ETAJV de jeuxvideo.com

Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo

Version 2.40

DREAMCAST

PRESENTATION | LISTE DES JEUX | A PROPOS

Dreamcast™

© L'Odyssée Interactive 1997-2013

INTRODUCTION

L'Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo® a pour vocation de rassembler sous une forme facilement consultable un maximum d'astuces et de solutions de jeux vidéo sur toutes plateformes de jeux

La version Gold dont vous disposez actuellement contient des astuces pour Dreamcast. Elle est mise à jour chaque semaine, et peut-être téléchargée sur le web, ici : http://www.jeuxvideo.com/dletajv.htm

Nous nous efforçons de faire en sorte que ce document soit aussi exhaustif que possible : il comprend des astuces pour de vieux jeux, comme pour des jeux plus récents. Pour cette raison, l'ETAJV®, est constamment remise à jour et enrichie.

Cette encyclopédie contient des :

1) Solutions complètes
Ces solutions vous guident dans le jeu du début à la fin. Elles concernent la plupart du temps des jeux d'aventure ou des jeux de rôle.

2) Codes de niveaux
Dans certains jeux, à chaque fin de niveau, vous obtenez un code d'accès. Lors d'une partie future, ce code vous permet de recommencer à jouer au niveau où vous vous étiez arrêté. L'ETAJV® vous permet ainsi de visiter tous les niveaux du jeu sans avoir à les terminer.

3) Cheat codes
Parfois, les programmeurs prévoient des codes spéciaux afin de tester facilement toutes les fonctionnalités du jeu. C'est ainsi qu'en tapant certains codes, on obtient des effets divers tels que l'invulnérabilité (code IDDAD dans DOOM par exemple), les vies infinies, l'accès à n'importe quel niveau du jeu, etc.

4) Codes Action Replay
Uniquement pour les heureux possesseurs d'une extension Action Replay (disponible sur la plupart des consoles du marché, parfois sous une autre appellation). Ces codes sont à entrer dans l'interface de l'extension et ont des effets similaires aux cheat codes. Si ce n'est que les codes sont trouvés par des bidouilleurs, et pas prévus par les développeurs. C'est souvent dans cette catégorie de codes qu'on trouve les effets les plus imprévus...

5) Astuces diverses
Enfin, l'ETAJV® contient également des astuces diverses, des conseils stratégiques, des aides, des débuts de solution, etc.

AVERTISSEMENT :

L'ETAJV® est une formidable mine d'informations et redonne, la plupart du temps, tout son intérêt à un jeu lorsque vous êtes bloqué au point de ne plus pouvoir progresser. Toutefois, une astuce peut tuer tout l'intérêt d'un jeu : par exemple une fois que vous aurez appliqué la solution complète d'un jeu d'aventure, vous n'y jouerez certainement plus ensuite. Par conséquent, réfléchissez bien avant d'utiliser telle ou telle astuce...

LISTE DES JEUX

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

- 24 Heures du Mans
- 4 Wheel Thunder
- 4x4 Evolution
- 90 Minutes

A

- Aerowings
- Aerowings 2
- Alien Front Online
- Alone in the Dark : The New Nightmare
- Anima Star
- Armada
- Army Men : Sarge's Heroes

B

- Blue Stinger
- Buggy Heat
- Bust-A-Move 4

C

- Cannon Spike
- Card Captor Sakura
- Centipede
- Championship Surfer
- Charge'N Blast
- Chicken Run
- ChuChu Rocket!
- Confidential Mission
- Conflict Zone
- Cool Herders
- Crazy Taxi
- Crazy Taxi 2

D

- D2
- Dance Dance Revolution 2nd Mix
- Dance Dance Revolution Club Version
- Dave Mirra Freestyle BMX
- Daytona USA 2001
- Dead or Alive 2
- Deadly Skies
- Death Crimson OX
- Demolition Racer : No Exit
- Dino Crisis
- Dinosaur
- Dragons Blood
- Ducati World
- Dynamite Cop

E

- Ecco the Dolphin : Defender of the Future
- ECW Anarchy Rulz
- ECW Hardcore Revolution
- Elemental Gimmick Gear

- ESPN International Track & Field
- Evil Dead : Hail to the King
- Evil Twin : Cyprien's Chronicles
- Evolution
- Evolution 2 : Distant Promise

F
- F355 Challenge
- Fatal Fury : Mark of the Wolves
- Fighting Force 2
- Fighting Vipers 2
- Firepro Wrestling D
- Flag to Flag
- Floigan Brothers
- Frogger 2 : Swampy's Revenge
- Fur Fighters

G
- Gauntlet Legends
- Gigawing
- Gigawing 2
- Godzilla Generations
- Grand Theft Auto 2
- Grandia II
- Guilty Gear X
- Gunbird 2
- Gundam : Side Story 0079

H
- Headhunter
- Hidden & Dangerous
- Hydro Thunder

I
- Ikaruga
- Illbleed
- Incoming
- Industrial Spy : Operation Espionage

J
- Jeremy McGrath Supercross 2000
- Jet Set Radio
- Jimmy White's 2 : Cueball
- JoJo's Bizarre Adventure

K
- Kanon
- Kao the Kangaroo
- Kiss : Psycho Circus

L
- Langrisser Millenium
- Legacy of Kain : Soul Reaver
- Les Fous du Volant
- Looney Tunes Space Race

M

- Macross M3
- Magforce Racing
- Maken X
- Marvel vs. Capcom 2 : New Age of Heroes
- Marvel vs. Capcom : Clash of the Super Heroes
- Mat Hoffman's Pro BMX
- Max Steel
- MDK 2
- Memories Off Complete
- Metropolis Street Racer
- Millennium Soldier Expendable
- Mortal Kombat Gold
- Mr. Driller
- Ms. Pac-Man : Maze Madness
- MTV Sports Skateboarding

N

- NBA 2K
- NBA 2K1
- NBA 2K2
- NBA Hoopz
- NBA Showtime
- NFL 2K
- NFL 2K1
- NFL Blitz 2000
- NFL Blitz 2001
- NFL QB Club 2001
- NFL Quarterback Club 2000
- NHL 2K
- Nightmare Creatures II

O

- Ooga Booga
- Outtrigger

P

- Pen Pen Tri-icelon
- Phantasy Star Online
- Phantasy Star Online Ver.2
- Plasma Sword
- Pop'n Music
- Pop'n Music 2
- Pop'n Music 3 Append Disc
- Power Stone
- Power Stone 2
- Project Justice
- Propeller Arena
- Psychic Force 2012
- Puyo Puyo 4

Q

- Quake III Arena
- Qui Veut Gagner des Millions

R

- Rainbow Six
- Rainbow Six : Rogue Spear

- Rayman 2 : The Great Escape
- Razor Freestyle Scooter
- Re-Volt
- Ready 2 Rumble Boxing
- Ready 2 Rumble Boxing Round 2
- Record of Lodoss War
- Red Dog : Superior Firepower
- Resident Evil 2
- Resident Evil 3 : Nemesis
- Resident Evil : Code : Veronica
- Revive
- Rez
- Roadsters

S

- Samba de Amigo
- San Francisco Rush 2049
- Seaman
- Sega Bass Fishing
- Sega Extreme Sports
- Sega GT
- Sega Rally 2
- Sega Smashpack Volume 1
- Sega Worldwide Soccer 2000
- Seventh Cross
- Shadow Man
- Shenmue
- Shenmue II
- Silent Scope
- Silver
- Skies of Arcadia
- Slave Zero
- Sno-Cross Championship Racing
- Snow Surfers
- Sonic Adventure
- Sonic Adventure 2
- Sonic Shuffle
- Soul Fighter
- SoulCalibur
- South Park Chef's Luv Shack
- South Park Rally
- Space Channel 5
- Spawn
- Speed Devils
- Spider-Man
- Spirit Of Speed 1937
- Star Wars Demolition
- Star Wars Episode I : Jedi Power Battles
- Star Wars Episode I : Racer
- Street Fighter Alpha 3
- Street Fighter III Double Impact
- Street Fighter III Third Strike
- Stunt GP
- Stupid Invaders
- Super Magnetic Neo
- Super Runabout
- Super Street Fighter II X for Matching Service

- Suzuki Alstare Extreme Racing
- Sydney 2000

T

- Tech Romancer
- Tee Off
- Test Drive 6
- The Grinch
- The House of the Dead 2
- The King of Fighters '99 Evolution
- The King of Fighters Dream Match 1999
- The Last Blade 2
- The Nomad Soul
- The Typing of the Dead
- Time Stalkers
- Tokyo Highway Challenge
- Tokyo Highway Challenge 2
- Tomb Raider : La Révélation Finale
- Tomb Raider : Sur les Traces de Lara Croft
- Tony Hawk's Pro Skater 2
- Tony Hawk's Skateboarding
- Toy Commander
- Toy Racer
- Toy Story 2
- Treasure Strike
- Trick Style
- Twinklestar Sprites

U

- UEFA Dream Soccer
- UEFA Striker
- Ultimate Fighting Championship
- Undercover A.d. 2025 Kei
- Unreal Tournament
- Urban Chaos

V

- V-Rally 2
- Vampire Chronicle
- Vanishing Point
- Vigilante 8 : Second Offense
- Virtua Athlete 2k
- Virtua Cop 2
- Virtua Fighter 3tb
- Virtua Striker 2 ver.2000.1
- Virtua Tennis
- Virtua Tennis 2

W

- Walt Disney World Quest : Magical Racing Tour
- Wetrix
- Wild Metal
- World Series Baseball 2k1
- World Series Baseball 2K2
- Worms Armageddon
- Worms World Party
- WWF Attitude

- WWF Royal Rumble

Z

- Zero Gunner 2
- Zombie Revenge

18 Wheeler American Pro Trucker

© Sega 2001

+ D'INFOS FORUM

NIVEAUX BONUS DE PARKING

Remportez les 4 niveaux parking afin d'accéder à un niveau suplémentaire. Remportez aussi ce niveau supplémentaire pour débloquer l'accès à un sixième niveau parking.

24 Heures du Mans

© Infogrames / Melbourne House 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom, en mode championnat :

CARNAGE	Tous les championnats
GOOZ	Tous les circuits
MONSTA	Toutes les voitures du Mans par défaut

PAUSE COMPLÈTE

Mettez en jeu en pause en appuyant sur Start, puis appuyez simultanément sur X + Y.

NOUVEAUX RALENTIS

Au cours d'un ralenti, appuyez sur Y pour voir plusieurs vues.

JAGUAR XR9 LM CONCEPT CAR

En mode Quick Race, terminez premier de toutes les courses.

ATTEINDRE 431 KM/H

Dans les Hunaudières, prenez de la marge et tournez à fond dans le rail opposé. Votre voiture va faire demi-tour et commencera à reculer. A ce moment-là, accélérez sans jamais relâcher, normalement la voiture se retourna et prendra de
la vitesse jusqu'à ateindre 431 km/h.

4 Wheel Thunder

© Midway / Kalisto 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PAUSE COMPLÈTE

Faites pause pendant le jeu puis appuyez sur X +Y.

NOUVELLES PISTES DE CHAMPIONNAT

Remportez le mode championnat pour avoir accès aux pistes Atlas Sandstorm, Corsica Rain, Far West Night, Iceland Snow, Scandinavia Storm, et Norway Night.

PISTES SUPPLÉMENTAIRES

Terminez toutes courses en mode arcade extérieur pour débloquer 9 pistes supplémentaires.

NOUVEAUX CIRCUITS

Terminez le mode championnat pour avoir 6 nouveaux circuits, le mode arcade pour 8 nouveaux circuites et le mode indoor pour 5 nouveaux circuits.

PLUS DE PISTES

Terminez le mode arcade indoor pour obtenir les pistes: Indoor Scandinavia, Indoor Far West, Indoor Iceland, Indoor Atlas, et Greece Daylight.

DÉPART RAPIDE

Appuyez sur R + A quand le Go apparaît à l'écran.

4x4 Evolution

© Gathering of Developpers / Terminal Reality 2001

+ D'INFOS FORUM

ARGENT CACHÉ DANS ARCTIC WASTELAND

Rendez-vous au deuxième checkpoint. Mais au lieu de suivre la piste, continuez tout droit. Passez entre deux hangars et continuez tout droit près d'un lac. Droit devant, vous verrez un drapeau américain. A sa base, un autre hangar à côté duquel vous trouverez de l'argent.

ARGENT CACHÉ DANS ARIZONA

Rendez-vous au sixième checkpoint (vous pouvez pour cela faire demi-tour depuis le départ). Allez droit devant audelà des pistes et des montagnes, vous trouverez une petite ville.

ARGENT CACHÉ DANS CRAZY 2000

Au dernier tour, juste avant la ligne d'arrivée, allez tout droit dans l'eau. Vous trouverez un coffre contenant 1495$, sous l'eau près du bord à l'arrière de l'étang.

ARGENT CACHÉ DANS RESTRICTED AREA

Rendez-vous au cinquième et allez tout droit jusqu'à ce que vous trouviez un hangar avec un avion à l'intérieur. Vous trouverez de l'arent à un des coins du hangar.

MEILLEUR VÉHICULE

Le meilleur véhicule du jeu est le Chevrolet Silverado (4WD).

DÉBLOQUER LA JEEP CJ7

Sur l'écran titre (là où on vous dit d'appuyer sur Start), faites : L, R, R, Bas, Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, L, L, L, L, R, Haut. Si la manipulation a été correctement effectuée, vous entendrez un son.

90 Minutes

© Sega / Smilebit 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE EUROPEAN ALL-STARS

Gagnez la coupe du club d'Europe.

MODE WORLD ALL-STARS

Gagnez la coupe du championnat du monde.

MODE U.K. LEGENDS

Gagnez la ligue d'Angleterre.

COUPE DU CLUB D'EUROPE

Terminez une ligue à domicile en étant au moins à la seconde place.

COUPE DES CHAMPIONS DU MONDE

Terminez les finales de la coupe en club européenne.

Aerowings

© Crave Entertainment 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

A l'écran principal du jeu (sur lequel est inscrit "Press Start"), appuyez simultanément sur les boutons L + R. Un signal confirmera la bonne entrée du code. Désormais, vous aurez tous les niveaux Exhibition, tous les avions et tous les bonus !

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Entrez le code TASCAS en guise de nom. Puis, allez dans le menu d'option Special pour accéder à de nouvelles fonctionnalités : "HUD", "Cockpit", et "Player Assist".

FUMÉE COLORÉE

Appuyez sur L ou R quand vous faites défiler les avions. Déclenchez ensuite la fumée pendant le jeu.

Aerowings 2

© Crave Entertainment / CRI 2000

+ D'INFOS FORUM

OBTENIR LE T-3

Faites plus de 100 victimes pour avoir le nouvel appareil.

NIVEAU BONUS

Terminez toutes les missions de combats et tous les challenges tactiques pour avoir de nouvelles options dans les missions 20 et 21.

Alien Front Online

© Sega / Wow Entertainment

MODE BROUILLARD

Commencez une nouvelle partie et entrez FOGFOGFOG comme nom pour avoir le mode brouillard.

Alone in the Dark : The New Nightmare

© Infogrames / Darkworks 2001

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après la vidéo d'introduction, vous avec le choix entre 2 personnages : Edward Carnby ou Aline Cedrac, choisissez celui que vous désirez.

Personnage 1 : Edward Carnby

Votre aventure commence au milieu des bois, avancez puis à l'intersection prenez à droite. Avancez un peu et Aline vous contacte par radio. Après la petite discussion, continuez à avancer, vous apercevez une maison sur votre gauche avec du sang près de l'entrée, rentrez dans cette maison. Après la vidéo, prenez la petite clé de bronze aux pieds du blessé, et ressortez. Une fois dehors continuez à avancer. Vous entendez 2 coups de feu, inutile de retournez dans la maison, continuez votre progression et ouvrez le portail au bout du chemin à l'aide de la clé en bronze. Avancez un peu, puis prenez la boîte de balles au magnésium sur le rebord à gauche du chemin après la vidéo. Continuez à avancer, ouvrez la grille sur la gauche et avancez encore. Une nouvelle vidéo se déclenche, prenez ensuite les 2 boîtes de balles sur la gauche et avancez. Dans la nouvelle zone prenez la trousse de soins sur la droite puis faites demi-tour jusqu'à la grille. Allez sur la droite, gravissez les escaliers, et éliminez le chien qui vous attaque. Allez ensuite soit à gauche, soit à droite, cela n'a pas d'importance puisque ces 2 chemins se rejoignent. Gravissez l'escalier que vous apercevez et ouvrez la porte. Avancez ensuite jusqu'à ce qu'une scène se déclenche, continuez votre progresion, et un monstre vous attaque. Tuez-le, avancez, descendez le long des escaliers et ouvrez la porte. Allez à droite et actionnez le système pour enlever l'eau, puis continuez votre chemin. Eliminez le monstre, descendez le long des nouveaux escaliers, vous arrivez dans les égouts.

Avancez le long de l'égout jusqu'à ce que vous arriviez dans une zone plus grande. Un nouveau monstre vous attaque : pour en venir à bout facilement, tirez-lui dessus, avancez légèrement et renouvelez l'opération dès qu'il sort de l'eau. Une fois qu'il est mort, avancez en haut, sur la droite, et passez par l'ouverture dans le mur. Gravissez l'échelle, sauvegardez grâce à l'amulette, avancez et ouvrez la porte, vous arrivez dans le manoir.

Avancez un peu, gravissez les marches et ouvrez la nouvelle porte, vous voici dans la morgue. Prenez de nouvelles balles au magnésium, le fusil et une trousse de soins. Ouvrez ensuite le cercueil à côté de la porte, et prenez, après la vidéo, la clé à l'intérieur. Utilisez cette dernière pour ouvrir la porte voisine. Avancez ensuite et vous arrivez dans le hall de ce manoir.

Après avoir discuté une nouvelle fois avec Aline, éliminez le monstre. Sauvegardez, dirigez-vous ensuite vers la statue et poussez-la devant le miroir. Vous obtenez ainsi un mot de passe, ce sont les lettre H et M. Entrez ensuite ce mot de passe sur cette statue, un mécanisme se déclenche au premier étage. Allez-y, et prenez la clé derrière le tableau qui a bougé. Après avoir fait le ménage, allez sur la droite, poussez le meuble et ouvrez la porte. Vous retrouvez Aline! Après la petite conversation fouillez cette pièce. Vous trouverez ainsi un dictaphone, une statue et une photo. Prenez aussi le temps de lire les documents, puis ouvrez la porte présentant un miroir. Descendez ensuite le long de l'escalier, prenez l'amulette pour pouvoir sauvegarder, faites demi-tour dans la salle précédente et retournez dans le hall d'entrée du manoir. Ouvrez la porte qui se trouve derrière l'escalier, puis discutez avec le vieil homme. Allez ensuite sur la gauche, prenez les munitions, puis ouvrez la porte à côté des escaliers. Tuez les zombies, avancez et prenez la trousse de soins au fond de ce couloir. Ouvrez ensuite la porte vers l'entrée du couloir, prenez de nouvelles munitions posées sur la table (attention aux araignées), avancez un peu et prenez dans la vitrine une photo ainsi que le masque du loup. Faites ensuite demi-tour, éliminez de nouveaux zombies, allez de l'autre côté du couloir, et ouvrez la porte. Exterminez les 2 zombies, puis passez par la seule porte ouverte. Commencez par allumer la lumière, et prenez le pied de biche et le

testament de Richard Morton. Lisez-le en prêtant une attention particulière à la dernière page, il s'agit de la résolution d'une énigme, elle vous servira très vite. Jetez ensuite un oeil aux divers livres et magazines présents, prenez les munitions ainsi que le petit récipient posé sur la table. Remplissez ce dernier avec l'eau contenue dans l'autre récipient, allez de l'autre côté de la salle, éliminez les ennemis, prenez une trousse de soins dans le placard, et déverrouillez la porte, vous voici de retour dans le hall. Ouvrez de nouveau la porte derrière l'escalier, allez à gauche, dans Le couloir et ouvrez la porte. Approchez-vous de la vitrine (là où vous avez pris le masque et la photo), et utilisez votre récipient rempli d'eau. Un nouveau mécanisme se déclenche, retournez dans le hall, grimpez à l'étage et prenez la clé derrière le nouveau tableau ouvert.
Descendez ensuite au rez de chaussée, ouvrez la porte derrière l'escalier, allez à droite et ouvrez la porte. Tuez de nouveaux monstres et ouvrez la porte fermée avec votre clé. Eliminez le monstre qui vous attaque, prenez la trousse de soins dans la petite bibliothèque près de la fenêtre. Prenez une nouvelle clé sur la table, utilisez votre masque du loup sur la statue pour obtenir une seconde clé. Ressortez de cette salle et retournez dans le hall en passant par la porte déverrouillée lors de votre première visite dans cette salle. Retournez derrière l'escalier, ouvrez la porte, allez sur la gauche et ouvrez la porte à droite de l'escalier. Gravissez l'escalier, vous arrivez dans le grenier, prenez le lance-grenades. Avancez un peu vers la porte fermée (discutez avec Aline) et débloquez-la avec la clé rouillée. Tuez les 2 monstres, prenez les munitions et le briquet et franchissez la nouvelle porte. Avancez un peu et ouvrez la porte. Utilisez votre pied de biche dans la nouvelle salle pour trouver un passage secret avec 2 clés. Passez par la nouvelle porte, avancez en vous méfiant des monstres au plafond, prenez les munitions dans le placard et allumez la bougie avec votre briquet. Examinez alors le mur et utilisez votre pied de biche pour le casser. 2 nouveaux monstres apparaîssent ensuite, débarrassez-vous en, avancez et passez par la porte ouverte. Prenez la trousse de soins et discutez avec la vieille femme. Retournez dans le couloir précédent, débloquez l'autre porte avec la clé dorée. Descendez le long de l'escalier, déverrouillez la porte, avancez, et ouvrez la porte sur la droite. Vous voici dans un bureau, prenez la trousse de soins, et jetez un oeil aux papiers sur le bureau. Utilisez la petite clé pour ouvrir le tiroir, prenez la nouvelle clé et la photo. Examinez cette dernière et notez le nombre présent : 2518. Ressortez de cette pièce, avancez un peu plus dans le couloir et tournez à gauche. Utilisez la clé en acier pour ouvrir la porte, et prenez à l'intérieur de la nouvelle salle une amulette de sauvegarde, des munitions et une clé. Vous trouvez aussi le second morceau de la photo et un papier à lire sur la table. Combinez les morceaux de la photo déchirée, regardez derrière et notez le nombre 3926. Ressortez maintenant de la pièce, actionnez l'interrupteur, ouvrez la porte à gauche, vous arrivez dans une chambre. Approchez-vous du lit et exterminez le monstre qui vous attaque. Prenez le lance-roquettes, les munitions et la trousse de soins. Faites ensuite demi-tour et dirigez-vous vers la bibliothèque au rez de chaussée. Utilisez la clé ornée pour ouvrir la double porte. Après la vidéo puis la discussion, allumez la lumière. Avancez et gravissez les escaliers. Ramassez les munitions, continuez votre progression, et utilisez le code trouvé précédemment : 3926 pour ouvrir la porte. Rentrez ensuite dans la pièce ouverte, emparez-vous du télescope après avoir éclairé les lieux. Observez ensuite le mur, il y a des statues, mais il en manque une. Mettez alors la statue que vous possédez, et un mécanisme se déclenche. Prenez aussi une autre statue, celle du bison. Ressortez et continuez à avancer en hauteur jusqu'à une échelle. Gravissez-la, rentrez dans la petite tour (sauvegardez), et utilisez votre télescope. Observez le fort et vous trouverez un code marqué au dessus de la fenêtre en faisant un agrandissement : 1692. Faites ensuite demi-tour et retournez dans la pièce avec le mécanisme qui s'est déclenché, entrez le code précédent, et un nouveau mécanisme se déclenche dans la bibliothèque. Lisez alors le message de Morton, vous devez localiser et pousser 4 livres dans un ordre précis. Le premier de ces livres est au bout de la passerelle, le second est au rez de chaussée, dans l'étagère à gauche des doubles portes. Le troisième est sur l'étagère à gauche de l'escalier. Enfin, le quatrième est en haut dans l'étagère à gauche du pilier au dessus de la statue. Durant ce périple, vous serez attaqués par une gargouille. Pour en venir à bout facilement, arrêtez de bouger et tirez-lui simplement dessus. Une fois les 4 livres actionnés, un autre tableau s'ouvre. Fouillez derrière les tableaux ouverts, vous trouverez ainsi une petite clé dorée avec un canon à plasma. Placez ensuite les dates sous les tableaux. En partant de la gauche les dates à entrer sont 1852 1874 1899 et 1931. Actionnez aussi chaque tableau une fois la date entrée, l'horloge au rez de chaussée s'ouvre. Prenez la clé dedans et utilisez-la pour ouvrir la porte permettant de sortir du manoir.

Une fois dehors allez à droite, prenez les nombreuses munitions dans le jardin, faites demi-tour et ouvrez la porte de l'autre côté avec la clé en bronze. Vous voici dans un endroit déjà visité, allez jusqu'au cimetière, entrez la combinaison sur le cadenas (dernier croissant de lune, premier croissant de lune, étoile et enfin soleil).
Examinez le cadavre et prenez des munitions et une trousse de soins. Avancez.

Commencez par prendre les munitions ainsi que 2 trousses de soin. Traversez ensuite le pont, puis continuez à avancer après l'appel d'Aline. Allez sur la gauche en montant le long des escaliers. Localisez la pierre direction nord. Avancez vers le nord, le sud-est, l'ouest, le sud-ouest, l'est et le nord-est. Chantez alors l'incantation et allez vers la pierre est, écoutez le dictaphone pour trouver l'ordre des mots. Allez ensuite au centre du cercle avec la lumière et prenez le

disque de pierre et la statue. Descendez l'escalier et avancez encore sur la gauche. Avancez jusqu'à l'échelle, gravissez-la, et entrez dans la grotte. Prenez les munitions, redescendez et avancez vers le marais.

Eliminez les monstres, allez sur la gauche et rentrez dans l'avion qui s'est écrasé pour trouver des trousses de soins, des munitions, pinces, une lentille. Profitez-en aussi pour sauvegarder avec l'amulette, puis allez voir le pilote. Ressortez rapidement de l'avion pour ne pas vous faire engloutir avec. Retournez dans le marais et allez au nord en éliminant les zombies. Dès que vous apercevez l'église allez sur la gauche, gravissez les escaliers et vous trouvez Aline. Elle vous remet un sceau en échange du disque trouvé précédemment. Faites enusite demi-tour et avancez jusqu'à l'église. Ouvrez la grille en coupant les chaines à l'aide de la pince trouvée dans l'avion.

Rentrez dans l'église, prenez des munitions et soins, puis examinez le livre posé sur la table. Examinez aussi le panneau près de la porte et appuyez sur le symbôle en haut à droite, puis au milieu et enfin en bas à droite. L'autel de l'église se déplace, passez par l'ouverture et descendez le long des escaliers, utilisez le sceau pour faire bouger le panneau et avancez dans le laboratoire.

