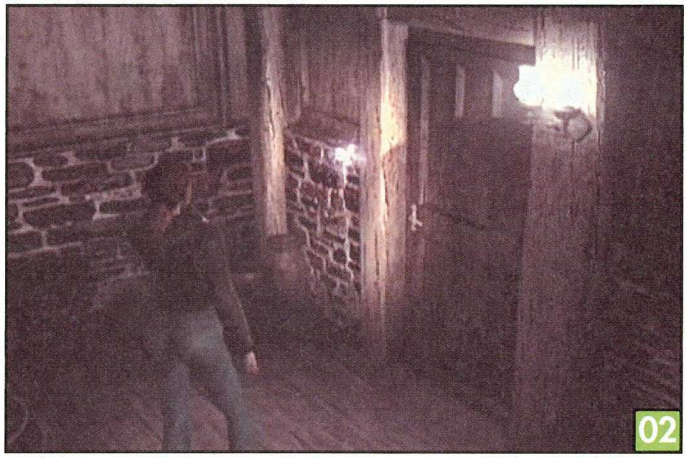
Alone in the Dark : The New Nightmare

Scénario 2

noir

qu'Edward atterrit dans un du jardin, Aline tombe sur du manoir des Morton. ez de quelques mètres vers de l'écran puis longez un corniche jusqu'à la fenêtirée. Restez sur la corniche ssister à une scène de diaavec Carnby un peu plus continuez la progression epérer la grille fermée à e du manoir. Revenez sur s et ouvrez maintenant la e éclairée. Discutez avec la mère pour récupérer une clé dorée. Lisez ensuite le ine Science à gauche du lit commode qui a un tiroir) puis prenez la trousse de ous la table de nuit à droivous dirigeant vers la sorla pièce, un serpent jaillit du tapis [01]. Pour le vaincre, braquez le faisceau de lumière de votre lampe torche dans sa direction jusqu'à ce qu'il disparaisse complètement (en effet, Aline ne possède pour l'instant aucune arme à feu et c'est sa lampe torche qui lui permet de combattre les monstres.) Les prochains ennemis que vous rencontrerez seront tous sensibles à la lumière : en les éclairant, vous pouvez les faire reculer (mais pas les tuer). Utilisez donc cette technique si jamais vous croisez des monstres trop agressifs. Juste avant de sortir de cette chambre, prenez l'amulette de sauvegarde à droite de la porte sur une table. Empruntez la porte puis foncez tout droit tout au bout de ce couloir, sans tourner à l'intersection. Evitez le monstre (sensible à la lumière de votre lampe torche) et allumez très vite les lampes du couloir grâce à un interrupteur situé à gauche d'une porte [02] (mémorisez l'emplacement de cette porte fermée à clé).

01

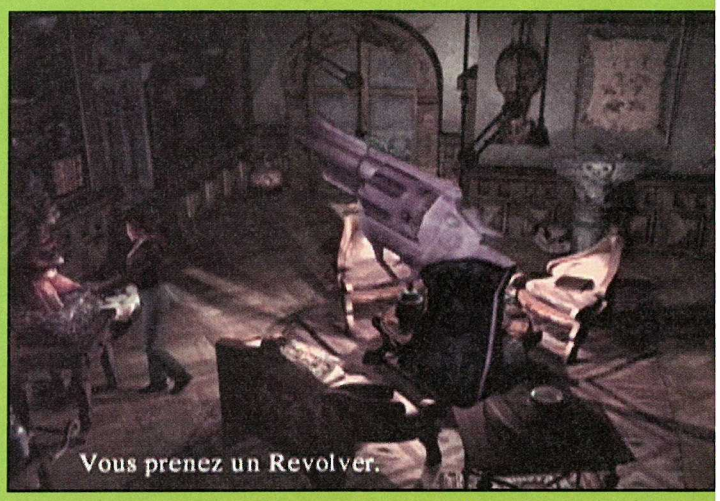

02

is l'interrupteur enclenché, nstres disparaissent. Retourus et revenez sur vos pas rnant à gauche à l'intersecassez la porte qui suit sur la de l'écran. Deux monstres, es à la lumière, vous attenns cette pièce. Tout de suite tre entré, courez en bas de et ouvrez la porte. Vous ns une nouvelle pièce. Desjusqu'à l'écran suivant, allez ne, et prenez l'amulette de arde sur le tonneau près de ne de bois. Poursuivez plus écoutez le message radio. prenez la boîte de cartou- phosphore sur la caisse gauche au fond de ce cou- tournez maintenant dans précédente. Courez en face s, en évitant les monstres, urnez à gauche et suivez le chemin jusqu'à une autre porte (à droite d'un drap blanc) [03]. Franchissez-la et traversez le couloir pour atteindre la pièce suivante. Restez immobile dès l'entrée pour visualiser la place. Repérez, à l'aide de votre torche, la petite clé dorée à droite de l'écran sur une table. Au moindre de vos mouvements, un monstre apparaît au milieu de cet écran : exactement devant la table où se trouve la clé. Ne la prenez pas tout de suite et courez dans le passage à gauche. Vous voyez ensuite en bas de l'écran une boîte de munitions posée sur une table. Empochez-la et attendez quelques secondes que le monstre apparaisse en haut à gauche de l'écran. S'il ne vient pas, faites quelques pas en arrière pour l'attirer. Quand il arrive, foncez à droite et ramassez la trousse de soins devant la commode en bas à droite de l'écran. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à aller en haut de l'écran pour prendre enfin la clé sur la table. Sortez par la porte par laquelle vous êtes entré. Traversez le couloir. Dans la pièce suivante, allez en haut à droite, avancez en esquivant les monstres, et sortez par la porte située à droite des étagères soutenant des bouteilles blanches [04].

03

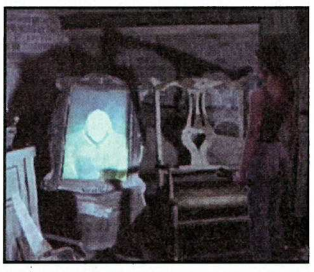
04

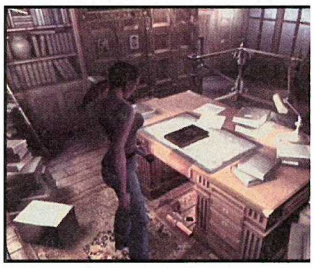
Continuez toujours vers le haut et ouvrez la porte déjà repérée à droite de l'interrupteur. Descendez les escaliers. Après la cinématique, poursuivez tout en bas. Actionnez l'interrupteur et ouvrez la porte. Continuez de descendre et franchissez la porte à gauche d'Aline [05]. Effectuez une sauvegarde tout de suite en entrant puis éteignez la lumière. L'obscurité fait apparaître un tiroir secret dans le socle d'une statue. Prenez d'abord les trois trousses de soins cachées sur la petite table à gauche du gros fauteuil. Allez ensuite devant la statue dont le socle est éclairé et examinez la grosse jarre qui se trouve à sa droite pour ramasser une boîte de balles au magnésium. Placez-vous maintenant en face de la statue. Utilisez la petite clé dorée pour ouvrir son tiroir secret et prendre le revolver qu'il contient [06]. Dans la seconde suivante, un monstre surgit. Evitez-le en faisant le tour de la pièce par le bas afin d'atteindre la porte à droite de la fenêtre (juste derrière l'endroit où le monstre est apparu). Lors d'une courte séquence, vous voyez le professeur Morton s'enfuir. Ouvrez maintenant la porte qui se trouve à l'autre bout du couloir. Avancez dans le couloir suivant, sans oublier d'allumer la lumière en chemin, et franchissez la porte à gauche de l'escalier. Allez tout au fond du loir et vous rencontrez à nou le professeur Morton. Celui vous endormir avec son pis tranquillisant.



Le Manoir - suite

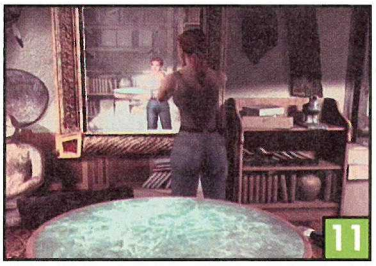
Aline se réveille enfermée dans une chambre. Après la discussion radio avec Carnby, allumez la lumière puis inspectez les lieux. Lisez le livre à gauche du lit. Prenez ensuite la clé Allen et la trousse de soins placée sur la table à gauche du miroir. Empochez également l'amulette qui est sur le tabouret à droite du même miroir. Passez ensuite derrière le miroir. Descendez les escaliers et ramassez le fusil à triple canons sur le sol en face de la porte. Passez la porte et descendez l'escalier suivant. Allez tout au fond du couloir, prenez la trousse de soins sur le sol, puis examinez la porte en métal [07]. Assistez à une cinématique à travers le judas. Remontez vite dans la chambre avant que des monstres ne surgissent... Restez au centre de la chambre pour déclencher une séquence (Carnby vient vous aider). Vous êtes maintenant dans le grenier en train de discuter avec le fantôme du miroir [08]. Ce dernier vous propose un échange de bons procédés. Si vous lui ramenez un autre miroir, il vous donnera des explications sur votre passé. Après la cinématique, allumez la lumière, déverrouillez la porte et sortez. Avancez dans ce lieu déjà traversé et ouvrez la porte située à droite de l'étagère contenant les bouteilles blanches. Une fois la porte franchie, la poignée se casse. Allez en haut puis en bas pour rejoindre la chambre de la grand-mère. Discutez avec elle puis sortez de la chambre. Franchissez maintenant la porte qui est en haut du couloir, à droite de l'interrupteur. Descendez l'escalier et passez la première porte à gauche (au milieu de l'escalier). Ouvrez ensuite la porte à droite de l'écran. Allez tout de suite sur votre gauche pour examiner la chaise et empochez une trousse de soins. Allumez la lumière grâce à l'interrupteur à droite de la porte, et avancez dans la salle. Prenez le miroir sur la commode à gauche des marches. Grimpez les marches, afin d'arriver devant le bureau [09]. Examinez celui-ci pour obtenir le lance-grenades et lire un document au passage. Sortez de cette pièce en empruntant la porte par laquelle vous êtes entré. Allez en bas pour assister à une cinématique ennemis vous attaquent da foulée. Foncez vers le ha passez la deuxième porte à che (juste après une porte à ble-battant). Avancez entr colonnes de cette pièce et tez-vous juste devant le lit. nez d'abord l'amulette s cheminée qui est en bas à c de l'écran. Allez ensuite à ga du lit pour ramasser la boî cartouches au phosphore s commode. Explorez mainte le passage situé à droite d Une cinématique intervient.





Avancez en direction du afin de pénétrer dans une lle pièce. Lors d'une nouéquence, on vous demanous voulez bien donner le . Vous avez le choix entre éponses. Si vous dites "oui", a mort ! Répondez "non" us gagnez une statuette nis représentant une tête on. Aline discute ensuite arnby par radio. Repassez ers le miroir pour revenir dans la pièce précédente. Là, dirigez-vous vers les colonnes et vous rencontrez un chaman. Après la cinématique, l'homme disparaît mystérieusement ! S'ensuit une autre discussion avec Carnby. Allez ensuite en haut à droite et déverrouillez la porte qui est à droite du tableau [10]. Vous voici dans le hall d'entrée du manoir, orné de quatre tableaux. Avancez prudemment et tirez à vue sur le monstre qui rode dans ce hall. Descendez les escaliers et allez en dessous pour ouvrir une porte à double-battant. Courez en bas, tout au bout du couloir, en évitant le monstre, et passez la porte dans le renfoncement à droite. Evitez les deux zombies dans ce couloir, repoussez-les s'ils vous agrippent, et courez vers le bas jusqu'à l'écran suivant. Là, passez la porte qui est sur votre droite. Vous arrivez dans un bureau. Actionnez l'interrupteur placé à gauche de la porte. Allez à gauche du côté de l'armoire, mais ne l'ouvrez surtout pas car deux chiens vous attaqueraient. Lisez le magazine Science sur la petite table située sous le tableau. Poursuivez en bas et prenez la trousse de soins sur la table à droite de la fenêtre. Lisez ensuite le document sur le meuble à côté. Continuez plus haut et arrêtez-vous devant le miroir [11]. Empochez la boîte de munitions sur la table et sortez votre revolver. Tirez deux fois dans le miroir pour le briser, ce qui révèle une étagère secrète. Lisez le document qui s'y trouve et Aline vous indique qu'il faut retourner voir Lucy Morton. Allez à gauche et la lumière s'éteint. Des monstres surgissent mais s'en vont tout aussi vite. Sortez en empruntant l'une des deux portes de ce bureau et vous vous retrouvez dans la chambre de la grand-mère. Approchez-vous du lit pour lui parler de nouveau. Vous récupérez ainsi un prisme de verre [12]. Quittez la chambre et passez la porte au bout du couloir, à droite de l'interrupteur.

10


11

Vous prenez un Prisme de Verre.
12

anoir - suite

ndez et passez la première que vous voyez sur votre , au milieu de l'escalier. Fonsuite pour ouvrir la porte à de l'écran. Commencez par re la lumière en actionnant upteur placé à droite de la Avancez maintenant dans e et grimpez les escaliers. ez l'étrange machine en bas he du bureau [13]. Utilisez abord le prisme, puis votre de poche sur la machine ettre en route ce qui s'avè- un projecteur. Après une séquence des plus macabus obtenez un cube de métal ciselé sur lequel est gravé "Carte 3D Bibliothèque". On peut également y découvrir les chiffres 1991. Vous devez maintenant vous rendre à la bibliothèque. Pour cela, sortez de cette salle et passez la porte sur la droite d'Aline. Descendez les escaliers. Une fois que vous êtes tout en bas, ouvrez la porte sur votre gauche. Courez pour franchir la porte à double-battant située à gauche de l'écran, en repoussant les zombies qui vous tendent une embuscade. Faites attention car il y a de fortes chances qu'ils vous mordent : mieux vaut avoir un minimum de vie...

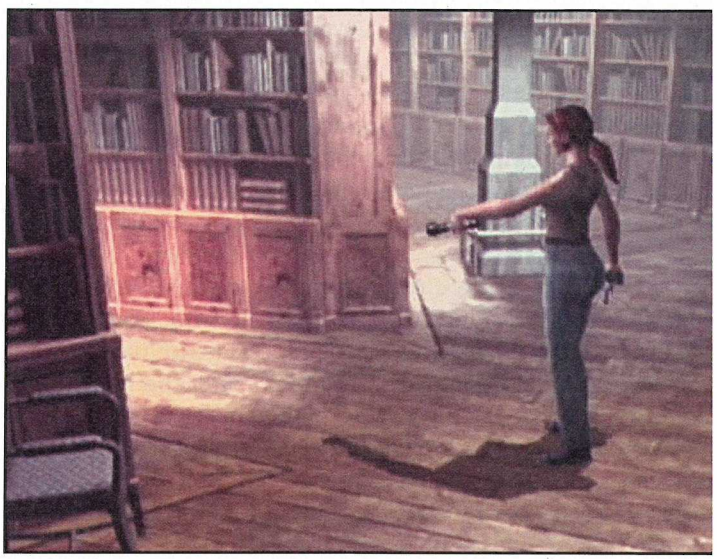
13

La Bibliothèque

Allumez la lumière, via l'interrupteur à gauche de la porte, puis allez en bas. Examinez le bureau pour y trouver le journal de Jeremy Morton. Poursuivez à droite jusqu'à l'écran suivant puis lisez le livre ouvert sur le trépied, à gauche de la statue. De là, faites quelques pas pour changer d'écran et prenez la boîte de grenades sur le sol, à côté de la pile de livres. Continuez vers le bas pour revenir devant la porte à double-battant. Partez à droite en longeant le mur de la bibliothèque jusqu'à un escalier. Grimpez au premier étage, avancez et pénétrez dans le passage secret qu'a débloqué Carnby [14]. Ramassez les deux boîtes de balles au phosphore qui s'y trouvent et ressortez. Montez les escaliers qui mènent au second étage et utilisez l'échelle pour aller à l'ex-

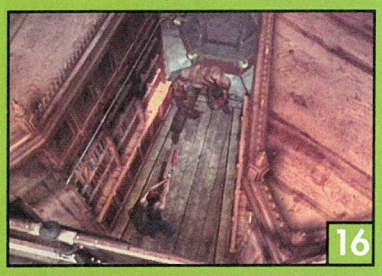
14

térieur de la bibliothèque. Avancez à gauche et grimpez l'échelle qui permet d'entrer dans la tour. Fouillez cet endroit pour ramasser une boîte de grenades en bas de la pièce. Sortez et retournez au rez-de-chaussée de la bibliothèque. Arrêtez-vous juste au pied des escaliers. De là, allez en haut à gauche pour avancer d'un écran puis continuez à gauche pour vous faufiler entre deux bibliothèques [15]. Examinez celle de gauche afin de découvrir un mécanisme caché dans des livres. Vous devez entrer un code



à quatre chiffres. La solution est donné sur le cube ciselé : 1991. Le code fait apparaître un passage secret devant vous. Entrez et prenez les Tablettes Abkanis, les deux trousses de soins, trois boîtes de grenades et l'amulet-

te. Avant de poursuivre, f une sauvegarde. Equipez-du lance-grenades (en véri qu'il est bien chargé) puis sez le levier. Après la cin tique, un gros monstre se sente devant vous.


16

17

Dégainez votre arme et reculez d'un pas. Dès que le monstre avance, envoyez rapidement trois grenades. La bête blessée tient alors sa tête entre ses mains [16]. Elle est invincible durant cette animation, alors inutile de continuer à tirer. Profitez-en pour recharger votre arme puis reculez encore d'un pas. Mettez en joue le monstre et tirez à nouveau trois coups dès qu'il avance vers vous. Pour l'achever, rechargez une dernière fois votre lance-grenades et reculez d'un pas. Lorsque le monstre tente une ultime approche, lancez une dernière grenade pour le mettre hors service. Vous remarquez alors une moitié de médaillon au centre de la bibliothèque, dans la cage de l'ennemi vaincu. Prenez-la puis dirigez-vous vers les portes à double-battant. Aline retourne dans la chambre de la grand-mère. Discutez avec cette dernière pour obtenir l'autre moitié de médaillon. Il vous faut maintenant aller dans le hall d'entrée du manoir. Sortez de la chambre : vous voyez le colosse se relever. Allez en haut, au fond du couloir, et ouvrez la porte à droite. Descendez tout en bas des escaliers. Passez la porte. Esquivez les zombies et foncez vers la porte située de l'autre côté du couloir, au bout du tapis rouge. Franchissez-la et courez dans le couloir en évitant les monstres. Passez la porte à double-battant sur votre gauche. Un fois dans le hall d'entrée, foncez à droite pour aller devant le miroir. Carnby vous appelle par radio. Combinez ensuite les deux moitiés de médaillon dans l'inventaire, puis utilisez le médaillon complet pour le

fixer sur le cadre du miroir [17]. Traversez le miroir en appuyant sur le bouton A. Une fois derrière, descendez les marches et passez la grille. Avancez à gauche sur deux écrans jusqu'à la porte en métal. Poursuivez encore sur deux écrans à gauche pour atteindre une échelle. Grimpez et Aline utilise la clé Allen pour déverrouiller la trappe. De l'autre côté de celle-ci, une séquence intervient. Après cette cinématique avec l'Indien, suivez le chemin qui va en bas. A l'écran suivant, allez à te, puis en bas, et prenez la boî munitions sur la caisse. Revene vos pas jusqu'à l'endroit où avez rencontré l'Indien et équ vous du fusil à triple canons. rez la porte devant vous pour d cher dans le jardin. Courez v haut car le colosse va ressurgi Franchissez la petite porte. C nuez toujours tout droit, to étant poursuivi par le coloss passez une nouvelle petite po

metière

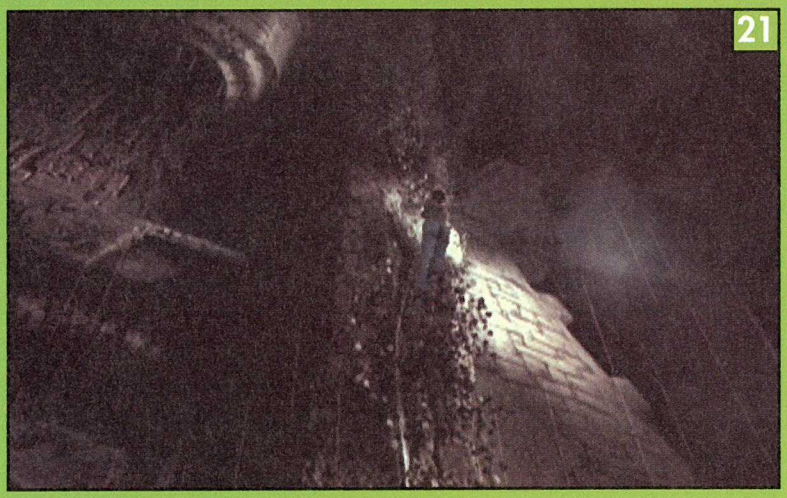
êtes maintenant dans le ère. Tuez les deux chiens us attaquent par surprise vancez en bas jusqu'à l'é- uivant. Vous trouvez une de grenades à droite d'A- oursuivez en bas à gauche :ran, en prenant garde au qui arrive par le chemin en gauche (tuez-le !). Suivez e le chemin jusqu'au bout e ramasser deux boîtes de ches au phosphore à même Revenez sur vos pas jusqu'à ée du cimetière et prenez allée à gauche. Lorsque le e apparaît sous le porche rre, contentez-vous de l'es- r sans essayer de le tuer. avoir passé le porche, cou- rs le haut puis allez en bas :ran. Poursuivez le chemin ejoindre un petit bâtiment. iez-vous dans ce mausolée orton [19]. Ouvrez le pas- nuré en bas à droite, signa- l'inscription "Jeremy Morton". Ramassez la boîte de fusées et le pistolet lance-fusées dans le coin en bas à gauche. Prenez aussi la trousse de soins à gauche de la tombe et examinez celle-ci pour découvrir une amulette de sauvegarde. La tombe contient également une inscription et un nouvel objet : le cache métallique. Revenez dans la salle précédente et allez tout en bas devant un mur spécial orné de nombreuses petites lumières. Combinez votre torche avec le cache métallique dans l'inventaire puis placez-vous relativement près du mur. Le but du jeu est maintenant d'allumer les différentes petites lumières dans un ordre précis afin de former la lettre M (comme Morton...) [20]. A la moindre erreur, il faut tout recommencer depuis de début. Mais ce n'est pas compliqué de réussir. Placez-vous seulement juste à bonne distance afin que le faisceau de la lampe soit relativement petit. La porte avec l'inscription Richard Morton se déverrouille alors (en bas à gauche). Passez-la et courez vers la tombe pour lire une lettre. Foncez ensuite à travers le tunnel, en haut de l'écran, en évitant les monstres. Une fois arrivé au bout, descendez au niveau inférieur en appuyant sur le bouton A. Voici venu le moment d'insérer le CD2.

19

20

onjon

garde car un chien va vous er dès votre arrivée : tuez-le otre fusil. Avancez dans le ge à gauche et traversez la n longeant le mur de droite. tteignez un portail en bois. z-le, passez sous l'arche et ez le donjon lors d'une cinéie. Traversez le pont puis dirius complètement à droite du . Ramassez une boîte de carès au phosphore sur le sol. ez devant l'entrée du donjon minez les plantes grimpan- le mur de droite. Entamez sion de cette végétation [21]. is arrivé en haut, descendez ites marches et foncez à gau- n monstre apparaît que vous éviter. Avancez sur le remers la gauche pour atteindre alier. Descendez les marches jusqu'à la porte principale du donjon. Déverrouillez-la mais ne l'ouvrez pas. Maintenant, descendez les escaliers en bas à droite de l'écran. Poursuivez dans le couloir et prenez la trousse de soins, placée juste au coin, avant de ressortir sous la pluie. Descendez les nouvelles marches et suivez le passage sur votre droite pour une boîte de grenades située à droite d'une porte fermée (cachée derrière le muret). Ressortez maintenant sous la pluie et escaladez deux petits murets [22]. Ramassez la boîte de cartouches au phosphore et tuez les deux monstres, puis descendez de l'autre côté du muret. Poursuivez par les marches en haut à gauche. Tuez les deux zombies qui tentent de vous bloquer, déverrouillez la porte en haut de l'escalier, puis ouvrez-la. Parlez avec Obed Morton lors d'une cinématique puis ramassez une carte métallique noire et une amulette de sauvegarde sur le sol.


21

22

Sortez de la cellule et descendez les marches . Continuez votre chemin en haut de l'écran jusqu'à une porte en fer sur la gauche. Ouvrez-la. Vous êtes maintenant dans les sous-sols du donjon, c'est-à-dire les oubliettes. Descendez tous les escaliers et allez à gauche. Empruntez le passage à droite sur l'écran suivant et allez au fond de ce dernier pour une boîte de munitions. Revenez un écran en arrière et poursuivez à gauche. Passez sous l'arche au-dessous de l'escalier et prenez une amulette de sauvegarde posée par terre à gauche. Allez en bas et entrez

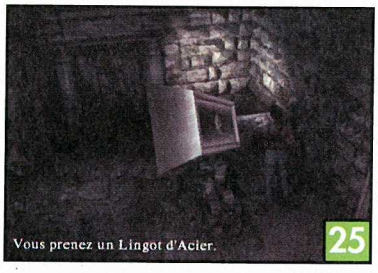
23

dans le passage en haut de l'écran pour une boîte de cartouches au phosphore. Retournez un écran en arrière et avancez en bas. Vous arrivez près d'une table sur laquelle brillent des objets [23]. N'en prenez aucun pour l'instant et grimpez les escaliers en bas à gauche de l'écran. Une fois en

haut, avancez prudemment car deux monstres vont sortir d'un passage [24]. Eliminez-les, poursuivez par le renfoncement, tue troisième ennemi puis ramass moule.