Avancez, sauvegardez et avancez encore. Après la vidéo vous êtes pris au piège dans le laboratoire. Heureusement Aline va pouvoir vous aider puisqu'elle possède un plan. Grâce à ces indications vous pourrez actionner les bons interrupteurs afin de vous tirer d'affaire. Eliminez aussi les zombies vous bloquant le passage. Sauvegardez ensuite et ressortez de ce laboratoire. Descendez le long de l'escalier, avancez jusqu'à trouver 2 portes. Passez par la seule d'ouverte, écoutez le magnétophone, puis ressortez. Ouvrez ensuite l'autre porte (en la déverrouillant). Après la petite scène avancez, gravissez les escaliers et passez par la trappe ouverte (merci Aline). Vous voici dans une serre.

Fouillez-la et prenez des munitions et soins. Grimpez ensuite le long de l'échelle, poussez la statue pour la faire tomber. Redescendez au niveau inférieur puis examinez les débris. Vous trouvez ainsi 1 sceau et 1 nouvelle statue. Faites ensuite demi-tour dans le laboratoire. Sortez par la porte menant à l'église et utilisez le sceau sur le panneau. Vous arrivez dans une caverne.

Avancez dans la caverne, vous trouvez Aline qui fait du déchiffrage. Avancez ensuite, traversez le pont et ouvrez la porte. Prenez les objets dans la petite trappe et franchissez la nouvelle porte. Après la vidéo, avancez dans la zone infestée de monstres en les éliminant avec l'arme récupérée précédemment. Vous devez ensuite traverser une zone avec des chiens. Inutile de les tuer de nouveaux apparaîssent continuellement. Traversez rapidement cette zone. Tournez ensuite à gauche, et avancez. Traversez ensuite la nouvelle grotte, évitez les chiens, puis allez sur la droite et grimpez à la corde. Malheureusement Allan la coupe et vous retombez. Rentrez dans la grotte près de vous, examinez le cadavre et récupérez un photopulseur, une bouteille. Lisez aussi les documents, puis ressortez de cette grotte. Descendez au niveau inférieur grâce à la corde, avancez et vous retrouvez Allan. Une petite poursuite s'engage, avancez et vous finirez par bloquer Allan. Après la vidéo avancez et rentrez dans la grotte en face de vous. Avancez, grimpez le long de la corde, avancez encore, traversez le pont, puis avancez jusqu'à la sortie. Vous arrivez dans une zone quelque peu dangereuse, remplie de lave. Traversez-la en évitant les attaques des monstres, traversez le pont dans la nouvelle zone et montez au niveau supérieur. Avancez et Aline vous appelle. Une vidéo se déclenche, et une colonne tombe. Grimpez dessus et avancez pour gagner la sortie. Allez à droite, remplissez votre bouteille d'eau de la fontaine et utilisez-la pour vous soigner. Avancez ensuite, tournez à droite, et avancez. Vous arrivez dans une grande salle avec un autel. Allez sur la droite, utilisez la corde pour descendre, avancez et vous êtes attaqués par Allan. Fouillez les lieux en évitant ses attaques pour trouver 1 lance.
Malheureusement son accès est bloqué par Allan. Tirez-lui alors dessus jusqu'à lui faire perdre l'équilibre, allez vite chercher la lance. Utilisez-la puis après la vidéo de la mort de Allan prenez la statue, remontez au niveau supérieur et posez-la sur l'autel. Aline arrive et place une autre statue et la porte s'ouvre.

Personnage 2 : Aline Cedrac

Votre aventure débute avec Aline sur le toit du manoir. Après la discussion avancez sur le toit et rentrez dans le bâtiment en passant par la fenêtre. Une vidéo se déclenche et vous obtenez une clé. Un monstre vous attaque par la suite, utilisez votre torche puisque vous ne possédez pas d'arme. Fouillez ensuite la salle pour trouver une trousse de soins, puis sortez ensuite de la pièce par la porte. Avancez rapidement et actionnez l'interrupteur pour allumer la lumière et ainsi faire disparaître les monstres. Faites ensuite demi-tour et tournez à droite. Sauvegardez grâce à l'amulette et ouvrez la porte à gauche. Prenez les munitions dans la nouvelle pièce et sortez par la porte en face de la table. Avancez dans le couloir, ouvrez la porte, prenez la clé posée sur la table ainsi que la trousse de soins et des munitions. Faites maintenant demi-tour et ouvrez la porte à côté de l'interrupteur actionné précédemment, grâce à votre clé.

Descendez ensuite le long des escaliers, continuez votre descente après la vidéo et ouvrez la nouvelle porte, vous voici dans une sorte de musée. Ouvrez la porte sur la gauche, allumez la lumière et approchez-vous de la statue. Utilisez la clé (que vous a donnée la vieille dame en début de jeu) pour l'ouvrir, et vous obtenez enfin une arme. Vous êtes ensuite attaqués, voilà une bonne occasion de tester la puissance de votre arme sur le monstre. Ouvrez ensuite la porte à côté de la fenêtre, avancez, vous devez rattraper le professeur, ouvrez la porte en face, allumez la lumière et allez sur la gauche et franchissez la porte. Avancez et vous parvenez à arrêter le professeur. Malheureusement ce dernier vous attaque, vous êtes drogués et vous vous réveillez dans une chambre. Après la discussion fouillez la chambre, vous trouverez 1 clé, 3 trousses de soins et une amulette pour sauvegarder. Ouvrez ensuite la porte avec un miroir, descendez le long des escaliers, prenez le fusil et continuez à avancer, ouvrez la porte. Descendez encore et ouvrez une autre porte. Après la vidéo, prenez une trousse de soins, et faites demi-tour dans la chambre. Après une autre vidéo vous atteignez le grenier du manoir. débloquez puis ouvrez la porte après la vidéo, retournez parler à la vieile dame du début du jeu puis ouvrez la porte à côté de l'interrupteur. Descendez le long des escaliers, arrêtez-vous au niveau du premier étage et ouvrez la porte. Ouvrez la nouvelle porte à gauche, prenez la trousse de soins, le miroir et le lance-grenades sous la table. Ressortez de cette pièce, avancez, évitez les ennemis et ouvrez la porte à gauche de l'interrupteur. Prenez les munitions dans la chambre, et allez dans la salle de bain. Vous assistez à une nouvelle conversation via le miroir. N'acceptez pas donner le miroir à Decerto sinon ce sera la mort. En refusant de donner le miroir, vous le tuerez. Vous obtenez alors une statue, après la conversation, déverrouillez la porte bloquée, et franchissez-la. Vous arrivez dans le hall du manoir, franchissez la porte derrière l'escalier, allez à droite et ouvrez la porte au bout du couloir. Eliminez les monstres et ouvrez la porte à droite, prenez les munitions et détruisez le miroir en tirant dessus. Lisez le livre ainsi accessible, puis fouillez ensuite la salle pour trouver 2 autres livres. Sortez de la salle vous êtes téléportés vers la grand-mère, vous obtenez un prisme. Retournez dans la pièce au premier étage et utilisez le prisme sur le projecteur. Eteignez ensuite la lumière et grâce à votre torche prenez le cube gravé sur le projecteur et notez le code 1991. Retournez ensuite dans le hall et allez dans la bibliothèque. Allumez la lumière, approchez-vous du bureau pour lire quelques notes et prendre des munitions. Examinez ensuite les étagères sur la gauche, vous verrez 4 livres particuliers, entrez le code 1991 et une scène se déclenche, un passage secret est dévoilé. A l'intérieur prenez les soins et les tablettes et sauvegardez. Actionnez l'interrupteur, et préparez-vous à combattre après la vidéo. La meilleure manière de le battre est de bouger continuellement pour éviter ses attaques et de profiter de ses erreurs pour lui tirer dessus. Le boss battu, allez dans la petite tour en hauteur, prenez des munitions ainsi que la moitié d'un médaillon. Retournez ensuite dans la bibliothèque et sortez-en. Vous revoici vers la vieille dame, vous obtenez l'autre partie du médaillon, rassemblez les 2 parties. Après la vidéo, retournez dans le hall, utilisez le médaillon sur le miroir, la porte du manoir se débloque. Ouvrez-la, descendez au niveau inférieur, vous arrivez dans la cave. Grimpez le long de l'échelle, et vous arrivez dans une serre. Après la discussion, sortez de la serre, le boss combattu précédemment revient à l'assaut.
Ouvrez la porte la plus proche, prenez les munitions, éliminez les ennemis et faites demi-tour. Allez sur la gauche, avancez en entrez rapidement dans la petite maison à côté de l'église, il s'agit d'une crypte. Localisez la crypte de Jeremie Morton et entrez dedans. Prenez des munitions et le lance-roquettes. Prenez aussi des soins, puis montez sur la crypte. Sauvegardez et prenez le cache métallique, combinez ce dernier avec votre torche. Observez ensuite le mur en face de la porte empruntée précédemment. Il y a 13 signes formant 5 rangées avec 1 de 3 signes tout d'abord, puis 1 de 2, 1 autre de 3, 1 nouvelle de 2 et enfin une dernière de 3. Déplacez votre torche en bas à gauche, puis au dessus et encore au dessus. Allez ensuite en bas à droite sur 2 niveaux en formant une diagonale puis remontez en haut à droite. Descendez ensuite tout en bas, vous formez ainsi la lettre M, une nouvelle tombe s'ouvre alors, allez dedans et prenez les 2 objets. Avancez puis allez dans la grotte à gauche. Avancez.

Votre périple se poursuit dans les bois. La porte étant fermée, avancez à travers les bois en évitant les chiens. Arrivé à l'intersection, prenez à gauche ou à droite, cela n'a pas d'importance puisque les 2 chemins se rejoignent. Après la vidéo, vous arrivez vers le fort. Allez à droite et prenez les munitions. Grimpez ensuite le long du mur sur la droite de la porte fermée du fort et vous arrivez sur le toit. Avancez un peu, descendez le long des escaliers, et débloquez la porte principale en bas. Empruntez ensuite le nouvel escalier pour descendre encore plus bas. Prenez la trousse de soins après avoir escaladé le petit mur et descendez de l'autre côté. Evitez les monstres et gravissez l'escalier sur la gauche. Vous arrivez dans une zone avec 3 portes, déverrouillez celle du bas et entrez, vous trouvez Obed. Après la discussion prenez la carte métallique noire et sauvegardez. Sortez de la pièce, redescendez au niveau inférieur et avancez. Allez à gauche et ouvrez la porte (l'autre porte est fermée). Vous êtes dans les oubliettes, fouillez-les en éliminant les monstres pour trouver des pinces sur la table, des documents ainsi que des plans et une pièce de canon. Prenez aussi un trépied, et un moule. Faites demi-tour là où vous avez trouvé Obed, allez en haut vers la pièce où il est, vous verrez un coffre. Utilisez vos pinces pour en couper les chaînes et prendre le lingot ainsi que la clé à l'intérieur. Faites ensuite demi-tour au sommet du fort et utilisez la clé pour ouvrir la porte en haut. Lisez le livre sur la table, prenez la lentille et l'accélérateur orange, la crosse, les munitions, combinez cela pour avoir une nouvelle arme. Avancez ensuite vers la

machine, utilisez le moule puis le lingot dessus et combinez ce que vous récupérez avec le support du trépied. Associez enfin les 2 grosses parties de l'arme pour obtenir un perforateur. Ressortez et avancez le long du rempart jusqu'à un télescope. Utilisez la lentille trouvée précédemment dessus et vous apercevrez une statue. Continuez à avancer le long de ce rempart et ce dernier s'écoule. Vous tombez dans les égouts.

Avancez en prenez garde au monstre (la méthode la plus efficace consiste à l'éliminer). Avancez, montez sur la petite plate-forme et ouvrez la porte. Prenez les munitions et gravissez l'échelle. Ouvrez le coffre en haut pour obtenir 3 cartes, et prenez la trousse de soins. Ouvrez la porte sur la droite et franchissez-la. Retournez ensuite en bas du fort, là où se trouvent les 3 portes et utilisez vos cartes sur celle qui est bloquée. Le bon ordre est argent, or, rouge, noir. La porte s'ouvre alors, entrez dans la pièce et prenez le canon à plasma caché sous un mur. Sauvegardez et prenez l'autre moitié de l'anneau et rassemblez les 2 moitiés (séparez le trépied). Gravissez ensuite les escaliers, utilisez la machine pour avoir un plan puis entrez le code correspondant à la date : 10 31 2001. Une vidéo se déclenche, vous découvrez une ouverture, prenez les 2 clés, un sceau et une statue. Utilisez une clé pour ouvrir la porte voisine, ramassez les munitions, et avancez. Allez examiner la statue observée précédemment au télescope. Après la discussion vous devez retourner dans les bois (là où a débuté le cd 2). Courez à travers le bois pour échapper à votre poursuivant (encore!). Vous trouvez Carnby, il vous donne la pierre. Retournez ensuite vers la statue, utilisez la pierre et vous obtenez une statue et une pierre. Après la discussion, combinez la pierre avec l'anneau puis ce qui est obtenu avec le perforateur. Retournez maintenant dans le fort, et plus précisément dans l'atelier. Gravissez l'échelle à côté de la machine, allumez la lumière et gravissez la nouvelle échelle. Avancez, passez sur la passerelle. Gravissez l'échelle, vous arrivez de nouveau sur le toit du fort.
Utilisez votre petite clé pour ouvrir la trappe, redescendez le long de l'échelle et retournez sur la passerelle pour actionner le levier. Descendez encore et actionnez le levier sur la machine. Le boss surgit de nouveau il est temps d'en finir. Inutile de lui tirer dessus, tournez simplement autour de lui et attendez qu'il se fasse toucher par les éclairs jaillissant (3 fois). Si le temps est écoulé, actionnez de nouveau le levier pour enclencher de nouveau le mécanisme. Le boss mort, actionnez une nouvelle fois le levier et descendez très vite dans les oubliettes. Utilisez votre perforateur sur le canon, une scène se déclenche et vous arrivez dans des cavernes.

Prenez le photopulseur et avancez. Traversez le pont et vous arrivez dans une nouvelle grotte. Descendez le long de l'escalier, avancez dans la grotte pour trouver les inscriptions. Avancez encore, traversez un autre pont, et entrez dans le bâtiment. Soulevez la trappe sur la droite et prenez dedans les divers objets et munitions. Ressortez ensuite du bâtiment, une vidéo se déclenche. A l'issue de celle-ci, et après avoir discuté avec Edenshaw, suivez Allan et passez par la porte qu'il a empruntée auparavant. Avancez et suivez le chemin en évitant les ennemis. Tournez ensuite à gauche, et escaladez les rochers pour atteindre la sortie. Continuez à avancer en évitant les chiens, et gravissez l'échelle (c'est automatique).

Avancez en évitant les chiens, gravissez les escaliers, et vous arrivez dans le temple d'Abkanis. Avancez le long du chemin, et déplacez les 7 plaques sur la table. Vous récupérez ainsi au total dans les passages accessibles 6 sceaux et des documents. Faites ensuite demi-tour là où vous avez gravi les escaliers menant au temple, et grimpez le long de l'échelle voisine. Passez par l'ouverture, prenez la gourde et utilisez vos 6 sceaux sur les 6 stèles. Vous pouvez ensuite avancer un peu plus, prenez la pyramide de pierres, et sauvegardez. Faites demi-tour, ressortez de cet endroit et retournez au temple. Utilisez la pyramide de pierres devant la grosse statue dans le temple. Après la vidéo ressortez du temple, descendez les quelques marches, avancez, descendez encore, puis avancez et descendez le long de l'échelle sur la droite.

Descendez, et avancez. Traversez la pièce remplie de lave, avancez jusqu'au fond des grottes et remplissez votre gourde d'eau de la fontaine. Avancez encore, escaladez le mur et avancez. Une vidéo se déclenche, faites ensuite demi-tour et suivez Allan. Descendez le long de la corde, nouvelle vidéo, passez par l'ouverture dans le mur, avancez, jusqu'à trouver une caverne dans laquelle coule une rivière. Suivez la rivière vers la gauche, éliminez le monstre, et entrez dans la grotte. Sortez de la caverne en allant tout droit et vous arrivez dans une pièce avec des colonnes. Une fois que l'une d'elles s'est écroulée, sauvegardez et montez dessus, vous allez livrer votre dernier combat. Inutile d'essayer de le tuer, cherchez simplement à l'éloigner, passez par le côté et avancez pour gagner la sortie. Dans la nouvelle pièce, placez la tête de statue que vous possédez sur l'autel, une vidéo se déclenche, fin du jeu.

TUER OBED MORTON

Pour tuer Obed Morton dans la salle des colonnes, tirez sur lui juste quand il est baisse. Vous devez le toucher environ une dizaine de fois.

Anima Star

© AKI Corporation

PASSER LES DIALOGUES

Appuyez sur le bouton B pour avancer au cours des dialogues du jeu.

Armada

© Metro 3D

+ D'INFOS FORUM

VIES ILLIMITÉES

Tenez la touche Start enfoncée sur la manette C et appuyez sur A, B, A, B, Haut, Bas sur la manette D à l'écran principal.

CONTINUES

Appuyez sur Start sur la manette 2 dès que votre dernier vaisseau explose. Faites ensuite quitter le joueur 2, et vous pourrez continuer à jouer.

CRÉDITS FACILES

Restez avec les vaisseaux que vous avez escortés une fois à destination. Ils détruiront les ennemis sur votre route et vous pourrez récupérer le crédits laissés derrière.

Army Men : Sarge's Heroes

© Midway / Saffire 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants au menu des mots de passe :

NSRLS	Toutes les armes
MMLVSRM	Munitions au maximum
PLSTRLVSVG	Jouer avec le général Plastro
GRNGRLRX	Jouer avec Vikki
THDTST	Mode miniature
SFFRMV	Séquence "Making of"
THDTST	Info test

CODES DE NIVEAUX

Niveau:	Mot de passe:
Attack	LNLGRMM
Spy Blue	TRGHTR
Bathroom	TDBWL
Riff Mission	MSTRMN
Forest	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

Blue Stinger

© Activision / Climax 1999

+ D'INFOS FORUM

DESSINS ET VOIX CACHÉS

Placez le disque du jeu dans le lecteur CD de votre ordinateur. Allez dans le répertoire OMAKE pour trouver des images au format BMP. Dans ce même répertoire, vous pourrez trouver deux samples de voix au format WAV.

CODES DES CARTES BANCAIRES

Quand vous êtes devant le bar CHEZ RAT'S, allez à la banque en face pour retirer de l'argent. Vous pouvez utiliser les cartes bancaires suivantes avec les codes correspondants, et pour les montants indiqués :

Personne	Montant	Code
Eliot	$20	3532
Kimra	$4000	1008
Yucatan	$5700	1861
Bermuda	$6000	1394

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Notes :

-seule la vidéo d'introduction peut être interrompue.
-le temps s'écoule pendant les pauses, le menu de sauvegarde et les cut-scenes.
-le temps ne s'écoule pas pendant les cinématiques et les liaisons radios.
-les échelles peuvent être descendues en sautant pour gagner du temps.

Bay

Eludez la vidéo d'introduction (seule cette dernière peut l'être), remontez la jetée et empruntez la porte droit devant vous. Ramassez le pass CO1 sur le deuxième cadavre puis continuez tout droit et utilisez la clé sur la porte CO1 après le pont. Continuez jusqu'à la cut-scene avec Dogs (il devient dès lors jouable) et prenez le pass CO2 près de la caisse, ensuite poussez la caisse pour atteindre le dessus de la CO2 room et ramassez le pass CO2 room. Descendez et utilisez le pass pour entrer dans la CO2 room pour y trouver le pistolet et le pass visiteur, équipez-vous du pistolet et ressortez pour ouvrir la porte près de la caisse grâce au pass CO2.

La CO2 room comporte une borne pour télécharger la carte des lieux et une pour sauvegarder la partie. A l'avenir, ce genre de pièces sécurisées comportant ces bornes seront appelées KISS room, c'est ainsi qu'elles se nomment dans le jeu et la plupart d'entre-elles ont une inscription " KISS room " sur leur porte, on y trouve notamment des bornes pour faire ses achats, appelées " Kimra Vending Machine ".

Shuttle port

Suivez le couloir, il débouche sur un pont, après la cut-scene, accéder au Shuttle port (" Shuttle " signifie navette) en utilisant le pass visiteur et tuez les plantes (j'appellerai " plantes " les ennemis composés d'une tentacule verte sortant du sol, ces derniers ne réapparaissent pas une fois vaincus). Face à la porte d'où vous venez se trouvent deux petites portes, prenez celle de gauche et utilisez le terminal s'y trouvant. S'enclenche alors une mission secondaire : Sauver l'ouvrier prisonnier du Shuttle A en moins de 2 minutes. Pour ce faire sortez de la pièce et prenez tout de suite à droite, la grande porte nommée Stl-A (Shuttle A), esquivez les deux premières plantes et tuez la troisième, qui se trouve au milieu du passage, contournez la dernière et montez à l'échelle. Dans la pièce suivante se trouve un terminal derrière les barrières, utilisez-le pour arrêter le chronomètre et sécuriser la navette.

Passez dans la pièce suivante et dirigez-vous à gauche vers la porte Stl-A (Shuttle A), à l'intérieur se trouve l'ouvrier et un lance napalm, prenez l'arme et sortez de la navette. Tuez les créatures et escaladez les cartons, laissez-vous tomber derrière pour découvrir une batte en métal par terre, équipez-vous en et partez par la grande porte entre Stl-A et Stl-B. Tuez la plante et partez à gauche à l'embranchement et rejoignez Janine à la zone QG, après la cut-scene dirigez-vous vers le terminal qui clignote en bleu au centre de la pièce pour débloquer une deuxième cut-scene. Une fois celle-ci finie retournez-vous et utilisez le terminal violet pour débloquer la navette B et repartez par la porte Sud (dans cette pièce, la zone QG, il est inscrit E, S et W au dessus des portes soit Est, Sud et Ouest sachant que vous arrivez du Sud et qu'une KISS room se trouve derrière la porte W, elle contient le T-shirt Karaté).

Prenez à droite à l'embranchement vous retomberez dans le Shuttle port, prenez à droite la navette B derrière la porte Stl-B, appuyez sur le bouton bleu clair pour démarrer la navette. Sortez du Shuttle B par la grande porte à droite vous retombez sur le pont, traversez le et passez la porte de gauche grâce au pass Lab-Town que vous à donné Janine, traversez le couloir.

Hello Market

Vous arrivez devant le centre commercial, prenez à droite sans vous soucier de la caisse en métal. Passez devant l'entrée du Hello Market et traversez le tunnel, il débouche sur une plante qu'il convient de tuer. Allez jusqu'au grand rideau de fer à côté de la freezer room (chambre frigorifique) et prenez le pass Hello Market sur le cadavre à la fin de la cut-scene. Retournez sur vos pas et entrez dans le centre commercial avec le pass Hello Market, face à vous se trouve une borne avec des personnages de PENPEN tri icelon (un jeu dreamcast), activez-la et acceptez de participer au Stamp Rally. Un peu plus loin dans la même pièce se trouve deux ennemis volants perchés sur des cartons, tuez les et prenez la première vignette Stamp Rally sur la borne derrière eux, partez par la porte " to the other side ".

Passez devant la porte fermée par un volet numéroté 0030 et empruntez la porte " Staff only ", vous débouchez sur les stocks du magasins et face à vous se trouve une porte, passez à sa gauche sans entrer et continuez jusqu'à la porte des stocks 2. Tuez la plante qui se trouve à l'embranchement, continuez tout droit jusque dans la dernière partie des stocks, poussez les caisses en métal pour atteindre le terminal en hauteur sur le mur du fond.
Entrez-y les codes des volets à ouvrir soit 0030 et 0050. La carte bancaire Kimra se trouve derrière les conteneurs (le compte lié à cette carte contient 4800 $ dans la version PAL et 4000 $ dans la version JAP et US, cet argent sera accessible plus tard dans le jeu une fois la banque trouvée).

Refaites le chemin inverse et quittez les stocks jusqu'à revenir devant la porte " staff only ", là, prenez à gauche et tuez la plante puis entrez dans la porte bleue du fond à côté de l'armurerie. A l'intérieur continuez jusqu'à la plante et entrez dans la porte au coin, récupérez le pass vidéo club et ressortez.(dans les versions JAP et US du jeu cette pièce est un magasin d'articles pornographiques complètement ensanglantée où il vous sera demandé si vous êtes majeur pour pouvoir y accéder) Partez tout de suite à gauche par la porte " AV corner IN " au fond et récupérez la deuxième vignette Stamp Rally à l'intérieur. Une nouvelle fois retournez au niveau de la porte " staff only " et continuez à gauche jusqu'à la porte Toyshop, entrez dedans et récupérez la troisième vignette Stamp Rally gardée par une plante.

Ressortez du magasin de jouets, partez par la droite et passez la porte Side A, vous vous retrouvez dans le hall du magasin avancez vers la borne Stamp Rally, prenez à gauche et entrez dans le vidéo club, vous-y trouverez la dernière vignette Stamp Rally. Les 4 vignettes du Stamp Rally en mains vous allez pouvoir accéder au deuxième étage du Hello Market, sortez du vidéo club et prenez à gauche de la porte " To the other side " pour l'ascenseur. Vous arrivez dans la partie VIP, trouvez Roland le gérant caché entre deux rayons, il vous donnera la clé du coffre et achetez de la Doxine à la Kimra Vending Machine, voire éventuellement des steaks.(La Doxine coûte 300 $ dans la version PAL et 380 $ dans

les versions JAP et US. Comptez 2400 $ pour un steak)

Redescendez par l'ascenseur et passez par la porte " to the other side " pour atteindre les stocks.
La porte " staff only " passée, empruntez enfin celle d'en face, c'est la salle de pose du Hello market. Ici, parlez à Devlin le manager pour déclencher une mission secondaire : apporter de la Doxine à Devlin en moins de 40 minutes (Si vous avez suivi ma solution à la lettre, Elliot donnera son médicament au manager et aucun chronomètre ne s'activera). Devlin vous remet alors la clé des stocks, n'oubliez pas de prendre la clé de la chambre froide dans le coffre sur le bureau. Si vous avez sauvé Devlin partez par la droite en sortant et allez dans la deuxième partie des stocks, quand le chemin se divise prenez à droite et tuez la plante. Ouvrez la grille avec la clé des stocks pour récupérer le fusil. Vous pouvez à présent quitter les lieux en direction de la chambre froide soit : porte " staff only ", à droite, porte Side A, tout droit, vous voilà dehors maintenant partez à gauche par le tunnel et entrez dans la freezer room à côté du grand rideau de fer.

Freezer

(Ici, dans la chambre frigorifique, il faudra surveiller la petite jauge en dessous de celle de votre vie. C'est une jauge dynamique, qui indique votre état de santé secondaire, ici, votre température. Quand cette dernière atteint 0, c'est votre vie qui commencera à décroître, ce qui peut conduire à un Game over. Plus tard cette jauge vous renseignera sur votre niveau d'oxygène pour les endroits inondés ou enfumés, gardez donc toujours un oeil dessus lorsqu'elle est présente.)

La chambre frigorifique se divisent en 4 zones vous voici dans la première, parcourez le couloir jusqu'à l'embranchement, prenez à gauche et passez dans la zone 2 par la porte du fond. Prenez tout de suite à droite, suivez la passerelle de droite et ramassez la clé de la salle chauffée sur le cadavre.
Retournez dans la première zone, vous étiez passé devant une porte fermée, ouvrez la grâce à la clé de la salle chauffée. Ici, votre température revient à la normale, une fois la jauge suffisamment remplie repartez par la gauche en sortant pour retourner dans la deuxième zone sans oublier de prendre le pass salle des opérations par terre. Encore une fois, dans la zone 2, partez tout de suite sur la droite mais suivez cette fois par la passerelle de gauche quand celle-ci se divise. Suivez le chemin, vous passerez devant une porte congelée, ignorez-la et continuez jusqu'au bout du couloir en prenant soin de tuer la plante. Ce couloir débouche sur deux portes, une à droite et une dans le fond qui nécessite un pass, ouvrez la plus éloignée des deux avec le pass salle des opérations.

Ramassez le pass salle des machines au sol et la clé d'inversion sur le petit terminal, une fois réchauffé ressortez et prenez maintenant la porte de gauche, celle qui mène à la troisième zone de la chambre froide.
Dans ce couloir vous tomberez sur un cadavre, examinez-le pour trouver le radiateur, a partir de maintenant vous ne craignez plus le froid. Poursuivez, vous déboucherez sur une porte, déverrouillez-la avec le pass salle des machines, une fois à l'intérieur battez le boss et récupérez la clé salle de contrôle, elle ouvre la porte au fond de la pièce. Dans la salle de contrôle, utilisez la console face à vous, deux options s'offrent alors :

Méthode A :

Utiliser la clé d'inversion, cela activera le mode " décongélation express " ce qui fait dangereusement augmenter la température dans la chambre froide. La température pourra alors vous tuer de la même façon que le froid, la 4ème zone sera inondée et un boss garde la clé meat room.

Méthode B:

Ne pas utiliser la clé d'inversion et régler manuellement sur 5500 rotations/m, la chambre froide passe à température ambiante. La 4ème zone ne sera pas inondée et il faudra ramasser la clé meat room sur les blocs de glace.

Faites demi-tour, traversez la pièce où se trouvait le boss et retournez dans le couloir. Prenez à gauche puis à droite, suivez le couloir et passez la porte du fond pour atterrir dans la zone 2. Partez à gauche et suivez les passerelles, passez devant la porte maintenant décongelée et continuez jusqu'à l'embranchement. Là, prenez à droite et empruntez la porte au fond à gauche pour retourner dans la première zone. Passez devant la salle chauffée et aller tout droit prendre la porte au fond. Tuez les ennemis et sortez par la porte de l'autre côté du couloir ou vous vous trouvez, vous arrivez dans la 4ème zone. Selon la méthode que vous avez suivis dans la salle de contrôle plus tôt ce passage diffère, suivez la méthode correspondante au choix que vous aviez fait :

Méthode A :

Nagez à travers le dédale et profitez des rares ouvertures dans le plafond pour reprendre votre souffle. Monter l'échelle et battez le boss pour récupérer la clé meat room.

Méthode B :

Parcourez le dédale et montez à l'échelle, en haut, montez sur les blocs de glace pour récupérer la clé meat room (une plaie pour l'attraper! surtout dans la version JAP, dû à l'angle de la caméra).

Partez par la porte en utilisant la clé meat room, cassez la carcasse de viande qui vous barre la route et montez sur les caisses pour pouvoir atteindre la porte conduisant au centre-ville (Mid-town).

Partie 2

Mid-Town

Vous arrivez dans une Kiss room (c'est ici que j'enregistre pour la première fois pour mes speedruns, mon temps jusqu'ici est environ : 35 minutes), sortez, à gauche se trouve un bassin d'eau avec des poissons, ignorez-le et dirigez-vous plutôt vers la porte près de vous à droite. Vous êtes dans les toilettes publics, escaladez le mur au niveau de la grille d'aération ouverte pour atterrir dans ceux des dames. Inspectez le cadavre pour trouver le pistolet subsonic. Ressortez par là où vous êtes arrivé et dirigez-vous vers la salle d'arcade Digimuse et allez parler à Sandy la petite fille en pleur. Elle vous remets le jeton arcade, utilisez-le sur la borne Jungle Hunter et tirez sur les 3 pancartes qui apparaissent pour remporter le prix. Une fois Gaily la peluche tombée du plafond, ramassez-la et apportez lui (Dans les versions PAL et US Sandy vous dira: " C'est Noël ! " ou " It's Christmas eve ! ". Dans la version japonaise elle dit clairement " on est le 12/24 !", tout ça n'est qu'en fait une seule et même énigme : trouver le code de la porte arrière de la salle d'arcade.). Entrez le code 1224 sur le terminal à côté de la porte dans la salle d'arcade Digimuse.

Passez la porte, elle débouche sur une ruelle où se trouve, à gauche, l'Oméga Club et un coiffeur tout au fond. Entrez chez le coiffeur et sortez par la porte du fond, vous arriverez dans une zone avec des pontons donnant sur l'océan. Prenez à droite, dans le tunnel à côté du magasin de pêche et vous vous retrouverez devant la Kimra Bank et le bar " Chez Rat's ", votre objectif. Une fois à l'intérieur du bar, poussez le billard contre le mur du fond puis dans le coin pour atteindre l'interrupteur sur le mur en hauteur. Appuyez dessus pour déverrouiller l'accès à la cave, descendez du bar et empruntez les escaliers. En bas, parlez à Rats le propriétaire du bar, sur ses conseils poussez l'armoire à vin tout au fond de la cave pour découvrir l'ID de Chris et la clé magasin de pêche.

Maintenant que vous avez l'ID de Chris vous pouvez accéder à la centrale électrique, il vous faut d'abord retrouver Janine à la zone QG. Sortez de " Chez Rat's " (vous pouvez faire un détour à la banque mais actuellement vous n'avez que 2 cartes, la Kimra CB et celle d'Elliot qui n'a que 20 $ sur son compte pour l'instant. Vous n'aurez pas plus de 4820 $ à ce point la du jeu, 4020 $ pour la version JAP et US), reprenez le tunnel et allez au magasin de pêche sur la droite. Tuez les monstres présent pour qu'ils libèrent la clé zone de pêche, utilisez cette clé sur la porte du fond du magasin. Dehors, suivez le ponton et récupérez le poison poisson près du pêcheur et ressortez en passant par le magasin. Laissez le magasin de pêche derrière vous et partez par la petite porte d'en face, c'est la porte de derrière du coiffeur, traversez son échoppe, passez devant l'Oméga Club et retournez à la salle d'arcade Digimuse. Sortez par la porte de devant, contournez les toilettes publics et dirigez-vous vers le bassin rempli de poissons.

Votre personnage jettera le poison poisson dans l'eau ce qui vous permettra de passer au bassin suivant.(Il est possible de tuer les poissons avec des armes conventionnelles mais le poison poisson est le seul moyen de s'en débarrasser définitivement. Je conseille d'utiliser le poison si vous comptez revenir à la Kimra bank ou à l'Oméga Club plus tard) Esquivez le monstre dans l'eau et partez par la grille ouverte à l'opposé du bassin, suivez le couloir inondé jusqu'à la porte. En passant par cette porte vous retombez au niveau du Hello Market, laissez-vous tomber de votre promontoire et prenez le tunnel en face de vous pour retourner sur le pont au pied du Shuttle port. Entrez dans ce bâtiment et prenez la navette B, en haut, passez par la porte à votre droite, vous arrivez dans le couloir menant à la zone QG. Prenez à gauche, entrez et parlez à Janine, entrez le code 0513 dans la console et partez par la porte E.

Run-road

Traversez le couloir, dehors, esquiver la sentinelle (ennemis statiques qui tirent des lasers verts) face à la porte d'où vous venez et prenez la porte à gauche. Traversez le tunnel, il débouche sur l'héliport, battez le boss, poussez le rocher en haut des escaliers et allez chercher la gatling gun au bout de la coursive (je vous conseille d'épargner entre 1 et 3 chargeurs de gatling gun pour la fin du jeu). Faites demi-tour et retournez de l'autre côté du tunnel que vous veniez d 'emprunter, pour rejoindre la run-road 1, l'endroit avec les sentinelles. Partez à gauche et traversez le tunnel qui mène à la run-road 2, là-bas, entrez dans la dernière satellite room (le petit bunker surmonté d'une parabole le plus éloigné de votre point de départ) et ramassez la CB Yucatán.
Aller dans le tunnel suivant, continuez tout droit jusqu'à tomber sur la citerne d'essence et montez les escaliers. Contournez la citerne par la gauche, ignorez l'échelle, continuez jusqu'à ce que la route soit effondrée. Après la cut-scene, ramassez la carte essence et les 2 grappins, puis montez l'échelle qui mène au sommet de la citerne.

Utilisez la carte essence sur le terminal en haut de l'échelle puis montez le long des passerelles. Cassez les 3 cheminées qui se trouvent sur la petite terrasse puis redescendez jusqu'au terminal de la citerne d'essence. Activez-la et remontez au plus vite au sommet, jusque sur la passerelle cassée par le tremblement de terre et sautez dans le vide. Une fois en face, passez par le portique à côté de la borne de sauvegarde, dirigez-vous tout droit jusqu'à la porte du tunnel menant à la centrale. Traversez-le et vous déboucherez sur le parking de la centrale électrique, entrez par la porte fracturée.

Power Plant

La centrale électrique comporte un petit sous-sol et un étage, vous êtes actuellement au rez-de-chaussée, appuyez sur l'interrupteur sur le mur au fond à droite de la pièce. Après la liaison radio avec Janine, descendez par l'escalier qui vient de s'ouvrir. En bas, se trouvent deux portes sur la gauche et une porte au fond du couloir, récupérez le câble 1 et le câble 2 dans la deuxième pièce de gauche. Ensuite ressortez et aller dans la pièce de gauche, la porte du fond du couloir, tuez les deux ennemis et ramassez la manivelle. Remontez jusqu'au hall et utilisez la manivelle sur la porte de l'autre côté de la pièce.

(La suite du rez-de-chaussé est un labyrinthe, vous seriez vite perdu si je traitais ce passage comme les précédents, je vais donc juste préciser quelles sont les pièces à explorer, ce qu'elles contiennent ou ce qu'il faut y faire ainsi que l'ordre idéale pour les explorer. Ces sections s'appellent Y,G,R,B ou encore E, comme vous pouvez le voir sur le sol ou les portes de chaque salle. Vous pouvez voir qu'en premier il vous faudra aller en section Y, dans le box 4 et ramasser la carte stocks. Que plus tard, en G 3 par exemple, il vous faudra réparer le panneau numéro 2 sur le mur. Mais qu'il faudra d'abord avoir pris les gants isolants dans la salle cable warehouse (stocks) de la section G. L'ordre n'est donc pas anodin et ne pas le respecter pourrait vous forcer à faire des détours inutiles.)

Localisation	Objet(s) à trouver /action à accomplir
Y 4	=> prendre carte stocks
1	=> prendre câble 3
cable warehouse	=> prendre gants isolants et la CB Bermuda
3-2	=> réparation (borne n°2)
Y 1-3	=> réparation (borne n°3)
R 7	=> prendre câble 4
R 6-1	=> réparation (borne n°1)
B 4-3	=> réparation (borne n°3)
Y admin office	=> prendre clé du condenseur

Je vous conseille de faire un détour par la section B 5 afin d'y trouver l'électro-matraque par terre.
Après avoir récupérer la clé du condenseur sur le terminal de l'admin office dans la section Y, retournez dans le hall de la centrale et montez à l'étage grâce à l'ascenseur, si vous le désirez, deux grappins se trouvent par terre dans la Kiss room face à l'ascenseur. Suivez les passerelles qui se situent entre l'ascenseur et la Kiss room et continuez d'explorer la succession de pièces et de passerelles jusqu'à une pièce vitrée contenant deux portes de sortie (où une mini cut-scene s'enclenche montrant des ombres vous survoler). Derrière la porte de gauche, une Kiss room, où se trouve la clé Oméga Club (attention dans la version JAP l'objet est caché par une pancarte sur les grillages, dû à l'angle de la caméra il n'est donc pas aisément visible). Ressortez, prenez la deuxième porte et continuez jusqu'à une autre pièce vitrée avec 2 ennemis " libellule " et une porte fermée par un pass. Tuez l'ennemi qui transporte un cadavre entre ses pattes pour récupérer le pass zone centrale et continuer dans la pièce suivante, au coeur de la centrale.

Dans cette pièce, tuez tous les ennemis pour enfin rétablir le courant, il ne vous restera plus qu'à partir et rejoindre Janine. Faites donc demi-tour et retournez dans le hall de la centrale grâce à l'ascenseur en face de la Kiss room. Sortez par la brèche dans la porte par laquelle vous étiez arrivé, battez le boss et récupérez la clé de la Jeep et le bazooka dans le parking. Quittez les lieux. Traversez le tunnel, dehors, dirigez-vous vers la citerne détruite et passez par le portique, vous arriverez au niveau de la borne de sauvegarde. Prenez le grand portail à votre gauche, puis tout de suite à droite et remontez la run-road jusqu'à dépasser la citerne d'essence.
Là, prenez le portail sur votre droite, partez à gauche et finissez de remonter la run-road jusqu'à la zone QG. Parlez à Janine elle débloquera l'accès à la jeep et vous pourrez alors enfin accéder au laboratoires.(c'est ici que j'enregistre pour la deuxième fois pour mes speedruns, mon temps jusqu'ici est environ : 1 heure 5 minutes)

Partie 3

Xeno-biological Laboratories

A partir de ce moment, le compte en banque d'Elliot est crédité de 2000 $ supplémentaires (et normalement vous possédez les 4 cartes bancaires du jeu ainsi que la clé de l'Oméga Club, il est donc tentant de faire un détour en centre-ville. Mais sachez que, plus tard dans le jeu, il vous sera demandé de passer aux abords du Hello Market, je recommande d'attendre car à ce moment là, le détour sera moins important. Je préviendrai quand le moment idéal sera venu, ne vous en faites pas), partez par la porte E, par l'Est donc. De retour dans la run-road, longez le mur de droite, Janine a ouvert le portail, utilisez la Jeep pour aller au laboratoires.

Une fois descendu du 4x4, empruntez la porte, vous êtes ici dans le hall des laboratoires. Partez à droite, au fond du couloir prenez la porte à gauche pour déboucher dans le dressing. Ramassez les combinaisons aseptiques sur le sol pour découvrir la clé salle de repos, sortez, traversez le hall et entrez dans la salle de repos. Prenez la tenue de père Noël XXL dans le coin près des Vending Machines et allez dans la pièce du fond prendre un bain. Retournez dans le hall des laboratoires, passez la seule porte que vous n'avez pas encore ouverte, vous pouvez, à présent, passer le sas de décontamination. Vous arrivez dans une nouvelle zone, dirigez-vous vers l'enclave avec des conteneurs et des bidons, quand vous aurez atteint l'étagère du fond un boss descendra du plafond. Ecartez vous et tuez le boss, vous récupérerez la clé salle observation, utilisez-la sur la porte correspondante de cette même zone, la salle d'observation.

A l'intérieur, ramassez le respirateur sur la petite étagère à roulettes et ressortez de la pièce. Dirigez-vous à droite et passez la porte (il vous sera spécifié que vous entrez dans une zone dangereusement enfumée, surveillez donc votre jauge d'oxygène), ici, ignorez les portes et progressez le plus vite possible en suivant le couloir et prenez soin de tuez les monstres " canins " (ces ennemis ne réapparaissent pas, ils sont rapides et puissants, il est vital de les tuer le plus vite possible). Contournez les grilles, descendez les escaliers et ramassez la clé salle ventilation, sans perdre de temps, remonter les escalier d'où vous venez. Faites le chemin en sens inverse et remontez le couloir, ignorez la porte de gauche, prenez celle d'en face. Vous arrivez dans la salle ventilation, utilisez l'interrupteur sur le mur à votre droite pour désenfumer les couloirs. Sortez et partez vers la droite, la porte de droite ramène vers le hall des laboratoires, ignorez-la et prenez la porte du fond et parlez à Aesha la chercheuse perchée sur une table.

Ressortez et retournez à l'étage inférieur, par l'escalier entouré de grilles. En bas, ignorez les deux portes de droite et entrez dans celle du fond. Tuez l'ennemi et ignorez la porte face à celle d'où vous arrivez et suivez le couloir à droite pour emprunter la porte du fond, la shower room n°1. Poussez le cylindre dans son réceptacle, ressortez et prenez la porte tout de suite sur votre droite. Dans la shower room n°2, activez la console sur le mur du fond pour réactiver la douche de décontamination (si vous buvez des verres d'eau disponibles dans cette pièce un boss apparaîtra plus tard, dans le département botanique), ensuite sortez et prenez à droite vous arrivez entre deux portes. Celle de gauche vous ramène au escaliers, prenez celle de droite, c'est la douche de décontamination. Traversez le couloir suivant pour arriver dans une pièce entre-coupée par d'énormes tuyaux, le réservoir R-305, prenez la porte sur votre droite et suivez le couloir. Ignorez la porte de gauche nommée control valve room et prenez la porte du fond, tuez les ennemis et prenez la porte elevator qui fait face aux tuyaux sur le mur au fond.

Monter dans l'ascenseur en forme de tube, une fois la cut-scene finie, tentez de repartir par la porte elevator et Elliot subira encore une transformation. Il peut maintenant grimper sur les tuyaux brûlants, la porte elevator étant maintenant verrouillée, grimpez sur les tuyaux près de l'ascenseur. Vous arrivez, suspendu au plafond, dans la salle ventilation, continuez et prenez à gauche à l'embranchement (ici, se trouve le seul embranchement de tuyaux, en prenant à droite vous seriez redescendu au sol dans la salle ventilation, ce qui sera utile un peu plus tard). Continuez, de plafonds en

plafonds à progresser le long des tuyaux, au bout, vous retombez juste de l'autre côté de la porte elevator. Empruntez maintenant le tuyau juste à côté et suivez le jusqu'au bout, vous déboucherez dans une salle d'observation remplie de monstres, emparer-vous du sang congelé sur l'étagère. Repartez comme vous êtes venu, par le tuyau.

En suivant le tuyau vous arrivez à proximité de la porte elevator, prenez maintenant le tuyau face à celle-ci soit celui de droite.
Quand vous arrivez à l'embranchement continuez tout droit, vous rejoindrez ainsi le sol et vous trouverez dans la salle ventilation, quittez-la par la porte. Vous vous trouvez dans le couloir désenfumé, prenez la porte juste devant vous et décongelez le sang grâce à la machine sur la table. Ressortez, et retournez dans la salle ventilation, grimpez au tuyau et tournez tout de suite à droite au plafond, vous retombez dans la pièce avec l'ascenseur, montez dedans (ce n'est pas le seul chemin pour parvenir à récupérer le sang, le décongeler et rejoindre l'ascenseur mais c'est le plus sûr et le plus rapide). Vous accédez alors au 1er sous-sol, ignorez la grande porte de gauche et entrez dans sa voisine, plus petite. C'est le labo du docteur Jacob, parlez-lui puis combattez-le pour obtenir la clé coffre Jacob et utilisez cette dernière sur le coffre sur le bureau. Prenez la clé Dr Jacob dans le coffre et sortez, prenez maintenant la grande porte sur votre droite, elle mène au département botanique.

Ici, si vous aviez bu des verres d'eau dans la shower room n°2, un boss apparaîtra après une cut-scene, dans tous les cas repartez par la porte du fond en utilisant la clé de Jacob. Dans ce couloir, ignorez les portes de gauche et prenez directement la porte du fond. Appuyez sur l'interrupteur sur le mur de droite pour déverrouiller la grille d'aération, partez à gauche vers le fond de la pièce et montez à l'échelle. En haut, sautez dans l'aquarium géant et laissez-vous couler pour récupérer la clé mine, remontez et sautez par la trappe de l'échelle pour revenir dans la zone précédente. Sortez et retournez dans le département botanique par la porte de gauche, traversez-le et prenez l'ascenseur pour remonter à l'étage supérieur. Ignorez le tuyau, empruntez la porte elevator et prenez la deuxième porte de droite, dans le couloir prenez la porte juste à droite, la control valve room.

Utilisez la clé Dr Jacob sur la console au fond de la pièce pour remplir le réservoir R-305 et retournez près de la porte elevator. Entrez par la porte à gauche des tuyaux, dans le coin, et sautez dans le réservoir R-305. Nagez jusqu'au tuyau au milieu de la pièce et grimpez-y, suivez-le et vous déboucherez dans le " couloir raccourcis " avec deux portes et des escaliers qui descendent. Empruntez la porte de droite pour la déverrouiller (en cas de doute déverrouillez les deux portes, si vous avez ouvert la bonne vous vous trouvez dans le couloir de la porte elevator. C'est important pour la suite, c'est plus sûr et plus rapide de cette manière, nous l'appellerons donc ce couloir le " couloir raccourcis "), faites immédiatement demi-tour, retournez dans le couloir d'où vous veniez à l'instant. Maintenant, descendez les escaliers jusqu'au niveau le plus bas, ramassez le power mixer PM24 et grimpez sur le tuyau à côté de la porte bloquée par un rocher. Descendez, sur les passerelles, empruntez la porte la plus proche grâce à la clé mine, battez le boss et récupérerez la clé labo.

Sortez de la mine, retournez sur les passerelles, suivez-les et partez par la porte au fond. Continuez de suivre les passerelles et prenez l'ascenseur tout au bout. Vous arrivez dans un petit sas, contournez la grille, sortez, et ouvrez la porte juste à votre droite grâce à la clé labo. Là, utilisez le terminal dans la pièce pour soigner Elliot, ressortez et entrez dans la pièce d'en face, qui n'est autre que le département botanique. Traversez-le, prenez à gauche et entrez dans le chenil, touchez le chien dans la dernière cage après avoir tué les ennemis pour récupérer la clé labo clonage. Il vous faut maintenant l'atteindre, il se trouve près du hall des laboratoires, deux étages au dessus.

Sortez du chenil, redescendez par l'ascenseur face à vous, en bas, repartez par la porte elevator. Au bout du couloir empruntez la porte que vous aviez déverrouillée précédemment, vous déboucherez dans le bien-nommé " couloir raccourcis ", ignorez les escaliers et le tuyau et prenez la porte d'en face. Vous vous trouvez dans le couloir désenfumé, prenez les escaliers qui montent à votre gauche et contournez les grilles. Continuez le long du couloir et prenez la porte qui se situe entre la salle ventilation et la pièce où se trouve Aesha, la deuxième porte qui sera sur votre droite. Vous êtes maintenant dans la pièce où Elliot s'était fait contaminer par le boss, non loin du hall des laboratoires, ici, deux portes sont juxtaposées, empruntez celle de droite c'est l'antichambre du labo de clonage (pour rappel : la porte de gauche mène au sas de décontamination et donc au hall des laboratoires, à droite se trouve une Kiss room et la porte seule au milieu du couloir donne sur la salle d'observation, de l'autre côté de la pièce où se trouve Aesha.
La dernière porte, c' est le couloir désenfumé, d'où vous venez). Empruntez la porte verrouillée du fond de la pièce avec la clé labo clonage et avancez le long des passerelles.

Une fois la cut-scene finie, montez les escaliers et atteignez le cadavre de monstre sur les passerelles opposées, fouillez-le pour trouver le disc Gigadent et la pass Dr Kimra. Utilisez le pass que vous venez de ramasser sur la porte du

fond de la pièce, une fois dehors, entrez dans la porte face au labo de clonage. Ici, suivez les tunnels, sautez les échelles, il n'y a qu'un seul chemin et c'est toujours tout droit (vous aurez, dans très peu de temps, à repasser cette section en sens inverse. Tuez éventuellement les ennemis dont vous savez savez qu'ils ne réapparaîtront pas, car sur le retour, devoir monter les échelles rendra les choses plus compliquées). Tout au bout, vous arrivez dans le Gigadent, une toute petite pièce avec un terminal, une baie d'observation et une Vending Machine. Utilisez le terminal sur votre gauche tout de suite en entrant, à la fin de la cut-scene partez examiner la baie d'observation " Check partition windows n°5 " au fond de la pièce. Après la cinématique, quittez le Gigadent, Janine vous appelle à la radio et vous demande de la rejoindre, faites alors tout le chemin inverse jusqu'à revenir au labo clonage.

Passez les passerelles qui surplombent le spécimen congelé, passez la porte du fond, traversez la salle suivante pour retomber sur l'endroit où Elliot s'était fait contaminer, à votre arrivée dans les laboratoires. Prenez la porte qui se trouve juste à droite, traversez le sas de décontamination vous vous retrouverez dans le hall des laboratoires, après la cut-scene où vous Elliot et Dogs remettront leurs habits vous pourrez enfin quitter les laboratoires par la porte juste en face. Ignorez la Jeep, traversez le tunnel devant vous. Vous atterrissez à nouveau sur la run-road, partez droit devant, le but étant de retrouver Janine à la zone QG. Une fois la citerne d'essence passée, vous constaterez que le tremblement de terre qui à ponctué votre sortie des laboratoires, à eu des conséquences. Evitez soigneusement les trous et marchez sur les tuyaux pour rejoindre et traverser le tunnel d'en face. Même schéma ici, passez sur les tuyaux et traversez le tunnel suivant (évitez les tuyaux contenant des objets dont vous possédez déjà le nombre maximal d'exemplaires. Donc si vous avez 9 chargeurs de bazooka ne passez pas sur un tuyau contenant un chargeur de bazooka, vous ne pourriez pas le ramasser et il vous bloquerait le passage, vous forçant à faire demi-tour. Méfiez-vous, dans la version JAP, le caméra passe sous certains tuyaux ce qui rend ces moments extrêmement compliqués). Vous voilà donc dans la run-road 1, passez le portail où se trouvait la jeep avant votre virée aux laboratoires et partez par la double porte noire à gauche pour rejoindre Janine. A la fin de la cut-scene elle vous remet l'ID de Janine, ressortez alors par la porte S. (c'est ici que j'enregistre pour la troisième fois pour mes speedruns, mon temps jusqu'ici est environ : 1 heure 45 minutes)

Partie 4

Dino Hillton hotel

Dans le tunnel partez à droite vers le Shuttle port, prenez la navette B et repartez vers le Hello Market, par la porte Lab-town à gauche après le pont. Une fois devant le centre commercial prenez le tunnel directement sur votre gauche, prenez garde, une plante vous attend juste à l'entrée de ce tunnel, n'avancez pas trop vite (Profitez d'être devant le Hello Market pour faire un détour, si vous le souhaitez, à la banque et à l'Oméga Club. Si la chambre froide n'est pas inondée passez par là, à l'embranchement, dans la première zone du freezer, prenez à droite et vous arriverez directement en dessous de la meat room. Dans le cas contraire, si le freezer est inondé, préférez la grille en hauteur à côté de l'entrée du Hello Market, accessible grâce à la caisse. Dans les deux cas référez vous au chapitres : " Freezer " ou " Mid-town " pour vous aider à retrouver le chemin. Vous trouverez dans l'Oméga Club un steak et le sabre laser, voici les codes des cartes bancaires pour la Kimra Bank : CB Elliot : 3532 (2020 $), CB Kimra : 1008 (4800 $), CB Yucatán : 1861 (5700 $) et CB Bermuda : 1394 (6000 $) pour un total de 18520 $. Une fois vos affaires réglée retournez dans le tunnel à gauche de l'entrée du Hello Market en passant par le couloir inondé comme dans le dernier paragraphe du chapitre " Mid-town ". Sachez qu'il reste une autre opportunité d'y aller sans perdre trop de temps, au retour de l'appartement de Janine).