Le Donjon - suite

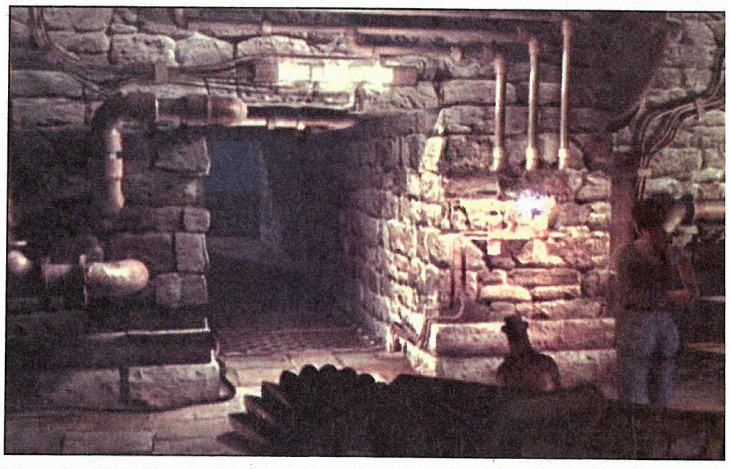
Revenez sur vos pas et descendez les escaliers. Prenez d'abord les objets sur la table (une pince coupante, un document à lire et un plan) sans omettre la pièce métallique à gauche de la table. En empochant ce dernier objet, trois monstres surgissent ! Foncez dans le passage à droite de l'écran jusqu'à un escalier. Montez quelques marches et attendez tranquillement que les monstres s'approchent pour les tuer. Faites une hécatombe, grimpez les escaliers puis courez en haut dans le cul-de-sac (derrière la porte). Revenez sur vos pas et tuez les deux zombies qui arrivent. Retournez ensuite à l'endroit des petits murets qui partagent une cour. Passez de l'autre côté et allez dans le passage en haut de l'écran. Examinez le coffre devant le petit



25

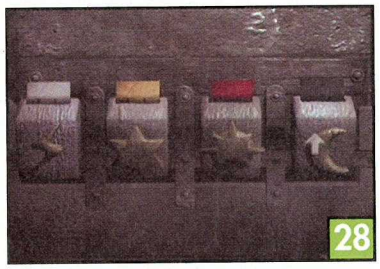
muret et utilisez la pince coupante pour l'ouvrir. Récupérez la grosse clé ouvragée et le lingot d'acier dans ce coffre [25]. Remontez en haut du donjon, en évitant un monstre sur le trajet, et ouvrez la porte avec la grosse clé ouvragée [26]. Allez tout à droite et prenez les trois trousses de soins devant un renfoncement de mur qui ressemble à une porte cochère. Continuez par le bas et trouvez la lentille de verre dans l'armoire. Deux chiens surgissent en même temps à droite.

26



Tuez-les ! Faites le tour de cette pièce et actionnez le levier permettant d'allumer la lumière. Sortez à l'extérieur en prenant le passage à gauche du levier [27]. Vous arrivez sur la muraille qui offre une longue-vue. Utilisez votre lentille sur celle-ci et jetez un coup d'œil sur le panorama. Vous pouvez observer une sorte de statue au loin (que vous verrez bientôt de plus près). Ne descendez pas les marches et avancez vers la gauche. Une fois tombé dans les égouts, continuez logiquement jusqu'à ce qu'un monstre vous happe quelques secondes dans les profondeurs. A peine libéré, éliminez la bête aquatique avec l'arme de votre choix. Continuez d'avancer jusqu'à la terre ferme et ouvrez la porte. Ramassez la boîte de cartouches phosphore à droite d'Aline. Mo l'échelle en face de la porte. Pre les cartes métalliques dorée, ro et argentée dans le coffre à gau de la porte, ainsi que la trouss soins à sa droite. Déverrou ensuite la porte, ouvrez-la et m tez en haut des marches, en tu le chien au passage. Revenez c la grande salle et allez mainter à droite. Poursuivez à gauche à cran suivant et lisez le livre su table. Faites demi-tour et contin tout droit. Vous trouvez trois ob posés sur une table en face d' étrange machine (une accélérat orange, le canon et la crosse d' arme). Placez le moule et le lin d'acier dans la machine et acti nez le levier.

écupérez le canon ainsi créé. rnez maintenant près de la d'Obed Morton et plus pré- nt jusqu'à la porte qui mène ıbliettes. (Un monstre vous ıe en sortant de la salle de la ne mais vous pouvez l'évi- ne fois arrivé devant la porte bliettes, avancez dans le cul- et examinez la porte à droi- ur l'ouvrir, vous devez pla- ns un ordre précis les quatre métalliques récupérées pré- nment [28]. D'après la der- page du journal de Jeremy n, il vous faut les enclencher 'ordre suivant, de gauche à : argent, or, rouge et noir. te est déverrouillée. Entrez et allez à droite de l'écran pour ramasser le canon à plasma et l'amulette de sauvegarde cachés dans une enclave du mur. Avancez en bas de l'écran jusqu'à une porte éclairée. Prenez le demi-anneau sur les caisses en face de la porte. Montez ensuite les escaliers au centre de la pièce. Après la discussion radio avec Carnby, poursuivez l'ascension. Lisez la feuille sur la machine de gauche puis appelez Carnby par radio pour qu'il vous indique le nombre de traits de chaque stèle. Aline vient de les noter dans le carnet de l'inventaire et ces chiffres mis bout à bout donnent la date du 10-31-2001. Rentrez ce code dans la machine et visionnez la cinématique. Descendez au pied des marches et allez en haut de l'écran pour prendre les objets dans le placard qui vient de s'ouvrir. Vous récupérez une grosse clé de bronze, un sceau, une petite clé rouillée et une statuette Abkanis de serpent. Ouvrez ensuite la porte éclairée située en face des caisses grâce à la clé de bronze. Ramassez la boîte de grenades devant la porte et avancez au clair de lune jusqu'à la statue (repérée à l'aide de la longue-vue) [29]. Prenez l'amulette sur le sol et observez la statue. Carnby vous appelle par radio et vous demande de le rejoindre dans la forêt. Dans la seconde suivante, une dizaine de bestioles apparaissent de tous côtés. Evitez-les et retournez dans la salle précédente. Allez à droite de la porte, tout en évitant des monstres sensibles à la lumière, et ouvrez la porte suivante à droite.


28

29

onjon - suite

sous la pluie et montez les es. Traversez le couloir et n haut de l'escalier qui est d. Une fois arrivé au som- uvrez la porte principale njon en haut de l'écran. Evi- s bestioles tout en traver- e pont. Faites attention car osse réapparaît au bout du Esquivez-le et franchissez tail en bois. Traversez la en longeant le mur de gau- vous retrouvez Carnby. Ce er échange sa stèle de pier- ntre votre sceau. Revenez te quelques écrans en arriè- Aline ira directement à la e. Placez la stèle de pierre a statue et récupérez la pier- ninescente et la statuette is représentant un poisson. appelle alors Carnby par Il faut maintenant retourner la pièce de l'étrange machi- u vous avez récupéré les dif- es pièces d'une même arme). ela, revenez devant la porte pale du donjon [30] et mon- escaliers en bas à gauche de n. En arrivant, pensez au tre qui rode toujours dans le coin. Evitez-le et passez la porte menant à la salle de l'étrange machine. Allez à gauche jusqu'à la machine. Montez l'échelle qui se trouve à droite de cette dernière. Avancez dans la salle et actionnez l'interrupteur sur le mur du haut pour allumer la lumière. Actionnez ensuite le tableau de commande, situé à l'opposé de l'interrupteur, et vous remarquez alors une trappe bloquée. Retournez au centre de la salle et montez à une seconde échelle sur le mur de gauche. Avancez et actionnez le levier en face de vous, mais la trappe est toujours coincée... Contournez le pilier et grimpez à une troisième échelle pour atteindre la terrasse de la tour. Utilisez la petite clé pour déverrouiller le cadenas de la trappe [31]. Redescendez et abaissez le levier pour enfin ouvrir la trappe. Redescendez à l'étage au-dessous. Ouvrez votre l'inventaire et construisez le perforateur. Pour ce faire, séparez le support de trépied afin d'obtenir un second demi-anneau métallique. Combinez maintenant le support de trépied et le canon du perforateur. Assemblez les deux moitiés d'anneau et associez le cercle ainsi obtenu avec la pierre luminescente. Combinez ensuite la crosse avec l'accélérateur orange puis l'objet obtenu avec le canon. Associez l'objet obtenu sur le "support de trépied avec canon du perforateur". Et enfin, combinez "le perforateur sans pierre énergétique" avec "l'anneau métallique avec pierre énergétique". Vous possédez maintenant le perforateur [32]. Sauvegardez avant d'actionner le panneau de commande. Le paratonnerre s'élève vers le ciel.

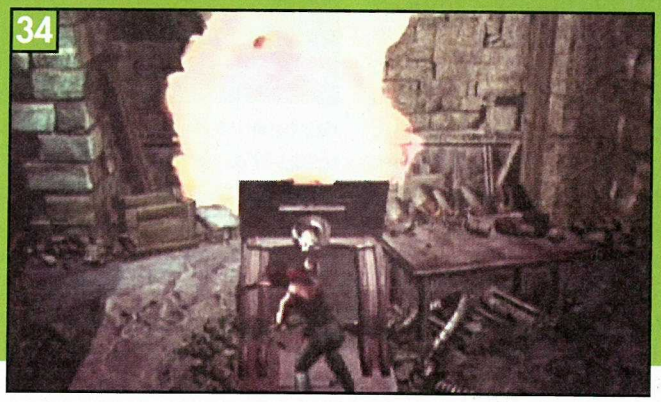
30

31

32

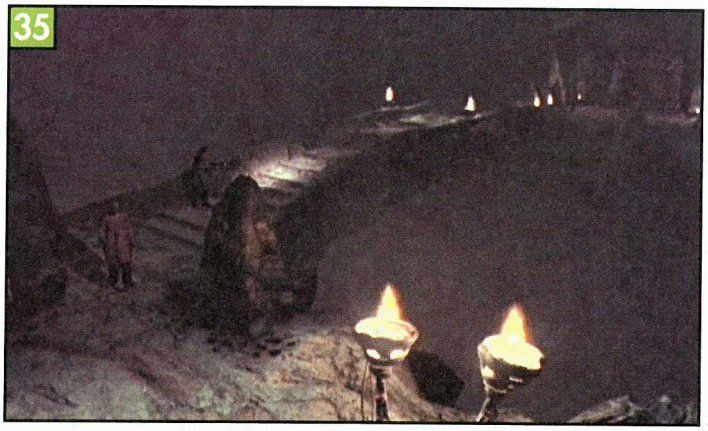
Le colosse ressurgit dans la foulée. Pour le vaincre il suffit de tourner autour de la pièce, en essayant de l'attirer sur l'éclair. Il doit se faire toucher à trois reprises pour être vaincu [33]. Si le compte à rebours arrive à zéro, vous pouvez ré-actionner le tableau de commande pour faire sortir à nouveau le paratonnerre. Une fois ce boss éliminé, activez deux fois le tableau de commande pour réactiver le compte à rebours (à 1 min 50). Vous devez maintenant courir le plus vite possible dans les oubliettes afin d'utiliser le perforateur. Pressé par le timing, il faut vite descendre l'échelle, courir à droite et passer la porte en haut de l'écran. Rejoignez ensuite la cour séparée par de petits murets. Lorsque vous y êtes, n'escaladez pas les murets, évitez les monstres et entrez dans le passage en haut de l'écran. Avancez tout au bout et ouvrez la porte. Vous êtes dans le planétarium. Allez en bas à droite et passez la première porte sur la droite de l'écran. Dans ce couloir, poursuivez vers le bas et ouvrez la porte de gauche qui mène aux oubliettes. Descendez les escaliers. Avancez à gauche de l'écran puis vers le fond de cette salle et placez le perforateur dans le canon à gauche de la table. [34] Après avoir explosé le mur et ouvert ainsi un passage, un monstre fait son apparition. Reculez de quelques pas pour sortir du canon, attendez que l'ennemi s'approche, puis contournez la table pour vous engouffrer dans le trou provoqué dans le mur.

33


34

Les profondeurs de l'île

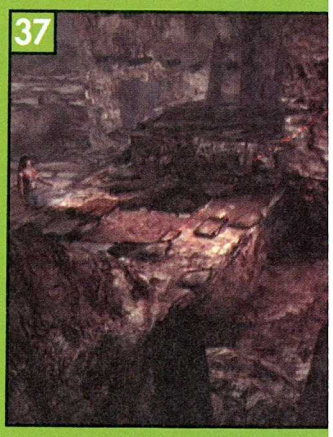
Prenez le photopulseur en face de vous, lisez la lettre qui se trouve à gauche de ce dernier, puis descendez l'échelle située plus à gauche. Evitez les deux ennemis et courez jusqu'au pont. Traversez-le et pénétrez dans le passage. Descendez l'escalier de cette gigantesque caverne dotée d'un énorme puits sans fond. Empruntez le passage sur la droite quand vous arrivez tout en bas. Continuez de descendre (en appuyant sur la touche A) jusqu'à ce que vous rencontriez Carnby. Déchiffrez une inscription sur un mur puis passez entre les deux torches. Discutez encore un peu avec Carnby. Progressez en haut de l'écran vers le fond de la grotte, en suivant le chemin. Allez ensuite en bas de l'écran afin d'atteindre un pont de pierre [35]. Traversez ce dernier puis passez la porte.


35

Les profondeurs de l'île - suite

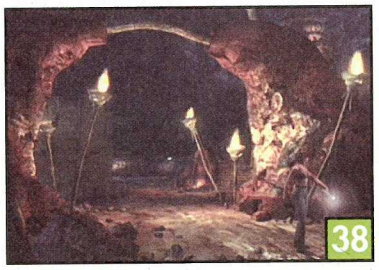
Avancez dans le couloir et ouvrez la trappe (à gauche de l'écran) pour ramasser un joli butin : 5 trousses de soins, un chargeur d'accus, un pistolet à éclairs et 5 amulettes. Le pistolet à éclairs est une arme redoutable, il est donc conseillé de l'équiper dès maintenant. Continuez plus bas dans le même tunnel et une cinématique démarre. A la fin de celle-ci, Carnby disparaît... Passez la porte à gauche de l'Indien [36]. Dirigez-vous ensuite vers la droite et descendez l'escalier. Traversez le pont suspendu et poursuivez via les marches. Vous recevez alors un appel radio de Carnby, toujours vivant, ce qui vous redonne confiance... Ramassez le cristal luminescent en bas de l'écran permettant de recharger l'accus du pistolet à éclairs et du photopulseur. Notez qu'à chaque fois que vous prenez un cristal, celui-ci réapparaît quelques instants plus tard. Suivez le chemin en face des escaliers et longez la paroi de cette grotte. Une fois arrivé au bout, empruntez le nouveau passage. Allez un écran plus bas et vous voyez des monstres sensibles à la lumière. Courez en longeant le mur de droite et escaladez le petit muret [37]. Descendez de l'autre côté, et suivez le tunnel en haut à droite. Avancez jusqu'à un autre petit muret sur lequel vous devez grimper. Avant de redescendre, grillez les monstres aux alentours. Courez ensuite vers le haut de l'écran et continuez sur la gauche d'Aline. Vous allez voir une forteresse Abkanis. Dirigez-vous à droite de la porte par laquelle vous êtes entré et tuez le monstre qui surgit à l'écran suivant avant de descendre les escaliers. Prenez un cristal pour recharger vos accus. Faites attention car des m tres apparaissent régulièrem dans cette zone. Allez en ba Aline va automatiquement pre l'échelle.

36

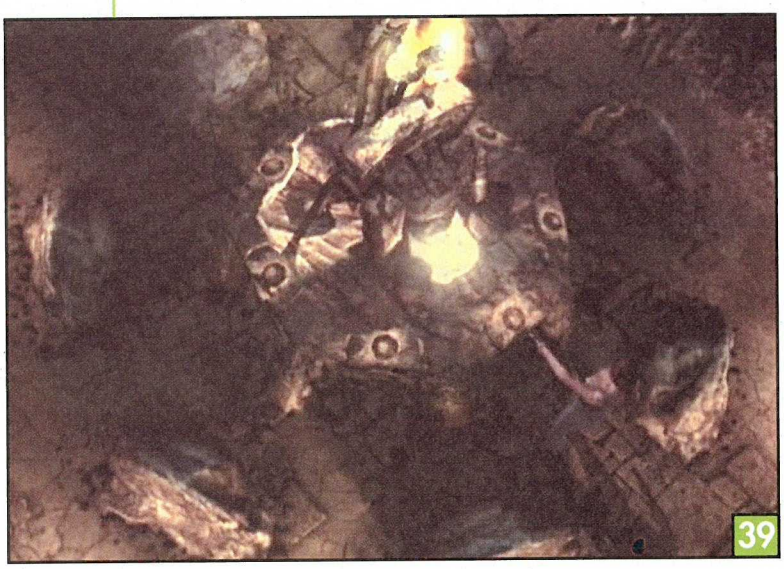

37

rteresse

nez un ou deux monstres
nontez l'escalier et allez à
e. Tuez le chien et courez
a gauche de l'écran. Conti-
à gauche et passez entre les
e torches [38]. Vous êtes au
d'un temple. Gravissez les
nes afin de pénétrer dans la
esse Abkanis. A l'intérieur,
en bas et dirigez-vous vers les
nes un peu plus loin. Mon-
escalier. Une fois en haut,
nuez à droite et repérez la
nide de pierre dont le som-
st tronqué. Poursuivez vers
uche de l'écran et allez dans
ssage en haut à droite. Un
ge secret se révèle. Avan-

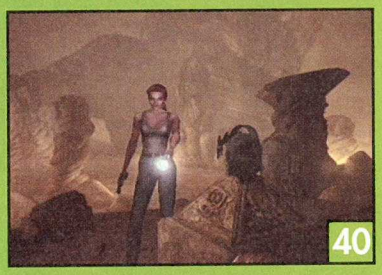

38

cez jusqu'à une table ronde avec une série de mécanismes tout autour. Placez-vous devant le premier mécanisme [39]. Celui-ci correspond au système d'ouverture de la porte par laquelle vous êtes entré (c'est donc celui qu'il faut déclencher pour sortir de la pièce!). Actionnez les autres un par un. A chaque action, retour-


39

nez-vous en appuyant deux fois sur bas et avancez pour voir ce qui se cache dans la paroi du mur qui vient de s'ouvrir. Vous trouvez ainsi 6 sceaux de pierre. Actionnez alors le mécanisme de l'escalier, retournez en arrière, et revenez devant le temple.

ois en bas, allez à gauche de
n et montez l'échelle. Recharotre arme si besoins est, puis
ndez dans le passage du toit
à droite du cristal (il faut vous
contre le côté haut-gauche
ssage pour pouvoir descen-
Ramassez la gourde de peau
nne sur le mur face à vous et
z les six stèles dans chacun
mplacements situés derrière
elle. Vous avez maintenant
au couloir en face de l'échelle.
z la pyramide de pierre et l'atte au fond de ce couloir.
ntez sur le toit et dirigez-vous
le temple, là où vous avez vu
yramide au sommet tronqué.
z-y le morceau de pyramide
é précédemment et après la
e cinématique, ramassez la
le statue indienne devant vous
Retournez maintenant au pied
mple, et revenez sur vos pas en
nt entre les quatre torches.
tout à droite, et descendez
scaliers (faites attention, les


40

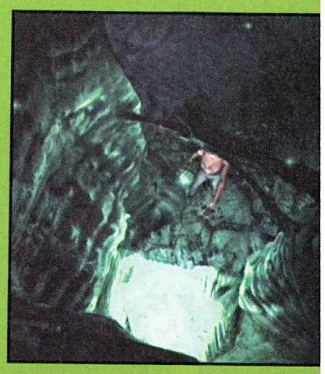
41

monstres sont toujours là !), puis l'échelle qui suit. Continuez de descendre à droite de l'échelle, tuez le monstre à l'écran suivant, puis prenez le cristal (au premier plan). Avancez et allez toujours à droite pour vous retrouver dans une salle avec de la lave en fusion [41]. Foncez en longeant le mur de gauche, et en essayant de slalomer entre

42

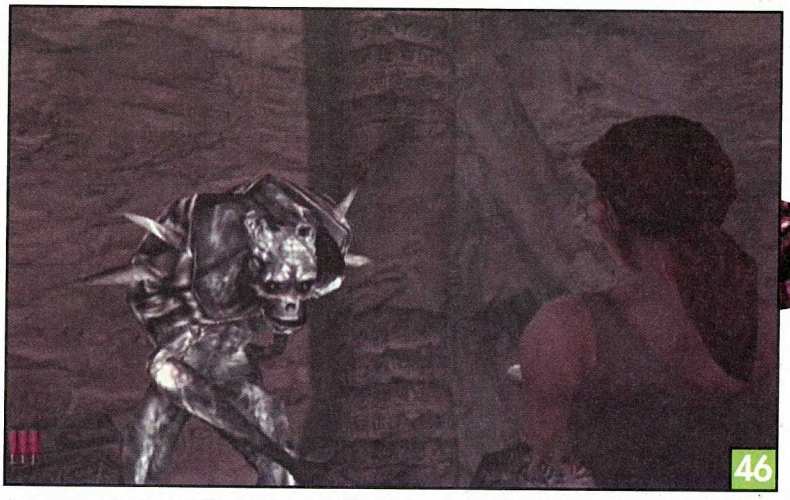
les monstres qui apparaissent. Après quelques écrans, vous arrivez à un embranchement. N'allez pas en haut, et poursuivez à droite en longeant le mur de droite. La sortie de la salle est plutôt obscure. Si vous avez la moindre difficulté pour vous repérer, regardez le plan de cette pièce dans l'inventaire. Vous êtes maintenant dans une nouvelle grotte peuplée de monstres. Courez vers le bas de cette pièce en les évitant puis, à l'écran suivant, empruntez le passage en haut à droite, à gauche de la torche. Continuez la course et les esquives jusqu'à la grotte suivante. Le chemin est assez long. En arrivant, vous voyez plein de bestioles bondissantes à occire sans ménagement. Ramassez un cristal en bas à droite de l'écran et une amulette sur le sol, non loin du cristal [42]. Traversez maintenant le pont. Allez vers le bas sur l'écran suivant, puis à gauche vers la lumière verte.

Vous découvrez une fontaine phosphorescente [43]. Le liquide revitalisant qu'elle contient a les mêmes effets qu'une trousse de soins. Examinez-la et remplissez votre gourde indienne. Revenez à l'écran précédant et continuez vers le bas. Vous passez sous une sorte de voûte ornée d'un cristal sur le mur de droite. Allez à gauche après la voûte. Poursuivez tout au fond jusqu'au mur et escaladez la paroi. Descendez vers le bas de l'écran. Montez à deux reprises sur de grandes pierres placées à gauche. Vous êtes maintenant près d'un cristal. Continuez d'avancer et escaladez deux nouvelles grandes pierres. Il y a un cristal juste devant vous sur l'écran suivant. Allez vers le bas et regardez la cinématique. Revenez ensuite sur vos pas en descendant les quatre grandes pierres. Slalomez entre les chiens qui vous guettent. Foncez vers le bas, allez tout droit, afin de vous retrouver au pied de la paroi gravie précédemment. Avancez vers le bas sur trois écrans (refaites le plein de liquide vert si vous en avez besoins), puis montez vers la droite en direction de la porte. Franchissez cette dernière et allez tout de suite à gauche. Inspectez l'espèce de colonne vertébrale sur le mur pour descendre le long de la paroi [44]. Examinez la mare sur le sol pour trouver le havresac d'Alan Morton. Poursuivez en bas, entrez dans le seul tunnel de cette pièce et traversez-le afin d'atteindre une nouvelle salle. Vous visionnez alors une cinématique au cours de laquelle les frères Morton tombent dans le vide. Aline prend ensuite une statuette Abkanis d'aigle et discute par radio avec Carnby. Retournez-vous et ramassez une amulette au niveau du sol. Avancez vers une faille dans le sol et descendez en appuyant sur le bouton Ⓐ. Continuez en bas de l'écran puis allez en haut, en évitant ou en tuant le monstre qui surgit. Fouillez l'endroit devant la grosse pierre pour lire un document. Empruntez maintenant le passage en haut de l'écran et suivez la scène de dialogue avec Carnby, qui se déroule à l'angle d'un couloir. Poursuivez logiquement jusqu'à une rivière souterraine. Descendez dans l'eau et guettez l'arrivée d'un monstre aquatique.



45

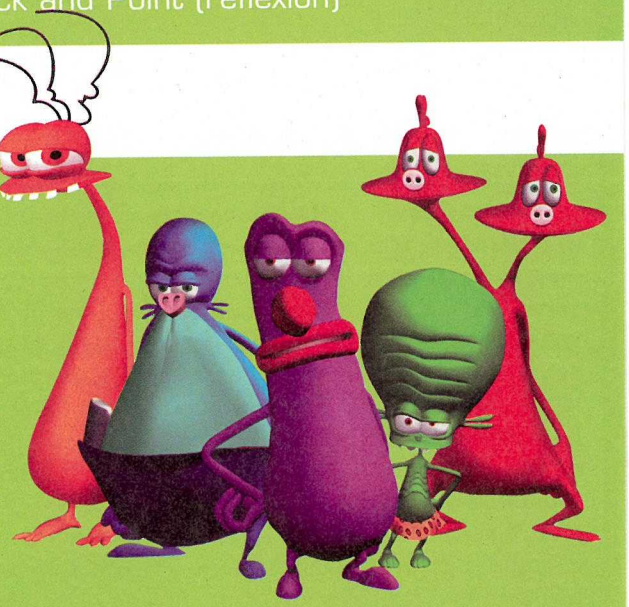
Le chemin en bas à gauche ne menant nulle part, allez à droite et montez sur deux écrans. Méfiez-vous car le monstre va bientôt surgir [45]. Tuez-le avec votre pistolet à éclairs. Après l'avoir vaincu, suivez le passage tout en haut de l'écran, à l'endroit où vous pouvez voir une auréole à la surface de l'eau. Continuez d'avancer vers le haut jusqu'à ce que vous rejoigniez la terre ferme. Grimpez sur le mur et passez la porte. Discutez par radio avec Edward. Approchez-vous ensuite du bord et appuyez sur le bouton Ⓐ pour tomber plus bas. Avancez vers le bas puis courez toujours tout droit sans vous arrêter. Esquivez ou tuez vite les monstres du trajet. Continuez comme cela jusqu'à une nouvelle grotte. Progressez de quelques mètre vers le bas pour assister à un éboulement lors d'une cinématique. Foncez jusqu'au niveau du pont artificiellement formé par l'éboulement. Vous rencontrez le frère Morton qui se prend pour votre père. Pour le blesser, vous devez tirer quand sa tête est au plus bas niveau [46]. Utilisez le lance-fusées et ce boss ne vous posera aucune difficulté. Vous pouvez également opter pour le lance-grenades, voire même le fusil à triple canons, mais ça prend plus de temps. Après la victoire, continuez en bas de l'écran et suivez le passage dans le mur, en haut du cercle de pierre tracé dans le sol. Vous êtes dans le tombeau des guerriers Abkanis. Avancez tout droit, repérez les trois bustes de statues posés sur une table, et placez-y la tête de statue indienne. Sortez du tombeau par la porte qui vient de s'ouvrir. Appréciez la séquence de fin à sa juste valeur.