Une fois ressorti du tunnel, ouvrez le portail avec l'ID de Janine, continuez le long du ponton et traversez le tunnel avec les pancartes. Devant le cinéma, passé l'hôtel, achetez un ticket de cinéma pour 300 $ à la Vending Machine et entrez dans le cinéma grâce au ticket. Contournez le guichet de gauche, prenez la porte dans le coin gauche vous arriverez dans une toute petite pièce avec un monstre au plafond. Ignorez la porte de gauche et entrez en face, dans la salle de cinéma, pour battre le boss et récupérer la clé des escaliers. Utilisez la clé sur le boîtier sur le grand mur du fond, descendez dans la trappe qui s'est ouverte en bas des " gradins " et montez l'échelle pour accéder au Dino Hillton Hotel.

En haut, ignorez la porte de gauche, continuez et sortez du couloir par la porte la plus éloignée. Avancez ignorez la porte de droite et prenez encore une fois la porte au fond du couloir, traversez le couloir suivant vous déboucherez sur la mezzanine du hall. Partez par la porte d'en face, utilisez l'ID de Janine sur la porte, faites demi-tour jusqu'à la première porte que vous aviez croisée en haut de l'échelle. Utilisez ici aussi l'ID de Janine pour entrer dans l'appartement où la fête de Noël était organisée. Emparez-vous de l'ID de Nick caché dans la plante au coin gauche du

canapé, partez dans la seconde partie de l'appartement et traversez le petit couloir. Prenez la porte de la cuisine en face de vous, à droite, ramassez l'ID de John derrière le chariot à desserts et ressortez. Ignorez la porte d'en face, c'est celle d'où vous venez, mais poursuivez le long du couloir pour enter dans la chambre au fond à droite. Montez sur le bureau pour récupérer la clé du salon sur la pancarte de manga et ressortez de l'appartement où se trouve la fête.

Partez à l'opposé de la trappe de l'échelle, à gauche donc, et entrez dans l'appartement de droite dans le couloir suivant. Montez sur le lit, ramassez le pistolet à eau et ressortez, prenez la porte à droite. Traversez le couloir pour arriver au niveau de la mezzanine du hall, là, prenez à gauche et entrez dans la porte en face des décombres. Entrez dans l'appartement sur la gauche et dirigez-vous vers la salle de bain, remplissez le pistolet à eau dans la baignoire et éteignez le feu dans la cheminée. Montez à l'échelle au fond de la cheminée, une fois sur le toit, faufilez-vous dans le conduit de cheminée le plus éloigné. Vous arrivez dans l'appartement de Janine, ramassez le fusil sniper, votre but est maintenant de rejoindre la zone QG. Sortez par la porte qui n'a pas d'interphone, descendez les escaliers et entrez dans le hall de l'hôtel. Sortez par la grande baie vitrée noire, traversez le tunnel à gauche et regagnez la zone du Hello Market (vous pouvez faire le détour pour la Kimra bank et l'Oméga Club à ce moment, voir le premier paragraphe de ce chapitre.). Prenez le tunnel en face de vous pour retourner sur le pont au pied du Shuttle port. Entrez dans ce bâtiment et prenez la navette B, en haut, passez par la porte à votre droite, vous arrivez dans le couloir menant à la zone QG. Prenez à gauche, entrez et parlez à Janine. A la fin de la discussion, partez par la porte S, dans le couloir prenez cette fois la porte d'en face.

Kimra Wave Tower

Vous arrivez à l'intérieur d'une sorte de pipeline, laissez monter Dogs et Janine dans la petite navette et suivez-les à pied. Suivez le pipeline, c'est une grande ligne droite vous ne pouvez pas vous tromper, préférez toujours emprunter les rebords du pipeline pour éviter d'avoir à nager. C'est moins risqué et plus rapide de cette manière, une fois dehors grimpez à la grande échelle au bas de la tour devant vous, la tour océane. (Ici le but est d'atteindre le dernier étage de la tour, d'échelle en échelle montez, en prenant garde de ne pas tomber. Il faut aussi faire très attention, certaines poutres s'effondrent si on les empruntes, mais elle vous laisse le temps de les traverser si vous êtes assez rapide). Après la succession d'étage plus ou moins identiques, vous arriverez sur une plate-forme avec une cage d'ascenseur, celui où sont coincés Dogs et Janine, montez sur la dernière partie, au dessus de la cage d'ascenseur. Soignez Elliot au besoin et équipez-le de ses meilleures armes, appuyez sur le terminal au sommet de la tour. Redescendez et rejoignez vos amis au poste de tir, juste en dessous.

Prenez le contrôle de Dogs, mettez-vous dos à Janine et envoyez une rafale de gatling gun dès qu'un monstre approche. (Deux, trois choses sont à savoir, ne gaspillez pas vos munitions, une balle suffit pour faire reculer un monstre, il sont invincible, leur tirer dessus lorsqu'il sont à terre ne sert à rien. Tapoter juste un coup sur la gatling pour tirer le minimum de balles, il me faut 40% d'un chargeur de gatling pour tenir les 3 minutes 45, placez vous le plus au centre de l'écran et le plus haut possible et votre personnage doit regarder droit vers le bas de l'écran ainsi il lockera les deux ennemis automatiquement. Profitez des 5 dernières secondes du chronomètre pour mettre le jeu en pause, le combat final va bientôt démarrer c'est le moment d'équiper votre petite équipe, de choisir qui va combattre le premier, en le sélectionnant dans le menu [Changer] et de le soigner si nécessaire), dès la fin du chronomètre, les deux monstres ne sont plus un problème et après la cinématique il faut affronter le boss final.

Jascony

Pas de technique particulière, il possède une barre de vie, vous, des armes. Je préconise de prendre Elliot, avec une barre de vie augmentée convenablement, équipé d'une de ses meilleures armes pour l'occasion, à savoir, le raygun, le bazooka, le bazooka d'Elliot et lance napalm. La clé est ici de faire un maximum de dégâts, en un minimum de temps et se soigner quand c'est nécessaire. Sachez que je ne m'embête pas à courir de droite à gauche, vu la nature de ses attaques ça ne servirait à rien, le plus sûr est de perdre un minimum de temps à vous déplacer. Visez, tirez dès que possible, 30 secondes plus tard, c'est déjà de l'histoire ancienne.

Pensez à noter le temps qui s'affichera après les crédits, après la sauvegarde de fin, ce temps ne sera plus consultable(Mon meilleur temps est de 02 heures, 10 minutes et 42 secondes pour finir le jeu, en difficile et en réussissant toutes les quêtes annexes, sur la version PAL du jeu. Sachez enfin, qu'il est possible de gagner du temps en ne prenant pas la batte de baseball, le T-shirt karaté, la gatling gun, les CB, les steaks, la doxine ou encore en ne sauvant personne ...). Vous pouvez à présent recommencer une nouvelle partie par dessus celle que vous venez de

finir, vous garderez l'argent acquis de la partie précédentes et profitez des éventuelles récompenses que vous aurez décrochées en finissant le jeu. Voici la liste de ces bonus et la manière de les débloquer :

Eléments déblocables

-Finir le jeu et réussir les quêtes annexes
= 100 Hassy S et 100 Hassy L.

-Finir le jeu en moins de 8 heures
= Raygun avec 3 chargeurs pour Elliot.

-Finir le jeu en moins de 5 heures
= Toutes les armes avec 8 chargeurs pour Elliot.

-Finir le jeu en moins de 3 heures et réussir les quêtes annexes
= Mad mode : Munitions illimitées et automatiques.

-Finir le jeu en Hard
= Big Eyes Mode : Les personnages ont des gros yeux et les armes sont constamment visibles.

Buggy Heat

© Sega 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une des manipulations suivantes à l'écran de sélection du mode :

Camion LE-2001

Y, X, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut. Ou sinon, terminez le mode Expert à la première place en utilisant Coyote.

Jet Fighter T4

Gauche, Droite, Bas, X, X, X, X.

Couleurs supplémentaires

Bas, Gauche, Haut, Droite, X, Y, L, R. Vous débloquerez alors un quatrième jeu de couleurs. Sinon, terminez le mode expert.

Conditions climatiques aléatoires en mode Time Attack

R, X, X, X, X, X, X, X, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y.

Mode super expert

Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, X, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y.

Bust-A-Move 4

© Acclaim / Taito 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran titre, faites l'une des manipulations suivantes. Un signal sonore devrait vous confirmer l'activation du code.

Un autre monde

X, Gauche, Droite, Gauche, X.

Tous les personnages

Droite, Droite, X, Gauche, Gauche.

Lecture Tarot

Haut, X, Bas, X, Haut.

NOUVELLE DÉMO

Activez les codes pour avoir tous les personnages et la lecture de tarot, puis faites X, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, X, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas + X à l'écran titre. Un confirmera que le code a été bien entré.

Cannon Spike

© Bigben Interactive / Capcom 2002

+ D'INFOS FORUM

CHANGER LES COSTUMES

Mettez Cammy en surbrillance et faites Haut et Bas à l'écran de sélection du personnage.

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Terminez le jeu avec n'importe quel personnage dans n'importe quel mode de difficulté. Appuyez alors sur Gauche ou Droite à l'écran de sélection des personnages. Vous verrez alors apparaitre Mega Man et B.B Hood.

GALERIE D'IMAGES

Terminez le jeu avec plusieurs personnages pour débloquer la gallerie d'images dans les options.

Card Captor Sakura

© Sega

+ D'INFOS FORUM

DESSINS ET SON CACHÉS

Mettez le GD-ROM du jeu dans le lecteur de CD d'un PC. Vous trouverez des dessins dans le répertoire "omake 1", ainsi que des sons dans le répertoires "omake 2".

Centipede

© Hasbro Interactive / Leaping Lizard Games

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Maintenez simultanément enfoncés les boutons A + B + X + Y + L + R et faites une rotation avec le stick analogique dans n'importe quelle direction pendant le jeu, à n'importe quel niveau. Le message "Get a life" (pour des vies supplémentaires) ou "All levels" (pour le choix des niveaux) apparaitra alors si vous avez ben effectué la manipulation.

Championship Surfer

© The Learning Company France / Kromos 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SURFEUR DE GLACE

Terminez le jeu en mode de difficulté Pro pour débloquer le surfeur de glace.

Charge'N Blast

© Xicat 2001

+ D'INFOS FORUM

MODE FACILE

A l'écran titre, faites 4 fois : X, B, Y, A. Vous allez alors entendre "Easy game".

HYPER LASER

Terminez le jeu en mode de difficulté Normal.

JOUER AVEC UNE FEMME

Terminez le jeu en mode normal pour débloquer une femme munie d'un hyper laser.

Chicken Run

© Eidos Interactive / Blitz Games 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY

Débloquer tous les niveaux:

D1F08093
00000101
EFA7DBD8
01010101
419ADC85
01010101
7665D04E
00000101

ChuChu Rocket!

© Sega / Sonic Team 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHAOS SONIC

Terminez les 25 niveaux du mode challenge pour tranformer la sourir en Chaos.

PAUSE COMPLÈTE

Mettez le jeu en pause et appuyez sur X + Y

SARCASMES

Appuyez sur L ou R pendant les phases de bataille.

ENIGMES EN MODE DIFFICILE

Terminez toues les énigmes en mode normal.

ENIGMES EN MODE SPÉCIAL

Terminez toues les énigmes en mode difficile.

ENIGMES EN MODE MANIA

Terminez toues les énigmes en mode Spécial.

JOUER AVEC ANGEL

Terminez les 25 niveaux du mode Mania.

Confidential Mission

© Sega / Hitmaker 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

Terminez le jeu en mode Facile avec la bonne séquence de fin.

OPTION ANOTHER WORLD

Terminez tous les modes entrainement pour avoir l'option Another World. Si vous terminez ce nouveau mode, vous aurez alors accès à de nouveaux niveaux d'entrainement en mode Agent Academy.

NOUVEAUX NIVEAUX D'ENTRAINEMENT

Terminez l'Autre monde pour débloquer de nouveaux niveaux d'entrainement.

Conflict Zone

© Bigben Interactive / Masa 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PAUSE EN PLEIN ÉCRAN

Mettez le jeu en pause avec Start et appuyez sur X + Y.

Cool Herders

© GOAT Store / HarmlessLion

+ D'INFOS FORUM

CRÉDITS INFINIS

A l'écran des crédits, lorsqu'on vous propose de continuer ou non, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite pour augmenter votre total de crédits. Vous pouvez le faire plusieurs fois de suite.

Crazy Taxi

© Sega / Hitmaker 2000

+ D'INFOS FORUM

MODE EXPERT

Appuyez sur L + R + Start à l'écran de sélection du personnage. Le mot "expert" apparaîtra en bas à gauche de l'écran.

FLÈCHES INDICATRICES

Pour faire disparaître les flèches indicatrices, tenez les touches R et Start enfoncées quand l'écran de sélection du personnage apparaît.

INDICATEUR DE DESTINATION

Appuyez sur L + Start à l'écran de sélection du personnage pour désactiver l'indicateur de direction.

VÉLO TAXI

Placez vous sur le premier perso et appuyez sur L, R. Passez au second, appuyez sur L, R, L, R. Passez au troisième, appuyez sur L, R, L, R, L, R. Enfin, placez-vous sur le quatrième personnage et appuyez sur L, R, L, R, L, R, L, R. Choisissez celui que vous voulez et appuyez sur Start pour avoir le vélo taxi.

COMPTEUR DE VITESSE

Mettez une manette dans le port 3 et appuyez cinq fois sur X pour avoir un compteur de vitesse.

NOUVELLES VUES

Mettez une manette dans le port 3 et utilisez les boutons Y, B et A pour changer les vues.

ARRET D'URGENCE

Appuyez sur L + A pendant le jeu pour faire un arrêt d'urgence.

MODE ANOTHER DAY

Appuyez sur R quand vous choisissez un conducteur puis maintenez la touche R enfoncée en choisissant le taxi.

TEMPS ILLIMITÉ

Appuyez sur X + Y a l'ecran des personages et vous n'aurez plus de limite de temps.

TABLEAU DES LICENCES

Les licences sont décernées en fonctions du score que vous ferez.
Class E : Moins de 1000 $
Class D : entre 1000 $ et 2000 $
Class C : entre 2000 $ et 3000 $
Class B : entre 3000 $ et 4000 $
Class A : entre 4000 $ et 5000 $
Class S : plus de 5000 $
Awesome ! License : plus de 10 000 $
Crazy ! License : plus de 25 000 $ avec le vélo

L'AUTOROUTE

Si vous êtes un peu perdu et que vous souhaitez trouver l'autoroute, suivez les bus bleus. Généralement, c'est là qu'ils vont.

DE DRÔLES DE CLIENTS

En mode arcade, allez à la plage puis plongez dans l'eau. Vous trouverez quelques clients qui souhaitent se rendre à Pizza Hut. Prenez-les et vous remarquerez qu'ils possèdent d'assez grandes oreilles.

UNE BONNE CLIENTE

Que ce soit dans le mode arcade ou original, vous pouvez trouver une vieille dame qui vous payera 1000 $ pour la course. Elle se trouve sur un restaurant soit près du magasin Fila, soit près de Pizza Hut. Pour y accéder, entrez ans le garage. Montez au 1er étage. Roulez jusqu'au bout où il n'y a plus de mur en restant le plus à gauche possible. Freinez avant de tomber puis accélérez légérement pour atterir plus bas. Vous apercevrez alors la vieille dame.

CRAZY PARKING

Terminez les niveaux 1-2, 2-2 et 3-2 du mode Crazy Box pour obtenir le Crazy Parking.

PLUS D'ARGENT

Adopter une conduite assez dangereuse pour épater vos clients et gagner plus de pourboires.

FAIRE DÉRAILLER LE TRAIN

Jouez en mode arcade ou original et allez à la gare. Placez-vous sur les rails et attendez un train. Au bout d'un moment, un wagon arivera et au lieu de vous foncer dessus, il essaiera de ralentir ce qui pourrait bien le faire dérrailler.

MANOEUVRES

Crazy Speed

Appuyez sur Reverse puis rapidement sur Drive pour gagner de la vitesse.

Crazy Dash

Appuyez simultanément sur Drive et Acceleration pour faire un Crazy Dash.

Crazy Stop

Appuyez simultanément sur Reverse et Brake pour faire un Crazy Stop.

Crazy Drift (dérapage)

Indiquez une direction (gauche ou droite) tout en passant en Reverse puis en Drive presque immédiatement.

Crazy Taxi 2

© Sega 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PAS DE FLÈCHES

Maintenez Start et appuyez sur A lorsque l'écran de sélection du personnage aparait. Vous entendrez la phrase "No arrows" qui confirmera que le code a fonctionné.

PAS D'INDICATION DE DESTINATION

Maintenez Y et appuyez sur A lorsque l'écran de sélection du personnage aparait. Vous entendrez la phrase "No destination marks" qui confirmera que le code a fonctionné.

PAS DE FLÈCHES NI D'INDICATION DE DESTINATION

Maintenez Y+Start et appuyez sur A lorsque l'écran de sélection du personnage aparait. Vous entendrez la phrase "Expert" qui confirmera que le code a fonctionné.

RÉCOMPENSES

Voici les récompenses que vous obtiendrez en terminant les différents modes de jeu

Conducteurs de Crazy Taxi 1

Terminez les mini-épreuves S-S de Crazy Pyramid pour avoir Axel, B.D. Joe, Gina et Gus.

Landeau

Terminez les mini-épreuves 2-1 et 2-2 (rang 4) de Crazy Pyramid puis appuyez sur L + R sur l'écran de choix du personnage pour avoir le landeau.

Vélo

Terminez les mini-épreuves 3-1 et 3-3 (rang 3) de Crazy Pyramid puis appuyez sur L + R sur l'écran de choix du personnage pour avoir le vélo.

Niveau de la "petite Pomme"

Terminez les mini-épreuves 4-1 et 4-4 (rang 2) de Crazy Pyramid.

Niveau "autour de la Pomme"

Terminez les mini-épreuves 5-1 et 5-5 (rang 1) de Crazy Pyramid.

CHANGER LA COULEUR DE LA FLÈCHE

Appuyez sur L avec la manette C pour changer la couleur de la flèche.

D2

© Sega / WARP

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BATTRE LE PREMIER BOSS

Dans les restes de l'avion, pour battre le premier boss, tirez au millieu sur la fille.

MOTS DE PASSE MINES

Pour accéder aux mines, entrez le code suivant devant l'entrée : 9530.

Dance Dance Revolution 2nd Mix

© Konami

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Choisissez le mode Arcade, et choisissez un mode de difficulté. Puis, bougez le stick analogique dans n'importe quelle direction à l'écran du choix de la musique, puis faites l'une des manipulations suivantes :

Mode caché

Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas.

Mode miroir

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite.

Mode petit

Gauche, Bas, Droite, Bas, Gauche, Bas, Droite, Bas, Haut.

Mode gauche

Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche.

Mode droite

Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, Droite.

Mode mélangé

Haut, Bas, Gauche, Droite, Bas, Haut, Droite, Gauche.

TOUTES LES MUSIQUES

Choisissez le mode Arcade, mettez en surbrillance le niveau "Hard" à l'écran de sélection du mdoe de difficulté. Puis faites : Droite, Droite, Droite. Choisissez Hard et commencez la partie.

CHOIX DU PERSONNAGE

Choisissez le mode Arcade, et bougez le stick analogique dans n'importe quelle direction à l'écran de sélection du mode de difficulté.

OPTIONS DE JEUX SUPPLÉMENTAIRES

A l'écran titre, maintenez enfoncé le bouton B pendant que vous choisissez le mode de difficulté. Vous débloquerez alors des options pour : "Vs.", "Single Play", "Couple", et "Double".

Dance Dance Revolution Club Version

© Konami

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Choisissez le mode Arcade, puis sélectionnez un mode de difficulté. Bougez le stick analogique dans n'importe quelle direction à l'écran de choix de la musique. Puis faites l'une des manipulations suivantes :

Mode caché

Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas.

Mode miroir

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite.

Mode Droite

Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, Droite.

Mode Gauche

Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche.

Mode mélange

Haut, Bas, Gauche, Droite, Bas, Haut, Droite, Gauche.

Mode petit

Gauche, Bas, Droite, Bas, Gauche, Bas, Droite, Bas, Haut.

Dave Mirra Freestyle BMX

© Acclaim / Z-Axis 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES VÉLOS

En mode ProQuest, à l'écran de choix du vélo, faites : Haut, Gauche, Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche, Droite, Y. Attention, l'effet de ce code se dissipera si un nouveau vélo est sélectionné.

TOUS LES STYLES ET TOUS LES NIVEAUX

A l'écran de sélection du style en mode ProQuest, faites : Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Y. Vous aurez ainsi tous les styles. Faites la même manipulation à l'écran de sélection du niveau toujours en mode ProQuest afin d'avoir accès à tous les niveaux. Attention, l'effet de ce code se dissipera si un nouveau vélo est sélectionné.

SLIM JIM

En mode ProQuest, à l'écran de choix du coureur, faites : Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Haut, Y. Une autre méthode consiste à terminer le jeu avec n'importe quel coureur pour accéder à un vélo bonus et avoir Slim Jim. L'effet de ce code se dissipera si un nouveau vélo est sélectionné.

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Garcia : Gauche, Bas, Droite
Harkin : Droite, Gauche, Haut, Droite, Gauche, Bas
Kagy : Haut, Droite, Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche
McMurray : Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas
Mirra : Droite, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas, Bas
Nyquist : Droite, Droite, Haut, Droite, Bas, Bas, Bas, Droite
Slim Jim : Droite, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Droite
Tim Mirra : Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut

Daytona USA 2001

© Sega 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉPART RAPIDE

Gardez la gauge RPM dans le jaune pendant le compte à rebours. Gardez également les freins jusqu'au "2". Puis relâchez les freins et accélérer lorsque le "1" disparaît et "GO" apparaît.

NOUVELLES VOITURES NET-BATTLE

Pour avoir de nouvelles voitures, accumulez 100 heures de jeu.

VOITURE RED CAT

Gagnez une voiture On-Line pour débloquer la Red Cat.

VOITURE PYWACKETT BARCHETTA

Terminez la course Speedway 37 avec les 4 voitures de base (Hornet, Grasshopper, Lightning, Falcon) en course simple. Votre position n'est pas importante.

Dead or Alive 2

© Acclaim / Tecmo 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES COSTUMES

Pour obtenir tous les costumes du jeu, finissez le jeu en mode STORY en mode VERY HARD et avec comme niveau de vie LARGEST et choisissez le costume le plus récent que vous avez (2 au début 3,4,5,6 par la suite). Le nombre de costumes dépendent du personnage choisi. Vous pouvez également perdre des CONTINUES sans problème.

PAUSE COMPLÈTE

Appuyez sur R ou Y + B ou bien X + Y après avoir mis le jeu en pause.

CONTRÔLE DE LA PAUSE DE VICTOIRE

Appuyez sur X et déplacez la caméra à votre guise, et appuyez sur B pour zoomer.

IMAGES CACHÉES

Placez le disque du jeu dans le lecteur de votre PC et admirez les belles images dans le répertoire bonus.

COMBAT DE NUIT

Choissisez choix du niveau en mode versus et mettez Aerial Garden en surbrillance puis appuyez sur Y ou R quand vous le sélectionnez.

PREVIEW DES PERSONNAGES

Allez dans les options du mode versus, enlevez l'option "sélection rapide", vous pourrez alors voir les combattants et leurs costumes en 3D.

NOUVEAUX COSTUMES

A l'écran Tecmo appuyez sur X + Y + Start et vous aurez deux costumes d'écolières pour Kasumi et Ayane.

KASUMI NUE

Dans les options du jeu, mettez l'âge à 21 ans au moins. Puis, faites un bon score en mode Survival ou Time Attack. Au moment de saisir votre nom, entrez : REALDEMO. Alors, regardez la séquence vidéo d'introduction. Kasumi nue aura remplacé Tengu le boss de fin.

MOUVEMENT SPÉCIAUX

Appuyez simultanément sur X + Y pour réaliser le mouvement spécial de votre personnage.

NARGUER VOS ADVERSAIRES

Faites l'une des combinaisons suivantes :
Gauche, Droite, Gauche, R
Droite, Gauche, Droite, R
Bas, Bas R
Arrière, Arrière, R

OBJETS SPÉCIAUX

En mode survival, vous pourrez gagner des objets spéciaux pour chaque personnage. cesobjets apparaîtront dans une deuxième page de la gallerie. Voici ce que vous pouvez avoir.
Zack : Parfait
Tina : Poulet rôti
Jann-Lee : Dragon
Ein : Rouleaux
Hayabusa : Thé vert
Kusumi : Cerises
Gen Fu : Mah-Jong
Helena : Médaillon de sa mère
Léon : Missile
Bass : Ceinture de champion
Leifang : Pièce montée
Ayane : Diadème
Tengu : Eventail
Bayman : Missile de Bayman

ALTERNATIVE DE FIN POUR AYANE VS KASUMI

Dans le mode Story d'Ayane, lorsque vous affrontez Kasumi (dans n'importe quel niveau de difficulté), faites tomber cette dernière sur la pente enneigée juste après l'avoir mise KO. Une cinématique s'enclenchera alors.

Deadly Skies

© Konami 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RALENTI PLEIN ÉCRAN

Appuyez simultanément sur X + Y pendant un ralenti afin d'enlever le texte affiché à l'écran.

CHASSEURS BONUS

Finissez les 20 missions du jeux pour avoir les avions suivants : SeaHarrier, AV-8B Harrier II, F/A-18C Hornet, F-15E Strike Eagle, Su27B Flanker, Su-34 Platypus, S-37 Berkut, MiG-1.44 MFI.
Finissez le jeu en mode difficile pour avoir un chasseur EE Lighting.

PLUS D'ARGENT

Appuyez sur A + X + B + L + R et Start a sélection de la mission.

REPLAYS SANS TEXTE

Maintenez les touches X + Y pendant les Replays.

Death Crimson OX

© Ecole 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RECHARGE AUTOMATIQUE

Lorsque vous tirez, appuyez simultanément sur A + B pour recharger automatiquement.

Demolition Racer : No Exit

© Atari / Pitbull Syndicate 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites l'une des manipulations suivantes à l'écran "Press Start" :

Tous les modes

X, R, Y, R, L, R, R, R.

Voitures bonus

X, Y, R, R, R, R, X, Y.

Tous les bonus

L, R, X, L, X, R, X, Y.