46

Genre
Click and Point (réflexion)

Stupid Invaders



Stupid Invaders est tiré d'une série animée vraiment disjonctée, connue en France sous le nom des *Zinzins de l'espace*. Cette adaptation en a gardé l'humour scato ; elle bénéficie, de plus, d'un graphisme superbe, ce qui en fait un titre d'exception. Le jeu est basé sur le système du "click and point". Autrement dit, avec le pad, vous dirigez une main qui fait apparaître le nom des objets ou des directions à suivre quand on la place dessus. C'est un genre largement apprécié sur PC (avant d'arriver sur DC, on trouvait déjà Stupid Invaders au rayon "jeux pour ordinateur"), mais qui, sur console, n'a fait ses premiers pas que très récemment. Ici, vous n'aurez jamais de secrets à débloquer ou de bonus à gagner. Pour progresser, la règle du genre est de résoudre des énigmes. Cette soluce vous explique la marche à suivre pour en arriver à bout. Elle a été conçue pour que vous suiviez le jeu de manière logique, et dans les moindres détails, préférant reporter certaines actions à plus tard, c'est-à-dire, au moment où elles seront nécessaires. Il arrivera donc que vous reveniez en arrière pour récupérer un objet que vous auriez pu prendre auparavant. C'est un choix délibéré, car nous pensons qu'en coupant au plus court, vous perdriez toute la finesse du raisonnement – ce qui ne signifie pas qu'on fasse des détours inconsidérés !

KIM

Les déplacements

Du fait du procédé click and point, nous avons repris le nom des directions telles que vous les verrez dans le jeu. Autrement dit, au lieu d'indiquer les déplacements à suivre en écrivant "allez en bas à gauche de l'écran", vous verrez "suivez le par ici". Pour une meilleure compréhension, les directions tirées du jeu sont dans des caractères de couleur différente : en vert. Cependant, il arrivera que deux mêmes expressions indiquent deux directions différentes sur le même écran. Alors, nous précisons laquelle il faut suivre, par l'ajout d'un sens (en bas à gauche...). Nous reprenons ce procédé quand nous estimons qu'il aide à une progression plus rapide.

L'icône de la main

Quand on approche la main d'un objet ou d'une personne, son nom apparaît. À ce moment, l'icône de la main change, pour indiquer une action possible sur cet objet ou personne : observer, prendre, parler. Dans certains cas, on pourra changer l'icône d'action en appuyant sur B. Et on agit avec A.

Comment utiliser l'inventaire

En appuyant sur Y ou X, vous entrez dans votre inventaire. Pour utiliser un des objets qui s'y trouvent, placez la main dessus, et appuyez sur A. Là, soit l'objet s'utilise automatiquement, soit vous devez le placer à l'endroit adéquat.

Certains objets peuvent se combiner entre eux. Il faut sélectionner un objet, appuyer sur A, et tout en gardant A appuyé, déplacer l'objet pris sur un autre objet de son choix.

Les morts

Tout le jeu est basé sur l'humour. Trépasser n'y est pas affligeant ; au contraire, il est des morts qui valent vraiment le détour ! Dans la soluce, vous trouverez toutes les précisions sur ce qu'il faut faire pour ne pas mourir ; aussi, nous ne saurions trop vous conseiller de sauvegarder puis de commettre quelques petites erreurs fatales...

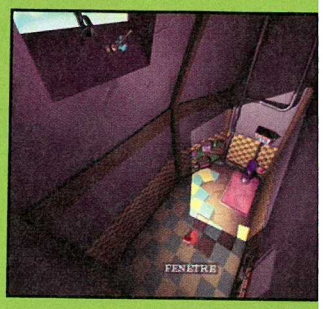
Éditeur	Disponibilité	Nombre de joueurs	Accéssoires
Ubi Soft	Maintenant	1	VM, souris

CHAPITRE I
LA MAISON À LOUER

Alors que nos amis sont réunis pour admirer le travail d'Etno qui vient de réparer le vaisseau, Bolok débarque et les congèle tous sur place ! Seul Bud échappe au rayon glacial pour avoir voulu embarquer la télé.

01-Les toilettes

Vous incarnez Bud qui doit sauver ses amis emprisonnés dans de la glace, tout en échappant à Bolok. La première chose à ne pas faire est d'ouvrir la porte, vous seriez aussitôt braqué par Bolok et ce serait la fin. Dirigez-vous plutôt vers les toilettes et allez par ici. Prenez la ventouse qui se trouve à gauche des toilettes, et le coin coin WC, le PQ de Gorgious et le PQ de Candy qui se trouvent sur les étagères. Profitez-en pour utiliser les toilettes, ça soulagera Bud. Enfin, retournez en arrière. Combinez le PQ de Candy avec la



ventouse et utilisez le tout s fenêtre **(01)**. Attrapez le PQ, sai s'avérera peu conclu Reprenez la ventouse qui est t bée par terre et combinez-la c fois-ci avec le PQ de Gorgi posez le tout sur la fenêtr grimpez à l'aide du PQ.

02-Le toit

Bud se dirigera directement vers le toit. Là, vous entendrez quelqu'un vous interpeller. Jetez un coup d'œil à la cheminée. Discutez avec l'homme qui s'y trouve coincé et vous apprendrez qu'il s'agit, en fait, du Père Noël. Une fois que vous saurez ce que vous voulez savoir, terminez la discussion en choisissant l'option traitant de cacahuètes. Prenez alors le coin coin qui vous reste et utilisez-le sur la cheminée. Un étrange gaz vert va alors s'échapper, libérant le passage. Descendez dans la maison en utilisant la cheminée.

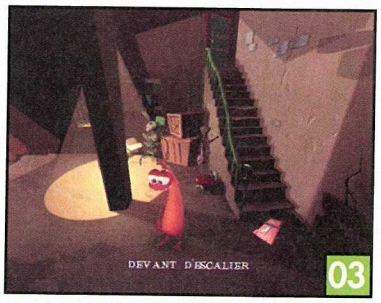
03-La crypte

Vous voilà arrivé bien bas – dans la pièce la plus basse, en fait. Vous pouvez toujours commencer en regardant les restes du Père Noël. Prenez l'acide sulfurique qui se trouve devant vous. Puis marchez ici, prenez l'entonnoir posé sur l'étagère du fond et le pied-de-biche appuyé à un tonneau, et revenez en arrière. Continuez à avancer par ici. Là se trouve un cercueil. Ouvrez-le en utilisant le pied-de-biche. Vous découvrirez un zombie tenant entre ses mains une clef. Mettez l'entonnoir sur le zombie et faites couler l'acide dans

l'entonnoir. Le zombie fon littéralement. Vous voilà ma tenant en possession de la c Retournez par ici, puis marcl ici, montez l'escalier et grim à l'échelle. Il ne vous restera p qu'à insérer la clef dans le ca nas (qui est un peu caché pa tête de Bud) pour accéder à pièce voisine **(02)**.

04-La cave

Une fois dans la cave, prenez le piège à souris posé contre le mur près de la porte que vous venez d'ouvrir (appuyez sur B pour changer l'icône) et allez par ici. Ensuite marchez ici et posez le piège juste devant l'escalier **(03)**. Attention à ne surtout pas monter cet escalier car vous seriez alors à la merci de Bolok. Retournez en arrière, et appuyez sur l'interrupteur qui se trouve sur le pilier au milieu de la pièce. La



lumière s'éteint et Bolok, qui entre à ce moment-là, se prend dans le piège. Maintenant qu'il est coincé, le chemin est ainsi libéré. À nouveau, marchez ici et prenez l'escalier.

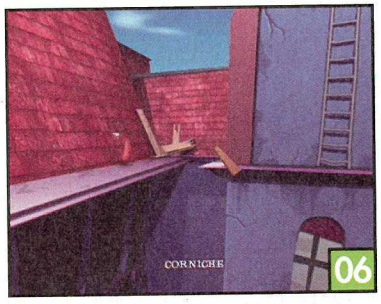
05-Au pigeonnier

Mais Bolok n'est pas complètement neutralisé et il peut revenir à tout moment. Il va donc falloir trouver le moyen de lui régler son compte tout en cherchant une solution pour sauver vos amis. Maintenant que vous êtes entré dans la maison, commencez par monter l'escalier, prenez le par ici de gauche, montez encore l'escalier qui est un peu dissimulé à droite, passez la porte qui mène vers le grenier, suivez le par ici et ouvrez la porte en bois. Vous voilà arrivé au pigeonnier. Avancez ici, puis marchez ici (le coin so bre à gauche) et utilisez l'int rupteur qui est bien dissim dans le noir **(04)**. Vous éclaire un renfoncement. Fermez la ma qui se trouve à vos pieds, et mo tez dessus. Prenez la manivelle descendez en cliquant sur le s Retournez en arrière, et allez p ici vers la verrière. Placez la ma velle dans le trou **(05)** et saut dehors.

STUPID INVADERS

ur l'autre toit

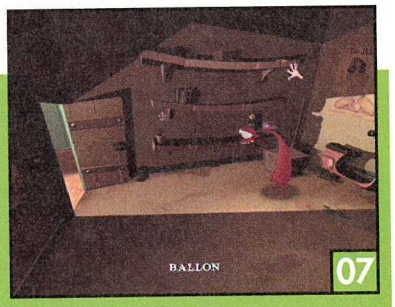
'ous trouvez coincé sur une :he, mais on peut voir une e à droite de l'écran. Sai- la planche posée contre le t posez-la sur la corniche face **(06)**. Marchez sur la he et Bud se retrouvera natiquement sur le toit. Ce 'est pas le même que tout ure puisque la maison a toits et aussi deux chemi- Une cigogne y a fait son llez lui parler. Vous pourrez e que vous voulez, elle ne era pas ses plumes de là et



aura plutôt tendance à vous rentrer dans le lard. Qu'importe, vous avez trouvé un nouvel accès pour entrer dans la maison. Il ne reste plus qu'à inventer un moyen pour l'en déloger.

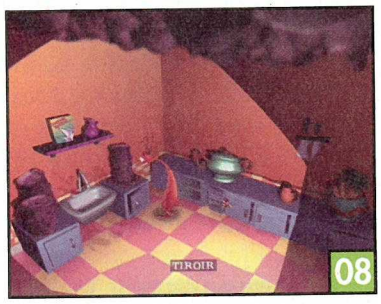
07-Le garage

Vous n'avez maintenant plus rien à faire sur le toit, alors retournez devant la porte du rez-de-chaussée qui conduit à la cave : descendez l'échelle, allez quatre fois en arrière, prenez par ici, puis en arrière, descendez l'escalier, marchez ici, descendez à nouveau l'escalier. En bas, n'hésitez pas à décrocher quand le téléphone sonne et à admirer un portrait de Candy à gauche des escaliers. Allez vers le par ici du haut puis ouvrez la porte marron du haut. Commencez par sortir la malle rangée sous les étagères puis utilisez le ballon (qui se révèle être un téton gonflable) posé sur l'étagère la plus haute **(07)**. Dirigez-vous ensuite par ici et amusez-vous avec la fléchette du bas. Enfin, allez par ici pour regarder la revue à votre gauche et prenez une fusée de feu d'artifice. Repartez par ici et sortez dans le couloir.



.a cuisine

:enant que l'on a une fusée, t trouver de quoi l'allumer, on se dirige tout droit dans isine qui est justement à Entrez par la porte bleue. z le par ici le plus en bas à ne possible. Profitez-en pour ir le frigo et y prendre un -croûte. De nouveau, pre- e par ici le plus en bas à gau- Ouvrez le tiroir qui est pile la soupière **(08)** et prenez



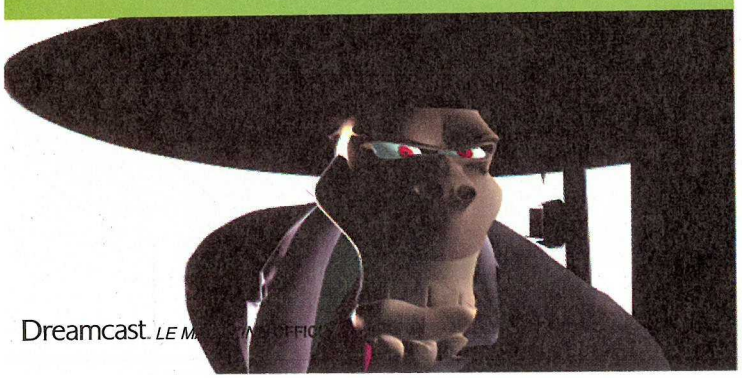
le briquet. Retournez en arrière et prenez le par ici le plus en bas à gauche. Ouvrez la porte pour sortir.

09-Le salon

Allez en arrière, puis continuez à avancer en suivant le par ici du bas et entrez par la porte de gauche (à encadrement vert). Ouvrez l'armoire rose pour vous faire rosser la tête par un énorme nounours mauve armé d'un marteau. Puis allez par ici. Sur votre gauche se trouve un âtre. Posez la fusée dedans et allumez la mèche avec le briquet **(09)**. La fusée s'envole en emportant l'irascible cigogne au septième ciel. Continuez à explorer cette pièce, dirigez-vous par ici et jouez une note à l'orgue. Descendez l'escalier et faites le tour de l'âtre par le haut pour rejoindre les plantes vertes à gauche. Aucune direction n'est marquée, mais vous pouvez faire avancer votre personnage en cliquant sur le sol. Visez le tapis rose à rayures et vous serez mangé par une immense plante carnivore **(10)**. Mais pas de panique, elle vous recrache aussitôt. Repartez en arrière et passez par la porte.

La bibliothèque

ez tout de suite par la porte oite (à encadrement marron). ous ne trouverez rien d'im- ant, mais vous pouvez tou- vous diriger par ici pour jeter oup d'œil sur les ouvrages roclites que contient la biblio- ue. Puis, allez par ici et allumez la télé. Et enfin, à nouveau prenez par ici pour mettre en marche la radio et écouter un peu de musique. Une fois tout ça fait, il ne vous reste plus qu'à repartir en arrière deux fois et ouvrir la porte pour vous retrouver dans le couloir.

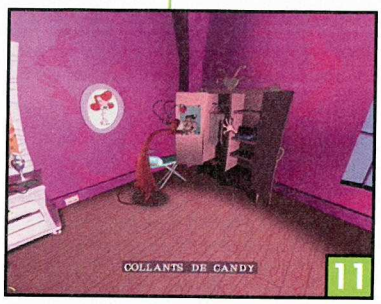


11-La salle de bain

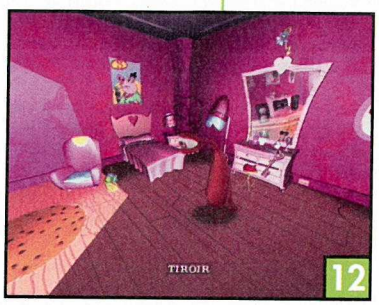
Maintenant qu'il n'y a plus rien à faire au rez-de-chaussée, on va pouvoir monter à l'étage. Déplacez-vous par ici, montez l'escalier, suivez le par ici de droite et ouvrez la porte. Vous voici dans la salle de bain aux couleurs chatoyantes. Ouvrez la machine à laver et regardez à l'intérieur. Vous y trouverez une clef. Prenez-la et sortez par la porte.

12-La chambre de Candy

Allez en arrière, prenez cette fois-ci le par ici de gauche et entrez par la porte. En entrant dans la chambre, un portrait tombe et se casse. Vous pouvez toujours le regarder, mais vous n'y découvrirez rien. Regardez aussi l'autre portrait fixé au mur. Il représente Candy dans un costume de nounours bleu. Puis marchez ici, ouvrez l'armoire et emparez-vous des collants de Candy **(11)**. Jetez un coup d'œil sur le portrait et allez par là. Essayez d'ouvrir le



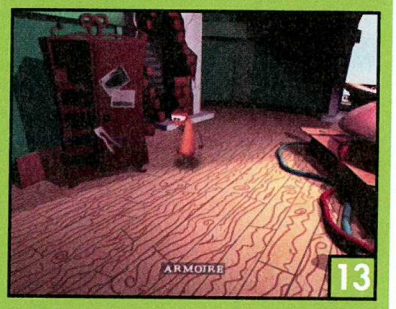
tiroir droit de la commode **(12)**. Vous constaterez qu'il est fermé. Utilisez la clef pour l'ouvrir et examinez-en l'intérieur. Il contient un sèche-cheveux, prenez-le. Repartez en arrière, prenez le CD qui se trouve par terre devant la chaîne hi-fi. Bud le mettra dans la



chaîne et une jolie musique s'élèvera. Gâchez cette bonne ambiance en vous asseyant dans le fauteuil. Bud lâchera alors un pet odorant. Puis repartez par ici et passez par la porte.

13-La salle du vaisseau spatial

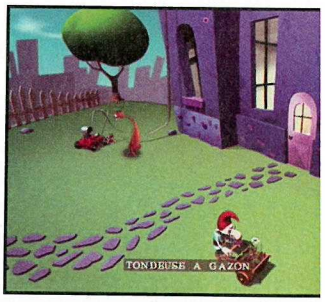
C'est maintenant le moment de mettre en œuvre un plan capable de neutraliser Bolok. Pour ce faire, on va passer par la cheminée que l'on a dégagée il y a peu. Montez et n'hésitez pas à examiner les trophées accrochés au mur : celui de l'espadon, la tête de rhinocéros et le poisson pané. Puis allez vers le grenier, examinez la peau de lion et prenez par ici. Utilisez la douche si vous avez trop chaud, et passez par la porte en bois. Dirigez-vous par ici deux fois, sautez dehors, repassez sur la planche, et introduisez-vous dans la cheminée. Vous accéderez à une nouvelle pièce, celle où se trouvent le vaisseau spatial et vos copains congelés. Attention, il ne faut surtout pas fouiller cet



endroit, sous peine de goûter au pistolet frigorifiant de Bolok ! En effet, ce dernier est embusqué dans l'armoire de gauche. Utilisez plutôt les collants sur cette armoire **(13)**. Bud attachera les collants autour de l'armoire en faisant pendre une extrémité au-dehors. Maintenant, remontez vite fait par l'échelle.

14-Le jardin

C'est dans la cuisine que se trouve une porte qui donne sur le jardin. Retournez-y : descendez du toit par l'échelle, allez quatre fois en arrière, prenez par ici, puis en arrière, descendez l'escalier, marchez ici, descendez, suivez le par ici du haut et entrez par la porte bleue. Vous voici arrivé à la cuisine où ça sent bon le brûlé. Prenez le par ici en bas à gauche et sortez par la porte violette. Attrapez les collants que Bud attachera à la tondeuse à



gazon, puis mettez en march tondeuse **(14)**. Bolok se fera a entraîner dehors et finira s un bloc de glace. Mainten plus rien ne vous empêche décongeler vos amis. Tous les mins sont praticables.

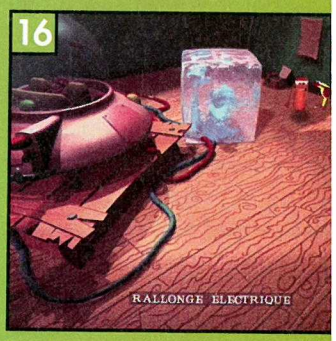
15-La salle télé

Repassez par la porte violette. Prenez le par ici à gauche, puis la porte pour sortir de la cuisine. Allez en arrière, remontez l'escalier, prenez le par ici de gauche, montez et dirigez-vous vers le grenier. Ouvrez la porte bleue et vous voici arrivé à la salle télé. Allez par ici, prenez le par ici du haut (là où se trouve la télé) et ramassez la rallonge électrique qui se trouve derrière la plante verte. Prenez le par ici en haut à droite **(15)** et jetez un coup

d'œil sur l'aquarium. Vous trouverez alors la télécommande de la télé, mais il s'avérera qu'elle ne fonctionne pas. Reprenez le par ici en haut à droite et ouvrez la porte du fond.

16-La salle du vaisseau

Marchez ici. Le couloir rouge vous mène vers un cul-de-sac, une porte fermée à clef. Traversez la porte qui mène à la salle du vaisseau spatial. Examinez le glaçon, et suivez le par ici du haut, et encore par ici. Vous voici devant la machine à pets. Activez le levier rouge et le clavier pour entendre de doux sons. Puis allez voir le tableau du fond. Retournez par ici, puis en arrière. Insérez la rallonge dans la prise électrique près de la porte et branchez le sèche-cheveux à la rallonge **(16)**. Avec

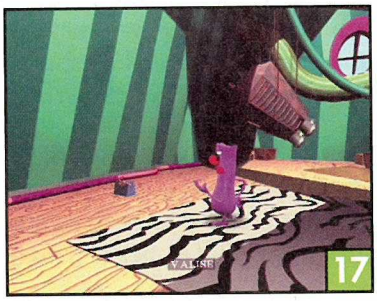


le sèche-cheveux, Bud arriv délivrer les autres de leur pri de glace. Tout est alors prêt p le départ, sauf qu'Etno a oubli mémoire qu'il a mis des année écrire...

STUPID INVADERS

MTV

voilà maintenant dans la d'Etno qui se précipite dans boratoire secret pour récu- son mémoire. Ce dernier ngé dans le coffre-fort qui rdé par un ordinateur. Pas ine de commencer en ant les toilettes, ça n'inspi- Etno. Dirigez-vous par ici, puis vers le par ici de droite et continuez par là. Là se trouve une étrange valise sans rien autour **(17)**. Appuyez dessus et elle se transforme en SMTV. Essayez-le, vous comprendrez vite que la batterie est à plat. Prenez-la et cherchons un endroit où la recharger.



17

18-Les inventions annexes

Avancez par ici. Regardez le dessin d'anatomie qui représente un corps mi-homme, mi-squelette, puis admirez le bocal géant qui contient le pape. Ensuite marchez ici. Vous voyez une machine avec une banane en lévitation. Actionnez le levier gauche et la banane grossira. Si on actionne le levier droit, c'est Etno qui se gonfle comme un ballon de baudruche. Enfin, partez par ici.

echarger la batterie

en arrière, puis prenez le i en haut à gauche. dez dans le télescope pour n astronaute perdu dans ce. Continuez par ici. Une ne machine se dresse devant Utilisez les leviers et vous apercevrez qu'il s'agit e d'une invention obsolète. vanche, derrière se trouve rise. Branchez-y la batterie Une fois le plein fait, on repartir en arrière.

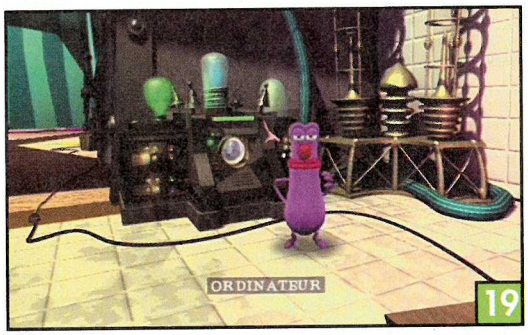
18

20-SMTV

Partez en arrière, suivez le par ici de droite et avancez par là. De retour devant le SMTV, branchez-y la batterie. Essayez-le et vous vous subirez plusieurs transformations. Recommencez plusieurs fois car les formes changent. Vous aurez donc compris qu'avec cette machine, on peut changer d'apparence. Encore faut-il savoir en quoi il faut se transformer ! Nous allons l'apprendre...

'ordinateur

rtez en arrière, puis allez i à droite. Voici l'ordina- qui garde votre trésor. Com- ez à discuter avec l'ordina- **(19)**, mais attention à ne e vexer car il est capable loser en emportant toute ison dans son souffle. Dès le t de la conversation, vous enez que son rêve le plus est de rencontrer Maurice. ne pas faire d'erreur, choi- dès que possible la réponse parlant de cricket (la seconde réponse), puis à nouveau la seconde phrase (traitant de la thèse), ensuite la première réponse (disant qu'il n'y a plus de place), puis la seconde réponse (assurant à l'ordinateur qu'on ne le laissera pas), encore une fois la seconde réponse (sur le disque) et enfin la seconde réponse (où l'on promet de faire deux voyages). Finalement, l'ordinateur vous laisse repartir.



19

20

22-Accéder au coffre-fort

Allez en arrière, puis par là. Installez-vous sur le SMTV et vous voilà transformé en une souris, Maurice **(20)**. Vous réussissez alors à berner l'ordinateur. Une fois que la porte est ouverte, vous redevenez Etno. Repartez alors en arrière, marchez ici devant la porte grande ouverte du coffre.

Entrez dans le coffre-fort et prenez l'encyclopédie qui se trouve en évidence sur le socle. Il ne reste plus qu'à sortir pour finir ce premier chapitre. Après une longue cinématique que nous vous laissons découvrir, vous vous retrouverez au début du second chapitre.