Dino Crisis

© Virgin Interactive / Capcom 2000

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Découverte des lieux

Rentrez dans las salle de stockage après avoir parlé avec vos collègues et récupérez la clé zone G secours au fond à gauche. Poussez ensuite l'étagère derrière les caisses et ramassez un phénixir. Retournez à votre point de départ et vous recevrez une communication puis suivez Gail vers le générateur de secours. Fouillez le cadavre, récupérez un maxitonic puis allez voir Gail près de la porte avant de rentrer dans la salle. Allez jusqu'aux batteries et appuyez sur les boutons suivants : droite, centre, droite puis démarrez le générateur en appuyant sur le bouton de droite. Retournez en arrière et sortez, échappez au raptor en courrant vers votre point de départ. Allez ensuite rejoindre Rick en entrant par le hall du bureau. Avancez dans le couloir montez dans la bouche d'aération et redescendez dès que possible. Quittez le hall P. commande en partant tout droit et prenez la porte avec la lumière verte. Vous entrez dans le poste de commande 1F où travaille Rick. Parlez avec lui, ressortez, ramassez les munitions et prenez la porte en face de vous quand vous arrivez de nouveau à la bouche d'aération. Récupérez le fusil à pompe à gauche ainsi que la cheville et le disque DDK-H Input sur l'étagère. Allumez ensuite l'ordinateur en appuyant sur le boîtier avec la lumière rouge (près de la porte en face) puis allez consulter le mail. Examinez ensuite le cadavre dans la deuxième partie de la pièce et récupérez la clé de tableau 2 à coté de lui. Allez dans le hall du bureau de gestion (porte près du boîtier) puis passez dans les vestiaires (porte en face des lasers, attention au dinosaure) et prenez le disque DDK-H Code et la médicaïne. Notez le code 0426 dans le journal des gardes. Retournez au bureau de gestion (à coté de la salle à l'ordinateur) et ouvrez le coffre grâce au code. Récupérez la clé de l'entrée et un phénixir. Allez désactiver les lasers dans le hall du bureau de gestion puis montez à l'étage dans la pièce de l'entrée principale (poussez le bloc gris pour récupérer un anesthésique).

Avancez jusqu'à l'entrée du hall 2F et prenez les chevrotines près des canapés (tuez le raptor si vous voulez), puis prenez la porte tout au fond. Lisez le cahier dans le local de l'opérateur et relevé le code 8159. Retournez dans le hall 2F et allez tuer de raptor dans la pièce à gauche. Récupérez un phénixir dans un coin et allez ouvrir le coffre grâce à la combinaison (votre pistolet sera amélioré). Retournez dans le hall 2F et allez à la porte près des canapés. Ouvrez-la grâce aux deux clés DDK-H et au mot de passe HEAD. Récupérez la clé de tableau 1, les munitions et enfin le DDK-N Input sur le meuble, insérez les deux clés sur le tableau et tapez le code 705037 puis prenez la clé à puce L et enfin, tirez sur le T-Rex pour le faire fuir. Repartez vers l'entrée principale et ouvrez la grande porte en face des escaliers. Ramassez l'anesthésique puis allez de l'autre coté du parterre vers un autre cadavre. Prenez le disque DDK-N code, les munitions et relevez les chiffres 57036 dans les notes. Retournez à l'intérieur et passez par la porte sous l'escalier grâce aux disques DDK-N et au mot de passe NEWCOMER. Ramassez une cheville et regardez attentivement le plan de l'étage. Allez désactiver le laser dans le hall de l'amphithéâtre et passez dans la pièce à gauche et tuez le raptor. Ressortez et continuez votre route. Tuez deux autres reptiles en avançant puis récupérez la cheville d'ouverture sur un nouveau cadavre avant de pénétrer dans l'amphithéâtre par la porte de gauche. Au fond, récupérez la clé G secours S. B1. Gail vous aidera pour le prochain raptor et vous donnera rendez-vous au poste de commande 1F. Retournez dans le bureau, ramassez le maxitonic et relevez les chiffres 58104 dans les notes avant de mettre le téléphone en position attente. Sortez par la double porte pour la déverrouiller, désactivez le laser et retournez au poste de commande en montant par la bouche d'aération. Après le dialogue, retournez-y pour atteindre la cour arrière du complexe. Prenez à droite jusqu'à la grille et entrez grâce à la clé du générateur de secours S. B1. Descendez vers la salle B1 et récupérez la batterie rouge de l'autre coté du générateur (près des lumières vertes) ainsi qu'une cheville derrière l'étagère. Déposez la batterie derrière la vitre au fond et placez-les dans l'ordre rouge, bleu, vert, blanc. Allez rejoindre vos coéquipiers au poste de commande 1F et choisissez entre Gail et Rick.

Tous avec Rick

(la version avec Gail n'est pas beaucoup plus compliquée)
Allez vers la cour arrière puis suivez Rick vers le grand ascenseur (tuez les deux reptiles). Récupérez les munitions et le phénixir, ouvrez la grande porte et évitez l'attaque du ptéranodon (n'oubliez pas de ramasser votre arme) puis rendez-vous à la salle de commande au fond à droite) où vous obtiendrez les DDK-L input et code. Prenez ensuite la porte de gauche et sortez au fond après avoir examiné le plan (évitez une nouvelle attaque des reptiles volants). Rejoignez le poste électrique. Descendez par l'échelle, récupérez l'hémopatch derrière l'étagère et la carte grue B1. Mettez-vous ensuite entre les pupitres (tourné vers le mur métallique) et faites les manipulations suivantes : rouge en bas à gauche, rouge en haut à droite, vert au milieu à gauche, vert au milieu à droite, bleu en bas à droite et bleu en haut à gauche. Ressortez et laissez-vous attraper par un des terribles oiseaux, libérez-vous puis allez au grand ascenseur pour le mettre en marche (bouton vert) puis retournez voir Rick. Allez monter l'échelle à gauche puis utilisez la carte de la grue B1 sur la console pour libérer le passage (haut, bas, gauche, attraper ; gauche, lâcher ; haut, attraper). Avancez puis récupérez la médicaïne près du cadavre (lisez aussi les notes). Prenez une des deux portes puis courrez tout droit jusqu'à celle qui mène au hall B1. Allez vous débarrasser des mini-reptiles dans l'entrée de la salle hospitalière puis retrouvez Rick derrière la première porte. Récupérez la carte ID et lisez les notes. Ressortez pour montez au hall du poste de commande par l'escalier. Passez le couloir, le bureau de gestion et prenez à gauche aux vestiaires. Allez récupérer un maxitonic dans les toilettes à droite puis entrez dans la salle de stratégie et ramassez le releveur d'empreintes, le DDK-E code puis lisez les notes sur la table. Retournez à l'entrée principale, sortez par les grandes portes et allez prendre les empreintes du pauvre défunt. Allez ensuite au bureau et utilisez la carte ID sur l'ordinateur avec le numéro 57036. Allez dans le hall des ascenseurs et prenez celui de gauche, tuez les raptors quand la porte s'ouvre.

Niveau B

Lisez les notes et mémorisez le plan contre le mur puis insérez les disques DDK-L pour ouvrir la porte avec le mot de passe LABORATORY. Profitez des lasers pour tuer deux raptors sans risque puis entrez dans la bibliothèque. Prenez la porte vers le passage pour la zone de recherche (attention aux nouvelles bestioles) près d'un maxitonic puis allez dans la salle de réunion. Lisez le journal et les notes au mur, récupérez le DDK-E input puis utilisez l'ordinateur et notez le code 7248 avant de partir pour la salle informatique. Récupérez une cheville à droite et un tournevis dans la trousse à outils (sur un siège). Utilisez-le sur un panneau métallique à coté puis installez-vous à l'ordinateur de l'autre coté. Déverrouillez la chambre à gaz avec le code, lisez le manuel puis repartez à la salle de réunions. Prenez la porte que vous venez de déverrouiller, allez à l'ordinateur, appuyez sur les boutons vert, rouge, bleu puis entrez dans la pièce. Récupérez la puce clé B1 (code 3695) et une petite clé sur le chercheur, ressortez, battez-vous puis appuyez sur un des bouton pour vous débarrassez du raptor. Partez pour la bibliothèque, insérez la puce clé B1 dans l'ordinateur sur le mur et tapez le code. Placez le curseur sur la deuxième ligne en partant du haut et appuyez deux fois, appuyez une fois sur la ligne juste en dessous (troisième) puis une fois sur la troisième en partant du bas. Ouvrez le casier allumé grâce à la clé à puce B1 et récupérez la R. Ramassez aussi la lunette de visée au centre de la pièce et partez pour la salle informatique. Insérez votre nouvelle clé à droite dans le gros ordinateur et Gail vous donnera un coup de main (mot de passe : ENERGY). Entrez pour ramasser la maxicaïne et les munitions derrière l'étagère puis ressortez. Allez débloquer le système de fermeture au panneau que vous avez démonté. Tournez les schéma B et C une fois sur la droite puis placez-les dans l'ordre C-A-B. Choisissez ensuite Rick (plus facile) et retournez au laboratoire près du grand écran bleu. Résolvez l'énigme (reproduire trois séries de lettres aléatoires … pas trop dur) et passez par la trappe vers la salle d'exécution B1.

Le Dr Kirk

Récupérez la carte IC COM et retournez à la salle de commande 1F puis prenez l'ascenseur grâce à la carte ID. Dans la salle de communication, récupérez les munitions et la clé de l'antenne à gauche de la porte. Sortez ensuite et allez au local de l'antenne pour placer la clé sur le panneau de contrôle. Ressortez et courrez vers la porte de la salle précédente (cardiaques, fermez les yeux) puis faites feu dans la gueule du T-Rex jusqu'à ce qu'on vous ouvre la porte (ouf !). Retournez à l'entrée principale, prenez la grande double porte et allez jusqu'au passage près du cadavre. Suivez le corridor, fuyez les reptiles trop agressifs et entrez par la petite porte grise. Montez ensuite à l'échelle et ramassez le pistolet lance-grenade et ses munitions. Quittez l'endroit (en déplaçant les caisses pour sortir) puis attendez l'appel de Rick après la scène cinématique. Tuez les lézards qui vous attaquent et prenez le couloir de droite vers le magasin. Lisez les notes et ramassez le carte d'accès exécution derrière l'étagère puis sortez vers l'ascenseur de liaison N-2. Prenez à gauche une fois dans la salle d'exécution B3 et récupérez la batterie blanche ainsi que la prolifériné derrière l'étagère du fond avant de sortir par la petite porte grise à gauche du rideau de fer à moitié défoncé. Prenez les cartes grue B-3 1 et 2, lisez les notes puis parlez à vos coéquipiers.

Passez dans la pièce suivante, tuez les trois dinosaures, récupérez le matériel (notamment la carte grue B-3 3 et la clé de la zone d'exécution derrière le rideau de fer). Montez ensuite à l'échelle dans la pièce précédente et utilisez la carte grue B-3 1. Les séquences sont : droite, attraper ; gauche, lâcher ; haut, attraper ; lâcher ; droite, haut, attraper ; haut, bas, lâcher ; droite, haut, bas, attraper. Allez près du cadavre récupérer le disque DDK-W input. Retournez dans la salle d'exécution B3 et allez ouvrir la porte métallique au fond (attention aux reptiles) puis mémorisez le plan dans la salle de repos et récupérez la cheville sur le cadavre de la scientifique. Prenez le passage de l'escalier central, tournez à droite et montez vers la zone de test puis entrez dans le bureau des badges. Prenez la porte après l'écran vert puis allez récupérer la clé DDK-S input sur un des tableau de commande (profitez-en pour éteindre l'alarme). Ramassez aussi la puce clé B2-1 et une cheville. Enfin lisez les notes puis sortez pour prendre la bouche d'aération. Descendez dans le passage vers la salle des tests et partez tout droit. Tuez un dinosaure, ramassez la puce clé niveau C et entrez dans le bureau d'étude du stabilisateur. Récupérez le disque DDK-W code et lisez les notes puis ressortez et tournez à gauche. Au fond, entrez dans la salle de repos des chercheurs et discutez avec Gail puis récupérez une cheville dans l'armoire et lisez les notes. Ressortez et passez par le conduit d'aération pour retourner au poste de repos. Déverrouillez la porte grâce aux disques DDK-W et au mot de passe WATERWAY. Récupérez une cheville sur le cadavre dans le bureau des arrivées. Avant de partir, ramassez la clé B2-2 avec le numéro 0392.

Repartez pour la salle d'exécution B3. Prenez la batterie blanche derrière la vitre après l'apparition du T-Rex puis allez à gauche vers la salle du générateur de secours B3. Insérez la batterie dans son emplacement et mettez-les dans l'ordre (toujours rouge, bleu, vert, blanc). Appuyez sur le bouton à droite puis partez pour le rideau de fer du grand ascenseur. Ouvrez-le et récupérez la carte clé du port et le deuxième disque DDK-D input sur les cadavres. Allez ensuite récupérer le DDK-S code au bureau des arrivées. Retournez à l'ordinateur sur le mur du bureau des badges et démarrez-le avec les clés B-2 1 et B-2 2 ainsi qu'avec le code 0392. Commencez par la gauche: placez le curseur sur la deuxième ligne en partant du bas et appuyez deux fois; puis troisième ligne en partant du bas, appuyez une fois; quatrième ligne en partant du bas, une fois; troisième ligne, deux fois; quatrième ligne, deux fois. Recommencez du coté droit avec les instructions suivantes: première ligne en partant du haut, deux fois; deuxième ligne en partant du haut, deux fois; troisième ligne en partant du bas, une fois; ligne du milieu, une fois; troisième ligne en partant du haut, deux fois; ligne du milieu, deux fois. Intervertissez les espaces vides de gauche avec ceux de droite et récupérez les puces clés. Sortez par la porte coulissante puis ouvrez la porte de gauche avec le DDK-S et le code STABILIZER.
Dans ma salle de stockage des pièces, avancez tout droit et prenez le passage vers la salle des tests. Allez dans la salle des tests stabilisateurs (après vous être débarrassés des reptiles) et récupérez une cheville le DDK-D code.

Retournez dans la salle de stockage des pièces, prenez à gauche, puis la porte à droite au fond (disques DDK-D, DOCTORKIRK). Insérez les clés B-2 2 puis 1 dans les boîtiers verts et passez dans la zone tri énergie B2. Appelez la passerelle grâce au bouton tout droit et allez jusqu'au poste de commande tri énergie. Récupérez la puce clé niveau B sur l'ordinateur en bas des marches et lisez les notes un peu plus loin puis retournez vers la chambre de routage tri énergie en haut. Inspectez le plan puis allez vers l'ordinateur bleu et blanc. Premier et deuxième schémas: faites tourner une fois vers la gauche. Ne touchez pas au dernier puis placez-les dans l'ordre B-C-A. Examinez les notes derrière vous et notez 31415. Retournez dans la salle précédente, lisez le dossier jaune puis utilisez l'ordinateur. Retournez dans la chambre de routage et lisez le mémo de la scientifique (notez le 1281) puis utilisez le releveur d'empreintes sur la tache de sang du petit caisson à coté du corps. Continuez tout droit et suivez le Dr Kirk. Après la discussion vous obtiendrez la clé puce niveau A.

Avec Gail

Cette fois, suivez Gail (ça vous changera). Sortez par la porte derrière vous et allez au poste de commande tri énergie. Allez au fond à gauche et montez dans l'ascenseur pour rejoindre le poste de repos. Prenez le passage vers la salle d'exécution et continuez jusqu'au poste de commande B3 (attention aux dinosaures). Prenez la salle du grand arsenal et passez le rideau métallique. Prenez la porte de sécurité avec un grand A et entrez dans l'armurerie spéciale. Partez par la porte du fond après avoir lu les notes sur l'ordinateur. Allez monter dans l'ascenseur au fond de la pièce puis récupérez le stabilisateur et l'inilializor (vers les grands tubes translucides). Repartez pour le bureau des badges et gravez une carte ID avec les empreintes du Dr Kirk et le code 31415. Allez ensuite utilisez l'ordinateur du poste de commande tri énergie, puis passez la zone tri énergie B2, la passerelle et appuyez sur le bouton vert au fond à droite avant de déposer le stabilisateur dans son emplacement. Repartez en arrière en tournant toujours à droite jusqu'à la plate-forme d'ascenseur. Avancez en bas et placez l'initializor dans son logement puis allumez l'ordinateur. Retournez en haut et allumez l'ordinateur près du stabilisateur. Allez ensuite au laboratoire privé du Dr Kirk puis allez retrouver Gail derrière la porte de gauche. Prenez le récepteur d'impulsion et continuez avec Gail. Sortez du poste de repos pour vous diriger vers l'escalier central (attention au dinosaures). Prenez à droite et montez vers le bureau des badges, passez la

salle de stockage et allez discuter avec Gail dans la salle des tests stabilisateurs. Récupérez le disque puis quittez la salle des arrivées par la gauche pour aller jusqu'au port. Récupérez tout le matériel que vous trouvez en entrant dans le port de l'hydroglisseur (comme d'habitude) et débarrassez-vous du T-Rex depuis le pont de l'engin (plus facile à dire ...). Sachez qu'il y a trois autres fins possibles suivant vos actions, alors n'hésitez pas à tout explorer. De plus, si vous finissez le jeu en moins de 5 heures et 10 sauvegardes, vous aurez accès aux 3 missions Wipeout.

NOUVEAUX COSTUMES

Terminez le jeu pour avoir accès à deux nouveaux costumes (terminez le jeu une seconde fois pour avoir un troisième costume).

OPERATION WIPEOUT

Pour accéder à ce mode de jeu, vous devez terminer le jeu dans une limite de 5 heures.

Dinosaur

© Ubisoft 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER LA MISSION

Ouvrez l'inventaire avec Flia. Selectionnez les power stones. Appuyez sur start puis sortez. Appuyez maintenant sur L, Y, X, Y, R.

PLUS D'OBJETS

Ouvrez l'inventaire lorsque Zini saute sur le dos d'Aladar. Mettez le curseur sur life crystals et appuyez très rapidement sur Y, Bas, X, Bas, Y, Bas, L, Bas, Y, Bas, X, Bas, Y, Bas, R, Bas.

Dragons Blood

© Virgin Interactive / Treyarch 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Faites ⊗ , Y (2), ⊗ (2), Y (2)et Start à l'écran titre pour activer les triches suivantes pendant le jeu.

Energie max

Mettez le jeu en pause, maintenez L + R et faites sur Droite.

Mode Dieu

Mettez le jeu en pause, maintenez L + R et faites sur Gauche. Vous serez invincible et aurez 50000 points d'attaque.

Passer les niveaux

Mettez le jeu en pause, maintenez L + R et faites sur Bas.

Plus de force

Mettez le jeu en pause, maintenez L + R et faites ⊗ , Y (2), ⊗ (2) et Y (2).

PAUSE EN PLEIN ÉCRAN

Mettez le jeu en pause normale avec Sart, puis maintenez ⊗ + Y.

Ducati World

© Acclaim / ATD 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom de joueur :

BADDRIVER	Mode Dunny
GREEDYGIT	Equipe de développement
ITSALLOVER	Tout avoir en mode Quick Race
TEAM	Voir l'équipe de développement
THEDOGSNADS	Fogarty en mode Quick Race
TODDMCARTOR	Todd 900 Superlite en mode Quick Race

Dynamite Cop

© Sega 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MUNITIONS ILLIMITÉES

Faites pause pendant le jeu puis appuyez sur L + A + B + Y. Les munitions seront illimitées pour toutes les armes quand vous enlèverez la pause.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Bruno (version Die Hard Arcade)

Trouver toutes les illustrations cachées dans le jeu.

Cindy Holiday

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Jean et maintenez Start après avoir intégré le pack détonateur.

The Monkey

Terminer les missions 4, 5 et 6.

MINI-JEU : PISTOLET TRANQUILISANT

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce mini-jeu.

CRÉDITS INFINIS

Terminez les trois premières missions sans vous trouver à court de crédits.

MODE SHOWDOWN

Terminer les trois missions principales du jeu pour débloquer ce mode.

Ecco the Dolphin : Defender of the Future

© Sega / Appaloosa 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PAUSE COMPLÈTE

Appuyez sur Start au cours du jeu pour faire une pause, puis simultanément sur X + Y.

CARTE ACTIVE

Au cours du jeu, maintenez la touche X (sonar) enfoncée pendant un long moment. Appuyez à nouveau sur X pour revenir à la normale.

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : Aquamarine Bay

En fait, ce premier niveau est plutôt un entraînement afin de vous familiariser avec Ecco, et de maîtriser ses mouvements. Fouillez donc le niveau, en parlant aux autres dauphins et aux baleines, et en effectuant diverses acrobaties, jusqu'à la scène cinématique. Après cette scène, allez parler à la baleine : cette dernière vous dit avoir perdu son bébé. Allez le long de la paroi rocheuse, et vous apercevrez le bébé baleine, coincé dans une petite grotte, suite à un éboulement de rochers. Parlez alors aux deux dauphins afin qu'ils vous aident à déplacer le rocher, et à libérer le bébé baleine. La petite baleine étant libre, retournez voir sa mère. Pour vous remercier, elle se propose de vous aider à passer là où se situe la cascade.
Allez-y et vous arriverez ensuite au niveau suivant.
>> Emplacements des Vitalités :
- A côté d'une colonne de rochers, au dessus de l'eau, entre deux palmiers
- Sous une voûte au milieu de l'eau
- A la cime d'une colonne de rochers
- Près de la cascade, au niveau de la surface.
- Parlez au chef requin pour jouer à trouve-poisson. Ramenez le poisson demandé avant les autres dauphins

Niveau 2 : Perils of the Coral Reef

A partir de maintenant, le jeu commence vraiment et va se corser progressivement. Dirigez-vous à l'endroit où les deux dauphins font une course de rapidité. Allez à gauche, suivez le chemin, et parlez avec le dauphin. Il vous dit avoir perdu son frère. Montez alors au niveau de la surface puis passez dans le bassin à côté grâce à une brèche. Là, vous voyez une tortue attaquée par trois requins. Tuez les requins et un autre dauphin, le frère du premier, vous apprendra le Chant de la tortue. Faites alors, demi-tour (en sautant par dessus les rochers) et retournez parler au premier dauphin. Ce dernier vous demande de l'emmener vers son frère. Retournez alors de l'autre côté des rochers, là où vous avez tué les requins, et il vous
enseignera le Chant des requins pour vous remercier. Continuez ensuite à avancer jusqu'à ce que vous aperceviez un dauphin, poursuivant un poisson rouge. Attrapez le poisson rouge pour lui et il vous apprendra le Chant du poisson, en guise de remerciements. Fouillez un peu pour remarquez la présence de 2 tunnels. Ces tunnels conduisent tout deux à

la Grande Blanche. Pour y accèder par le tunnel noir, attirez simplement un poisson lumière qui se trouve à l'opposé de l'entrée et avancez sans le distancer. Pour y accéder par l'autre tunnel, attirez des poissons empoisonnés (poissons rouges et jaunes) qui se trouvent près de l'entrée et rentrez dans le tunnel. Avancez (mais pas trop vite pour que les poissons arrivent à vous suivre) sans vous occuper des méduses et arrivé à des piranhas, foncez pour que les piranhas attaquent les poissons empoisonnés qui ne peuvent se déplacer à votre vitesse. Une fois dans la Grande Blanche, attirez le requin grâce au Sonar, et faites en sorte qu'il vous suive lorsque vous passez dans une brèche du rocher au milieu. Lui restera coincé. Allez alors face à lui et, grâce au Sonar, maîtrisez le Pouvoir de Vigueur. Passez ensuite contre le joyau au centre et vous activerez ce pouvoir. Puis attaquez le requin jusqu'à sa mort (le pouvoir n'a qu'une durée limitée, donc vous devrez repasser sur le cristal au centre pour le réactiver régulièrement). Ensuite, retournez là où un dauphin essayait d'attraper un poisson. Passez par l'ouverture dans la roche à droite et fouillez le long de la paroi. Vous trouverez une puissance de force. Prenez-la et allez dans le tunnel à gauche, pour le traverser à contre-courant et gagnez la sortie du niveau (la lumière blanche).
>> Emplacements des Vitalités :
- Dans le tunnel noir
- En gagnant la course contre les deux dauphins
- Près du dauphin qui a perdu son frère
- Dans la Grande Blanche, sous la cascade (utilisez le pouvoir de vigueur pour l'atteindre)
- Dans la Grande Blanche, camouflée derrière des rochers

Niveau 3 : Trial without error

Avancez jusqu'à ce que vous trouviez un dauphin et discutez avec. Il s'agit d'une mère qui vous dit avoir perdu ses 3 enfants. Votre but est de les retrouver. Le premier de ses enfants se trouve sous un gros rocher près d'une paroi. Parlez-lui puis attrapez-le. Le second se trouve dans une zone protégée par des requins marteaux. Tuez-les et récupérez-le. Le troisième se trouve dans un tunnel avec des algues vers l'entrée. Une fois le dernier bébé trouvé, sortez du tunnel par l'autre sortie, et tuez les requins qui piègent un dauphin. Ce dauphin libre, vous dira de le retrouver dans la grande baie. Retournez alors là où se trouve la maman dauphin. Observez ensuite un tas de rochers avec le dauphin que vous avez libéré rôdant dans les parages. Parlez-lui à nouveau et il vous apprend qu'il s'agit d'un passage secret. Utilisez le pouvoir de force qui se trouve non loin de là pour pousser l'un des rochers et ainsi dégager l'entrée du passage. Reparlez alors au dauphin et entrez ensemble dans le passage secret. Là, reparlez-lui et il vous annonce son plan. Dirigez-vous alors vers la sortie du niveau, pendant que lui fait diversion en occupant la pieuvre.
>> Emplacements des Vitalités :
- Là où se trouvent les requins marteaux, derrière des rochers
- En attrapant les 3 bébés dauphins
- Dans des rochers, près de la pieuvre
- Près du pouvoir de force
- Dans la zone où se trouve le dauphin qui vous aidera, près de l'entrée

Niveau 4 : Four ways of mystery

Récupérez tout d'abord le pouvoir d'air au centre du niveau. Empruntez ensuite le tunnel avec un cristal violet. Traversez-le en évitant les nombreux obstacles et en prenant le pouvoir vous donnant une réserve d'oxygène illimitée. Au bout, vous allez rencontrer une manta avec un dauphin qui cherche un poisson bleu comme le ciel et doré comme le soleil. Faites demi-tour pour retourner au début du niveau et vous apercevrez ce poisson. Bien qu'il se déplace très vite, persévérez pour l'attraper. Apportez-le alors au dauphin qui, pour vous remercier, vous enseignera le chant de la Raie. Retournez alors au début du niveau et prenez le tunnel avec le cristal rouge. Vous allez alors faire face à une manta, utilisez sur elle le chant que vous venez d'apprendre pour la guider au début du niveau, vers l'anguille. Lorsque la manta se trouve devant la sortie, restez sous elle, et dès qu'elle bouge, prenez la sortie pour ne pas vous faire attraper par l'anguille. Puis avancez en franchissant un mini-labyrinthe de tunnels pour sortir du niveau.
Vous vous retrouvez alors au niveau 2. Apprenez alors le pouvoir du Sonar. Une fois ce pouvoir appris, utilisez-le sur des roches à gauche d'un mur de plantes sous-marines pour libérer une sortie. Vous arrivez alors à l'entrée du niveau 2. Finissez-le comme précédemment. De retour dans le niveau 3, allez là où vous avez libéré le dauphin qui vous a montré un passage secret, et utilisez de nouveau le pouvoir du Sonar sur le mur qui ressemble à la gueule d'un crocodile. Rentrez ensuite dans sa gueule pour atteindre la sortie.
>> Emplacements des Vitalités :
- Là où se trouve la manta, au niveau de la surface
- Dans un tunnel à droite du cristal violet

- Dans le tunnel avec le cristal rouge (il faut revenir dans ce niveau le pouvoir du Sonar maîtrisé), il faut détruire des rochers
- Dans le tunnel avec le cristal jaune
- Là où se trouve le dauphin qui cherche le poisson, au dessus de l'eau

Niveau 5 : Passage from genesis (Niveau Bonus)

Il s'agit là d'un niveau bonus accessible depuis le niveau 7. C'est un niveau en 2D sans fin dans lequel vous pourrez récupérer des Vitalits. La plupart sont dans des trous et certains sont protégés par des roches (utilisez le pouvoir du Sonar).