CHAPITRE II L'USINE À BOUSES

Le vaisseau vient de s'écraser et il vous faut de la bouse de vache pour repartir. Dieu merci, une usine n'est pas loin. C'est Candy et Gorgious qui seront portés volontaires pour cette mission. En chemin, Candy se fait gober, et vous continuez votre chemin sous les traits de Gorgious.

23-Vers l'usine

Gorgious se retrouve vite encerclé par une horde de petits poussins. Regardez-les **(21)**, ils ont vraiment une trop bonne bouille, mais ne les prenez surtout pas, car dès qu'on en saisit un, Gorgious perd la tête dans une terrible explosion. En fait, ce sont des poussins grenade-à-f mentation. On va donc les ser tranquilles. Allez par ici, nez une branche sur la racin gauche, puis continuez par Vous arrivez au pied de l'usine la peine d'en faire le tour, vou trouverez qu'une porte fern

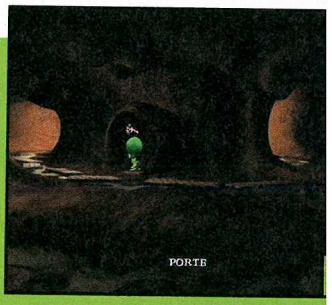
24-L'entrée

Prenez cette direction **(22)** en bas à gauche de l'écran. Vous trouverez une bouche d'égout. Comme il est impossible de l'ouvrir avec vos petits bras, revenez sur vos pas en allant par ici. Apparaîtra alors un poulet géant : c'est Poulet Zilla, la mère des mignons petits. Comme ses enfants, elle est capable d'exploser, mais là, impossible de déclencher le mécanisme en la prenant dans vos bras. D'abord, regardez-la, puis tapez-la avec la branche. Rien n'y fait, cela ne produira aucun effet sur Poulet Zilla à part lui arracher son cri de guerre. Maintenant, parlez-lui. Gorgious lui avouera son affection pour les poulets... en sauce. Ce discours aura tendance à énerver la grosse bête, qui finira par exploser de colère. La bouche d'égout se fait souffler par l'explosion. Vous pouvez alors passer par l'accès aux égouts. Pendant ce temps, Candy se fait recracher et rejoint Gorgious.

22

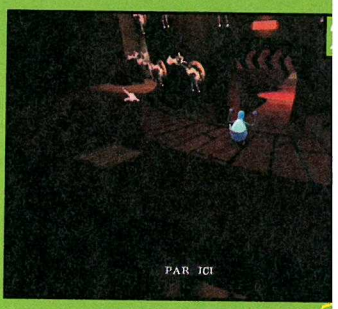
25-Rencontre avec Nelson

Dans les égouts, nos deux compères se séparent ; vous jouez d'abord Candy. Seul dans un pipeline, avancez par ici deux fois. Le couloir s'assombrit et vous tombez dans un trou. Vous arrivez dans une espèce de terrier. Allez frapper à la porte **(23)**. Aucune réponse. Continuez à frapper à la porte et Candy se décidera à entrer. Il y fait la connaissance propriétaire de ce petit douillet, Nelson. On le laisse compagnie de son nouvel "ar



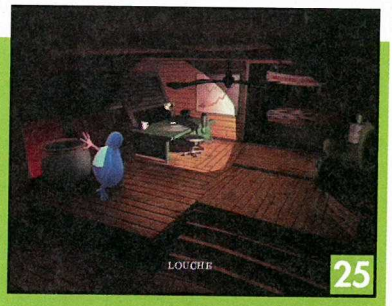
26-Dans l'usine

À nouveau, vous jouez Gorgious qui a pris l'autre pipeline. Allez par ici, montez à l'échelle. Vous avez réussi à pénétrer dans l'usine. Il y a un pneu sur votre gauche. Grignotez-le. Grignotez aussi la plaque. L'estomac plein, on peut enfin repartir. Avancez par ici, vous arrivez devant un ascenseur. Appuyez sur l'interrupteur pour monter. Pendant ce temps, on assiste à la séance photo que Nelson fait subir à Candy. Retour à Gorgious. On arrive sur une plate-forme qu'ornent des culs de vache en action... À présent, comprend mieux comment fo tionne cette usine à bous Marchez ici, puis par ici pour s tir de la plate-forme. Pas la pe de faire le tour complet, suiv juste le par ici en haut à gauc **(24)** et montez dans l'ascense

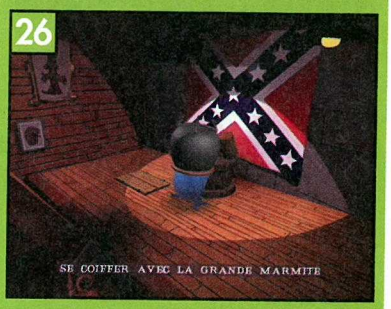


27-Le bureau du contremaître

Passez sur la passerelle et allez dans la pièce suivante. Arrivé dans le bureau, montez l'escalier, et approchez-vous de la grosse marmite. Essayez de la soulever. Elle est lourde, hein ? Prenez la louche **(25)** et servez-vous deux fois de suite dans la marmite. Maintenant qu'elle est plus légère, prenez la grosse marmite. Ensuite, allez dans la pièce voisine et marchez ici. N'hésitez pas à admirer les sculptures qui trônent dans cette pièce. Elles sont sur votre droite et au fond. Puis grimpez les marches de l'escalier du fond. Coiffez-vous avec la grande marmite **(26)**, ainsi vous déjouez le système de sécurité qui vous aurait à coup sûr plombé la tête. Vous voilà désormais en possession d'une massue. Débarque alors un poulet qui vous fait la morale. Comme il a tendance à être très vite saoulant, n'hésitez pas à employer la massue sur lui. Soulagé, repartez par l'escalier, marchez ici, allez dans la pièce voisine, prenez l'escalier, passez par la passerelle, puis par ici et prenez l'ascenseur.



25



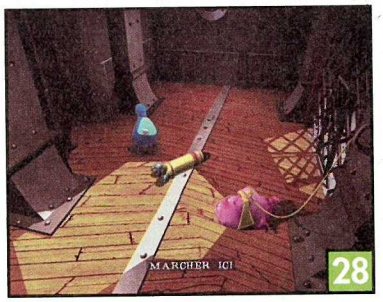
26

Aide de jeu

STUPID INVADERS

)égager le passage

êtes revenu au niveau de la forme. Retournez en arrièutilisez cette fois-ci l'interur de l'ascenseur qui se trour votre gauche **(27)**. Une rrivé à un croisement, allez la pièce voisine, vous tomz nez à nez avec un chien neux. Pas la peine d'aller oin, il vous boufferait sans scrupule. Repartez en arrière et montez à gauche pour rejoindre le toit, prenez le par ici du haut. Vous arriverez devant une télé (décidément, il y en a partout !), allumez-la et quand vous serez lassé, repartez en arrière. Suivez cette fois le par ici de droite. Vous apercevez un soudeur en plein travail. Discutez avec lui, mais il ne voudra pas vous laisser sa bonbonne de gaz. Pas la peine de la lui prendre de force sous ses yeux, cela vous coûterait la vie. Utilisez plutôt la massue sur ce soudeur et prenez la bonbonne. Revenez en arrière, et descendez l'escalier. Maintenant, allez dans la pièce voisine. Le chien méchant est encore là. Prenez l'enclume et posez-la sur "marchez ici". Cette expérience démontre la voracité de la bête. Répétez la même opération avec la bonbonne **(28)**, le chienchien rose ne tardera pas à l'avaler et à gonfler, à gonfler... vous laissant le passage libre.



Remplir son inventaire

sent, marchez ici, avalez la lle du chien, puis prenez la qui a étrangement la forme arches, ouvrez la porte et dans la pièce voisine. Prenez ate-board au milieu de la **(29)** et allez par ici, là où se e un gros câble par terre. ez la niche devant le coffre, ntez sur la niche. Vous vous uvez au sommet d'un amas eilleries. Prenez le treuil qui ste devant vous. Vous êtes emporté par son poids et tombez au bas de la pile. Retournez en arrière, passez par la porte, allez par ici, puis en arrière et utilisez l'interrupteur pour descendre.

30-Choisir sa vache

De retour à la plate-forme, prenez le par ici de droite. Parlez avec les quatre vaches qui sont alignées. Vous remarquez que la troisième vache en partant de la gauche a un anneau dans le nez. Utilisez le treuil sur cette vache pour mettre en place le treuil, puis utilisez à nouveau le treuil pour accrocher le crochet à l'anneau de la vache, et actionnez le treuil pour la tirer et la faire sortir de son trou **(30)**.

Le vol de la vache

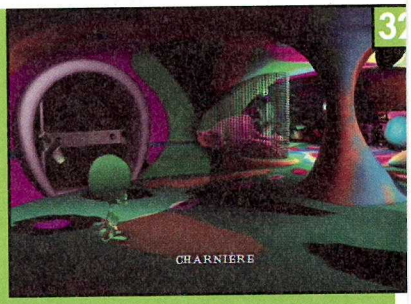
ez le skate-board sur la vache l'y installer afin de mieux placer, puis poussez la vache la faire enter dans l'ascendu fond. À votre tour, mondans l'ascenseur qui se met narche automatiquement. é à un nouveau niveau, pousa vache trois fois de suite, ez la porte et poussez encone fois la vache. Prenez le het qui se trouve par terre pour harnacher la vache et ter dans le vide. Il ne reste plus qu'à actionner le levier pour la faire descendre. Gorgious sautera sur son dos et nous les quittons alors qu'ils atteignent la terre ferme.

32-La salle de bain

Au tour de Candy maintenant. Première chose à faire : quitter discrètement le terrier de Nelson. Regardez le cactus, il pique. Allez par là, vous pouvez mettre en route la radio, ça ne réveillera aucunement Nelson. Puis, allez dans la pièce voisine qui se trouve être la salle de bain. Prenez par ici, ouvrez le tiroir sur votre gauche, regardez dedans, et hop, vous gagnez un rasoir. Prenez ensuite l'huile pour le corps qui est posée sur le rebord de la baignoire et repartez en arrière deux fois.

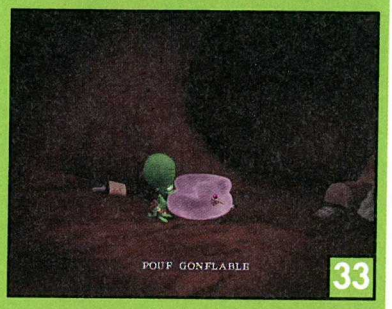
33-Quitter Nelson

Dans le salon, allez par là, allumez la télé si le cœur vous en dit et continuez par ici. Vous arrivez devant la porte. Ne l'ouvrez surtout pas, elle grince terriblement et réveillerait Nelson, ce qui vous obligerait à passer encore quelque temps avec lui. Continuez à avancer par le par ici de gauche. Prenez le pouf gonflable et repartez en arrière. A nouveau devant la porte, mettez de l'huile sur la charnière afin qu'elle ne fasse plus de bruit **(32)**. Ouvrez la porte et sortez.



34-La grande évasion

Allez par ici à gauche et encore par ici. Regardez en haut, vous voyez une issue. Posez le pouf sur le sol à l'endroit même où vous êtes(33), montez dessus, et utilisez le rasoir sur le pouf. Vous vous envolez alors vers le second CD.



35-Exploration des lieux

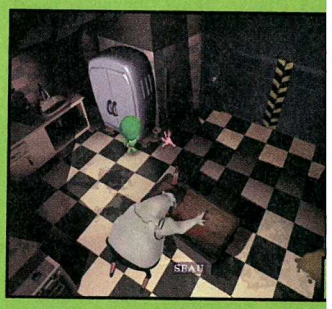
Maintenant, Candy doit rejoindre Gorgious. Ouvrez la porte. Commencez par suivre le par là du haut de l'écran et essayez d'ouvrir la porte. Celle-ci est bloquée et il ne sert à rien de la forcer. Prenez le poisson pourri jeté dans les poubelles de gauche et revenez sur vos pas en marchant ici. Cette fois-ci, allez par ici et montez à l'échelle qui mène en haut de l'énorme aquarium. Plongez Candy dans l'eau mais cel refusera sous prétexte de ne porter son bikini. Une fois re cendu, allez dans la pièce voi Continuez par ici, vous verre cuistot en train de tranche poisson et d'en manger. N adressez surtout pas la paro n'essayez pas de le contour il vous mettrait directement son frigo comme provision p l'hiver. Repartez en arrière.

36-Se débarrasser du cuistot

Enfilez la tenue de plongée. Vous vous retrouverez directement au fond de l'aquarium de la pièce d'à côté. Allez par ici, puis suivez le par ici de droite. Vous arrivez devant des jouets en plastique : un trésor et un plongeur. Parlez-leur et repartez en arrière. À présent, dirigez-vous vers le sous-marin jaune (34) et entrez dans le sous-marin. Si le cœur vous en dit, appuyez sur le bouton, un périscope descendra, jetez-y un coup d'œil et vous verrez les fonds de l'aquarium. Pas la peine de se rendre par ici, il ne vous y attendent que deux leviers qui signeront votre arrêt de mort si vous les actionnez. Prenez plutôt par là, regardez bien le poisson fugu et montez sur l'escabeau. Une fois le poisson fugu en votre possession, Candy le remplacera par le poisson mort pris dans les poubelles. Repartez en arrière et sortez. Enfin, allez en arrière deux fois et montez à l'échelle. De retour dans la cuisine, allez par ici et posez le poisson fugu dans le seau de poissons (35). Le cuisinier le mangera et tombera raide sur-le-champ.

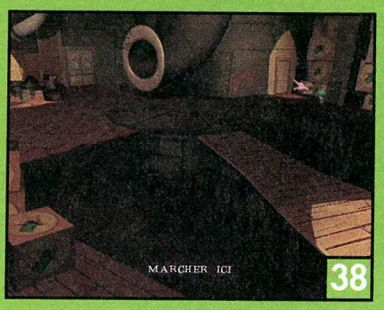
37-Un chemin en sens unique

Le chemin est libre, vous pouvez avancer par ici. Ouvrez le réfrigérateur et vous retrouverez le nounours mauve pour une nouvelle série de boum-boum sur votre tête. Prenez ensuite le seau posé au pied du réfrigérateur (36). Appuyez maintenant sur le bouton et entrez dans la cabine. Actuellement, vous êtes au premier étage. Examinez le tableau de commandes et appuyez sur le 2. N'essayez pas d'autres boutons, vous finiriez catapulté ailleurs. Une fois arrivé à bon port, sortez, et avancez par ici, au bout pont. Après votre traversée pont s'effondrera, condamnar passage.



38-Vers Gorgious

Continuez à aller par ici deux fois, vous arriverez devant un rideau de fer impossible à bouger. Prenez alors par là, encore par ici, de nouveau par ici et ouvrez l'énorme porte. Vous entrez dans une pièce entièrement nue. Avancez par ici et appuyez sur le bouton rouge, oui, celui qui ne vous dit rien qui vaille... Les murs se rapprocheront alors et vous voilà transformé en crêpe. Dehors, allez par là, puis par ici, et glissez-vous sous rideau de fer (37). De nouve sur pied, descendez l'escalier allez par là à droite. Descendez escaliers pour passer la passer et prendre l'ascenseur. March ici (au niveau de la porte du s (38) et ouvrez le rideau de Vous retrouvez Gorgious qui a problème avec sa vache : elle constipée. Il lui faut donc trou du Chili.



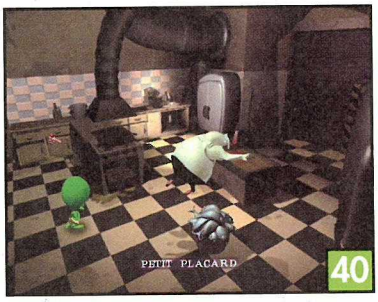
39-À la recherche du Chili con Carne

Sorti du silo, repartez en arrière. Prenez l'ascenseur par lequel vous êtes venu. Prenez en arrière, puis le par là de gauche (39). Tout un carton de Chili est devant vous. Prenez la boîte de Chili con Carne posée sur un carton (seule accessible), et repartez par l'escalier. Comme tout à l'heure, prenez le par là de droite et allez dans l'ascenseur. Marchez ici et ouvrez le rideau de fer. Tout heureux, vous montrez votre boîte de Chili à Gorgious, mais la vache refusera de manger le plat froid. Et c'est reparti !

Aide de jeu

haud mon Chili, chaud !

ırnez en arrière et prenez ici le plus à gauche. Red- le garagiste vous fait obs- Ne lui parlez surtout pas passez pas devant lui, il vous lrait pour un poulet et vous ıit dessus. Actionnez tout ıte le levier : le monte-char- ɜscend, écrase au passage ortun Redneck, et le trac- se trouve à votre portée. pouvez essayer de monter s, mais Candy ne voudra pas partir sans sa merde. Dirigez-vous vers les portes, retirez la barre de fer et entrez par les portes battantes. Vous voilà revenu à votre point de départ. Marchez ici, puis allez par ici, prenez le tuyau de l'aspirateur, allez dans la pièce voisine, et continuez par ici pour vous retrouver dans la cuisine. Actionnez la cuisinière, vous vous apercevrez vite qu'elle ne marche pas. Alors, ouvrez le petit placard à gauche de la gazinière **(40)**, vous y trouverez une bonbonne de gaz. Ouvrez-la, puis utilisez le tuyau de l'aspirateur avec la bonbonne, allumez la cuisinière et posez le boîte de Chili sur la flamme qui vient d'apparaître. Reprenez la boîte maintenant chaude et retournez voir Gorgious : repartez en arrière, allez dans la pièce voisine, par là deux fois, ouvrez la porte, allez par ici, revenez, marchez ici et ouvrez le rideau de fer. On pouvait croire vos problèmes résolus mais maintenant, la vache ne veut pas "se lâcher" à même le sol. Utilisez alors le seau sur la vache. Voilà, ça y est, vous avez de la bouse bien chaude. Vous avez le droit d'admirer une superbe cinématique, après quoi vous vous retrouverez au début du troisième (et dernier) chapitre de ce jeu.



HAPITRE III
A BASE DE SAKARINE

ase se trouve en plein désert, dissimulée par énorme rocher. Nos cinq héros font la naissance du docteur Sakarine qui dévoile plans : les utiliser comme cobayes. Puis, il it Bolok. Nos amis sont donc prisonniers.

41-Sortir de la prison

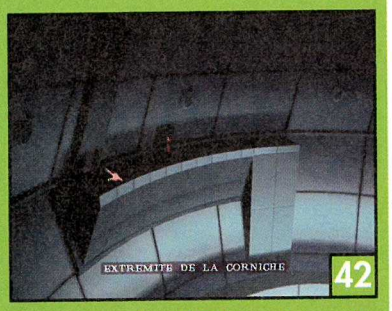
Stereo, grâce à un pet, réussit à s'évader de sa cellule. Enfin libre, vous pouvez faire des réflexions aussi désobligeantes que vous le voulez sur vos amis prisonniers. Vous remarquez parmi eux une brique de l'espace. Après, sortez par la porte au-dessus de laquelle il n'y a pas de dessin d'alien : suivez le par ici du bas, puis le par ici du haut **(41)** et sortez. Vous vous retrouvez dans un dédale de passerelles où flottent de nombreux aliens emprisonnés. Allez par ici, passez par l'accès n° 1, par l'accès n° 3, puis par l'accès n° 5.

Vous arrivez dans un ascenseur qui se croit très drôle. Actuellement, vous êtes au deuxième étage, appuyez sur le 1 pour descendre.

Examinez les lieux

ant ce temps, Candy et Etno été choisis pour subir ques expériences. Ce sera à Stereo de leur venir en Ne perdez pas trop de temps re ce qui suit car si vous tar- vous êtes condamné.

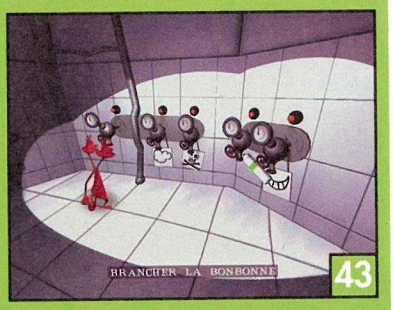
par ici et sortez du couloir. trouvent deux salles : la salle issection et la salle du gaz. ez-vous vers la salle de dis- on. Ne vous précipitez pas l'ascenseur de droite, vous eriez de vous faire disséquer. vers l'extrémité de la corniche à gauche **(42)**, soulevez le rideau de fer et vous découvrirez un branchement de gaz. Vous devinez donc que maintenant, il faut repartir pour la salle du gaz. Prenez par ici, puis la sortie.



43-À la rescousse

Allez vers la salle du gaz. Une fois entré, suivez le par ici du bas et emparez-vous de la bonbonne qui a une rayure verte – c'est la seule qui soit vide. Repartez en arrière, et suivez le par ici du haut. Branchez la bonbonne avec du gaz hilarant (celui qui a un énorme sourire) **(43)**, revenez en arrière et sortez de la salle du gaz. Retournez vers la salle de dissection, puis vers l'extrémité de la corniche, et mettez la bonbonne sur le branchement de gaz.

Un gaz violet se répandra dans la salle et tous les docteurs mourront de rire, sauf Sakarine qui a réussi à s'enfuir, et Candy se retrouve ailleurs. Sachez que si, dans la salle du gaz, vous aviez rempli la bouteille avec du gaz dont le dessin indiquait un nuage, rien ne se serait passé ; en utilisant le gaz où était affichée une tête de mort, vous auriez été intoxiqué, évidemment !

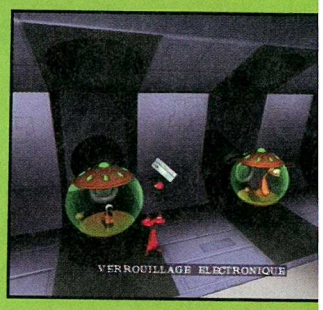


44-La salle de dissection

Pour ce qui est de Stereo, allez par ici. Maintenant, vous pouvez prendre en toute sécurité l'ascenseur qui se trouve à l'autre bout de la corniche. Vous atterrissez en plein centre de la salle de dissection. Allez par ici et prenez le pied du professeur Igor **(44)**. Rien ne se passe, essayez une seconde fois, vous lui arracherez le pied. Continuez à fouiller encore Igor pour lui prendre une carte magnétique. Après avoir dépouillé le professeur, tirez sur le levier derrière vous. Repartez en arrière, prenez la sortie. Vous sortez de la salle.

45-Continuer à s'enfuir

À présent, on retourne à la prison : prenez vers le couloir, puis par ici, appelez l'ascenseur, appuyez sur 2, avancez par ici deux fois, en arrière, et entrez vers la prison. Allez par ici, puis par là, et marchez ici (devant la cellule le plus en bas à gauche). Insérez la carte magnétique dans la serrure électronique à droite de la cellule **(45)**. La cellule s'ouvre. Prenez la brique de l'espace et repartez vers l'ascenseur (par là, par ici en bas, par ici, sortez, par ici, accès n° 1, accès n° 3, accès n° 5). Une fois dans l'ascenseur, appuyez s Allez par ici, marchez ici, mo sur la plateforme, placez le d'Igor sur le podocode, et eng frez-vous dans le sas d'accès



46-Les malheurs de Candy

On revient à Candy, qui a échoué dans un tas de merde. Mais il n'est pas seul : une mouche géante trône au sommet des excréments. Parlez avec elle. Vous apprendrez qu'il s'agit, en fait, d'un taxi, et qu'elle veut bien vous emmener contre une somme rondelette. Une fois sorti, Candy lui assure qu'elle sera payée. Allez par ici, montez les marches de droite, continuez par là. Entrez dans la maison qui se dresse devant vous. Vous serez immédiatement éjecté par un robot. Dirigez-vous par ici en bas à droite **(46)**. Vous arrivez devant un tas de robots cassés. Entrez dans le robot femelle rose. Ainsi déguisé, vous rentrez sans problème chez John qui compte bien en profiter.

47-La salle des déchets toxiques

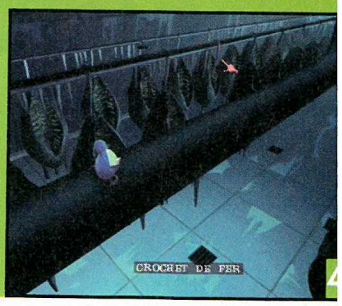
On abandonne encore Candy au profit de Gorgious. Commencez par ramasser les boyaux d'alien posés à vos pieds, puis allez par là. D'autres entrailles d'alien se trouvent sur votre gauche. Ra sez-les, cela constituera le re de Gorgious. Ramassez le cr d'alien derrière vous et rem sez-le dans le caniveau radi tif **(47)**. Ne trempez jamais mains nues dans ce canive vous fondriez sans laisser de tr Avancez par ici vers la zone le sol est éclairé et prenez passage le petit os d'alien en à droite. Avancez par ici, c' à-dire sur la corniche du hau

48-Sur la corniche

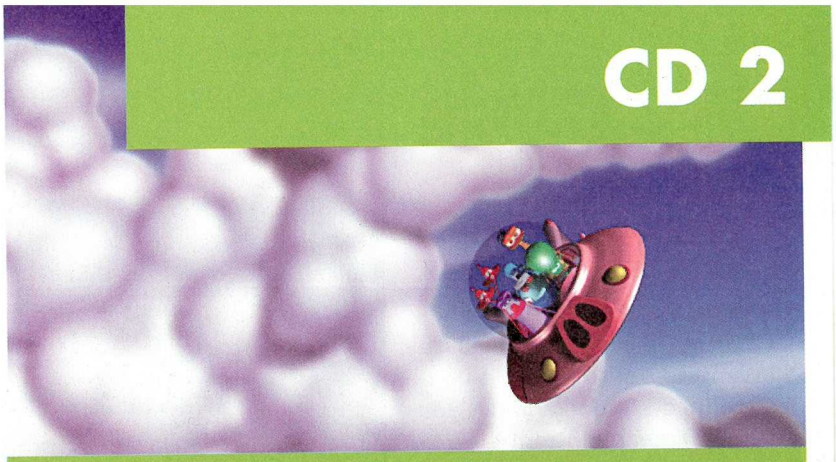
Après avoir longé la corniche, vous arrivez à un cul-de-sac. Mais sur les murs d'en face, vous apercevez des bouches. L'une d'entre elles a des barreaux. Combinez l'os avec les boyaux et lancez le tout sur ces barreaux **(48)**. Mais pas de chance, Gorgious rate son coup et vous vous retrouvez dans le renfoncement du bas. Retirez la cale de bois devant vous. Vous libérez une poutre, qui s'avance. Cela vous permet d'accéder au renfoncement du mur d'en face. Grimpez, à nouveau, enlevez la cale de bois (que Gorgious cache de son corps). Là encore, vous gagnez en hauteur et les barreaux sont à votre niveau. Prenez le crâne rempli d'acide de votre inventaire et versez son contenu sur les barreaux. Les barreaux fondent, il ne vous reste plus qu'à grimper.