Niveau 6 : Pathways from nowhere (Niveau Bonus)

Second niveau bonus accessible lui aussi depuis le niveau 7. Lui aussi est en 2D et permet de récupérer d'autres Vitalits éparpillés un peu partout dans le niveau, mais faciles à trouver.

Niveau 7 : Up and Down

Au début de ce niveau, récupérez le pouvoir d'endurance puis poussez le rocher qui se trouve près de l'énorme rocher rouge dans le trou sur le côté, suivez-le et récupérez le pouvoir du Sonar. Si vous désirez accéder au premier niveau bonus, utilisez le Sonar sur les 4 colonnes qui se trouvent en bas pour en libérer l'entrée. Sinon, remontez et utilisez le pouvoir sur la roche rouge. Cette dernière alors se brisera laissant échapper un puissant jet d'eau. Montez donc dans le tunnel en haut et vous serez propulsé par le jet. Évitez les divers obstacles durant votre progression pour atteindre la surface de Up and Down. Là, si vous désirez accéder au deuxième niveau bonus, récupérez les 5 joyaux (2 sont au dessus de l'eau, 2 autres sont vers les parois et le dernier est caché au fond derrière des rochers) puis activez le cercle avec. Ensuite, sautez vers le petit bassin dont le chemin est montré par le rayon de lumière. Sinon, plongez dans le bassin en dessous de la cascade et allez vers la tortue, attaquez la manta pour qu'elle bouge et prenez le pouvoir de dissimulation qui était caché sous elle. Activez ce pouvoir et sortez du niveau en traversant le miroir situé non loin de là.
>> Emplacements des Vitalités :
- 3 Vitalités sont dans le tunnel menant à la surface de Up and Down
- Dans une caverne au début du niveau
- Après la chute d'eau, servez-vous du pouvoir de vigueur

Niveau 8 : Roaring forces

Progressez tout en évitant les requins, prenez le pouvoir de dissimulation et d'oxygène illimité puis rentrez dans le tunnel. Avancez alors en évitant les décharges de l'anguille qui vous poursuit jusqu'à atteindre un tableau comportant 6 interrupteurs. Actionnez les 2 sur lesquels les dauphins pointent leur museau afin d'ouvrir un passage. Dans la nouvelle zone, activez le pouvoir de transformation puis touchez le poisson qui se ballade et vous vous transformerez en poisson. Passez alors dans les petites ouvertures du grillage sur le côté pour sortir du niveau et atteindre l'Atlantis.
>> Emplacements des Vitalités :
- Près de la sortie du niveau, au dessus
- Après avoir actionné les interrupteurs et ouvert le passage, dans un petit tunnel

Niveau 9 : Atlantis lost

Vous devez tout d'abord récupérer 4 bijoux et les apporter un par un au gardien. Le premier bijou se trouve près de la plage, le second tout au bout du niveau dans une maison dont l'entrée est bloquée (utilisez le sonar disponible non loin de là), le troisième est dans un couloir avec des méduses et le quatrième se trouve en profondeur, là où sont les 4 cercles : il faut prendre le pouvoir de vigueur et pousser le rocher dans le trou, puis le suivre pour récupérer le bijou. Le gardien fait alors apparaître 4 cercles au dessus de l'eau, sautez au travers de chacun, cela vous permettra d'entrer dans les 4 bâtiments répartis autour de la cathédrale. Rentrez dans chacun et utilisez votre Sonar à l'intérieur. Puis allez dans la cathédrale et observez les 4 boules d'énergie apparues. Cela aura pour effet d'activer les 4 cercles sous-marins. Descendez vers le plus bas de ces cercles : vous devrez alors les traverser en remontant vers la surface pour prendre de la vitesse, et sauter à la cime de la cathédrale pour prendre le dernier bijou (le saut est assez difficile et il vous faudra plusieurs essais). Apportez le dernier bijou au gardien pour terminer le niveau.
>> Emplacements des Vitalités :

- Dans des herbes près de la cathédrale
- Près du pouvoir du Sonar
- Au dessus de l'entrée du niveau

Niveau 10 : Shrine of controversy

Dans ce niveau, vous allez devoir vous allier aux dauphins pour pouvoir rentrer dans le temple. Commencez par descendre vers le fond afin de voir trois entrées de tunnels. Prenez celle où vous voyez des poissons, et arrivé au bout, nagez dans le bassin rouge afin de colorer vos ailerons. Vous appartenez désormais au clan des Vermillons. Ressortez, et parlez à votre semblable, qui décidera de vous aider. Puis allez parler au dauphin qui rôde devant l'un des autres tunnels. Il vous lance un défi. Suivez-le à contre-courant dans le tunnel et vous arriverez dans une zone où vous allez affronter le chef de son clan. Le chef battu décide lui aussi de s'allier avec vous ; ressortez, remontez pour parler à deux autres dauphins. L'un vous provoque et un deuxième est plutôt sceptique. Puis redescendez pour trouver un tuyau en ferraille dont un gaz jaune qui s'échappe et qui présente une manivelle au dessus. Faites la tourner avec votre nez pour bloquer ce dégagement puis retournez parler au dauphin situé plus haut. Ce dauphin se joint désormais à vous. Remontez alors à l'entrée du temple et les dauphins l'ouvriront. A l'intérieur, récupérez le harnais de sécurité puis ressortez, descendez tout en bas et cherchez le long de la paroi rocheuse une porte métallique en forme de cercle. Utilisez votre Sonar pour l'ouvrir et rentrez pour finir le niveau.
>> Emplacements des Vitalités :
- 2 sous des gros tuyaux en profondeur au début du niveau
- Près de la réserve d'air
- Près de la boule rouge

Niveau 11 : Master of forgotten skills

Montez au niveau de la surface et vous apercevrez un ventilateur avec au-dessus 3 boutons. Actionnez-les avec votre Sonar pour activer la grue. Cette dernière déplacera un tracteur vers les wagons. Descendez alors vers ce tracteur : il y a des wagons à moitié vides, 1 wagon plein et 1 porte fermée. Le but est d'utiliser le tracteur pour déplacer les wagons à moitié vides du chemin et utiliser le wagon plein pour ouvrir la porte fermée. Il n'y a pas de méthode spécifique pour y arriver, cela demande un peu de patience mais ne présente aucune difficulté. Pensez toutefois à reprendre régulièrement de l'oxygène dans un point situé non loin des wagons.
>> Emplacements des Vitalités :
- Derrière les 3 interrupteurs
- Sur la grue

Niveau 12 : Process that never ends

Avancez dans le tunnel jusqu'à arriver dans une zone où se trouve deux issues. Prenez le tunnel de droite, et allez au bout (vous rencontrerez un dauphin sur le chemin). Au bout, regardez par la vitre en hauteur et parlez au dauphin. Puis faites demi-tour, le système se mettra en route, parlez au nouveau dauphin et retournez au début du niveau pour poussez le wagon avec leur aide. Arrivé à l'espèce de grue, le wagon sera vidé de son contenu et les rochers emmenés par le
tapis-roulant. Suivez le tapis roulant en devançant les rochers pour activer les interrupteurs situés sur les côtés du tunnel afin que les rochers ne se bloquent pas. Suivez-les de près et arrivé à l'endroit où ils sont taillés en diamants, évitez les deux lasers, puis poussez les diamants dans le bassin du broyeur. Vous devez faire broyer les diamants et si tout se passe bien le sol s'ouvrira, vous permettant d'accèder au niveau suivant.
>> Emplacements des Vitalités :
- Un peu après la grue qui renverse les wagons, au dessus de l'eau

Niveau 13 : Blades in motion

Avancez en activant vos pouvoirs et le Sonar, puis dans la salle ronde, cassez la vitre fendue avec le Sonar, descendez, passez par les trous en évitant les hélices, puis arrivé en bas prenez un petit tunnel avant. Continuez à avancer et vous vous retrouverez dans une zone avec une boule blanche au milieu. Approchez-vous en et utilisez le Sonar. Vous réveillerez alors le Boss qui est une écrevisse. Pour le battre, attendez qu'il sorte de ses cachettes et attaquez-le en dessous, par le côté pour éviter qu'il vous attrape avec sa mâchoire. Touchez-le trois fois pour en venir à bout, puis empruntez le tunnel dégagé. Avancez en activant les boules de lumière avec Sonar afin de gagner la sortie

du niveau.
>> Emplacements des Vitalités :
- A l'extérieur du tunnel menant au boss, cassez une vitre pour en sortir

Niveau 14 : Perpetual fluidity

Avancez dans le tunnel, prenez le pouvoir du Sonar et utilisez-le pour détruire les obstacles rouges. Continuez à progresser en évitant les ventilateurs, traversez la zone couverte de mines puis prenez le nouveau tunnel pour atteindre un bassin avec un énorme requin invulnérable. Actionnez l'interrupteur avec le Sonar tout en évitant le requin pour ouvrir une porte. Empruntez le nouveau tunnel et vous arriverez dans un autre bassin avec un énorme requin. Prenez le tunnel à gauche, évitez les mines et vous vous retrouverez dans un bassin dans lequel vous devrez résoudre un puzzle. Ouvrez d'abord la porte rouge, puis la verte, la rouge et verte, la bleue et jaune, l'incolore et enfin la bleue et jaune. Dans la nouvelle, il va falloir rétablir le niveau de l'eau. Commencez par ouvrir la porte bleue avec l'interrupteur, puis actionnez l'interrupteur. Ressortez et ouvrez la porte jaune. Avancez et prenez la porte blanche.
>> Emplacements des Vitalités :
- Dans les pièces où il faut actionner les interrupteurs. Regardez près du sol et au dessus du niveau de l'eau dans chacune d'entre elles.

Niveau 15 : Obscure ways to terminus

Petit niveau, paisible mais qui peut vite devenir énervant. Il y a 5 courants : l'un d'entre eux amène à la sortie du niveau, les autres vous font reculer. A vous de prendre le bon...

Niveau 16 : Sleeping forces of doom

Dans ce niveau, touchez simplement le cristal proche du serpent avec votre Sonar.
>> Emplacements des Vitalités :
- Le long de la paroi rocheuse

Niveau 17 : Anguish of dearth

Avancez jusqu'à un passage bloqué par de nombreux rochers. Attirez les poissons qui se situent à côté et ramenez-les vers le dauphin âgé puis dialoguez avec lui. Ensuite, retournez là où le passage est bloqué, puis passez par la petite brèche. Avancez et dans le bassin où se trouve un gros poisson, prenez le pouvoir de dissimulation caché près du mur à sa gauche et utilisez-le sur le gros poisson afin de rentrer dans sa bouche et par la suite dans le niveau suivant.

Niveau 18 : Entrapment

Avancez, et une fois dans la ville, prenez le pouvoir de dissimulation situé près de l'entrée de la grande bâtisse. Utilisez ensuite la trompette et attendez que la porte d'entrée s'ouvre. Avancez, actionnez l'interrupteur à droite et passez par la fenêtre désormais ouverte. Rentrez alors dans le bâtiment principal et actionnez tous les interrupteurs jusqu'à ouvrir une nouvelle salle. Vous arrivez alors dans la salle de torture, détruisez toutes les attaches métalliques situées le long du mur et échappez-vous avez votre congénère. Escortez-le hors de la ville afin qu'il puisse se sauver. Pour cela, passez par le passage contenant les fils barbelés en utilisant votre Sonar et évitez les tentacules. Pour vous remercier, il vous apprendra alors le Chant des plantes. Faites ensuite demi-tour, et cherchez un passage bloqué. Prenez le pouvoir du Sonar pour casser les rochers et passer. Avancez encore et récupérez des poissons pour les apporter au vieux dauphin. Son fils va alors vous montrer un chemin menant à la Résistance. Puis prenez la sortie.

Niveau 19 : Caverns of hope

Dans ce niveau, discutez avec le chef du clan. Les membres se sépareront alors. Profitez-en pour emprunter le tunnel en face de vous. Avancez jusqu'à arriver à un croisement de nombreux tunnels. Continuez à avancer tout droit et évitez les rochers que vous lance la Résistance. Avancez toujours et vous arriverez dans un petit bassin. Sautez par dessus et poursuivez votre avancement. Vous allez ensuite rencontrer un Glyphe qui va vous prier d'aider le dauphin terrifié. Pour cela, utilisez votre Sonar et protégez-le des ennemis. Il vous ouvrira alors un nouveau tunnel menant au Boss. Il s'agit cette fois-ci d'un effrayant alligator. Toutefois, aucune difficulté pour en venir à bout : évitez ses petites attaques et frappez lui la tête. Une fois qu'il est mort, sortez.

Niveau 20 : Lair of evil

Dès le début de ce niveau, dirigez-vous vers la droite. Descendez plusieurs couloirs, et vous trouverez un dauphin. Ce dernier dit qu'il était parti à votre recherche. Désormais, la porte centrale est ouverte. Allez-y et traversez le couloir pour arriver dans une nouvelle salle, actionnez le bouton à gauche afin d'ouvrir la coquille. Puis actionnez le bouton à droite pour faire tomber une balle à l'intérieur de la coquille. Rentrez ensuite dedans et actionnez l'interrupteur. Vous passerez alors au Rang 2. Vous pouvez ainsi accèder à de nouveaux lieux. Dans une nouvelle salle, vous trouverez un dauphin et des tuyaux. Ce dernier vous annonce que la machine à imprimer est cassée. Puis suivez-le jusqu'à ce que vous aperceviez une étoile de mer. Descendez afin d'actionner un interrupteur et d'obtenir le pouvoir du Sonar. Détruisez la vigne puis allez dans la salle avec l'huître. Utilisez l'interrupteur pour faire une impression de vous-même à trois caractères. Ressortez puis allez dans la pièce avec le dauphin qui désirait que vous répariez le générateur. Approchez-vous du tube qui se déforme pour sortir du niveau.

Niveau 21 : Powers of levitation

Commencez par allumer chacun des trois ventilateurs. Ensuite dirigez-vous dans la pièce où il y a un ordinateur et prenez le tunnel au fond. Avancez jusqu'à une salle circulaire, continuez toujours tout droit et vous rencontrerez un dauphin. Dans cette même pièce, il y a un passage secret renfermant un pouvoir de dissimulation. Utilisez-le pour suivre le dauphin en restant à distance afin de ne pas vous faire repérer. Vous allez alors trouver un nouveau dauphin qui décidera de vous aider. Faites demi-tour et revenez à la salle circulaire. Actionnez les interrupteurs à côté des générateurs, et dialoguez avec les baleines. Revenez ensuite dans la salle de l'ordinateur et dauphins et autres vous aideront à débloquer la sortie du niveau.
>> Emplacements des Vitalités :
- Près des générateurs
- Dans un ventilateur
- Dans le passage secret

Niveau 22 : Hanging waters

Ce niveau est l'un des plus longs mais aussi des plus difficiles de ce jeu. Vous allez devoir y affronter 3 Boss. Avancez donc en sautant au dessus des portes jusqu'à arriver dans un bassin avec des grosses balles flottantes. Sautez dans les balles et vous arriverez dans un couloir. Au bout se situe une zone avec 1 tube qui se sépare en 3. Passez entre ces tubes et continuez à avancer. Vous parviendrez alors à un autre bassin avec de nouvelles balles flottantes. Avancez encore en rebondissant de balle en balle et vous tomberez dans un nouveau bassin. Empruntez le tube qui est en son milieu et vous arriverez face au premier Boss. Toutefois, aucune difficulté à le vaincre. Il suffit d'utiliser votre Sonar afin de conduire le
dauphin de feu dans la glace. Ce dernier sera alors abasourdi, profitez-en pour l'attaquer. Faites le contraire, c'est à dire guidez-le dans le feu quand il devient de glace. Effectuez cela jusqu'à sa mort. Mais le chemin de la sortie est bloqué par un calamar. Déplacez-vous sur les côtés en utilisant les plates-formes pour faire tomber avec votre Sonar des blocs contenant des pics de glace. Le calamar tombera alors, laissant la voie libre. Vous allez ensuite apercevoir un rocher avec de la glace. Percutez-le afin d'inverser le niveau de l'eau dans le tube. Puis continuez votre chemin et vous déboucherez dans un autre bassin avec un tube, menant au second Boss. Ce Boss est le plus facile des trois. Crevez les gros ballons et percutez les petits afin de les renvoyer sur lui. Répétez cette opération jusqu'à sa mort. Puis, continuez votre chemin jusqu'à arriver dans une zone avec des fenêtres et un oiseau rôdant dans les parages à l'extérieur. Utilisez votre Sonar pour l'appeler. Faites alors demi-tour pour revenir près de l'endroit où vous avez battu le dernier Boss. Vous y reverrez l'oiseau. Utilisez de nouveau votre Sonar et l'oiseau vous transportera dans le dernier bassin. Dedans, faites vous aspirer par le tuyau et vous accèderez au dernier Boss. Pour battre ce Boss, commencez par plonger et détruire absolument tous les oeufs. Approchez-vous ensuite des dauphins afin d'en tuer deux des trois. Le dernier se lancera alors à votre poursuite. Activez le pas et franchissez l'énorme oeuf toxique, le Boss attaquera et touchera l'oeuf au lieu de vous. C'est à ce moment que vous devez l'attaquer. Faites cela jusqu'à sa mort.
>> Emplacements des Vitalités :
- Dans l'énorme oeuf toxique

Niveau 23 : Chance of reckoning

Vous allez dans ce niveau vous trouver face aux Reines ! Vous devez tout d'abord faire monter le niveau de l'eau en

poussant les rochers dans les tourbillons. Puis avancez, et utilisez votre Sonar sur les yeux des Reines afin de les toucher (attention : elles ont un autre oeil derrière la tête). Ceci étant fait, une sortie se débloque, passez au niveau suivant.

Niveau 24 : Hatchery

Vous vous retrouvez dans l'incubateur. Vous devez désactiver le bouclier qui protège la grosse machine au centre de la pièce en actionnant les interrupteurs sur les côtés de la salle quand ces derniers s'allument. Le bouclier désactivé, attaquez la machine jusqu'à la détruire et ainsi passer au niveau suivant.

Niveau 25 : Seeds of poison

Activez votre pouvoir du Sonar puis empruntez un tube, détruisez l'oeuf, redescendez... Faites cela jusqu'à détruire tous les oeufs et libérer le poisson. Il y a une réserve d'oxygène en bas de la salle principale. Puis sortez du niveau.

Niveau 26 : Transfiguration

Traversez le tunnel sans tenir compte des chauves-souris. Puis activez votre Sonar et faites demi-tour pour aller les tuer. Avancez ensuite et détruisez les rochers possibles avec votre Sonar. Vous trouverez alors un pouvoir de transformation. Prenez-le et allez toucher le poisson pour vous transformer. Puis avancez en direction de la Reine avec une marque rouge puis frappez-la afin d'entrer dans son corps.
>> Emplacements des Vitalités :
- Près du pouvoir de transformation, cassez d'autres rochers

Niveau 27 : Heart of foe

Vous êtes désormais dans le corps de la Reine. Rien cependant de bien difficile : utilisez votre Sonar afin d'envoyer les calamars dans son coeur, puis frappez-le jusqu'à sa mort.
>> Emplacements des Vitalités :
- En hauteur, dans de petites cavernes.

ECW Anarchy Rulz

© Acclaim 2001

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Vous devez terminer le tournoi en mode très difficile avec les catcheurs indiqués pour débloquer les bonus suivants :
Gros pieds Terminez le tournoi avec "Little" Spike Dudley
Grosses mains Terminez le tournoi avec Super Crazy
Grosses têtes Terminez le tournoi avec Simon Diamond
Pas de têtes Terminez le tournoi avec New Jack
Petites têtes Terminez le tournoi avec Amish Roadkill
Tête aléatoire Terminez le tournoi avec Nova
Ego Mode Terminez le tournoi avec Jerry Lynn
Fat Man Mode Terminez le tournoi avec "Big" Sal E. Graziano
Big Damage Mode Terminez le tournoi avec l'option "no blocking" activée
Hangman mode Terminez le tournoi avec Kid Kash
Custom stuff Terminez le mode Carrière en mode Très Difficile avec un joueur créé
Stable stuff Terminez le mode Carrière
Renversements faciles Obtenez les ceintures avec tous les catcheurs
Super Tie-Up Terminez le tournoi Toughman Belt
Bill Alfonso Terminez le tournoi avec Tony Devito
Booger Terminez le tournoi avec The Prodigy
Candy Girl Terminez le tournoi avec C.W. Anderson
Cyrus The Virus Terminez le tournoi avec Rhino
Doug Gentry Terminez le tournoi avec Masato Tanaka
Esophicus Terminez le tournoi avec Yoshiro Tajiri
Helia Monster Terminez le tournoi avec Jason
Jan E. Regan Terminez le tournoi avec Little Guido
Jester Terminez le tournoi avec Francine
Jim Molineax Terminez le tournoi avec Rhino
Joel Gertner Terminez le tournoi avec Mikey Whipwreck
Joey Styles Terminez le tournoi avec The Sandman
John Finegan Terminez le tournoi avec Angel
Judge Jeff Jones Terminez le tournoi avec Jack Victory
Gabe S Terminez le tournoi avec Lance Storm
Kid Terminez le tournoi avec Steve Corino
Lance Storm Terminez le tournoi avec Trainer
Lou E. Dangerously Terminez le tournoi avec "Beautiful" Billy Wiles
Mad Goat Terminez le tournoi avec Electra
Martian Boy Terminez le tournoi avec Tommy Dreamer
Paul Heyman Terminez le tournoi avec Dusty Rhodes
Rob Feinstein Terminez le tournoi avec Danny Doring
Sally M Terminez le tournoi avec Dawn Marie
Shaman Terminez le tournoi avec Chris Chetti
The D I Terminez le tournoi avec Justin Credible
Valkyrie Terminez le tournoi avec Jazz
William F Terminez le tournoi avec Balls Mahoney

ECW Hardcore Revolution

© Acclaim 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Pour avoir de nouveaux catcheurs, faites l'exploit correspondant :

Beulah McGillicutty

Remportez la ceinture ECW Tag Team en mode carrière.

Bill Alfonzo

Remportez le mode tournoi 1 joueur avec R.V.D.

Cyrus The Virus

Remportez la ceinture ECW World TV en mode carrière.

Joel Gertner:

Gagnez la ceinture Acclaim en mode carrière.

Joey Styles

Gagnez la ceinture Acclaim en mode carrière.

Judge Jeff Jones

Remportez le mode tournoi 1 joueur avec Mike Awesome.

Louie Spicolli

Gagnez la ceinture mondiale des poids lourds ECW en mode carrière.

Taz

Gagnez la ceinture mondiale des poids lourds ECW en mode carrière.

The Sheik

Remportez la ceinture ECW Tag Team en mode carrière.

Tommy Rich

Remportez la ceinture ECW World TV en mode carrière.

MODES SPÉCIAUX

Réalisez l'une des actions correspondantes pour rentrer en mode spécial

Tête aléatoire

Remportez le mode tournoi 1 joueur avec Louie Spicolli.

Items supplémentaires pour les catcheurs

Remportez le mode tournoi 1 joueur avec Tommy Dreamer. Autre méthode : remportez le tournoi Living Dangerously.

Pas de tête

Remportez le mode tournoi 1 joueur avec Taz.

Petite tête

Remportez le mode tournoi 1 joueur avec Roadkill.

Grosse tête

Remportez le mode tournoi 1 joueur avec Rhino.

Mode Ego

Remportez le mode tournoi 1 joueur avec Chris Chetti.

Grandes mains

Remportez le mode tournoi 1 joueur avec Jason.

Grands pieds

Remportez le mode tournoi 1 joueur avec Balls Mahoney.

Mode gros

Remportez le mode tournoi 1 joueur avec Spike Dudley.

Mode pendu

Remportez le mode tournoi 1 joueur avec Big Sal Graziano.

Elemental Gimmick Gear

© Hudson Soft

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES ENNEMIS

Trouvez les deux ordinateurs près de la première sauvegarde au début du jeu. Utilisez la commande "Talk" pour voir alors la liste des ennemis ainsi que des graphismes supplémentaires.

DESSINS CACHÉS

Prenez le GD-ROM du jeu et placez-le dans le lecteur CD d'un PC. Vous pourrez voir de nouvelles images du jeu.

ESPN International Track & Field

© Konami 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des noms suivants en mode Trial en respectant les majuscules et minuscules. Un son confirmera la bonne entrée du code :

`Athens`	Joueur métallique gris
`Atlanta`	Joueur métallique jaune/orange
`Helsinki`	Mode Gold
`L.a.`	Joueur métallique chromé
`Mexico`	Joueur métallique vert
`Moscow`	Joueur métallique orange
`Munich`	Joueur métallique argenté
`Roma`	Joueur métallique en bronze
`Seoul`	Joueur métallique argenté, rouge et bleu
`Sydney`	Joueur métallique argenté
`Tokyo`	Joueur métallique rouge

BALL-TRAP

Obtenez une médaille d'or dans toutes les épruves (y compris les trois épreuves bonus) pour avoir accès à l'épreuve du ball-trap.

EPREUVES SUPPLÉMENTAIRES

En mode championnat, utilisez le nom Montreal pour débloquer les épreuves bonus.

Evil Dead : Hail to the King

© THQ / Heavy Iron Studios 2001

PLUS DE CHAMPIGNONS

Lorsque vous trouvez des champignons, ramassez-les. Sortez de l'écran puis revenez les ramasser à nouveau. Vous pouvez seulement répéter l'opération une fois, après ils n'apparaissent plus.

COMMENTAIRES DE ASH

Chargez le jeu et laissez se terminer l'introduction. Laissez le jeu à l'écran "Push Start" sans rien toucher et Ash fera parfois quelques commentaires.

TROUVER DES CHAMPIGNONS

Quand vous mélangerez des champignons dans votre inventaire, vous entendrez un son. Quand vous marcherez et que vous entendrez ce son, c'est que des champignos ne sont pas loin.

Evil Twin : Cyprien's Chronicles

© Bigben Interactive / In Utero 2002

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES

Faites Saut, Action, Vue à la première personne, Saut et Tir.

VISEUR

Faites Tir, Tir, Saut, Vue à la première personne et Tir.

SNIPER

Faites Action, Tir, Saut, Vue à la première personne et Tir.

SUPER TIR

Faites Tir, Vue à la première personne, Vue à la première personne, Action et Saut.

TIR RAPIDE

Faites Action, Vue à la première personne, Saut, Vue à la première personne et Tir.

Evolution

© Ubisoft / Sting 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS D'ATTAQUE

Payez votre dette avec Nina et vous obtiendrez un plus 72 en attaque.

PASSER LES DIALOGUES

Vous pouvez passer les dialogues en appuyant sur B avant les mouvements dans une bataille.

DOUBLE ATTAQUE

Attaquez un monstre de derrière pour pouvoir effectuer deux attaques d'affilée.