49-La chambre froide

Vous voilà arrivé dans une chambre froide. Descendez par ici deux fois et montez à l'échelle. Arrivé en haut du conduit, prenez le crochet de fer auquel aucune viande d'alien froide **(49)** n'est suspendue, et revenez en arrière. En bas, se trouve une porte de fer impossible à bouger par la seule force des bras. Par contre, en utilisant le crochet sur cette porte, des étincelles jaillissent. Repartez par ici, puis prenez le par ici du haut et utilisez le crochet sur le conduit de gaz. Le tuyau se déboîte et le gaz s'échappe. Redescendez ici deux fois et allez cogne porte de fer avec le croch Boum ! tout explose. Vous a maintenant accès à un nou endroit.

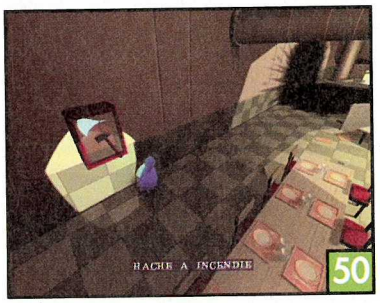


Aide de jeu



a cantine

ıit avant une cantine pro- : ordonnée que vous avez iencieusement mise sens s-dessous avec votre peti- ɔlosion. Suivez le par ici en à gauche. Prenez d'abord it marteau, et cassez la vitre ·otège la hache à incendie Une fois la hache en votre ssion, repartez en arrière ɜnez cette fois le par ici du ɹ. Vous enjamberez les res- ɜ la porte en fer. Continuez re le par ici du bas. Puis pre- ɜ par ici du haut.
ez-vous vers la sortie, à ce



moment-là, des meubles vous bloquent le chemin. Vous pouvez toujours essayer d'intimider la table avec la hache, mais c'est en menaçant le tabouret, toujours avec la hache, que vous les ferez tous déguerpir vite fait. Vous sortez sans souci.

51-Vers le lieu de rendez-vous

Vous entrez dans une pièce remplie d'aliens en captivité. Allez actionner les boutons de gauche, du milieu et du centre pour les voir exploser les uns après les autres. Maintenant qu'ils ont tous disparu, prenez la sortie de gauche. Dans la pièce suivante se tient un gigantesque alien emprisonné **(51)**. Au bas de sa cellule se trouve un interrupteur. Appuyez dessus, il aura le même sort que les autres. Continuez votre chemin en prenant la sortie de gauche. Gorgious vient d'arriver au lieu de rendez-vous.

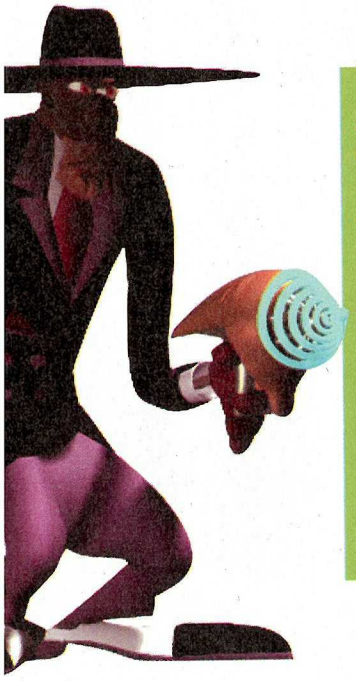
ʼayer la mouche

ıintenant, où en est Candy ? quelques mamours, le revoi- pied. Profitez du sommeil hn pour vous éclipser.
par ici à droite, soulevez ɔussin du canapé **(52)** pour ɔérer quelques billets, puis z de la maison. Partez en e. En haut des escaliers vous ıd la mouche-taxi. Filez-lui sse de billets pour qu'elle

vous emmène ailleurs. Dans le pipeline, allez par ici et passez par la passerelle.

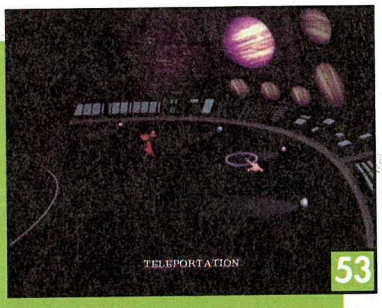
53-La salle de téléportation

Vous atteignez une salle avec de nombreux téléporteurs. Là vous attend votre premier casse-tête : il faut emprunter les téléporteurs dans le bon ordre pour quitter cette pièce.
Entrez d'abord dans le pod n°1 juste à droite de l'entrée, vous ressortez en 2. Or 1+2=3, n'est ce pas ? Allez par ici, et essayez maintenant le pod n° 3 à gauche, vous arrivez en 5. Comme 3+5=8, il faut cette fois-ci se rendre dans le pod n° 8, au milieu au fond. Ainsi fait, vous vous retrouvez en 13. Bref, en toute logique, on revient en arrière et on prend le pod n° 21 à gauche de l'entrée (car 8+13=21 !). Voilà, Candy a rejoint Gorgious.



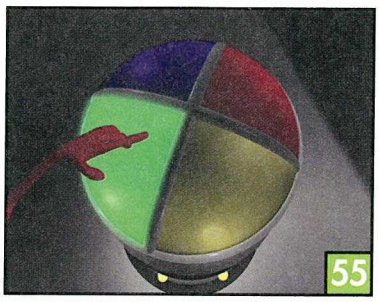
54-La porte secrète

On retrouve cette double tête de Stereo qui est dans la salle des commandes. Cliquez sur l'écran, et Stereo entre en scène. Suivez le par ici de droite deux fois, puis le par ici du bas et entrez dans le cercle de téléportation **(53)**. Prenez le par ici de droite. Devant le tableau de commandes, appuyez sur la pédale du bas . Un bouton-poussoir rouge apparaîtra. Appuyez dessus, une porte dérobée s'ouvrira en bas. Pas la peine de s'y précipiter, elle se refermera sous votre nez. Il faut trouver un système pour bloquer la porte. Prenez la brique de votre inventaire, et posez-la sur le bouton **(54)**. Vous avez maintenant tout votre temps pour redescendre. Passez par le par ici du bas et reprenez le cercle de téléportation. Allez par ici en bas, suivez le par ici de gauche, puis le par ici au niveau de la porte secrète, enfin, passez par la porte secrète.



55-Sortir de la salle des commandes

Derrière la porte se trouve un petit couloir où, sur le mur du fond, est accroché un tableau du docteur Sakarine. Avancez par ici. Vous arrivez devant un nouveau casse-tête représenté sous la forme d'un rond divisé en quatre couleurs différentes. Une couleur s'illuminera. Reproduisez-la (55). Cette fois-ci, c'est une succession de deux couleurs qui brilleront. Bref, le but de ce casse-tête est de reproduire la séquence montrée au préalable. Les séquences sont aléatoires ; aussi, si vous avez du mal à en retenir une, perdez, vous en aurez une autre. Sinon, n'hésitez pas à noter au fur et mesure la séquence sur un

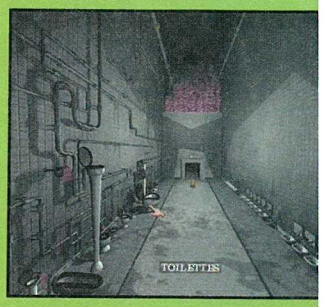


bout de papier, c'est le moyen le plus simple d'en finir. Une fois l'épreuve réussie, une autre porte s'ouvre. Repartez en arrière, suivez le par ici de droite trois fois et passez par la porte de sécurité. Arrivé dans le bureau de Sakarine, avancez par ici, puis marchez ici vers le siège.

56-Les toilettes aliens

N'oublions pas Bud, qui se fait libérer par un ET louche fumant le cigare. Vous arrivez dans d'énormes sanitaires avec, à gauche, une rangée de lavabos, et à droite, une rangée de toilettes de toutes les tailles.

Allez par ici à droite pour voir une première série de toilettes. Puis revenez par ici. Marchez ici, continuez à avancer vers la douche. Au milieu de la pièce se trouve un pommeau. Tirez sur la corde pour vous rincer un petit coup, puis allez par ici, continuez par ici à droite, vous vous retrouvez devant un robinet immense. Repartez en arrière, prenez le par



ici vers la porte et retournez les toilettes. Dirigez-vous ve toilettes à gauche (56) et e dans la cuvette de WC la large. Bud montera alors su tuyauteries. Allez à droite, c nuez à suivre le par ici de d et allez dans la pièce vois Après avoir traversé la dou descendez par ici.

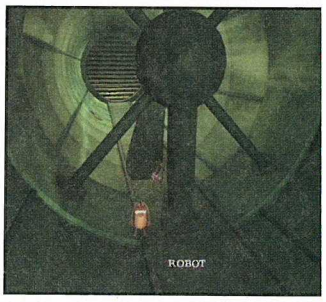
57-Le labyrinthe

Devant vous s'étend le paysage d'un vaste labyrinthe. Courage, il n'y a pas d'autre chemin. Placez-vous sur la plate-forme et entrez dans le labyrinthe. Celui-ci sert vraisemblablement de terrain de golf, puisqu'on trouve énormément de balles et de drapeaux dans le parcours. Suivez le par ici du bas, le tourner ici de droite, le marcher ici du bas, le par ici du bas, encore le par ici du bas, le par ici en bas à gauche, le par ici en haut le plus à gauche, le par ici en bas à gauche, le par ici du haut au milieu, à nouveau le par ici du haut, puis le par ici en haut à droite, le par ici de gauche, le par ici du bas, encore le par ici du bas, le par ici de gauche, le par ici du haut, le par là du bas, le par ici en bas à gauche, le par ici de droite et enfin le par ici du bas.

À ce moment, vous croisez un escargot disposé à vous mener à la sortie. Mais sa vitesse n'est pas... fulgurante, il faudra donc faire preuve de patience. Quand vous êtes enfin arrivé, allez vers le trou et Bud s'y jettera.

58-Vers le soleil

Vous vous retrouvez dans une bulle remplie d'aliens verdâtres. Prenez-en un pour l'utiliser en tant que chewing-gum. Bud fait une bulle et s'envole vers la sortie du haut. Arrivé dans le conduit de ventilation, allez par ici. Vous vous apercevez que le chemin est bloqué. Repartez en arrière et allez par là, parlez au robot. Quoi que vous disiez, vous finirez par lui proposer un massage des pieds. Le robot acceptera et retirera ses chaussures de 50 kilos,

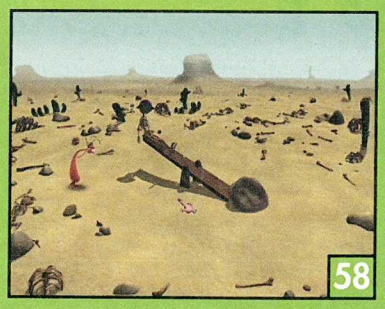


s'envolant et bloquant les mes du système de ventilat Descendez par ici, parlez aux tes du robot, et passez derriè ventilateur. Frappez le robot (les palmes reprendront du vice et vous éjecteront dehc

59-Le désert

Faites bien attention à ne pas vous perdre ! Si vous vous égarez, vous mourrez de soif.

Marchez ici, prenez trois fois à l'ouest, ramassez le tuyau d'arrosage, puis dirigez-vous deux fois au sud, six fois à l'est. Vous arrivez devant une balançoire (58). Déplacez le rocher, cela déséquilibrera la balançoire et fera tomber le squelette. Prenez le crâne et repartez par le par ici de gauche. Allez trois fois au nord, puis suivez le par ici au pied de la mon-



tagne. Parlez dans le cornet acoustique. Stereo, en entendant les cris désespérés de Bud, essayera d'ouvrir la montagne, mais le mécanisme se bloque.

60-Sauver sa peau

Cette fois, vous gérez Etno. On le retrouve dans une situation difficile, puisqu'il risque de rôtir dans un grille-pain géant. Il faut donc agir vite avant de se retrouver en toast. Descendez par ici et utilisez le ressort. Vous voilà sauvé. Allez par ici et pénétrez dans le pod de téléportation.

Aide de jeu

Débloquer le mécanisme

ez sur la plate-forme mobile ite, utilisez l'échelle, prenez ici du bas, grimpez l'esca- escendez par ici, montez sur te plateforme (59), allez par ilisez de nouveau la plate- mobile, passez par ici en et grimpez à la longue le. Vous remarquerez que un rat qui coince le méca- . Tirez le rat de là, il vous rciera et partira comme si de 'était.

Maintenant que le rouage est débloqué, retournez tout en bas : descendez l'échelle, allez par ici, montez sur la plate-forme mobile, continuez par ici, encore la plate-forme mobile, prenez par ici, descendez l'escalier, par ici, prenez l'échelle et enfin la plate-forme mobile. À présent, allez sur la petite plate-forme du bas et appuyez sur l'interrupteur vert. La montagne est enfin ouverte en deux. Quittez la plateforme, allez

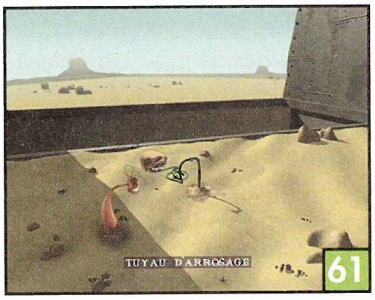
par ici en bas, appuyez sur l'interrupteur et entrez dans le sas d'accès. Etno rejoint Candy et Gorgious.

62-Retrouvailles

On retrouve Stereo pour une très courte durée. Il est temps, pour lui, d'aller rejoindre les autres. Prenez le par ici de droite et jetez un coup d'œil au tableau des commandes (regardez bien à gauche et à droite) (60). Puis repartez par ici et prenez cette fois-ci le par ici du bas. Allez dans la pièce voisine, et vous en avez fini avec lui.

Retrouvailles (suite et fin)

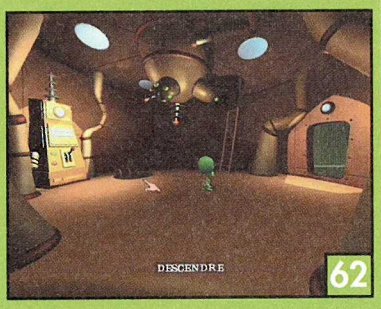
enons Bud là où nous l'a- laissé. Marchez ici deux fois, l'est, au nord, puis à l'ouest. avez maintenant fait le tour montagne. Dirigez-vous par roite. Sur ce côté de la mon- se trouve un tuyau métal- planté dans le sol. Accro- y le tuyau d'arrosage. Ne sez pas tout de suite pour ndre, le tuyau est trop long us vous fracasseriez le crâne. t d'abord couper ce qu'il y a p. Prenez le crâne pour coupper avec ses dents le surplus (61). Maintenant que vous avez la longueur adéquate, Bud descend tel une araignée. En bas, ouvrez la porte au milieu du cylindre. Après avoir été bien remué, allez par ici à gauche pour prendre l'escalator. Puis suivez par là en bas, allez dans la pièce voisine de gauche. Vous arrivez dans la salle où vous attendent vos amis, mais ils sont tous immobilisés. Pour les libérer, continuez par ici, et actionnez le contrôle. Vous êtes à nou-



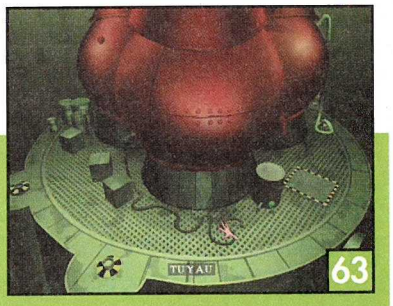
veau tous réunis, prêts à vous échapper dans une navette ! Mais le Docteur Sakarine apparaît au dernier moment...

Préparatifs pour le départ

Candy a pu échapper à ine car il était dans la fusée. nchez le contact, rien ne se . Pas de chance, il se trouve a fusée est à sec. Reposez- quand même un peu sur le . Puis allez par là et descen- Ce serait une grave erreur de quitter la fusée tout de : le docteur Sakarine monte e la garde. Continuez plutôt cendre (62), passez par ici et z en bas. Hors de la fusée, prenez l'ascenseur et avancez par ici. Arrivé à la réserve de carburant, prenez le baril. Candy, qui est finalement plus fort qu'il n'y parait, dépose le baril au pied de la fusée. Il ne reste plus qu'à connecter le tuyau posé par terre au baril pour faire le plein (63). Revenez vers la fusée, allez par ici et tournez la roue d'ouverture. Montez et actionnez le levier rouge. Voilà, tout est prêt pour le départ ! Remontez à l'échelle et



allez par là. Il ne reste plus qu'à mettre le contact et à profiter de la cinématique de fin qui réserve encore une surprise de taille. That's all, folks !



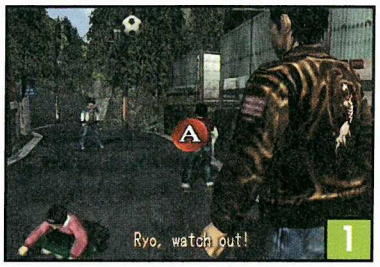
Genre
Aventure

Shenmue

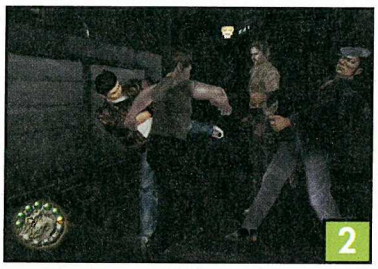
Éditeur : Sega. Disponibilité : Maintenant.
Nbre de joueurs : 1. Accessoires : VM, Pack vibration.

Avant de vous lancer dans l'aventure, il quelques notions de base à assimiler pour po profiter pleinement du jeu et de la soluce. donc attentivement les petits encadrés qui sui ils vous éviteront d'avoir de mauvaises surpr Sachez, avant de commencer à suivre la so que nous avons indiqué seulement ce qui est es tiel pour finir le jeu. N'espérez donc pas le fi 100%, avec tous les goodies et autres secrets revanche, si vous êtes bloqué, vous trouverez ce qu'il faut pour résoudre les énigmes et ava sans encombre.

De l'aventure, mais aussi de l'action !



1


2

Shenmue est principalement un jeu d'aventure et d'exploration, dans lequel vous devez, pour avancer, explorer des lieux et interroger des gens. Mais, de temps à autre, de petites séquences d'arcade se déclenchent (comme une course à moto). On y trouve aussi des phases de combat, un peu comme dans Virtua Fighter. Ensuite viennent les QTE (Quick Time Event), au cours desquels vous devez presser un bouton au bon moment. Le point commun de toutes ces séquences, c'est que si vous échouez, vous les recommencerez à l'infini. Pour les séquences de combat et les QTE, nous ne vous donnons pas de solution, car ils dépendent complètement de votre habileté au pad et de vos réflexes. Par contre, les séquences d'arcade nécessitent quelques astuces que vous trouverez dans cette soluce.

Le fil du temps

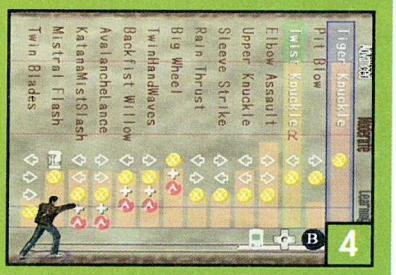
Dans Shenmue, le temps est un facteur essentiel. Suivant l'heure et la date, certains événements se déclenchent. Pour cette soluce, nous avons été au plus simple : seul l'essentiel de ce qu'il faut réaliser pour terminer le jeu est indiqué. Tout s'enchaîne vite, et vous n'aurez pas une grande marge d'erreur. Il peut donc arriver que si vous loupez un rendez-vous, vous vous retrouviez bloqué dans le jeu. Dans ce cas, pas de panique ! Trois solutions s'offrent à vous. Premièrement, essayez de continuer à suivre la soluce. Il se peut que le ren vous que vous aviez ne soit très important, et qu'il n'in donc pas sur le déroulemen jeu. Si malgré tout vous êtes jours bloqué, voici la deuxi solution : laissez la journée couler sans rien faire (si ce n jouer aux petits jeux ou v entraîner), et le rendez-v devrait avoir lieu le lendema la même heure. Si par malh aucune de ces solutions ne f tionne, la troisième solut consiste à recharger votre pa et cette fois-ci d'être ponctu

S'entraîner

Shenmue comporte un mode de combat similaire à Virtua Fighter. Au début, vous avez un certain nombre de coups à votre disposition. Pendant le déroulement du scénario, suivant les gens que vous rencontrerez ou les objets que vous trouverez, vous pourrez apprendre de nouveaux coups. Ces coups, pour qu'ils soient vraiment efficaces, doivent être "montés en puissance". Pour ce faire, deux solutions. Vous pouvez avant tout aller vous entraîner. Il existe cinq terrains d'entraînement dans le jeu : le dojo de votre maison, le park de Sakuragaoka, le parc de Dobuita, le parking de Dobuita, et enfin l'entrepôt n° 4 des docks. Quand vous entrez dans l'un de ces terrains, Ryo propose de vous

3

entraîner. Quand vous utilisez un coup en phase d'entraînement, ce dernier gagnera en puissance. Lorsqu'un coup a atteint son niveau maximal, il sera affiché en blanc dans la liste des coups, et il sera donc inutile de l'utiliser pendant l'entraînement. Le seul problème de ces phases d'entraînement, c'est que vous ne pouvez pas vous y initier aux projections. La deuxième solution qui permet de monter la puissance des coups est d'u-



4

tiliser le menu Training, accessible lorsque Ryo va se coucher. Vous pouvez alors sélectionner une catégorie de coups (tous les coups, les coups de poing, les coups de pied, les projections), ou un coup en particulier. Ainsi, le ou les niveaux des coups sélectionnés monteront automatiquement lors de la journée suivante. Il est fortement conseillé de sélectionner les projections, vu que ces coups ne peuvent pas être montés autrement.

Aide de jeu

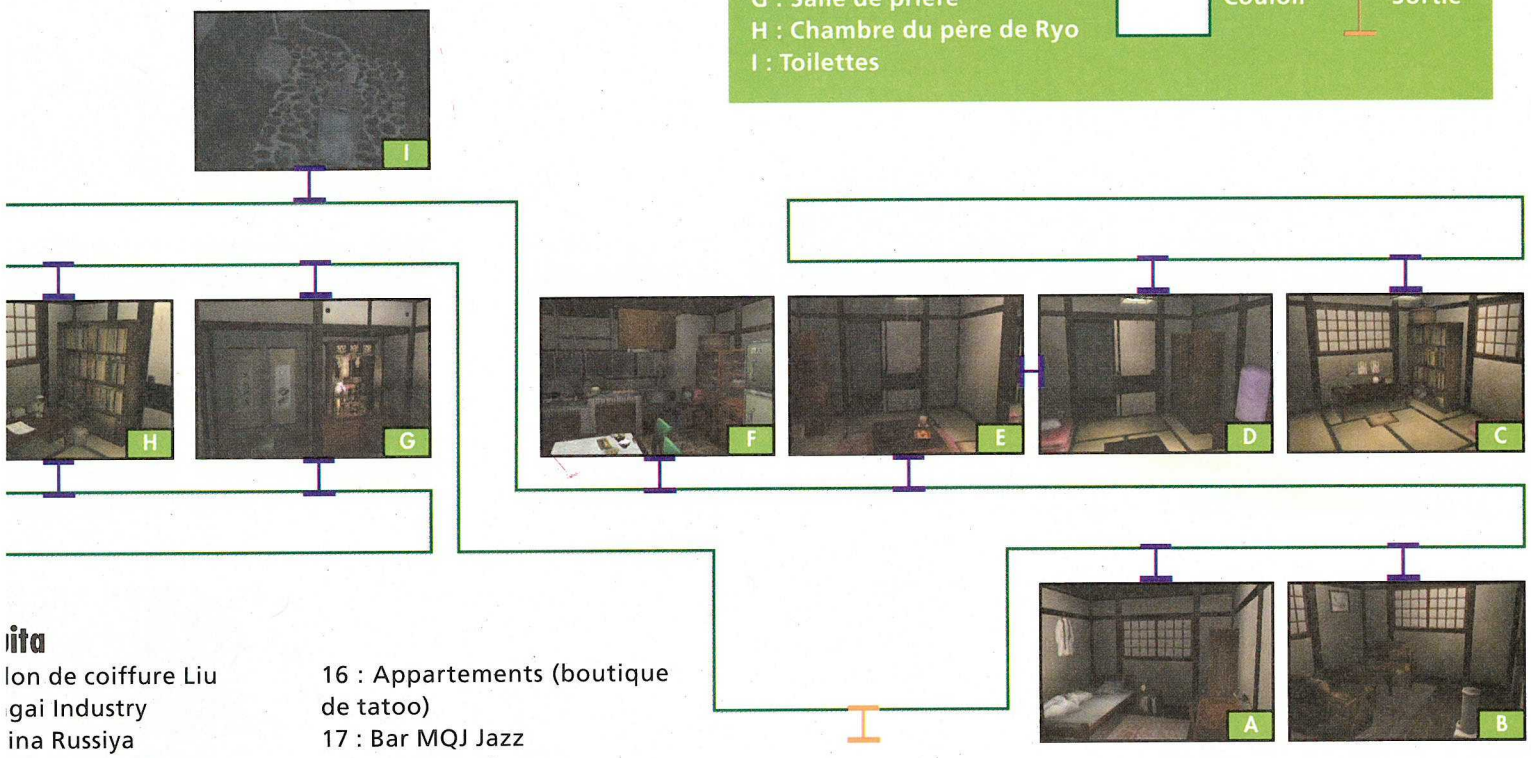
lans

Shenmue, on dénombre cinq lieux différents : la résidence azuki, la route de Yamanose, le quartier de Sakuragaoka, la ville buita et enfin les docks. La route de Yamanose et le quartier kuragaoka sont, somme toute, très petits, et il est facile de érer. En revanche, les autres lieux peuvent devenir de véritables nthes pour ceux qui s'y perdent. C'est la raison pour laquelle rouverez ci-dessous les plans des lieux les plus complexes du uivez le guide...

La maison des Hazuki

A : Chambre de Ryo
B : Petit salon
C : Chambre de Fuku-san
D : Chambre de Ine-san
E : Salon
F : Cuisine
G : Salle de prière
H : Chambre du père de Ryo
I : Toilettes

Pièce — Porte — Couloir — Sortie

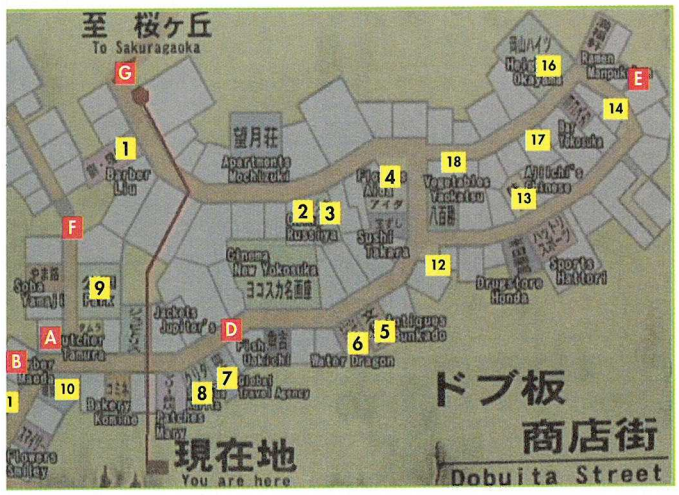


uita

lon de coiffure Liu
gai Industry
ina Russiya
uriste Aida (Nozomi)
tiquités Bunkado
ater Dragon
obal Travel Agency
rplus militaire (Kurita-san)
rc
alon de coiffure Waeda
ureau de tabac
upermarché Tomato
estaurant Ajiichi
éparateur de moto
ar Yokosuka

16 : Appartements (boutique de tatoo)
17 : Bar MQJ Jazz
18 : Asia Travel Agency

A : Salle d'arcade Game You
B : Parking
C : Arrêt de bus
D : Camion de Tom
E : Ruelle menant au bar Heart Beats
F : Sortie vers Sakuragaoka (chemin boisé)
G : Sortie vers Sakuragaoka (route)



Les docks

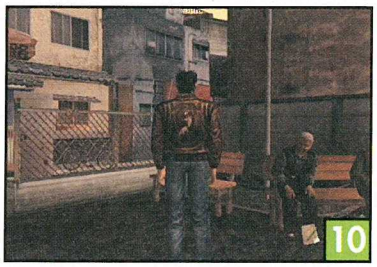
A : Arrêt de bus
B : Entrée des vieux entrepôts
C : Supermarché Tomato

DISQUE 1
Ça commence mal

Vous êtes dans la maison familiale. Commencez par fouiller le bureau de votre chambre pour trouver deux cassettes audios, une photo et un lecteur de cassette. Sortez de la chambre et vous croiserez Ine-san qui vous donnera 500 yens. Allez dans la chambre d'Ine-san et prenez la photo de famille dans le tiroir de droite du meuble violet. Ensuite allez dans le salon, examinez le bas du meuble de la télévision pour trouver une Saturn (01), puis examinez le tiroir de gauche de l'armoire pour obtenir des piles. Allez dans la chambre de Fuku-san et prenez le parchemin sur son bureau (vous apprendrez un nouveau mouvement). Si vous regardez la table de la cuisine, vous aurez un flash-back. Allez ensuite dans la salle de prière, prenez les allumettes sur le meuble et les bougies dans le tiroir. Vous pouvez faire une prière en exami-

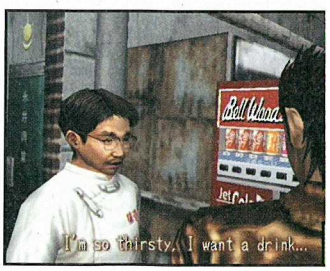
nant les tablettes de bois. Dirigez-vous ensuite dans la chambre de votre père. Lisez la lettre, et fouillez le tiroir pour trouver une clef rouillée cachée dans une boîte **(02)**. Sortez par la porte près du bureau, et allez examiner le panier en osier au bout du couloir pour trouver un second parchemin qui vous apprendra un autre mouvement. Allez maintenant dans le dojo (il faut sortir de la maison et aller à gauche). Vous trouverez Fuku-san. Après la discussion, retournez dans le dojo. Utilisez la clef sur la longue boîte pour découvrir un katana. Examinez ensuite l'écriteau **(03)** placé en hauteur sur le mur de gauche pour voir un nouveau flash-back. Examinez-le une seconde fois (Ryo dira qu'il est trop haut), puis regardez le tabouret. Ryo l'utilisera et découvrira un vieux manuscrit derrière l'écriteau. Sortez du dojo et avancez sur la route de Yamanose. Vous verrez une petite fille prénommée Megumi. Elle a recueilli un chat orphelin, et vous demande de l'aider à en prendre soin **(04)**. Ryo prendra de la nourriture dans le temple. Donnez au chat le poisson séché (option de gauche). Discutez avec la fille, puis continuez votre chemin pour atteindre Sakuragaoka. Discutez avec les femmes qui sont près de la cabine téléphonique, puis allez parler à la femme qui balaye son allée dans la rue de gauche. Elle vous dira d'aller voir Yamagishi-san,

un vieil homme qui s'est fait renverser par une voiture noire (celle des assassins de votre père). Revenez près de la cabine téléphonique, allez à gauche (pas vers Yamanose, mais l'autre chemin). À l'embranchement, allez à droite, et vous devriez rencontrer une vieille femme qui cherche son chemin **(05)**. Cherchez la maison des Yamamoto (lorsque vous avez trouvé la pancarte, appuye A) **(06)**, et allez donner l'adress femme qui attend dans le jardin fants. Ensuite, allez dans la mais droite devant laquelle une mot tionne. Vous trouverez un homme dans le jardin, Yamagishi-san **(07)**. Discutez ave puis prenez le chemin bordé d res à droite pour atteindre Dob



Allez voir Nozomi qui se trouve devant le fleuriste Aida et discutez avec elle **(08)**. Ensuite, suivez la route qui mène à la salle d'arcade Game You, et vous verrez un camion garé dans la rue. Discutez avec l'homme (un rasta nommé Tom) qui est à côté **(09)**. Il vous dira d'aller discuter avec l'employé de l'agence de voyages juste derrière vous. Cet employé vous conseillera de vous rendre au restaurant chinois Ajiichi. Descendez la rue et trouvez le restaurant chinois. Entrez à l'intérieur et discutez avec les propriétaires. Ils vous parleront des trois lames chinoises. Allez près de la salle d'arcade et entrez dans le salon de coiffure qui se trouve dans le coin. Discutez avec le coiffeur. Ensuite, dirigez-vous vers le second salon de coiffure de Dobuita. Entrez-y, et discutez avec Liu-san. Il vous dira que son père se repose dans le parc . Allez-y (c'est dans la ruelle à droite de la salle d'arcade), et discutez avec le vieil homme **(10)**. Il vous aiguillera vers les docks, et vous partirez maintenant à la recherche de marins. Allez voir Tom. Vous devez maintenant aller vers le quartier chaud de Dobuita, où se trouvent les bars. Commencez par entrer dans le bar Yokosuka. Ensuite, rendez-vous dans le bar voisin, MQJ Jazz (qui ouvre à 19 h). Discutez avec le barman, puis avec les joueurs de billard. Vous pouvez parier au billard, mais la partie est dure à remporter. Sortez et allez dans la ruelle en face du réparateur de moto **(11)**. Un combat vous attend. Entrez dans le bar du fond (Heart Beats), où vous devrez à nouveau affronter des hommes éméchés.

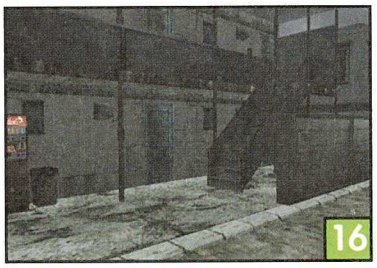
Vous entendrez alors parler d'un dénommé Charlie. Sortez de la ruelle et discutez plusieurs fois avec l'homme qui répare une moto. Allez ensuite parler à Kurita-san, le gérant de la boutique de surplus de l'armée (l'homme à la casquette, pas très loin de Tom) **(12)**. Vous n'avez plus qu'à rentrer chez vous. Allez dans la cuisine, prenez le poisson séché sur l'évier, ainsi que le lait dans le frigidaire, puis allez vous coucher. Allez à Yamanose, en direction de Sakuragaoka. Vous croiserez des enfants qui jouent au foot. Allez ensuite donner du ou du poisson au chat de Me mi (utilisez un de ces objets du carton où dort le chaton). A maintenant à Sakuragaoka rendez-vous à Dobuita en nant la route près du parc. A cez, et vous verrez un hom devant le distributeur de b sons. Acceptez de lui payer à b et achetez une boisson **(13)**. A discuter avec la vendeuse bureau de tabac, qui vous d'aller visiter la Nagai Indus Retournez près du distribut de boissons, et franchissez la p



14

15

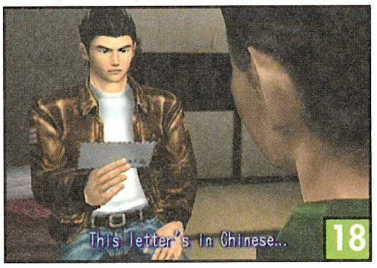
elle s'ouvre à partir de 13 h) Montez à l'étage, entrez la salle et discutez avec me assis sur une chaise. Sor- llez discuter avec Kurita- t vous devrez maintenant dre 19 h (vous pouvez faire opping ou de l'entraîne- . Allez devant la salle d'ar- et vous rencontrez un ne qui prétend connaître ie. Il vous mène dans une scade : vous devez affronter ommes en même temps... mbat fini, un des hommes arle d'un magasin de tatoo. rnez dans la salle d'arca- discutez avec les deux hom- ui jouent aux jeux vidéo Acceptez de rejoindre leur et ils vous diront où se trou- magasin de Tatoo. Allez t le bar Yokosuka et mon- scalier en face (16). Ouvrez te sur laquelle se trouve un r et discutez avec le gérant ous dira de revenir le len- in. Retournez chez vous


16

pour piquer un petit somme... Allez au dojo, et acceptez d'entraîner Fuku-san pour apprendre un nouveau mouvement. Vous devez ensuite attendre 14 h pour vous rendre au magasin de tatoo (entraînez-vous pour passer le temps). Lorsque vous entrerez dans la boutique, vous trouverez Charlie qui vous attaquera (17). Neutralisez-le et il vous donne rendez-vous le lendemain 15 h à la salle d'arcade. Vous croiserez Nozomi, et ce sera tout pour aujourd'hui ! Continuez de vous entraîner (ou de vous amuser à la salle d'arcade), et allez dormir. Le jour suivant, allez vous entraîner avec Fuku-san au dojo. Ine-

17

19



18

20

san vous donnera une lettre, qui semble être écrite en chinois (18). Dirigez-vous alors vers Dobuita. À Yamanose, vous rencontrerez un garçon qui se fait agresser par Charlie (et ses amis). Aidez-le (19), et il vous dira qu'il est Chinois avant de partir. Dirigez-vous vers la salle d'arcade pour croisez à nouveau le garçon (il est sur le trottoir d'en face). Il vous dit d'aller voir sa grand-mère, qui peut vous aider à lire la lettre. Allez à la boutique Russiya, près de la machine à boissons, et discutez avec la vieille femme. Elle déchiffre la lettre (le contenu sera noté dans votre agenda) (20). Allez au bureau de tabac, utilisez le téléphone et composez le numéro de la lettre (21). Vous devrez ensuite compléter les phrases qui vous sont données. À *"Father's Heaven"* répondez *"Nine Dragons"*, et à *"Mother's Earth"* répondez *"Comrades"*. On vous donnera le numéro d'un entrepôt. Discutez avec la marchande, puis examinez l'annuaire sur le comptoir pour trouver l'adresse de l'entrepôt. Vous n'avez plus qu'à discuter avec Tom, et enfin attendre le bus à l'arrêt dans la grande rue, à gauche du bureau de tabac (22).
Fin du disque.

22

21

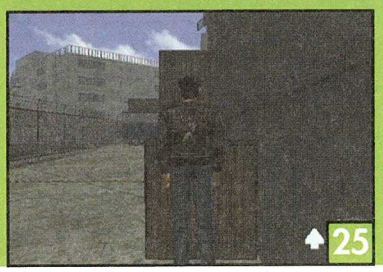
UE 2
ivée au port

voilà dans le nouveau port okosuka. Allez à gauche ue vous descendez du bus. cez. Vous devez aider un homme qui se fait tabas- 3). Suivez le chemin que les ats vous ont montré. Discu- ec l'ouvrier que vous croisez qui conduisent des Fenwick). 'entre eux vous dira de sui- s marques au sol (24). Entrez l'entrepôt n° 8 et discutez e garde. Rendez-vous derrière epôt, et Ryo trouvera une re ouverte. Poussez la cais- bois contre les caisses sous

23

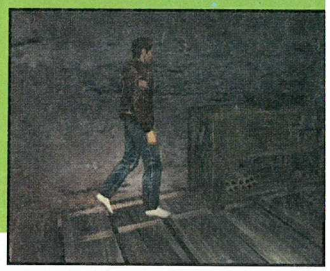
la fenêtre (25) et escaladez-les pour entrer par la fenêtre. Allez tout à droite de la rambarde, et espionnez une conversation dans un des bureaux. Sortez, et revenez devant l'entrepôt. Allez maintenant vers l'entrepôt 18, et continuez tout droit. Vous trouverez le camion de Tom. Suivez le chemin à droite du camion : vous arrivez devant une porte gardée.

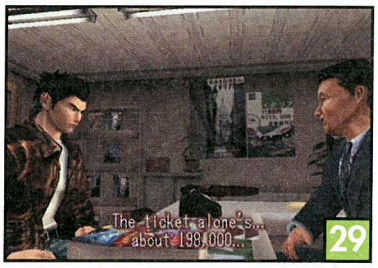
24

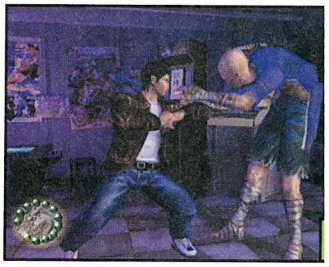

25

Attendez que la nuit tombe (19 h), et entrez dans les vieux entrepôts. Une fois à l'ntérieur, vous devez éviter de vous faire repérer, et attraper la lampe-torche qui menace de tomber (et faire du bruit). Aprésent, vous devez vous déplacer en vous cachant derrière les caisses pour éviter de vous faire attraper. Voici un moyen "sûr" d'arriver à l'entrepôt 8 : au début, attendez que le garde de gauche vous tourne le dos. Foncez, et prenez à droite. Cachez-vous derrière le deuxième bloc de tonneaux et attendez que les deux

gardes qui vadrouillent partent à gauche (26). Ensuite, foncez, et prenez le deuxième passage à gauche. Attendez que le garde du fond commence à partir à gauche et courez pour aller ouvrir la petite porte au fond à droite. Une fois à l'intérieur, examinez les étagères au centre et prenez l'assiette. Vous vous ferez alors repérer, et rencontrerez maître Chen. Il vous parle d'un second miroir, qui est dans votre maison. Vous revoilà donc à la maison, et Ryo dormira automatiquement. Allez discuter avec Ine-san, puis dirigez-vous vers le dojo, et discutez avec Fuku-san et Ine-san. Ensuite, rendez-vous à Dobuita, et entrez dans la boutique d'antiquité pour récupérer un objet. Allez alors au supermarché Tomato acheter une lampe-torche (Flashlight) à 500 yens et une ampoule (Light Bulb) à 90 yens. Retournez chez vous. Vous croiserez le fils de maître Chen. Combattez-le et il vous dira qu'il est là pour vous protéger (27). Une fois chez vous, allez voir Ine-san, puis allez dans le dojo. Prenez le katana et allez examiner le dessin de droite, sur le mur en face de la porte. Placez le katana dedans. Maintenant, examinez le dessin de gauche et placez l'objet que l'antiquaire vous a donné dedans. Une porte secrète s'ouvrira. Allez au sous-sol, utilisez la lampe-torche. Avancez et utilisez l'ampoule sur la lampe au plafond, puis allumez l'interrupteur. Éteignez la torche et fouillez la pièce. Vous trouverez une vieille photo (dans la boîte rouge), un parchemin (sur l'étagère du milieu), et une plume (dans un livre, sur une caisse). Examinez les traces au sol près d'une étagère, et poussez-la (28). Regardez le mur derrière, prenez la hache près de l'entrée, et cassez le mur. Vous trouverez le miroir du phœnix. Allez chez vous, et attendez 19 h. Appelez alors maître Chen (au 0468-61-5647), et complétez les phrases. Allez à Dobuita.



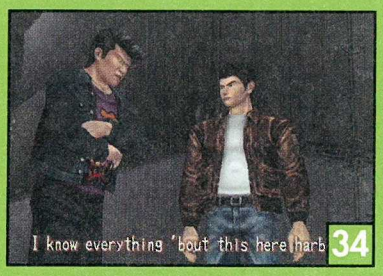


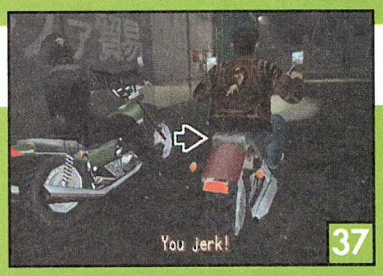


Vous pouvez visiter la boutique d'antiquités et le magasin Rossuya. Ensuite, prenez le bus pour aller aux docks. Allez dans l'ancien entrepôt n° 8, où vous aviez rencontré maître Chen. Un homme essayera de voler le miroir, donc arrêtez-le donc ! Ensuite, Ryo demande à maître Chen de l'aider à Hong-Kong (ce dernier refusera).Vous allez ensuite dormir. Au réveil, vous recevrez le contenu de votre compte bancaire. Allez voir Fuku-san dans sa chambre, puis allez en ville. Rendez-vous dans l'agence de voyages en face du camion de Tom (29). Vous récupérez un dépliant avec le prix des billets pour Hong-Kong. Allez maintenant à la Asia Travel Agency, proche de la boutique de fleurs de Nozomi (30). Prenez un autre dépliant, puis rentrez chez vous. Discutez avec Fuku-san (il est dans sa chambre), et il vous donnera ses économies. Retournez en ville, et allez parler à Nozomi. Allez à nouveau dans l'agence de voyage Asia Travel Agency. Ryo achètera un billet, et la vendeuse lui dira de revenir quatre heures plus tard. Allez vous entraîner (ou vous amuser à la salle d'arcade), et revenez à l'heure à votre rendez-vous. Vous verrez un homme qui vous dira qu'il n'a pas votre ticket (31)... Après avoir éclairci les choses, retournez vous entraîner, puis allez vous coucher. Au réveil vous recevrez un coup de fil qui vous donne rendez-vous à la salle d'arcade. Allez à l'agence de voyage. Vous êtes accueilli par un affreux bonhomme qui vous vole votre billet. Battez-vous contre lui (v devriez perdre) (32), et Fuku v dra vous sauver et vous ramèn chez vous. Le lendemain, sau gardez et allez à l'agence de vo ge après 10 h. Vous devrez po suivre un homme (33)... et passe au troisième CD.

DISQUE 3
Faut travailler pour vivre

Vous verrez la suite de la poursuite, et vous récupérerez un billet pour Hong-Kong. Allez voir Nozomi, puis prenez le bus et allez aux docks. Allez dans l'entrepôt 18, discutez avec l'homme. Il vous dira d'aller à l'entrepôt 12 entre 12 h et 14 h. Allez-y et vous rencontrerez une vieille connaissance (Goro, le loubard que vous aviez battu) (34). Il vous dira qu'il peut vous aider et vous donnera rendez-vous le lendemain midi devant la porte bleue de l'entrepôt 1. Rentrez en ville, passez le temps et allez vous coucher. Le lendemain, passez la matinée tranquillement (entraînement ou jeux), et allez entre 12 h et 14 h devant la porte de l'entrepôt 1 (35). Goro vous annoncera qu'il vous a trouvé



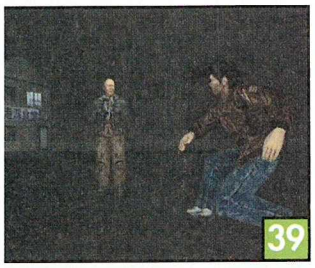


37

38

o. Vous devez vous rendre à epôt de la société Alpha à Un homme vous engage et ra le soin à Mark, un ouvrier, ous montrer votre travail : uire un engin élévateur. Vous z déposer les caisses qui sont térieur de l'entrepôt (36) sur arques au sol dans l'entre- À 17 h, le travail fini, vous ez votre paye, et Mark vous e rendez-vous le lendemain Restez sur les docks jusqu'à et revenez à l'entrepôt de la té Alpha. Vous y voyez les bres du gang Mad Angels agresser un sans-abri. Vous aurez alors droit à une petite séquence arcade (une poursuite à moto) (37). Une fois la journée finie, rentrez chez vous et dormez. Le lendemain, Ryo va automatiquement participer à une course de Fenwick (juste pour le plaisir...) (38). Ensuite, vous devez travailler et déplacer les caisses dans l'entrepôt 18 (vous aurez accès à un plan dans le jeu). À 14 h, c'est la pause repas. Une baston éclatera entre Mark et le gang Mad Angels, et vous devez le défendre. Vous en apprenez alors plus sur ces loubards. Attendez 14 h et retournez bosser. Des hommes vous agresseront pendant votre travail : occupez-vous d'eux. À la fin de la journée de travail, vous recevez votre paye et vous voyez Goro. Vous devriez également rencontrer, entre l'entrepôt Alpha et l'entrepôt 18, le fils de maître Chen.

36


39

40

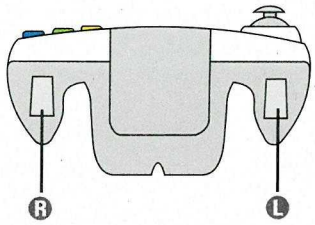
Ce dernier vous apprend un nouveau coup (si vous acceptez) et discute avec vous. Attendez 20 h et allez devant l'entrepôt 18 pour retrouver le sans-abri qui vous apprend un autre coup (39). Il vous dit aussi que vous pouvez vous entraîner dans l'entrepôt 4. Ensuite, rentrez dormir. Le lendemain, participez à la course de Fenwick et faites votre boulot (mettre les caisses dans l'entrepôt 3). À la pause déjeuner, allez parler au sans-abri qui est devant le supermarché ou allez vous entraîner dans l'entrepôt 4. Continuez de travailler et les Mad Angels viennent vous voir. Mettez au tapis tous les attaquants (ils seront neuf !), puis retournez au travail. Après 17 h, allez à l'entrepôt 17 et sauvez Mark des Mad Angels. Retournez voir le sans-abri près de l'entrepôt 18 : il vous apprend un autre coup et vous donne un indice. Attendez 20 h, et allez dormir. Le troisième jour, faites la course de Fenwick et allez travailler. Il faut maintenant déplacer les caisses dans l'entrepôt 18. À midi, Nozomi viendra vous voir (et vous ferez une photo en couple) (40). Attendez 14 h (entraînez-vous ou reposez-vous), et retournez travailler. À 19 h, allez devant l'entrepôt 18, où les Mad Angels vous attendent. Au programme, une course à moto et des combats. Ensuite, allez vous coucher. Le lendemain, même topo : course de Fenwick, puis déplacement de caisses vers l'entrepôt 18. À midi, vaquez à vos occupations. Durant l'après-midi, les Mad Angels viendront vous chercher des poux, donc montrez-leur qui est le chef. Finissez votre journée de travail et allez devant l'entrepôt 18. Le vieux maître vous apprendra un nouveau mouvement. Maintenant, attendez 20 h, et rentrez chez vous.