PLUS D'ARGENT

Terminez le jeu une fois et sauvegardez. Vous gagnerez de l'argent à chaque fois en reprenant cette sauvegarde.

Evolution 2 : Distant Promise

© Ubisoft / Sting 2001

+ D'INFOS FORUM

CHANGER DE COSTUMES

A l'écran de sélection des personnages, appuyez sur X.

PASSER LES DIALOGUES

Appuyez sur B avant les mouvements dans une bataille.

F355 Challenge

© Acclaim / Sega 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES COURSES

Appuyez sur X + Y dans les options, puis choisissez la sélection "Passwords". Entrez les mots de passe suivants pour débloquer les courses :
CinqueValvole
LiebeFrauMilch
Stars&Stripes
KualaLumpur
FaqotaDondlata
DaysofThunder
RietiaNovelto

PAUSE COMPLÈTE

Mettez le jeu en pause et appuyez sur X + Y.

Fatal Fury : Mark of the Wolves

© SNK

+ D'INFOS FORUM

SÉLECTION ALÉATOIRE

A l'écran de sélection des personnages, maintenez Start et appuyez sur n'importe quelle touche pour valider. Le choix du personnage se fera alors aléatoirement.

Fighting Force 2

© Eidos Interactive / Core Design 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FEUX D'ARTIFICES

Allez à l'écran du menu après avoir fini le jeu pour assister à un splendide feu d'artifices.

SANTÉ ILLIMITÉE

Appuyez sur L+R+Y+A+Gauche à l'écran de démarrage pour avoir une santé illimitée dans le jeu.

CHOIX DU NIVEAU

Appuyez successivement sur GAUCHE , HAUT , X , HAUT , DROITE , Y à l'écran de démarrage.

Fighting Vipers 2

© Sega / AM2 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

STAGE BONUS

Battez Mahler en mode arcade. Le temps du combat ne doit pas excéder 5:50. Vous devez remportez la victoire avec plus de la moitié de votre énergie ou terminer avec un Super KO. Vous aurez alors accès à un stage bonus.

CHANGER DE VÊTEMENTS

Mettez en surbrillance un combattant et appuyez sur Haut ou Bas à l'écran de sélection du personnage.

ECRAN DE PAUSE COMPLET

Appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause, puis appuyz simultanément sur X + Y.

CAMÉRA ALTERNATIVE

Lorsque vous lancez un combat, appuyez sur la touche Haut lorsque vous êtes sur l'écran de chargement et laissez appuyé jusqu'à ce que le combat commence. Vous aurez droit à de nouveaux angles de caméra. Cette astuce fonctionne pour tous les modes de jeu.

Firepro Wrestling D

© Spike

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CATCHEURS SUPPLÉMENTAIRES

Remportez le championnat dans chacune des fédérations afin d'accéder à de nouveaux catcheurs.

Flag to Flag

© Sega / Zoom 1999

+ D'INFOS FORUM

MODE SUPER SPEED

Terminez le chamionnat une fois et le jeu enlevera les retroviseurs ainsi qu'une vingtaine de voiture ce qui augmentera la vitesse de défilement.

VOITURES BONUS

Terminez quatre fois le championnat pour débloquer le CART bonus et les pace-cars suivantes : Acura NSX, BMW M3, Toyota Celica, and Toyota T100.

ANGLE DE VUE SUPPLÉMENTAIRE

Terminez le championnat en finnissant à la première place de chaque course pour obtenir une nouvelle vue aérienne du jeu.

JOUER AVEC S. HATTORI

Terminez le championnat une fois pour débloquer un nouveau pilote japonais (Hattori).

MODIFICATION DES CONDITIONS MÉTÉO

Pluie
Dès que vous aurez choisi le circuit, maintenez enfoncé L + R + Bas jusqu'au début de la course.

LE temps ne change pas
Dès que vous aurez choisi le circuit, maintenez enfincé L + R + Haut jusqu'au dé"but de la course.

Floigan Brothers

© Sega / Visual Concepts 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JEU DU TAG

Pour gagner à tous les coups le jeu du Tag, allez près de la maison et faites le tour de la barrière en restant toujours à l'opposé de Moigan pour qu'il ne puisse pas vous attrapper.

ARAIGNÉES

Pour apprendre à Moigle à ne plus avoir peur des araignées, dirigez-vous là où vous avez vaincu le second chat avec les balles de revolver, donnez une pomme à Moigle pour qu'il accepte d'étudier, choisissez de lui apprendre le truc des ariagnées (il faut 50 points), prenez la raquette de tennis et frappez l'araignée par-derrière pour la retourner. Si Moigle est assez près et qu'il est toujours prêt étudier, il comprendra comment écraser les araignées.

Frogger 2 : Swampy's Revenge

© Hasbro Interactive / Majesco 2001

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis tout en maintenant la touche X enfoncée, faites :

Choix du niveau

Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Droite, Bas, Gauche.

Passage au niveau suivant

Droite, Gauche, Haut, Haut, Haut, Droite, Gauche, Gauche.

Vies infinies

Bas, Bas, Haut, Bas, Droite, Bas, Haut, Haut.

Tous les personnages

Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Haut, Gauche, Gauche.

Niveaux supplémentaires et niveaux bonus

Droite, Haut, Haut, Bas, Droite, Bas, Droite.

Invincibilité temporaire

Gauche, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Droite, Droite.

Tranformer les pièces en Mad Garibs

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Haut, Haut, Gauche, Droite.

Fur Fighters

© Acclaim / Bizarre Creations 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARTWORK CACHÉ

Insérez le CD du jeux dans votre PC et vous trouverez de nombreuses images dans le répertoire "omake".

CHEAT MODE

Battez le meilleur score aux jeux d'arcade classiques dans le village Fur Fighter pour débloquer le Cheat Mode.

Gauntlet Legends

© Midway 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ECRAN DE PAUSE SANS TEXTE

Faites une pause au cours du jeu, puis appuyez simultanément sur les boutons X + Y.

ECONOMISEUR D'ÉCRAN

Laissez le jeu sans rien toucher pendant un long moment, et vous verrez alors apparaître un économiseur d'écran.

PERSONNAGES CACHÉS

Allez jusqu'au niveau 25 avec les 4 personnages principaux puis commencez une nouvelle partie avec l'un d'eux en appuyant sur Turbo. Il se transformera en l'un des 4 personnages cachés.

Gigawing

© Virgin Interactive / Capcom 2000

JOUER AVEC STRANGER

Allez dans la gallerie et faites : B, X, Y, B, B, Y, X, B à la première page.

JOUEUR 2 INVINCIBLE

Sélectionnez le mode 2 joueurs. Le joueur 1 choisit un jet. Alors, maintenez enfoncés les boutons Start + A avec la seconde manette lorsque le joueur 2 choisit un jet à son tour.

NOUVELLES COULEURS DE JET

A l'écran de sélection des personnages, mettez un joueur en surbrillance, et faites X + A ou Y + A.

Gigawing 2

© Capcom

+ D'INFOS FORUM

NIVEAUX BONUS

Terminez le jeu en mode Arcade pour débloquer des niveaux supplémentaires en mode Score Attack.

AVIONS SUPPLÉMENTAIRES

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté avec tous les personnages sans utiliser de continue. Chaque personnage correspond à un avion à débloquer. Kart donne le Raijin, Romi donne le Purchka, Ralugo donne le Witerstand, Limi donne le Stanger et Chery donne le Carmine.

Godzilla Generations

© Sega / General Entertainment

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jouer avec Godzilla 1st

Finissez le jeu avec le Godzilla de base.

Jouer avec Godzilla USA

Finissez le jeu avec Godzilla 1st.

Jouer avec Minilla

Finissez le jeu avec Godzilla USA.

jouer avec Dr. Serizawa

Finissez le jeu avec Minilla.

Grand Theft Auto 2

© Take 2 Interactive / DMA Design 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom au début du jeu :

ALLFREND	Respect maximum pour tous les gangs
BADBOYZ	Niveau maximum
BIGFRIES	Electro Gun illimité
BIGCATS	99 vies
BIGGUNS	Toutes les armes
BOYAKASH	Multiplicateur par 5
DBLWAMMY	Bonus double dommages illimité
ERRHUH	Piétons Elvis
INFINITY	Energie illimitée
LAWLESS	Pas de police
LOSTTOYS	Mêmes armes après avoir perdu une vie
MUCHCASH	Commencer le jeu avec 500.000 $
SCOOBYDO	Bonus invisibilité illimité
SESAME	Tous les niveaux
TOASTIES	Lance-flammes illimité
ULTIMATE	10 millions de dollars
WOUNDED	Mode gore

CAMION DE POMPIER

Il vous suffit de tirer au bazooka sur une voiture pour qu'un camion de pompier apparaisse peu après. Vous n'avez plus qu'à en prendre le contrôle.

AVOIR UNE FURORE GT

Au 1er niveau

Allez à l'est et traversez la voir ferrée pour arriver sur un parking où une Furore GT est garée.

Au 2ème niveau

D'abord volez un camion et allez au coin sud-ouest du quartier Gunterville. Vous serez alors sur une route 3 voies et vous verrez un portail avec des notes de musique. Allez vers le haut en sens inverse et prenez la 1ère à gauche, vous êtes dans le Mobile RV PARK sur un chemin de terre. Montez et normalement vous passerez sous un petit pont en bois. Montez encore, il y aura un croisement, allez sur l'herbe en haut. Prenez la remorque avec la voiture dessus, revenez sur vos pas et allez à gauche à la grue des Rednecks. La remorque sera détachée et à vous la furore GT ! Attention, quand vous allez prendre la voiture un bonus « TUER » s'activera mais vous pouvez la garder après ce bonus.

PLUS D'ARGENT

Au troisième niveau, montez jusqu'à atteindre le port avec une voiture. Trouvez le magasin et engagez-vous dans le renfoncement à droite. Sautez 2 jumps grâce à elle (ou utilisez le code de vol) pour trouver le tank. Revenez avec sur une grande route au sud et roulez à sens inverse pour écraser un max de voitures et ainsi gagner plus d'argent.

Grandia II

© Ubisoft / Game Arts 2001

JEU MODIFIÉ

Terminez le jeu une première fois. Rejouez alors et vous verrez que de nouveaux items sont apparus à plusieurs endroits du jeu.

VAINCRE MELFICE AU ROYAUME DE CYRUM (PREMIER COMBAT)

Quelques prérequis pour commencer : un niveau correct est exigé (37 minimum, 39-40 recommandé), les noix de force doivent s'utiliser de préférence sur Ryudo et Mareg, Roan doit posséder le Skilled Item Use et les autres au moins Life Up (+ Strength pour Ryudo). Au niveau des techniques spéciales, il s'impose d'avoir Flying Tenseiken, Beast-Fang Cut et Spellbinding Eye au niveau max. Pour ce qui est des sorts, équipez Roan du Holy Egg. Enfin, tâchez d'avoir 99 icefang stones dans votre inventaire, ainsi qu'un maximum de Blueberry et Butter Roll pour recharger votre niveau de Special Points.

A votre première rencontre avec Melfice, au royaume de Cyrum, terre natale de Roan, vous devez affronter le frère de Ryudo, Melfice, possédé par les cornes de Valmar. Ce combat est ce que l'on peut qualifier de "hopeless boss fight", un affrontement périlleux où il n'existe littéralement aucun espoir de victoire. En effet, chaque coup porté à Melfice lui retirera zéro point de vie, même vos plus puissantes attaques à ce stade du jeu (DragonZap, Crackle, Flying Tenseiken de Ryudo..). Très vite il lancera son "Demon Horde Slash" qui aura pour conséquence d'affaiblir considérablement votre équipe (points de vie en jaune), puis il enchaînera avec le "Wailing Soul Slash" qui mettra fin au combat, peu importe votre niveau de vie.
Toutefois vous devez savoir trois choses lors de cet affrontement:

- Le déclencheur du terrible "Wailing Soul Slash" n'est autre que les points de vie jaunes de Ryudo. En effet, tant que le niveau de vie de votre héros restera dans le blanc, Melfice n'utilisera pas son WSS, WSS remplacé par un autre Demon Horde Slash (en général fatal) ou le sort Tremor. Pensez donc à soigner en priorité Ryudo !!

- Il est tout à fait possible de retirer de la vie à The Horn of Valmar, mais il faut au préalable affaiblir le plus possible sa défense à l'aide de l'item "Bone harp" (trois coups suffisent, il doit être à -5), et également augmenter l'attaque de Ryudo et Mareg avec les "battle manicure" si possible (+5 en attaque directement et de manière permanente durant le combat). Ensuite, les attaques Flying Tenseiken et Beast-Fang Cut de Ryudo & Mareg retireront pas mal de hp à l'homme-démon suivant votre niveau. L'autre item salvateur contre le vilain n'est autre que l'icefang stone, la pierre du croc de glace ; chaque utilisation retirera à Melfice de 190 à 210 points de vie sur la partie de votre choix. Procurez-vous en 99, soit le maximum possible !

- L'attaque spéciale "Spellbinding Eye" de Millenia fait des merveilles et représente la principale utilité de cette dernière dans le combat. Résultat, Melfice est paralysé systématiquement pour au moins un tour et perd une poignée de points de vie toutes les secondes.

Maintenant que vous savez tout, il est temps de vous dévoiler la marche à suivre pour occire le présumé invincible Melfice.

Le tout premier tour consistera à vous parer d'une aura de tranquillité pour le tour suivant, et pour ce faire, vous allez lancer le plus rapidement possible un Spellbinding Eye sur Melfice, ce qui aura pour effet de paralyser ce dernier pour la durée d'un tour comme dit précédemment. Roan s'occupera des éventuels soins et du soutien (des Runner ou Speedy

par exemple), et fera partie des personnages s'occupant de recharger les SP de Ryudo et Millenia avec des Blueberry et autres Butter Roll. Ryudo et Mareg devront commencer par réduire la défense à toute épreuve de Melfice (trois Bone Harp feront l'affaire) avant d'utiliser sur eux des Battle Manicure afin d'avoir +5 de bonus d'attaque. Ceci fait, vous pourrez commencer à attaquer Melfice.
Pour le vaincre, vous avez trois choix :

- Le vaincre directement en vous concentrant sur lui et non son épée ou son générateur. Avec cette option vous devrez sans doute endurer pas mal de Demon Horde Slash vu son grand nombre de points de vie (20.000), mais vous serez certains d'en venir à bout en moins d'une heure. En l'absence de SP pour vos héros, vous pourrez utiliser les fameuses Icefang stones pour le terminer !
Privilégiez cette option si vous n'avez pas atteint le niveau 40.

- Le démunir de son épée qui ne possède à peu près "que" 12.000 hp avant de le terminer. Cette technique est très intéressante dans la mesure où sans son épée, le Demon Man ne pourra plus utiliser de Wailing Soul Slash, peu importe le niveau de vie de Ryudo. Il est en outre assez comique de constater votre ennemi sans la moindre possibilité de vous attaquer.

- Se battre à la loyale en commençant par le déposséder de son générateur. Sans doute la méthode la plus osée, réservée aux valeureux gamers qui auraient atteint au moins le niveau 40.

Dans tous les cas, la stratégie reste la même, et votre Flying Tenseiken doit faire au moins 500 points de dégâts à chaque coup. Si ça n'est guère le cas, retournez vous entraîner dans le passage secret de Cyrum. N'oubliez pas qu'il est fondamental que Ryudo n'ait jamais ses points de vie dans le jaune !

La récompense pour avoir accompli un tel exploit est phénoménale.

Qu'il est laborieux de faire décroître le hp de Melfice.

Guilty Gear X

© Sammy / Arc System Works

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHANGER LES COSTUMES

A l'écran de sélection des combattants, mettez en surbrillance un personnage. Appuyez sur Start, Select, ou A + X, ou B + Y pour prendre de nouvelles couleurs de costumes.

JOUER AVEC TESTAMENT

Arrivez au niveau 20 en mode Survival, et Testament apparaitra pour vous combattre. Battez-le et vous pourrez alors le choisir comme personnage.

JOUER AVEC DIZZY

Arrivez au niveau 30 en mode Survival, et Dizzy apparaitra pour vous combattre. Battez-le et vous pourrez alors le choisir comme personnage.

ECOUTER LES MUSIQUES DU JEU

Mettez le petit disque bonus dans un lecteur de CD audio (à condition qu'il dispose d'un tiroir permettant de lire les mini-disques). Ls pistes 2 et supérieures contiennent les musiques du jeu.

DESSINS CACHÉS

Mettez le mini-disque bonus dans le lecteur CD d'un PC. Vous pourrez alors admirer deux images du jeu dans le répertoire EXTRA.

TOUS LES PERSONNAGES

Sur l'ecran "Press Start", appuyez sur bas, droite, droite, haut et start pour débloquer tous les personnages dans tous les modes de jeu.

Gunbird 2

© Capcom / Psykio 2001

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

A l'écran de sélection des personnages, mettez en surbrillance l'option représentée par le point d'interrogation. Et appuyez sur l'un des boutons suivants :

Jouer avec Morrigan

Haut

Jouer avec Ain

Bas

Gundam : Side Story 0079

© Bandai Namco 2000

+ D'INFOS FORUM

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Terminez le jeu ou appuyez simultanément sur A + B + X + Y + Start sur le menu principal pour activer des options supplémentaires. Ces options conservent vos records et contiennent des objets bonus.

Headhunter

© Sega / Amuze 2001

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Entraînement

1er test
Il suffit d'ouvrir la porte au bout du couloir.

2nd test
Tuez l'ennemi et sortez par la porte verte.

3ème test
Tirez sur les ennemis lorsqu'ils sont verts puis sortez.

4ème test
Visez le premier baril pour le faire exploser, puis sur le second pour tuer l'ennemi qui tourne autour.

5ème test
Longez le mur gauche pour franchir le trou. Placez-vous ensuite du côté droit et tirez sur l'ennemi dans le couloir.

6ème test
Vous ne pouvez pas tuer l'ennemi au bout du couloir. Vous devez vous accroupir et rouler derrière les caisses pour rejoindre le couloir au fond à gauche. Placez-vous dans la zone verte pour terminer l'épreuve. Si le garde vous repère, restez accroupi un instant pour qu'il vous oublie.

L'évasion

Jack est sur une table d'expérience. Une fois libéré de ses liens, il s'empare d'une arme sur un garde et se retrouve dans un couloir. Plusieurs gardes vous attendent. Vous avez le choix de les ignorer et de courir vers la sortie où de vous en occuper un par un. Pour cette dernière solution, cachez-vous derrière des caisses pour les quatre premiers, puis placez-vous à l'angle du mur pour abattre les deux suivants. Dans les deux cas, dépêchez-vous car du gaz commence à envahir les lieux et vous fait perdre de l'énergie progressivement. Jack s'écroule dans la rue... Il se réveille 3 jours plus tard sur un lit d'hôpital ne sachant plus qui il est, ni ce qu'il lui est arrivé. Angela Stern lui rend visite et l'engage pour qu'il retrouve l'assassin de son père.

Chez Stern

Commencez par jeter un œil aux deux documents sur le bar près d'Angela. Regardez aussi le manuel et le diplôme sur la table ainsi que celui accroché au dessus de la cheminée. Admirez la grand photo à gauche de la porte . Angela vous remet alors la clé de l'ascenseur mais avant de l'utiliser, allez dans la salle de gym (à gauche dans le couloir) et récupérez de l'adrénaline sur le banc. Passez maintenant par l'ascenseur (porte grillagée en face de la salle de gym). Angela arrive et vous conduit au garage où une superbe moto vous attend. En route vers LEILA.

Fortune Hill

Prenez à droite en sortant de la propriété Stern et suivez la route jusqu'au poste de contrôle que vous passerez sans problème.

North District

Les épreuves de moto consistent à accumuler un certain nombre de points pour accéder aux zones suivantes. Pour cela vous devez rouler (vite) sans rentrer dans le décor. Ici vous devez atteindre 250 points. Lorsque ce sera fait, rendez-vous à LEILA. Pour y aller, suivez la flèche orange et arrêtez-vous sur le point jaune qui clignote sur la carte.

LEILA

Après la petite discussion avec Redwood, allez parler à la secrétaire et asseyez-vous dans le fauteuil pour passer votre permis C.

Epreuve C-1
Vous devez passer par les cinq points de contrôle en moins de 20 secondes pour battre le record. Négociez bien les virages et tout ira bien.

Epreuve C-2
Vous ne devez pas vous faire repérer par les gardes. Attendez qu'ils soient de dos pour les éliminer un à un. Vous pouvez également attirer leur attention en lançant des balles leurres, mais cela n'est pas conseillé. De toute façon, si vous voulez aller vite, seul le premier garde est à éliminer. Tous les autres sont à éviter.

Epreuve C-3
Vous devez abattre quatre gardes. Cachez-vous derrière les caisses pour vous protéger. Le mieux de se placer juste à côté de la sortie pour gagner du temps et canarder les ennemis en face.

Epreuve C-4
Eliminez les gardes dans le premier couloir (discrètement ou comme un sauvage) puis les trois autres dans la pièce suivante.
Voilà ! Vous avez votre Permis C ! C'était pas si difficile, hein ? Avant de continuer, examinez les rapports que vous transmet Hawke puis récupérez votre matériel dans le casier C.

North District

Cette fois, vous devez obtenir 500 points. Lorsque vous les aurez, rendez-vous à la station service de Wolfpack. C'est l'endroit qui clignote devant une palissade en pleine rue (l'autre point représente le QG de Wolfpack).

Station service de Wolfpack

Passez sur le côté gauche de la station service et occupez-vous du voyou qui fait les cents pas. Ramassez aussi l'adrénaline posée sur des caisses. Continuez votre visite pour tomber sur deux bandits qui s'entraînent aux tirs. Réglez-leurs leur compte puis tuez celui un peu plus loin. Voilà, le ménage a été fait. Vous pouvez tranquillement inspecter les lieux. Il y a une batterie et une grenade à prendre (à côté du stand de tir). Vous trouverez deux autres grenades par terre dont une derrière une caisse. Entrez dans le magasin. Il y a encore une grenade à prendre. Passez derrière la caisse et empruntez la porte avec l'écriteau rouge. Un type bricole. Passez derrière lui pour lui briser la nuque et ne vous gênez pas pour prendre les médicaments qui traînent sur la table et la grenade cachée dans le coin opposé de la pièce. Faites descendre le monte-charges en appuyant sur le panneau de contrôle. Vous remarquez qu'un câble électrique rend l'âme à cause d'une surcharge... La grue ne fonctionne pas non plus car il manque une batterie. Ca tombe bien, vous en avez justement une sur vous ! Placez-la dans l'emplacement approprié. Le moteur dégage le chemin et vous pouvez aller récupérer un jeton de lavage en bas des escaliers. Pas la peine d'essayer d'ouvrir le placard, il est fermé à double tour. Il ne vous reste plus qu'à revenir dehors. Deux types sont postés devant la station. Une fois débarrassé d'eux, allez utiliser le jeton sur le distributeur à gauche de la station. Une porte s'ouvre derrière vous. Retournez-vous pour tuer le type au fond puis affrontez celui qui arrive en renfort. Il y a une grenade au fond. Passez par la porte. Remarquez le panneau électrique, il faudra y revenir très bientôt. Prenez la clé sur la table, déverrouillez la porte et allez ouvrir le placard dans l'autre salle (celle où vous avez placé la batterie). Pensez à bouger le moteur ! Vous récupérez un câble électrique qu'il faut utiliser dans le panneau électrique de tout à l'heure. Le monte-charges se baisse complètement laissant apparaître un extincteur. Allez le prendre et éteignez les flammes qui brûlent la voiture dehors. Attention ! Un malfrat rôde tout près ! Dans la voiture, en plus du corps calciné d'un indic, vous trouvez un levier qui vous est très utile pour ouvrir la porte des toilettes sur le côté de la station. Là, vous découvrirez la

dépouille mutilée du second informateur ainsi qu'un passe Amco.

North District

Allez jusqu'au QG de Greywolf.

QG de Greywolf

Commencez par vous occuper du garde sur la droite puis ramassez la grenade. Il y a un placard électrique fermé avec un cadenas et deux portes à codes magnétiques. Utilisez la carte Amco pour ouvrir celle de droite et entrez dans le QG. Deux gardes sont postés dans cette grande salle. Si vous faites du bruit, un troisième arrivera. Tuez tout le monde et emparez-vous du talkie-walkie, de la clé du cadenas et de la mine de proximité qui traîne dans un coin. Il y a également de l'adrénaline. Sortez et déverrouillez le panneau électrique. Positionnez l'interrupteur sur ON pour alimenter l'ascenseur. Revenez à l'intérieur et montez au 2ème étage. Une chance, personne n'est là ! Prenez les médicaments. Vous remarquez une poinçonneuse mais elle ne vous sert à rien pour l'instant. Montez au 3ème. Traversez tout le couloir pour écouter la conversation derrière la porte. Au passage, il y a une grenade qui vous attend dans un coin. Dans la salle qui fait face au bureau de Greywolf, vous trouverez un rapport d'interrogatoire et une seringue de sérum de vérité. Faites attention, car dès que vous sortirez de la pièce, un garde surgira dans le couloir. Abattez-le avant qu'il ne vous tue. Vous pourrez récupérer une mine en fouillant les toilettes dans le couloir. Continuez par la pièce d'où est apparu le garde. Il y a une grenade à prendre. Vous tombez ensuite dans un couloir gardé par deux malfrats. Neutralisez-les et fouillez les nouvelles pièces auxquelles vous avez accès. Ramassez tout ce que vous pouvez (adrénaline, médicaments, mine). Tirez la caisse contre le mur pour découvrir le code (1993). Dans une autre salle, vous verrez une clé en hauteur sur une étagère. Utilisez la caisse pour l'attraper et allez ouvrir le casier de Ralph Johnson pour récupérer un emblème cassé. Lorsque Greywolf vous contacte par radio, répondez que l'ascenseur fonctionne normalement. Revenez dans le premier couloir et éliminez les deux gardes de Greywolf. Préparez-vous maintenant à livrer votre premier combat “difficile”. Allez vers le bureau de Greywolf et ouvrez la porte avec le code (1993). Pour tuer Bruce, il n'y a pas de secret. Faites des roulades pour éviter ses balles et tires sur lui autant que possible. Dans le casier, vous trouverez l'emblème de Wolfpack ainsi qu'un document très intéressant. Appuyez sur le bouton rouge sur la table pour ouvrir la porte. Eliminez le voyou dans le couloir et descendez d'un étage. Examinez l'emblème cassé. Par symétrie, vous pouvez déduire le bon code. Placez l'emblème Wolfpack sur la poinçonneuse et entrez le code :

```
X00X
XXXX
0XX0
X00X
```

Remontez dans le bureau de Greywolf et utilisez l'emblème pour accéder au toit. Voici enfin venu le moment de vous occuper de Greywolf. La meilleure technique est de le poursuivre sans relâche, tout en le canardant. Il y a des médicaments à récupérer s'il le faut. Allez ensuite dans l'entrepôt pour prendre d'autres médicaments et une grenade puis sortez.

LEILA

Asseyez-vous sur le fauteuil pour commencer le permis B.

Epreuve B-1
L'épreuve de moto ne pose aucun problème majeur à condition de bien freiner avant les virages. Pensez aussi à mettre plein gaz dans la dernière ligne droite.