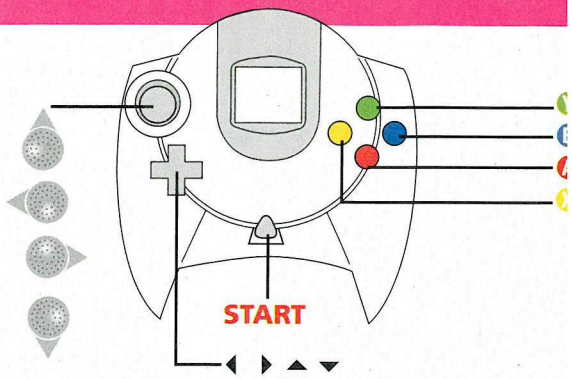
e dernier jour de travail com- e. Comme toujours, une cour- Fenwick avant d'attaquer le ot. Cette fois-ci, ça se com- e : vous devez placer les cais- dans l'entrepôt 8, sur les ues "IN", et de là, prendre les es qui sont sur les marques " et les transporter à l'entre- 8. À midi, vous verrez Goro n amie. Allez parler à Mark et aux travailleurs qui font la e, puis occupez-vous. L'après- les Mad Angels réapparais- Vous devez les poursuivre ssez l'homme en violet), et obtenez le nom de leur chef. ite, Ryo ira voir maître Chen. Après quelques palabres, rentrez dormir. Vous serez réveillé à 23 h 45 pour apprendre que Nozomi a été enlevée. Allez prendre le bus, mais vous apprenez qu'il ne viendra pas ! Allez donc à la boutique de moto (près du bar Heart Beats) et frappez à la porte. Allez ensuite à Sakuragaoka et entrez dans la maison à gauche de la moto qui est garée. Vous parlerez au propriétaire du véhicule, qui vous le prêtera sans conditions. Vous devez maintenant atteindre les docks en 2 minutes (42). Pour y arriver, voici une méthode qui marche : foncez dans les lignes droites, et lâchez l'accélérateur dans les tournants pour reprendre le contrôle de votre monture. Vous ne devriez pas utiliser le bouton de frein. Les docks se trouvent quelques secondes après le tunnel. Ensuite, bastonnez-les Mad Angels qui vous attaquent (onze au total). Nozomi sera alors délivrée, et vous irez vous coucher. Le lendemain, Ryo ira méditer au dojo, puis il ira aux docks. Là votre patron vous annonce que vous êtes renvoyé. Parlez à Tom pour apprendre un nouveau mouvement. Vous devez ensuite battre Kishou, le fils de maître Chen. Les Mad Angels apparaîtront alors, au grand complet, et vous devrez tous les battre (70 ennemis !). Heureusement, Kishou vous aidera. Ryo se préparera alors à partir pour Hong-Kong. Avant le départ, vous apprendrez deux nouveaux mouvements, et un dernier adversaire surgira.... Et voilà, c'est fini !

41

42

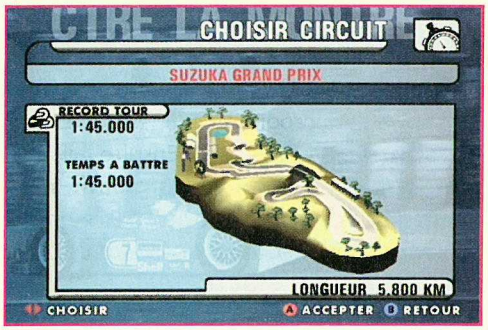
Tips



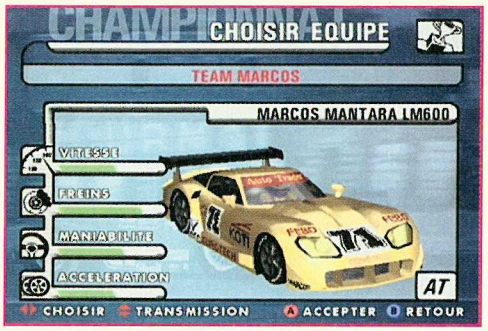


24H LE MANS

Débloquer les circuits
Commencez un championnat et entrez **Gooz** comme nom. Revenez à l'écran titre, et vous aurez accès à tous les circuits.



Débloquer de nouvelles voitures
Commencez un championnat, et entrez **Monsta** comme nom. Revenez à l'écran titre, et vous aurez accès à de nouvelles voiture.



Débloquer tous les championnats
Commencez un championnat, et entrez **Carnage** comme nom. Revenez à l'écran titre, et vous aurez alors accès à tous les championnats.

GUNBIRD 2

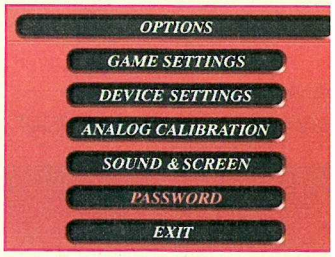
Avoir Morrigan
Pour jouer avec Morrigan, allez sur le point d'interrogation à la selection des personnages et pressez ▲.

Avoir Aine
Pour jouer avec Aine, allez sur le point d'interrogation à la selection des personnages et pressez ▼.

F355 CHALLENGE

Débloquer les courses cachées
Allez dans le menu des options, et appuyez sur X+Y. Gardez ces touches enfoncées, et sélectionnez l'option Password qui apparaît. Vous n'avez plus qu'à entrer les mots de passe suivants pour débloquer des courses :

CinqueValvole : Débloque la course Fiorano
LiebeFrauMilch : Débloque la course Nürburgring
Stars&Stripes : Débloque la course Laguna-Seca
KualaLumpur : Débloque l course Sepang
DaysofThunder : Débloqu la course d'Atlanta



Tips

AINBOW SIX

oir des pinces

ıdant le jeu, appuyez sur ◀ + ▼ + B ur que vos personnages aient des pin- à la place des bras. Exécutez à ıveau ce code pour revenir à l'état rmal.

ort immédiate

ıdant le jeu, appuyez sur ◀ + ▼ + B ur être tué en un coup. Exécutez à ıveau ce code pour revenir à l'état rmal.

ter les alarmes

ıdant le jeu, appuyez sur ◀ + ▼ + B ur éviter que la mission ne s'arrête sque vous déclenchez des alarmes. ecutez à nouveau ce code pour reve- à l'état normal.

uipe invincible

ıdant le jeu, appuyez sur ◀ + ▼ + A

pour que vos coéquipiers deviennent invincibles. Exécutez à nouveau ce code pour revenir à l'état normal.

Personnage invincible

Pendant le jeu, appuyez sur ◀ + ▼ + A

pour que votre personnage devienne invincible. Exécutez à nouveau ce code pour revenir à l'état normal.

Respirer fortement

Pendant le jeu, appuyez sur ◀ + ▼ + A pour que vos personnage respirent très fortement. Exécutez à nouveau ce code pour revenir à l'état normal.

Mega têtes

Pendant le jeu, appuyez sur ◀ + ▼ + X pour que vos personnages aient des têtes gigantesques. Exécutez à nouveau ce code pour revenir à l'état normal.

Grosses têtes

Pendant le jeu, appuyez sur ◀ + ▼ + X pour que vos personnages aient des grosses têtes. Exécutez à nouveau ce code pour revenir à l'état normal.

Personnages fins

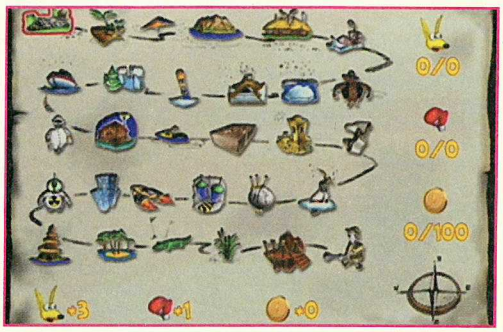
Pendant le jeu, appuyez sur ◀ + ▼ + Y pour que vos personnages deviennent très minces. Exécutez à nouveau ce code pour revenir à l'état normal.

Pas de cerveaux

Pendant le jeu, appuyez sur ◀ + ▼ + Y pour que vos personnages deviennent débiles.

KAO THE KANGAROO

Débloquer tous les niveaux



Faites pause et regardez la carte. Pressez et gardez enfoncés Ⓡ + Ⓛ, et entrez le code suivant :
▲, ▼, ▶, ◀, ▲, Ⓧ
Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Vies infinies :
Faites pause et regardez la carte. Pressez et gardez enfoncés Ⓡ + Ⓛ, et entrez le code suivant :
▼, ◀, Ⓨ, ◀, Ⓨ*2
Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Vie supplémentaire
Faites pause et regardez la carte. Pressez et gardez enfoncé Ⓡ + Ⓛ, et entrez le code suivant :
▼, Ⓑ, ▲, ◀, Ⓐ
Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Energie infinie
Faites pause et regardez la carte. Pressez et gardez enfoncé Ⓡ + Ⓛ, et entrez le code suivant :
▼, Ⓨ*2, Ⓑ, ▲ ◀, ▶
Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Gants infinis
Faites pause et regardez la carte. Pressez et gardez enfoncés Ⓡ +Ⓛ, et entrez le code suivant :
▼, ▶, ▲, ▶, ◀, Ⓨ
Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Gants supplémentaires
Faites pause et regardez la carte. Press et gardez enfoncé Ⓡ + Ⓛ, et entrez code suivant :
▼, ▶, ◀, ▼, Ⓐ
Un son vous indiquera que le code bien été entré.

Checkpoint infinis
Faites pause et regardez la carte. Press et gardez enfoncé Ⓡ + Ⓛ, et entrez code suivant :
▲, ▶, ▼, ▶, ◀, Ⓑ
Un son vous indiquera que le code bien été entré.

Checkpoint supplémentaires :
Faites pause et regardez la carte. Press et gardez enfoncés Ⓡ + Ⓛ, et entrez code suivant :
▲, ▶, ▼, ◀, Ⓐ
Un son vous indiquera que le code bien été entré.

SNO CROSS CHAMPIONSHIP

Calgary en été
A l'écran titre, appuyez et gardez enfoncé Ⓡ, et entrez le code suivant :
Ⓨ, Ⓐ, Ⓑ*2, Ⓐ, Ⓨ.
Relâchez Ⓡ, et un zoom sur le drapeau en arrière-plan vous indiquera que le code a bien été entré. Sélectionnez le circuit de Calgary pour courir sur l'herbe.

NO CROSS CHAMPIONSHIP (SUITE)

una spécial
'écran titre, appuyez et gardez oncé Ⓡ, et entrez le code suivant :
▲, ◀, Ⓑ, Ⓨ, Ⓧ
âchez Ⓡ, et un zoom sur le drapeau arrière-plan vous indiquera que le e a bien été entré. Sélectionnez le uit de Kiruna pour avoir une surprise.

nduire un quad
'écran titre, appuyez et gardez oncé Ⓡ, et entrez le code suivant :
▶, ▼, ▲, ▶, ▼
âchez Ⓡ, et un zoom sur le drapeau arrière plan vous indiquera que le le a bien été entré. Entrez dans une ırse pour vous retrouver à dos quad.

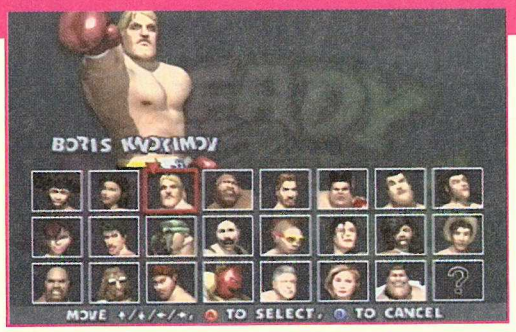
Conduire un kart
A l'écran titre, appuyez et gardez enfoncé Ⓡ, et entrez le code suivant :
▶*2, ◀*2, ▶*2
Relâchez Ⓡ, et un zoom sur le drapeau vous indiquera que le code a bien été entré. Entrez dans une course pour être à bord d'une quad.

Tout débloquer
A l'écran titre, appuyez et gardez enfoncé Ⓡ, et entrez le code suivant :
▲, Ⓨ, ▲, Ⓨ, ▲, Ⓨ
Relâchez Ⓡ, et un zoom sur le drapeau en arrière plan vous indiquera que le code a bien été entré. Vous débloquerez ainsi toutes les équipes, tous les véhicules et tous les circuits.

Voir la démo
A l'écran titre, appuyez et gardez enfoncé Ⓡ, et entrez le code suivant :
▲, ▼, ▲, ▼, ▲, ▼
Cela lancera la démo du jeu.

EADY TO RUMBLE ROUND 2

bloquer tous les caractères
tous les costumes secrets
écran de sélection des personnages, rez le code suivant :
*2, ▶, Ⓛ, ◀, ▶*2, Ⓡ*2, Ⓛ
son vous indiquera que le code a n été entré.



Boxeur mince
A l'écran de sélection des personnages, entrez le code suivant :
▶*2, ▲, ▼, ▶, Ⓡ, Ⓛ
Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

READY TO RUMBLE ROUND 2 (SUITE)

Boxeur gros
A l'écran de sélection des personnages, entrez le code suivant :
▶*2, ▲, ▼, ▶, Ⓡ*2, Ⓛ
Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Boxeur mort-vivant
A l'écran de sélection des personnages, entrez le code suivant :
◀, ▲, ▶, ▼, Ⓡ*2, Ⓛ
Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Gants géants
A l'écran de sélection des personnages, entrez le code suivant :
◀, ▶, ▲, ▼, Ⓡ, Ⓛ

Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Combats rapides
A l'écran de sélection des personnages, entrez le code suivant :
▶*2, ▲ ▼, ▶, Ⓡ*4, Ⓛ
Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Combats super rapides
A l'écran de sélection des personnages, entrez le code suivant :
◀*2, ▼, ▲, ▶*2, Ⓡ*19, Ⓛ
Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Combat final
A l'écran de sélection des personnages, entrez le code suivant :

Ⓛ, ▼, ▶, ▲, ◀, Ⓡ*6, Ⓛ, Ⓡ*2, Ⓛ
Un son vous indiquera que le code a bien été entré.

Pour avoir le mot Rumble en jaune
Pendant un combat faites pause, et entrez le code suivant :
Ⓡ, Ⓛ, ▼, ▲*2, ◀, Ⓡ*3, Ⓛ
Si le code ne marche pas, attendez que l'adversaire gagne une lettre du mot Rumble avant de l'entrer.

Pour avoir le mot Rumble en roug
Pendant un combat faites pause, et en rez le code suivant :
Ⓡ*2, Ⓛ, ▼, ▲*2, ◀, Ⓡ*4, Ⓛ
Si le code ne marche pas, attendez qu l'adversaire gagne une lettre du m Rumble avant de l'entrer.

Pour avoir le mot Rumble en blanc
Pendant un combat faites pause, entrez le codes suivant :
Ⓛ,Ⓡ*2,Ⓛ,Ⓡ, Ⓛ, Ⓡ*4,Ⓛ, ◀, ▶, ▲, ▼
Si le code ne marche pas, attendez qu l'adversaire gagne une lettre du m Rumble avant de l'entrer.

Pour gagner les combats en un coup
Lorsque le mot Rumble est en blanc, fa tes d'abord Ⓡ+Ⓛ pour activer le mod Rumble, puis faites Ⓧ+Ⓨ plusieurs foi Cela déclenchera un super coup, qui, s' touche votre adversaire, l'enverra ho du ring.

Tips

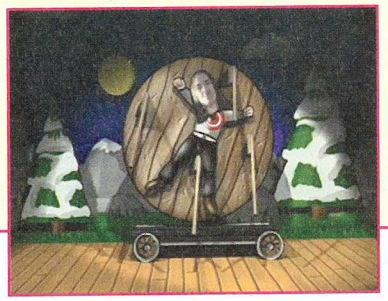
WHEEL THUNDER

se complète

lenchez la pause et uyez sur X + Y. Les riptions du menu de se disparaissent, vous nant un superbe arrêt sur ge.

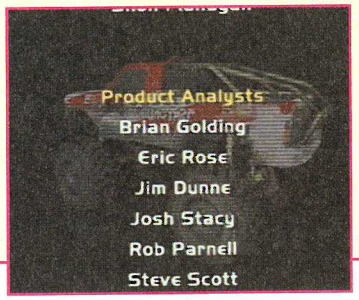
Départ rapide

Pour partir sur les chapeaux de roue, appuyez sur R + A quand l'indication "GO !" apparaît à l'écran.



Crédits et délires des programmeurs

Dans le menu principal, appuyez sur L + X + A pour accéder au menu suivant.
Là, appuyez sur R + Y + A, et vous changerez d'écran une nouvelle fois.
Enfin, maintenez enfoncés les boutons L + R + Y + X + A, tout en passant les autres écrans avec le bouton A. Les crédits et autres délires défilent alors.



DEADLY SKIES

Scène de replay sans replay

Maintenez les boutons X + Y enfoncés lors du replay. Toutes les inscriptions disparaissent de l'écran.

OWER STONE

se complète

tes pause et appuyez sur + Y. Les inscriptions affi- ées sur le menu de pause paraissent, mettant en eur l'arrêt sur image.

Autres costumes

Appuyez sur B en choisissant votre personnage pour changer la couleur de son costume.

Changement de vue

Lors de votre victoire à la fin du combat, appuyez sur A pour zoomer. Puis appuyez sur la croix directionnelle ou le stick analogique pour que la caméra tourne autour du personnage.

POWER STONE 2

Pause complète

Enclenchez la pause et appuyez sur X + Y. Les inscriptions affichées sur le menu de pause disparaissent. À vous, le superbe arrêt sur image.

PHANTASY **STAR** ONLINE

Nouveaux costumes

Grâce à ces codes, vous avez accès à deux costumes supplémentaires pour chaque personnage. Commencez une nouvelle partie et créez un nouveau personnage. Entrez les codes suivants en majuscules à la place du nom. Un bruitage vous indiq qu'ils ont bien été saisis. Vous pouvez ensuite choisir un d deux nouveaux costumes et renommer le perso.

Pour Humar :
KSKAUDONSU

Pour Hunewearl :
MOUEOSRHUN

Pour Hucast :
RUUHANGBRT

Pour Ramar :
SOUDEGMKSG

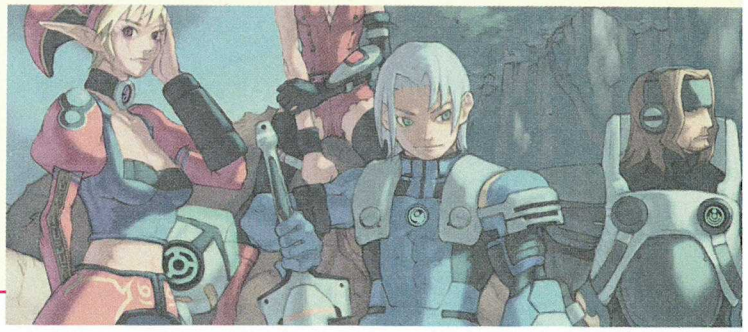
Pour Racat :
MEIAUGHSYN

Pour Racaseal :
NUDNAFJOOH

Pour Fomarl :
DNEAOHUHEK

Pour Fonewm :
ASUEBHEBUI

Pour Fonewearl : XSYGSSHEOH



EFA DREAM SOCCER

loquer les équipes Allstars

ns le menu du mode arcade, appuyez sur les boutons Start, Y, ▲, ▶, B, A, ▼. Un écran blanc, puis le retour au mode ncipal vous confirment l'exactitude du code. Cinq équipes de stars cachées apparaissent dans les équipes masculines et minines.

Tous les codes suivants doivent être utilisés sur l'écran de menu du code arcade.

loquer uipe Silicon Dreams

A, B, B, A, ▼, A, B, B, ▼, ▲

écran blanc, puis le retour mode principal vous confirnt l'exactitude du code. quipe cachée de Silicon ams est maintenant jouable ns les équipes masculines et minines.

loquer la première partie stades

B, ▼, Y, ◀, A, ▶, ▼

écran blanc, puis le retour mode principal vous confirnt l'exactitude du code. rez dans le mode arcade le menu principal, puis z dans les options de jeu, enfin, entrez dans les condins du match. Les stades de ustralie, du Brésil, de la nce et de la Tunisie ont été utés aux lieux proposés.

Débloquer la deuxième partie des stades

B, A, ◀, ◀, Start, B, A, ◀, ◀, Start. Un écran blanc, puis le retour au mode principal vous confirment l'exactitude du code. Entrez dans le mode arcade via le menu principal, puis allez dans les options de jeu, et, enfin, entrez dans les conditions du match. Les stades de l'Algérie, de l'Arabie Saoudite, des Pays-Bas et du Canada se sont ajoutés.

Débloquer la troisième partie des stades

B, A, ▶, Start, B, A, ▶, Start

Un écran blanc, puis le retour au mode principal vous confirment l'exactitude du code. Entrez dans le mode arcade via le menu principal, puis allez dans les options de jeu, et, enfin, entrez dans les conditions du match. Les stades de l'Espagne, de l'Italie et d'autres pays se sont ajoutés.

Joueurs miniatures

▼, ▲, ◀, ◀, A, ▶, ▼, Start

Un message vous indique que le code est validé.

SONIC ADVENTURE

Pause complète

Faites pause et appuyez sur X + Y. Les inscriptions affichées sur le menu de pause disparaissent, permettant d'admirer l'arrêt sur image.

SONIC **ADVENTURE 2**

Pause complète
Faites pause et appuyez sur X + Y pour faire disparaître les inscriptions cachant votre héros.

Pas d'indicateur final
Allez dans l'écran de sélection de personnage. Maintenez Y enfoncé et appuyez sur A pour sélectionner le pilote. La phrase *"no destination mark"* s'affiche en bas à droite de l'écran.

2

Mode expert
Pour n'avoir ni flèches de direction, ni indicateur final, allez dans l'écran de sélection de personnage. Maintenez les deux boutons Y + Start enfoncés, et appuyez sur A pour sélectionner le pilote. Le mot *"expert"* s'inscrit en bas à droite de l'écran.

3

Obtenir la carte Around Apple
Terminez les épreuves de la Crazy Pyramid du 5-1 au 5-5.

Obtenir la carte Small Apple
Terminez les épreuves de la Crazy Pyramid du 4-1 au 4-4.

Obtenir le vélo
Terminez les épreuves de la Crazy Pyramid du 3-1 au 3-3, puis appuyez sur L ou R à l'écran des chauffeurs.

Obtenir la poussette
Terminez les épreuves de la Crazy Pyramid du 2-1 au 2-2, puis appuyez sur L ou R à l'écran des chauffeurs.

Obtenir les 4 chauffeurs de Crazy Taxi 1
Terminez l'épreuve S-S de la Crazy Pyramid pour jouer avec Axel, B.D. Joe, Gina et Gus.

CRAZY **TAXI** 2

Pas de flèches
Allez dans l'écran de sélection de personnage. Choisissez votre champion. Maintenez Start enfoncé et appuyez sur A pour sélectionner le pilote. La phrase *"no arrows"* apparaît en bas à droite de l'écran.

1

Vues différentes
Pour changer les angles de vue, branchez une manette sur le troisième port de la console. Maintenez le bouton Start enfoncé pour effectuer tous les codes suivants.
Appuyez sur B. Vous aurez une vue sur le côté de la voiture. En appuyant sur les différentes directions de la croix directionnelle, vous pourrez avoir aussi la vue du pare choc.
Appuyez une seconde fois sur B pour obtenir la vue du chauffeur.
Appuyez encore une troisième fois sur B. A vous la vue du chauffeur se tournant vers le client.
Appuyez cette fois-ci sur X. La caméra tournera alors autour de la voiture.

4

5

Appuyez sur Y pour avoir un vue de caméra éloignée poir tée sur la voiture. Vous pouve bouger verticalement avec le boutons ▲ et ▼.

Changer la couleur des flèches
Branchez une manette sur le troisième port de la console et appuyez sur L.

6

OUL CALIBUR

uveaux costumes

'écran de sélection des rsonnages, sélectionnez tre combattant, et puyez sur Y.

Changement de vue

Lors du replay, appuyez sur Y pour éloigner la caméra, X pour zoomer et sur les touches directionnelles pour changer d'angle de vue. Si vous avez gagné, appuyez sur B pour que la caméra se focalise sur le perdant.

Choix de la pause de victoire

Gagnez un match. La petite scène de victoire diffère selon que vous appuyiez sur le bouton X, Y ou B.

JGGY HEAT

ıtes les séquences qui suivent doivent être effectuées l'écran de sélection du mode.

tenir LE-2001

X, ▼, ◀, ▶, ◀, ▼, ▼, ▲

Avoir une couleur supplémentaire

▼, ◀, ▲, ▶, X, Y, L, R

Un quatrième jeu de couleur est apparu dans le garage.

tenir le Jet Fighter T4

▶, ▼, X*4

Conditions climatiques

R, X*7, Y*7

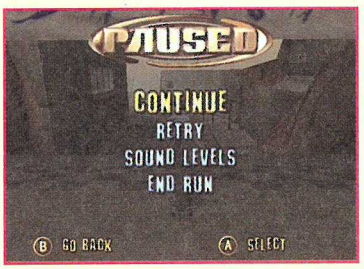
Les conditions climatiques seront alors aléatoires dans le mode Time attack. À vous, les pistes sous un soleil torride ou une pluie diluvienne.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Tous les codes suivants doivent être effectués sur l'écran de pause du jeu. Maintenez la gâchette L appuyée et entrez la séquence de votre choix. À chaque fois, l'écran se met à trembler, prouvant que le code a bien été validé.

Toutes les statistiques à 10

X, Y, ▲, ▼



Toutes les statistiques à 13

A + X + X + Y + ▲ + ▼

Grosse tête

X, B, ▲, ◀, ◀

Quittez le jeu et recommencez une partie pour voir des skaters avec des têtes énormes.

TONY HAWK'S **SKATEBOARDING (SUITE)**

Sélection du niveau

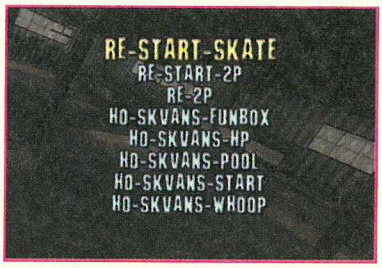
Y, ▸, ▲, X, Y, ◂, ▲, X, Y

Vous pouvez maintenant choisir n'importe quel niveau. Et ce même s'ils vous semblent toujours bloqués.

Départ aléatoire

X, B, A, ▲, ▼

Entrez dans la nouvelle option "skip to restart" qui vient d'apparaître pour recommencer la course à un autre endroit.



Mode ralenti

X, ◂, ▲, X, ◂

Vous avancez maintenant à deux à l'heure. Recommencez ce tips pour revenir à une vitesse normale.

Tout débloquer

B, ▸, ▲, ▼, B, ▸, ▲, X, Y

Vous avez accès à tous l accessoires, tous les circui et vous débloquez l'Offic Dick.

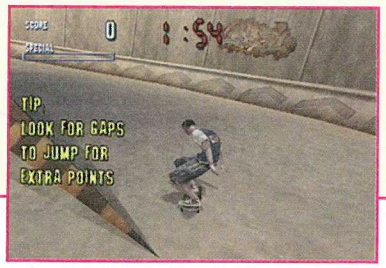
Private Carrera

Y, ▲, Y, ▲, B, ▲, ◂, Y

Pour jouer avec l'Officer Dick. Vous débloquez ainsi la talentueuse Private Carrera qui a tous les skills au maximum.

Changez l'angle de la caméra

Maintenez les gâchettes L + R enfoncées et appuyez sur Sta au cours du jeu.



SPACE **CHANNEL 5**

Pause complète

Enclenchez la pause et appuyez sur X + Y. Les inscriptions du menu de pause disparaissent, et le superbe arrêt sur image y gagne.

Mode automatique

Pendant le jeu, maintenez les gâchettes L + R enfoncées et appuyez sur ▲, ◂, A, ◂, A, ▼, ▸, B, ▸, B.

L'ordinateur s'occupe désormais de tout et vous mènera jusqu'à la fin.

Tips

DY COMMANDER

codes sont à effectuer à
an de pause. Maintenez la
ette L enfoncée et ent-
les séquences suivantes.
ruitage vous signale la
lité du code introduit.

1

les stages

Y, X, B, Y, X

us pouvez maintenant
s rendre dans toutes les
ces et choisir votre stage.

2

e secrète

B, Y, X, Y, X

us accédez à un niveau secret : une course d'escargots !

4

nettre de l'essence

Y, A, X, B, X

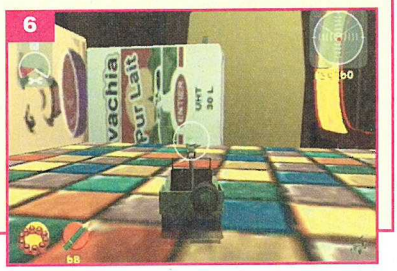
tre jauge quasi-vide
nonte à son maximum.

5

arer le jouet

X, B, Y, A, Y

us pouvez ainsi continuer
re mission sans crainte.



6

99 munitions

A, B, X, Y, B, A

Votre arsenal comporte 99 crayons.

7

Changer de mitrailleuse

B, A, X, X, A, B

Vous avez un nouveau type de mitrailleuse.

8

Arme lourde

X, A, Y, B, A, X

À vous, l'arme lourde à la place des bombes et autres missiles.

9

Pause complète

Enclenchez la pause au cours du jeu et appuyez sur X + Y. Les inscriptions du menu de pause disparaissent, au profit de l'arrêt sur image.

11

10

SNOW SURFERS

Pause complète

Faites pause et appuyez sur X + Y. Les inscriptions affichées sur le menu de pause disparaissent. Ça fait rêver.

VIRTUA STRIKER 2

Equipe MVP Yukichan

En mode arcade, sélectionnez la Yougoslavie à l'écran de sélection des équipes, puis appuyez sur Start. Sélectionnez les USA et appuyez de nouveau sur Start, la Corée puis Start, l'Italie puis Start. L'équipe Yukichan apparaît enfin au-dessus de celle du Japon.

Equipe MVP Royal Genki

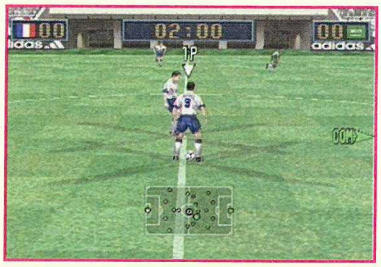
Recommencer l'astuce précédente pour récupérer l'équipe Yukichan. Placez-vous dessus, maintenez Start enfoncé et appuyez sur A. Vous entendez une voix prononcer "*Rainbow*". L'équipe Royal Genki remplace maintenant celle de la Yukichan.

Equipe FC Sega

En mode arcade, sélectionnez la France à l'écran de sélection des équipes, puis appuyez sur Start. Faites de même avec le Chili, l'Afrique du Sud, l'Angleterre, l'Allemagne et l'Argentine. L'équipe FC Sega apparaît désormais au-dessus de celle du Brésil.

Changer de maillot

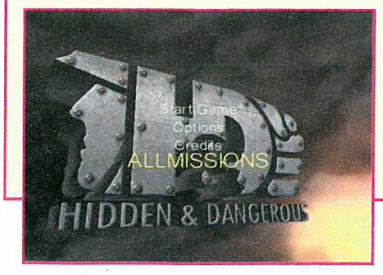
Lors de la sélection de votre équipe, gardez X + Y enfoncés et validez votre équipe avec A.



HIDDEN AND DANGEROUS

Cheat Mode

Créez un nouveau profil dans le jeu. Entrez RVL en guise de nom. Laissez clignoter un second L. Puis appuyez sur Start pour effacer le nom. Revenez maintenant à l'écran principal en appuyant sur B. Vous remarquez que l'inscription "ALL MISSIONS" est maintenant affichée. Commencez une partie, et pendant le jeu, vous aurez accès à toutes les missions. Si vous enclenchez la pause en cours de partie, vous pouvez alors accéder au menu de triche qui propose plusieurs options bien sympathiques. Comme tuer tous les ennemis, être invincible, ouvrir toutes les portes...



TRICKSTYLE

Tous les codes sont à entrer dans le mode cheats. Ce dernier se trouve dans le menu options à l'écran de pause.

Victoire assurée :
TEAROUND

Tout gagner :
CITYBEACONS

Temps illimité :
IWISH

Tips

ICKSTYLE (SUITE)

uvements power :
AVOLTA

Grosses têtes :
INFLATEDEGO

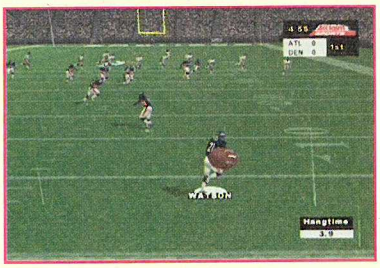
RAYMAN 2

Accès au Globox disque
Maintenez L + R enfoncés sur l'écran-titre du jeu, puis faites B*4. Vous avez accès à un jeu de Globox multi-joueur très fun.

FL QUATERBACK CLUB 2000

s ces codes sont à entrer s le mode cheat du menu ncipal. Validez ensuite avec puis quittez le mode cheat appuyant sur A puis B.

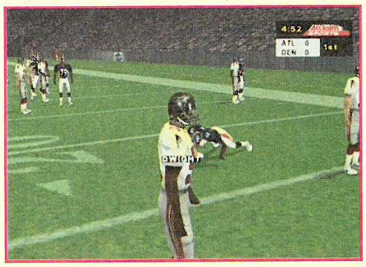
Gros ballon
BCHBLL



Ralentir le jeu
FRRSTGMP

Gros joueurs
MRSHMLLW

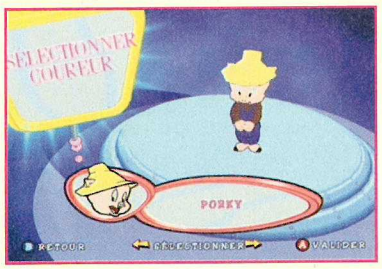
Joueurs plus fins
TTHPCK



DONEY TUNES SPACE RACE

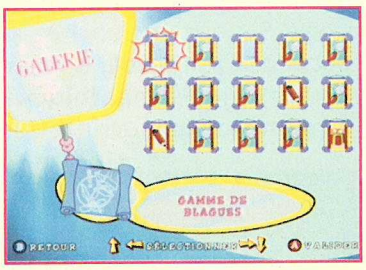
s les codes sont à entrer s le mode cheat du menu tions. Une voix disant *"Tu muses bien !"* vous indique haque fois que le code a n été validé.

Débloquer Porky
YAVARMINT



Débloquer Marvin le Martien
REDWAGON

Tous les objets
MICHIGANJ



LOONEY TUNES **SPACE RACE (SUITE)**

Code Ultime
CHEESFISH
Maintenant, tous les coureurs, toutes les pistes, la galerie complète, tous les challenges et les Acme spéciales sont débloqués.

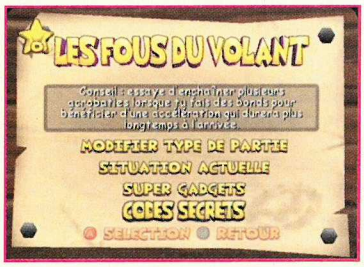
Courses miroir
SAMRALPH
Le tracé des circuits est inversé.

Pas de gags
SUCCOTASH
Les boîtes contenant des gags ont disparu des courses.

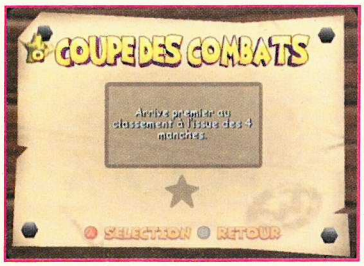
Turbo illimité
DUCKAMUCK

LES FOUS **DU VOLANT**

Tous ces codes doivent être entrés dans l'option "codes secrets".



Tous les défis et circuits
WACKYGIVEAWA



Tous les super-gadgets
BARGAINBASEMENT

Mode incollable
CRACKEDNAILS

Tous les véhicules
WACKYSPOILERS

WILD **METAL**

Effectuez les manipulations en cours de partie. À chaque fois, une icône apparaît en bas à droite de l'écran, vous prouvant que la manipulation a été réussie.

Invincibilité
Y, ▸, B, ◂, X, ▾
Vous devenez invincible.

Toutes les armes
A, A, ▸, Y, A, ▸
Votre arsenal est plein à craquer en bas à gauche de l'écran.

Santé au maximum
▾, ▾, A, X, B, X
Votre barre de vie monte illico au maximum.

Baisser l'AI des unités adverses
B, ▾, A, ▾, X, Y.

Turbo
▴, X, ▾, B, A, Y.

Révéler la position des jeton
Y, B, A, ◂, ▾, ▾
Des points de toutes les co leurs apparaissent à l'écra pour désigner l'emplacemer des jetons.

RMY MEN SARGE'S HEROES

Ces codes sont à entrer sur l'écran affichant "introduis le code" du menu principal.

oix du niveau

y Blue : TRGHTR

throom : TDBWL

f Mission : MSTRMN

est : TLLTRS

Hoover Mission : SCRDCT

Thick Mission : STPDMN

Snow Mission : BLZZRD

Shrap Mission : SRFPNK

Fort Plastro : GNRLMN

Scorch Mission : HTTTRT

Showdown : ZBTSRL

Sandbox : HTKTTN

Kitchen : PTSPNS

Living Room : HXMSTR

The Way Home : VRCLN

tes les armes
ISRPLS

Invulnérabilité et toutes les armes : JHNNBRZ

Jouer avec Hoover
NMMNS

Moins de dommages
BNGBNGBNG

Tous les personnages
BTTLN

Jouer avec Sarge
MRCNHR

Jouer avec Thick
BGGRNMN

Jouer avec Scorch
FRDCHCKN

Jouer avec un soldat ennemi
MDTRPR

Jouer avec un soldat ami
HPPCMPR

er avec Riff
KKLLR

Jouer avec Shrap
NCMNG

Jouer avec Grimm
GRMMRPR

er avec Vikki
LPWR

Jouer avec Plastro
TNVLLN

Jouer avec Pink Bunny
PNKBNN

CAPCOM VS SNK

Costumes différents
Sélectionnez votre combattant avec Ⓑ pour changer la couleur de son costume.

ARMY MEN **SARGE'S HEROES (SUITE)**

Jouer avec un super héros
SPRHR

Jouer avec un squelette
SKLL

Jouer avec une petite fille
LTTLLSS

Jouer avec un dinosaure
DNSR

Grosses têtes
FTHD

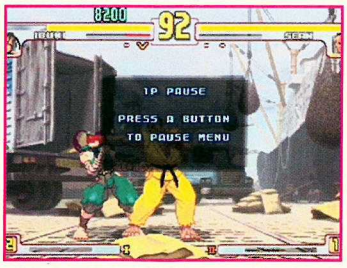
Sans têtes
SLPHLLW

Têtes minuscules
PNTHD

Gros pieds
BGFTLVS

STREET FIGHTER III 3RD STRIKE

Pause complète
Faites pause et appuyez sur X + Y, les inscriptions du menu de pause disparaîtront, vous offrant un superbe arrêt sur image.



Mode disco
DSCMDNSS

Gravité lunaire
LNRGRVT
Vous ferez des bonds démesurés en hauteur.

Géants
LVNGLRG

Mode furtif
STLTHMD
Tout le monde est invisible.

Evil Spirit
VLSPRT

Super vitesse
RBNML

Making of
SFFRMV
Un mode making-of apparaît dans le menu principal.

Test information
THDTST

Accès aux cinématiques

Intro : CLNLGRMM
Niveau 1 : CNN
Niveau 2-1 : CNTWN
Niveau 2-2 : CNTWTW
Niveau 2-3 : CNTWTHR
Niveau 2-4 : CNTWFR
Niveau 3 : CNTHR
Niveau 4 : CNFR

AVE MIRRA **FREESTYLE BMX**

codes suivants sont à sir en mode Proquest.

s les vélos

:rez le code suivant au ment du choix du vélo :
◀, ▲, ▼, ▲, ▶, ◀, ▶, Y
haque fois que vous chan- z de coureur, et donc de o, vous devez refaire ce de.

Tous les styles

Entrez le code suivant au moment de la sélection du style :
◀, ▲, ▶, ▼, ◀, ▼, ▶, ▲, ◀, Y
À chaque fois que vous changez de coureur, et donc de style, vous devez refaire ce code.

Tous les niveaux

Entrez le code suivant au moment du choix du niveau :
◀, ▲, ▶, ▼, ◀, ▼, ▶, ▲, ◀, Y
À chaque fois que vous changez de coureur, et donc de niveau, vous devez refaire ce code.

Débloquer Slim Jim

Entrez le code suivant au moment du choix du cycliste :
▼, ▼, ◀, ▶, ▲, ▲, Y

IGAWING

ıer avec Stranger et remplir la gallery

la première page du mode gallery, faites la manipulation ivante :
X, Y, B, B, Y, X, B
ıus débloquez toutes les illustrations de la gallery et vous ıuvez jouer avec le Stanger en mode arcade.

Second joueur invincible

Jouez à deux en mode arcade. Le premier joueur choisit son avion. Puis, le second joueur choisit le sien en gardant enfoncés les boutons Start + A. Il devient invulnérable et ne subit donc plus aucun dommage.

Nouvelle couleur

Pour changer la couleur de votre avion, appuyez sur X + A ou Y + A sur l'écran de sélection du pilote.

NBA SHOW TIME : **NBA ON NBC**

Entrez les initiales et le numéro pin pour jouer avec la mascotte de l'équipe correspondante.

Code BEAR / Pin 1228
Vous jouez avec l'ours des Jazz de l'Utah.

Code GORILA / Pin 0314
Vous jouez avec le gorille des Suns de Phoenix.

Code ROCKY / Pin 0201
Vous jouez avec le lion des Nuggets de Denver.

Code BENNY / Pin 0503
Vous jouez avec le buffle des Bulls de Chicago.

Code HAWK / Pin 0322
Vous jouez avec l'aigle des Hawks d'Atlanta.

Code SASQUA / Pin 7785
Vous jouez avec le yeti des Sonics de Seattle.

Code BOOMER / Pin 0604
Vous jouez avec le chat des Racers de l'Indiana.

Code HORNET / Pin 1105
Vous jouez avec l'abeille des Hornets de Charlotte.

Code SLY / Pin 6765
Vous jouez avec le coyote des Nets de New Jersey.

Code CRUNCH / Pin 0503
Vous jouez avec le loup des Timberwolves du Minnesota.

Code RAPTOR / Pin 1020
Vous jouez avec le raptor des Raptors de Toronto.

Code TURBO / Pin 1111
Vous jouez avec l'ours des Rockets de Houston.

LEGACY OF KAIN : **SOUL REAVER**

Pour enregistrer la séquen souhaitée, vous devez mett le jeu en pause en cours partie et maintenir les to ches L et R enfoncées temps de la manip.

Sort de guérison acquis
▼, B, ▲, ◀, ▲, ◀

Niveau d'énergie augmenté
▶, A, ◀, Y, ▲, ▼

Energie au maximum
▶, B, ▼, ▲, ▼, ▲

Diminuer son niveau d'énergie
◀, B, ▲, ▲, ▼

Niveau de magie augmenté
▶, ▶, ◀, Y, ▶, ▼

Magie au maximum
Y, ▶, ▼, ▶, ▲, Y, ◀

EGACY OF KAIN : **SOUL REAVER (SUITE)**

ul Reaver
, Y, X, ▸, ▸, ▾, ▾, ◂, ▾, ▸

rial Reaver
▸, ▴, ▴, Y, ◂, ◂, ▸, ▴

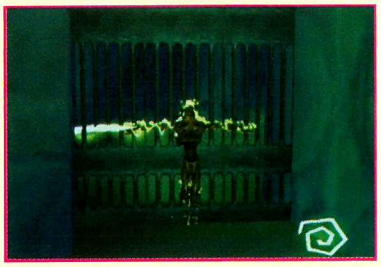
Fire Reaver
Y, ▸, ▾, B, ▴

Kain Reaver
A, B, ▸, Y, ◂, ◂, ▸, ▴

Ability de Force
◂, ▸, B, ◂, ▸, ◂

Ability Constrict
▾, ▴, ▸, ▸, B, ▴, ▴, ▾

Traverser les barrières
▾, B, B, ◂, ▸, Y, ▴



Escalader les murs
Y, ▾, X, ▸, ▴, ▾

Maîtriser tous les mouvements
▴, ▴, ▾, ▸, ▸, ◂, B, ▸, ◂, ▾

Glyphe du Feu
▴, ▴, ▸, ▴, Y, X, ▸

Glyphe de Force
▾, ◂, Y, ▾, ▴

Glyphe du Son
▸, ▸, ▾, B, ▴, ▴, ▾

Glyphe de Pierre
▴, B, ▴, ◂, ▾, ▸, ▸

Glyphe de l'Eau
▾, B, ▴, ▾, ▸

Glyphe de Lumière
◂, B, ◂, ▸, ▸, ▴, ▴, ◂

ARVEL VS CAPCOM : **CLASH OF SUPER HEROES**

ur débloquer des personnages cachés, vous devez effectuer les manipulations suivantes sur l'écran de sélection du personnage.

ld War Machine
cez-vous sur Zangief et fai- la manipulation suivante *2, ▾*2, ▸*2, ▾*2, ◂*2, *4, ▸*2, ◂*2, ▾*4, ▸*2, *2, ◂*2, ▾*2, ▸*2, ▴*5 e version dorée de War achine apparaît au-dessus Zangief.

Hyper Venom
Placez-vous sur Chun-Li et faites la manipulation suivante
▸, ▾*4, ◂, ▴*4, ▸*2, ▾*2, ◂*2, ▾*2, ▸*2, ▴*4, ◂*2, ▴
Red Venom apparaîtra au-dessus de Chun-Li.

MARVEL VS CAPCOM : **CLASH OF SUPER HEROES** (SUITE)

Morrigan Special

Placez-vous sur Zangief et faites la manipulation suivante
◀ *2, ▼ *2, ▶ *2, ▲ *2, ▼ *4, ◀ *2, ▲ *4, ▶, ◀, ▼ *4, ▶ *2, ▲ *4, ◀ *2, ▼ *4, ▶, ▼
Morrigan se trouvera sous War Machine.

Roll

Placez-vous sur Zangief et faites la manipulation suivante
◀ *2, ▼ *2, ▶ *2, ▼ *2, ◀ *2, ▲, ▶, ▲ *2, ▶ *2
Roll se trouvera à droite de Megaman.

Shadow Lady

Placez-vous sur Morrigan et faites la manipulation suivante
▲, ▶ *2, ▼ *4, ◀ *2, ▲ *4, ▶ *2, ◀ *2, ▼ *2, ▶ *2, ▼ *2, ◀ *2, ▲ *2, ▶ *2, ▲ *2, ◀ *2, ▼ *5
Shadow Lady se situera sous Gambit.

Orange Hulk

Placez-vous sur Chun-Li et fa
tes la manipulation suivant
▶ *2, ▼ *2, ◀ *2, ▶ *
▼ *2, ◀ *2, ▲ *4, ▼ *
▶ *2, ▲ *2, ▼ *4, ▲ *4, ◀,
Orange Hulk se trouvera au
dessus de Ryu.

Différents costumes

À l'écran de sélection du personnage, choisissez votre combattant en appuyant sur Ⓐ ou sur Ⓧ.

Pause complète

Faites pause et appuyez su
Ⓧ + Ⓨ, les inscriptions d
menu de pause disparaîtron
vous offrant un superbe arrê
sur image.

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

999 Skill Point

En mode Carreer, créez un nouveau personnage et entrez Best comme prénom et Buy comme nom de famille, en respectant les majuscules. Vous aurez 999 points de skill.

SIDNEY **2000**

Toutes les statistiques à 100%

À l'écran du menu principal, effectuez la manipulation suivante :
◀ *2, ▶ *2, ▲, ▼, ◀, ▶, ◀
Entrez dans le mode Olympique, et appréciez vos stats au maximum ! C'est idéal, pour partir du bon pied !

UNREAL **TOURNAMENT**

Effectuez les manipulations suivantes après avoir mis la pause en cours de partie.

999 munitions

◀, ▶, ◀, ▶, ▶, ◀

Récupérer de la vie

▼, ▼, ▼, ◀, ▲, ▶

Invincibilité

◀, ◀, ▶, ▶, ▼, ▲

Passer au niveau suivant

▲, ▼, ◀, ▶, ▶, ◀

Tips

DK 2

ectuez ces codes après oir mis le jeu en pause en urs de partie.

anger d'angle de vue
aintenez les gâchettes L R enfoncées et appuyez - B, A, B, A.
caméra n'est plus der-re vous mais vous fixe de ce.

use complète
ppuyez sur X + Y, les scriptions du menu de use disparaissent, et la méra tourne autour de us.

EROWINGS 2 : IRSTRIKE

eat Mode
l'écran Game Select, pla-z-vous sur Free Flight. Là, ut en gardant la gâchette enfoncée, appuyez sur X Y. Un bruitage vous nfirme que le code a été ntré correctement. Toutes s missions et les challenges nt désormais ouverts.

CRAZY TAXI

Another Day
En mode arcade, choisissez votre chauffeur en maintenant la gâchette R enfoncée. L'inscription "*Another Day*" apparaît en bas à gauche de l'écran. Les clients se sont placés à d'autres endroits que d'habitude.

Vues différentes
Pour changer les angles de vue, branchez une manette sur le troisième port de la console.
Appuyez sur B via cette manette pour avoir la vue du chauffeur côté pare-brise ou se tournant vers le siège arrière.
Appuyez sur Y pour voir la voiture de face. Et appuyez sur A pour revenir à une vue normale.

Véhicule inédit
En mode Original, à l'écran de sélection des personnages, appuyez vite sur L, R, L, R, L, R puis sélectionnez votre chauffeur. Celui-ci est alors obligé de faire ses courses en pousse-pousse !

DEAD OR ALIVE 2

Contrôler la caméra
Lors de la pause de victoire, vous pouvez gérer la caméra. Tout en maintenant le bouton X enfoncé, déplacez la caméra avec le stick, puis zoomez en appuyant sur B.

Animation des personnages
Allez dans le mode options pour désactiver la sélection rapide (Quick Selector) du mode versus. Quand vous choisirez votre personnage dans le mode versus, vous verrez votre champion s'animer.

Pause complète
Faites pause et appuyez sur R, les inscriptions du menu de pause disparaissent, vous offrant ainsi un superbe arrêt sur image.

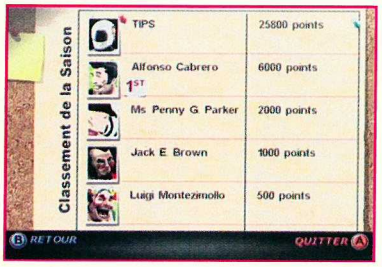
SPEED **DEVILS**

Composez une des séquences suivantes durant la course.

Toutes les voitures et tous les circuits
Ⓑ, ▸, Ⓑ, ▸, ▲, Ⓑ, ▲

Nitro infinie
▾, ▲, ▾, ▲, Ⓐ, Ⓧ, Ⓐ
Vous pouvez maintenant enchaîner les turbos sans vous soucier de la jauge.

Passer à la classe supérieure
▾, ▸, ▾, v, Ⓐ, Ⓧ, Ⓐ
Faites ce tips quand vous êtes en tête pour gagner un maximum de points.



100 000 $
Ⓐ, ▸, Ⓐ, ▸, ▲, Ⓑ, Ⓐ

BUST **A MOOVE 4**

Effectuez les manipulations suivantes sur l'écran de titre du jeu. Un bruitage vous confirme à chaque fois la réussite du code.

Un autre monde
Ⓧ, ◂, ▸, ◂, Ⓧ

Tous les personnages
▸, ▸, Ⓧ, ◂, ◂
Vous pouvez jouer avec quatre personnages cachés.

Lecture du tarot
▲, Ⓧ, ▾, Ⓧ, ▲
Allez dans les options pour constater que ce bonus est ouvert.

Nouvelle démo
Commencez par activer le code pour avoir tous les personnages, puis celui de la lecture du tarot, et enfin, effectuez la manipulation suivante
Ⓧ, ▲, ◂, ▾, ▸, ▲, Ⓧ, ▾, ◂, ▲, ▸, ▾, Ⓧ

Dreamcast
Dreamcast™
Conçue pour durer...
BIENTOT ...
Virtua Tennis 2™
— SEGA PROFESSIONAL TENNIS —
HEADHUNTER
FLOIGAN BROS
episode 1
Shenmue II
90 MINUTES
SEGA CHAMPIONSHIP FOOTBALL
Rez
SHENMUE 2, VIRTUA TENNIS 2, HEADHUNTER, FLOIGAN BROS, 90 MINUTES et REZ
A suivre ...
DISTRIBUE PAR
bigben interactive
SEGA®
Dreamcast