Epreuve B-2
Lancez un leurre devant le premier garde pour qu'il aille voir puis passez derrière-lui et courez briser la nuque du second. Au bout du couloir, profitez que les deux gardes soient de dos pour courir à la sortie sans qu'ils ne vous voient.

Epreuve B-3
Aucune difficulté ici non plus. Tuez simplement les six gardes de l'autre côté. Ce n'est même pas la peine de vous protéger si vous les tuez dès qu'ils apparaissent.

Epreuve B-4
Tirez la caisse puis visez le baril tout à gauche et passez par la porte. Munissez-vous du Régulator et courez face au premier ennemi pour lui mettre une décharge dans le ventre. Faites de même avec les deux autres. Tirez à bout portant pour être plus efficaces. Passez par la porte et éliminez les quatre derniers gardes comme précédemment.
Vous avez le permis B. Récupérez votre nouveau matériel et sortez.

North District

Obtenez 800 points de technique puis allez chez Angela Stern. Elle a été kidnappée. Bien entendu, vous décidez de la retrouver. Sortez de la propriété en prenant cette fois à gauche vers les quartiers sud.

South District

Rejoignez simplement les égouts.

Egouts et système de sécurité

Suivez le chemin en ramassant une mine de proximité et en tuant les deux gardes cagoulés. Continuez par l'échelle. Angela vous contacte et vous fait savoir qu'elle se trouve enfermée dans un ascenseur coincée entre deux étages. Occupez-vous des quatre gardes de ce sous-sol (le Régulator se révèle très efficace) et ramassez une grenade et une mine de proximité. Continuez à l'étage supérieur. Tout parait bien calme ici. Ramassez les cartouches par terre et avancez. Lorsque vous passez devant la voiture noire, son alarme se déclenche et éveille la curiosité des deux gardes plus loin. Neutralisez-les à coup de Régulator. Avant de monter encore d'un étage par les escaliers, il y a une grenade à prendre dans un coin du parking. Au premier étage vous trouverez de l'adrénaline et des cartouches. Passez par le couloir qui mène à la salle de maintenance et écoutez la conversation qui s'y tient. Revenez sur vos pas et allez tuer le garde dans la nouvelle salle. Prenez la mine de proximité, la carte de contrôle de sécurité et le document. Le système de sécurité ne peut être désactivé pour l'instant alors redescendez au sous-sol mais n'allez pas dans le parking. Prenez plutôt sur votre gauche la porte marquée Basement. Tirez immédiatement pour tuer le bandit devant vous et allez récupérer les médicaments aux toilettes. Méfiez-vous car trois autres gars rôdent dans les parages. Lorsqu'ils ne seront plus en état de nuire, tirez la caisse et descendez dans les égouts. Tuez le garde et insérez la carte de contrôle dans le panneau électrique. Remontez jusqu'au premier étage pour désactiver le système de sécurité. Faites attention tout de même aux deux ennemis qui se baladent dans le coin. Vous avez maintenant accès à la zone commerciale du centre. Ne vous gênez pas pour aller y faire un tour (porte Staff Only).

Le centre commercial de Palmera

Trois gardes sont là mais plus pourront arriver si vous n'êtes pas assez discret. Cachez-vous derrière le premier pilier et suivez le garde qui passe devant vous. Brisez-lui la nuque. Continuez vers cette direction et vous trouverez le second qui fait les cents pas. Neutralisez-le en douceur. Enfin, le dernier se trouve derrière les escalators. Entrez dans le magasin de CD (Record) pour y abattre un ennemi mais surtout pour y récupérer des médicaments derrière le comptoir. Sortez et montez au balcon. Vous trouverez encore des médicaments et des balles de Neurostunner. Redescendez. Dans un coin, il y a un ascenseur bloqué par un chariot. Tirez le chariot et montez au 2ème étage. Placez-vous au coin du couloir puis abattez d'une balle dans le dos le premier garde. Attendez que l'autre fasse demi-tour pour lui briser la nuque. Entrez dans la salle vitrée où une mine de proximité et une grenade resonator vous attendent sagement. Revenez dans le couloir. Le signal indique qu'Angela est juste à côté. Elle est enfermée dans l'ascenseur. Allez l'ouvrir. Malheureusement, Jack a besoin d'une corde pour la secourir. La lance à incendie juste à droite fera l'affaire. Ca y est ! Angela est sauvée mais elle ne reste pas bien longtemps avec vous et part de son côté. A la suite d'une explosion, les escaliers s'effondrent et vous voilà obligé de repasser par le centre commercial pour atteindre les égouts. L'une des portes du couloir vous y conduit directement. Les unités de l'ACN ont envahit les lieux et vous obligent à ne plus vous servir que du Neurostunner. Vous pouvez vous amuser à neutraliser tout ce joli monde mais ce n'est pas nécessaire. Rejoignez la porte Staff Only et continuez par la cage d'escaliers puis par le sous-sol (Basement). Avant d'accéder aux égouts, vous devrez vous occuper du membre de l'ACN qui patrouille. Dans les égouts, trouvez le nouveau passage (avec le grillage cassé) et suivez ce couloir. Pensez à vous équiper d'une meilleure arme pour venir à bout des trois ennemis dans cette zone puis sortez par l'échelle pour atteindre la banque.

La banque Millenium

A votre arrivée, vous remarquez des médicaments par terre, en face de vous. Prenez-les puis allez discrètement briser la nuque de l'homme dans la salle ouverte. Tuez aussi les deux autres gardes à travers les vitres puis intéressez-vous à l'ordinateur. Appuyez sur le bouton pour ouvrir une porte et revenez sur vos pas pour y entrer. Ramassez l'adrénaline et allez chercher la mine de proximité et des cartouches dans la salle de gauche. Appuyez maintenant sur le bouton de la salle de l'unité centrale. Ramirez arrive et vous envoie ses charmantes petites araignées. Elles arrivent sur vous par vague de trois. Tirez deux fois sur les deux premières pour les détruire puis une seule fois sur la troisième. Approchez-vous en et appuyez sur le bouton. Vous en avez maintenant le contrôle. Visez la porte, appuyez sur le bouton pour la faire courir puis très vite de nouveau sur le même pour la faire sauter et s'écraser contre la vitre. En répétant plusieurs fois cette manœuvre, la porte vitrée cèdera et vous pourrez arrêter Ramirez qui refusera bien entendu de coopérer. Injectez-lui une bonne dose de sérum de vérité pour lui faire cracher le morceau. Les codes de sécurité de l'ordinateur sont aléatoires. Impossible donc de vous les donner ici. Si vous n'y arrivez pas de tête, munissez-vous d'un papier et d'un crayon et notez les séquences. Rendez-vous ensuite aux bureaux de LEILA pour passer le permis A.

LEILA

Vous apprenez qu'un mandat d'arrêt a été lancé contre vous mais comme vous ne pouvez rien faire pour l'instant, installez-vous confortablement sur le fauteuil pour passer le permis A.

Epreuve A-1
Cette épreuve de moto est bien plus difficile que celles des permis précédents. Il y a 9 points de passages obligatoires avant de rejoindre la sortie. Voici dans quel ordre les prendre. Dès le départ, ne vous occupez pas du point de contrôle qui vous fait face mais tournez à gauche en coupant largement le virage pour gagner du temps. Continuez dans cette direction pour passer par 2 checkpoints et tournez à droite au bout de la rue et de nouveau à droite au prochain point de passage. Profitez de la longue ligne droite pour prendre de la vitesse et passer par les deux checkpoints dans cette avenue. Freinez assez brusquement au bout, déportez-vous sur la gauche et longez le grillage. Faites un virage en tête d'épingle tout en passant par le point de contrôle puis repartez par l'avenue parallèle en dessous. Passez par les deux derniers checkpoints et tournez à droite au second pour foncer vers la sortie.

Epreuve A-2
Pour ce test, vous n'avez normalement pas besoin de balles leurres. Courez et montez les escaliers à gauche puis brisez la nuque du garde. Redescendez et faites de même avec celui dans le petit renfoncement. Accroupissez-vous et placez-vous à peu près sur la troisième marche des escaliers du fond de façon à ce que le garde ne vous voit pas. Lorsqu'il sera de dos, courez le neutraliser. Redescendez en quatrième vitesse pour éliminer le quatrième et dernier garde. Courez vers la sortie au bout du couloir. Si vous êtes assez rapide, vous battrez facilement le record de Hank Redwood.

Epreuve A-3
Les 4 premiers gardes sont de dos. Vous pouvez donc leur briser la nuque assez facilement (pour gagner du temps, vous pouvez aussi briser la nuque des 3 premiers et tirer de loin sur le quatrième). Passez dans la salle suivante. Descendez les escaliers, munissez-vous de Régulator et abattez les trois ennemis. Continuez. Pour finir l'épreuve, vous devez battre encore 4 gardes. Si vous touchez la lumière rouge, l'alerte sera donnée. Allez-y au Régulator pour gagner du temps puis sortez.
Récupérez votre décodeur et votre mitraillette dans le casier A puis sortez.

North District

Obtenez 1300 points de technique avant de vous rendre une seconde fois au QG de Wolfpack.

QG de Wolfpack

Comme le fait si bien remarquer Jack, le QG est occupé par les forces de l'ACN ce qui vous oblige à utiliser le Neurostunner. Allez d'abord neutraliser le garde derrière le container à votre droite. Si vous en avez besoin, il y a des cartouches à prendre sur une caisse. Dirigez-vous vers la porte de droite (celle que vous n'avez pas pu ouvrir lors de votre première visite) et utilisez le décodeur. Tirez le levier pour descendre l'échelle et montez sur le toit. Deux gardes patrouillent en haut. Eliminez-les puis récupérez les cartouches dans le petit entrepôt. Descendez ensuite dans la salle de réunion. Manque de chance, il n'y a plus d'électricité et votre carte ne peut ouvrir la salle des archives pour l'instant. Vous devez donc tenter d'atteindre le second étage pour le rétablir, mais je le rappelle, les lieux grouillent de patrouilles

de l'ACN. Ne sortez pas du bureau trop rapidement car des gardes sont dans le couloir. Placez-vous dans l'ouverture de la porte et neutralisez le garde qui est de dos dans la pièce en face. Lorsque celui dans le couloir ne pourra pas vous voir, allez vous occuper de lui et foncez dans le gros ascenseur. Ouvrez la grille et sautez à l'étage du dessous. Sortez de la cage de l'ascenseur avant que celui-ci ne s'effondre. Tournez à droite. Il y a une caisse dans la pénombre, vous devez la tirer et l'amener dans la pièce juste à côté pour atteindre le panneau électrique surélevé. Tirez le levier pour rétablir le courant. Il n'y a pas grand chose de plus à faire à cet étage, alors avant que les deux gardes qui y sont ne vous repèrent, entrez dans la pièce à gauche de l'ascenseur. Appuyez sur le bouton et descendez par l'échelle. Neutralisez les deux gardes de l'ACN et utilisez le petit ascenseur pour remonter au 3ème étage. Il se peut qu'il reste des gardes à cet étage si vous ne les avez pas tué auparavant. Foncez à la salle des archives qui vous pouvez maintenant ouvrir. Ramassez la carte des bombes, le crochet et le document.

Les bombes

Chaque bombe se trouve dans des égouts indiqués sur la carte. Voici pour chacune leur localisation et le nombre de gardes. Pour les désamorcer, vous devez simplement reproduire les séquences de touches à l'aide de votre manette en respectant le temps imparti pour chaque séquence.

La 1ère bombe
Elle se trouve dans le North District.
Il n'y a qu'un garde.
Désamorçage : 3 séquences de 3 touches.

La 2nde bombe
Cette bombe se trouve dans le South District.
Un seul garde aussi. Prenez le passage de droite pour trouver la mallette.
Désamorçage : 3 séquences de 4 touches.

La 3ème bombe
Restez dans le South District pour celle-là.
Un seul garde à tuer. Dans les égouts, ne suivez pas la flèche jaune car vous vous retrouveriez bloqué. Faites tout le tour par la gauche avant d'atteindre la mallette.
Désamorçage : 3 séquences de 5 touches.

La 4ème bombe
Retour dans le North District.
Vous ne pourrez pas accéder directement à la zone indiquée. Vous devez faire un petit détour pour entrer dans la bonne rue. Deux gardes vous attendent dans les égouts. Vous pouvez tuer l'un d'eux grâce au baril à ses côtés.
Désamorçage : 3 séquences de 6 touches.

La 5ème bombe
Restez dans le North District.
Les égouts sont gardés par deux types que vous devrez absolument descendre avant de désamorcer la bombe. Le parcours est assez alambiqué, mais suivez la flèche jaune pour trouver la mallette.
Désamorçage : 3 séquences de 7 touches.

La 6ème bombe
Allez dans les égouts à côté des bureaux de LEILA dans le North District.
Deux types vous attendent. Tuez-les et foncez vers la mallette.
Désamorçage : 3 séquences de 8 touches.
Voilà, vous avez désamorcé toutes les bombes mais Redwood arrive derrière-vous et vous arrête. Direction : la prison d'Aquadome !

Aquadome

Vous devez vous battre contre un ennemi très puissant mais pas très difficile à battre. Sur l'arène, il y a cinq disques d'énergie. Lorsque vous vous tenez sur l'un d'eux, il se charge et libère de l'électricité. La technique consiste donc à attirer l'ennemi vers ces disques et de l'électrocuter. A chaque fois que vous lui ferez perdre de la vie, un ennemi

supplémentaire arrivera et vous devrez le tuer au pistolet. A peu près à la moitié du combat, ce sont deux ennemis qui arriveront à chaque fois. Ne restez pas trop longtemps sur les disques pour ne pas vous électrocuter vous-même. Avec de la patience, vous viendrez à bout de ce gladiateur et pourrez vous enfuir avec Greywolf.

Les docks

Vous dirigez Angela. Tuez les deux gardes et utilisez le levier pour ouvrir le portail. Brisez la nuque du garde de dos puis tirez sur le baril du fond pour éliminer son collègue. Allez chercher une grenade resonator tout à droite puis revenez sur vos pas et tuez le garde sur le quai. Au bout du quai, vous trouverez une grenade resonator à gauche et de l'adrénaline à droite. Traversez le pont métallique à droite. Neutralisez les trois nouveaux gardes et ramassez la grenade resonator. Cherchez l'entrepôt 12 et entrez à l'intérieur. Ecoutez la discussion puis tuez les deux hommes. Récupérez la clé de chargement dans le bureau et les médicaments dans la grande salle. Vous pouvez maintenant sortir et vous diriger vers la zone de chargement (c'est le grillage derrière l'entrepôt 12). Tuez les deux gardes et ouvrez les portails. Angela se cache dans un container pour embarquer sur la Dame de Cœur.

La Dame de Cœur

Angela doit trouver Jack très vite ! Trouvez la porte qui mène à l'intérieur et tuez tous les gardes qui s'interposeront. Tirez sur l'ennemi à côté des machines. Un verrouillage magnétique vous empêche d'ouvrir l'écoutille. Poursuivez donc votre chemin par la porte plus loin qui mène aux escaliers. Montez d'un étage et tournez à gauche pour trouver un document et une grenade dans la cabine. La machine est pour l'instant inutile. Partez explorer le reste de ce pont. Tuez le garde. Dans la cabine du capitaine, vous trouverez le carnet du capitaine, le produit chimique Bêta, un magnétophone, des médicaments. Dans les douches, c'est un flacon d'adrénaline qui vous attend. Revenez aux escaliers et montez encore d'un étage. Evitez de marcher dans la lumière blanche pour ne pas donner l'alerte. Entrez dans le réfectoire et tuez tous les gardes qui s'y trouvent (environs 5 ou 6). En fouillant les lieux, vous trouverez une grenade resonator, de l'adrénaline, un document et le produit chimique Alpha. Dès que vous mettrez la main sur le produit chimique, de nouveaux gardes apparaîtront. Mais ne vous en faites pas, vous n'aurez pas à les battre. Ouvrez la porte à côté du placard où se trouvait le produit, allez vite récupérer la mine de proximité et descendez les escaliers pour revenir au 2ème pont. Ouvrez la porte à gauche (c'est un raccourci pour plus tard). Vous pouvez remarquer sur la carte le signal de Jack qui clignote. Sa cellule est gardée par deux individus. Débarrassez-vous d'eux puis montez le voir. Il vous remet son crochet. Montez ensuite au 4ème pont. Dans la cabine de droite, il y a une grenade resonator. Entrez dans le poste de commande (porte de gauche) et écoutez les deux hommes parler avant de les abattre. Ramassez le journal de bord et appuyez sur le bouton rouge. Un panneau se dérobe laissant apparaître une porte que vous ouvrirez grâce au crochet de Jack. A l'intérieur, vous trouverez un disque d'exploitation, le produit chimique gamma ainsi qu'une grenade resonator. Redescendez au second et allez vers la machine. Insérez les trois produits chimiques pour fabriquer une bombe. Pour cela, vous devez reproduire la couleur de référence en mélangeant les trois autres. Lorsque vous aurez la bombe, dirigez vous dans la pièce à côté de la cellule et faites exploser le mur fissuré. Jack est libre. Vous reprenez son contrôle.

Descendez d'un étage. Tuez le garde et demandez à Angela d'ouvrir l'écoutille. Descendez de nouveau. Brisez la nuque du garde qui passe tout prés puis allez récupérer des munitions de mitraillettes dans la cabine à gauche du couloir. Eliminez les trois gardes dans ce grand entrepôt, ramassez les cartouches au centre puis montez à l'une des échelles. Mettez-vous aux commandes de la grue pour la déplacer. Redescendez et tuez les 3 ennemis (d'autres arriveront si vous faites du bruit). Entrez dans la chambre froide (Cold Storage). Il y a des médicaments au fond à gauche. Appuyez sur le bouton pour faire sortir un compartiment assez sanglant. Le capitaine est en effet suspendu à un crochet de boucher. Prenez-lui sa carte d'identité. Revenez dans le grand entrepôt et montez à l'échelle qui vous tend les bras en face de vous. Utilisez la carte d'identité du capitaine puis le magnétophone avec sa voix pour ouvrir la porte. Entrez dans le nouvel entrepôt et descendez pour tuer les deux gardes. Pénétrez dans la zone du milieu. Un membre de l'ACN vous informe de ce qu'il se passe avec Biotech. En plus de la clé que vous lui emprunterez, vous pourrez prendre dans cette zone des cartouches et des médicaments. Il y a aussi le corps sans vie de Greywolf. Revenez dans le premier entrepôt, descendez par l'échelle pour abattre les trois types et empruntez le passage avec les spots rouges. Utilisez la carte de l'ACN pour passer la porte. Avancez prudemment car un autre garde vous attend un peu plus loin. Lorsqu'il sera hors d'état de nuire, ramassez les cartouches de mitraillettes. Continuez par les escaliers puis par le monte-charges. Un hélicoptère arrive avec Ramirez avec son bord. Il n'est pas content et vous le fait savoir ! Commencez par vous cacher derrière les grosses caisses puis envoyez des grenades pour casser les lampes. Lorsque ce sera fait, allez le canarder normalement avec la mitraillette ou le Régulator en évitant tout de même ses grenades. Après une séquence pour le moins explosive, vous voilà de retour sur la terre ferme. Vous découvrez que Don Fulci n'est autre

qu'Alan Sharpe !

North District

Tentez de récupérer vos points de technique si vous en avez perdu puis rendez-vous aux bureaux de LEILA.

LEILA

Comme d'habitude, installez-vous dans le fauteuil pour passer un nouveau permis.

Epreuve AAA-1
Suivez la route sur laquelle vous êtes pour passer par les 3 premiers checkpoints. Puis tournez à la droite pour valider un point de passage dans un virage. Continuez et tournez à la prochaine à droite. Poursuivez dans cette direction pour passer par le cinquième pont de contrôle. Tournez à droite puis de suite à gauche et foncez vers le dernier checkpoint où vous devrez tourner à droite pour rejoindre la sortie.

Epreuve AAA-2
Quatre gardes sont à éliminer ici. Commencez par vous plaquer contre le mur et attendez le premier. Passez dans son dos et brisez-lui la nuque. Attendez que les trois autres se regroupent au centre puis qu'ils s'écartent pour traverser et aller tuer celui en face. Tournez à gauche et occupez-vous de celui de dos. Il n'en reste plus qu'un que vous pourrez avoir facilement. Rejoignez la sortie.

Epreuve AAA-3
Aucun conseil particulier pour cette épreuve. Tirez sans relâche, c'est tout !

Epreuve AAA-4
Tuez les 4 gardes dans la première salle (2 en haut et 2 en bas) puis montez et passez dans la salle suivante. Munissez-vous du Régulator. Placez-vous au balcon et tirez sur les 4 pauvres cibles en bas. Descendez et continuez par la porte. Tuez les 4 derniers gardes (2 en bas et 2 en haut). Rejoignez rapidement la sortie.

Vous êtes maintenant en possession du permis AAA et si vous avez battu tous les records, vous êtes repassé devant Redwood au classement des chasseurs de primes. Ouvrez le casier AAA pour récupérer votre équipement.

North District

Même si cela n'est pas obligatoire, vous devez cette fois empocher 9999 points de technique. Si vous tenez à les avoir, je vous conseille la grande avenue qui part de l'entrée de Fortune Hill et qui s'étend jusqu'aux laboratoires Biotech (point lumineux sur la carte). La circulation n'est pas excessive et le compteur de points monte assez rapidement.

Laboratoires Biotech

Filez vers l'entrée puis tournez à gauche. Slalomez entre les camions garés, vous trouverez une plate-forme en contrebas où vous pourrez vous arrêter. Vous rencontrez Hank Redwood dans les égouts. Il vous provoque en duel. Pour le battre, vous devez appuyer rapidement sur les touches qui apparaissent à l'écran. Pour vous aider, les voici : Gauche, Droite, L, A.

Redwood est mort, vous pouvez continuer par les escaliers. Ramassez les chargeurs de mitraillettes dans le couloir et grimpez à l'échelle. Tuez les deux gardes de l'ACN et pénétrez dans les locaux. Hawke vous contacte et vous prévient qu'il se trouve au premier sous-sol. Le hall d'entrée des laboratoire est plutôt luxueux. Notez le nom de la statue : Eve. Ramassez la mine de proximité sur le fauteuil puis montez par les escaliers. Il va falloir faire vite maintenant pour ne pas vous faire repérer. Entrez dans la première pièce et courez tuer le garde à gauche avec le Régulator. Prenez la grenade resonator et les médicaments puis revenez sur le balcon. Entrez cette fois dans la seconde pièce et tuez les deux types. Récupérez la clé de la réception ainsi que des cartouches. Revenez dans le hall. Utilisez la clé que vous venez de trouver pour ouvrir la pièce derrière la réception. Déclenchez l'alarme pour faire sortir deux gardes de l'ascenseur (tuez-les) puis descendez au premier sous-sol. Equipez-vous des lunettes infra-rouges pour détecter les lasers. Passez sous le premier faisceau normalement, puis accroupissez-vous pour tous les autres. Retirez les lunettes et restez baissé pour passer sous le nez des trois gardes dans la salle de contrôle. Allez leur rendre visite pour les refroidir. Désactivez

l'alarme et prenez la grenade sur la table. Passez par la porte de droite pour atterrir dans les vestiaires et récupérer de l'adrénaline et des roquettes pour les lance-roquettes. Passez ensuite par la porte que vous avez désactivé. Foncez dans la première porte à droite avant que les gardes ne vous voient. Ramassez des cartouches et des balles de mitraillettes. Avant de revenir dans la grande salle, jetez un œil avisé sur le plan. Faites en sorte de tomber directement dans le dos du garde pour lui briser la nuque. Longez le mur de droite jusqu'à l'autre ennemi (normalement, il ne devrait pas vous repérer) et abattez-le de la même manière. Entrez dans la seconde salle à droite. Examinez la peinture du griffon pour trouver une clé en or en forme de serpent. Sur la cheminée, c'est une clé en bronze en forme de serpent qui vous attend. Deux tableaux dissimulent des mécanismes secrets que vous ne pouvez résoudre pour l'instant. Lisez les documents sur le bureaux puis ouvrez le passage dans la bibliothèque à votre gauche. Descendez les escaliers en colimaçon à droite pour prendre la troisième clé en forme de serpent (celle-ci est en argent), une mine de proximité, une grenade resonator, des cartouches, des balles de mitraillettes et des recharges pour le Neurostunner. Remontez et ouvrez la porte à l'aide des trois clés en forme de serpent que vous détenez. Après la longue cinématique où vous apprenez enfin qui a tué Stern, vous prenez le contrôle d'Angela.

Angela
Alan Sharpe est mort, vous ne pouvez rien pour lui. Sortez. Faites bien attention à ne jamais toucher les lumières rouges pour ne pas déclencher l'alerte. Dirigez-vous vers le département « Chip Research ». Grâce au crochet que Jack vous avez remis dans le bateau, vous pouvez crocheter le cadenas et récupérer une mine de proximité. Allez maintenant au département de recherche génétique. Prenez la solution saline et lisez le document. Revenez au centre du complexe et faites exploser le système de sécurité avec une mine de proximité. Tuez les deux gardes qui arrivent puis allez rejoindre Jack en passant par l'Amphithéâtre. Vous décidez de fabriquer un antidote pour soigner le pauvre Jack. Montez l'une des rampes et allez dans le bureau de Zweiberg (celui avec les deux tableaux secrets). Crochetez le tiroir sur le bureau pour faire sortir un panneau de contrôle. Zoomez sur le cœur de Eve et notez les symboles tels que vous les voyez. Allez les reproduire sur le mécanisme du tableau de gauche. Vous obtenez la clé Eve. Descendez dans le passage secret de la bibliothèque et déverrouillez la porte à l'aide de la clé. Utilisez le petit ascenseur puis tuez les deux gardes dans le couloir. Continuez par la porte de gauche, ramassez les médicaments. Avancez un peu, Adam se réveille...

Combat contre Adam
Il n'est pas très difficile à battre mais demande beaucoup de patience car le combat est long. La technique qui consiste à lui tirer dessus sans arrêt n'est pas très payante, mieux vaut l'avoir par la ruse. Allez activer l'ordinateur central puis les deux petites consoles de chaque côté de la pièce.
Vous remarquez qu'à chaque coin se trouvent des tuyaux de gaz. Placez-vous à quelques mètres de l'un d'eux et attirez Adam. Tirez sur lui plusieurs fois dessus pour l'immobiliser puis changez de cible et tirez sur le tuyau. Fuyez immédiatement pour éviter que le monstre ne vous rattrape puis recommencez plusieurs fois l'opération. Au bout d'un moment, il sera à bout de force et vous pourrez récupérer un échantillon de son ADN pour le vaccin. Trafiquez les deux consoles pour pouvoir sortir de la pièce puis revenez à la machine pour fabriquer l'antidote (elle se trouve dans le département de recherche génétique). Ne perdez pas de temps et allez l'administrer à Jack.

Jack
Jack est de nouveau valide. Montez dans le bureau de Zweiberg. Passez par la porte aux trois serpents. Allumez l'ordinateur et lisez les deux documents. Equipez-vous des lunettes infra-rouges et placez-vous au centre de la pièce pour lire le code du second tableau. Entrez ce code derrière le tableau du bureau pour recevoir la clé Adam. Sortez du bureau et utilisez la clé pour désactiver les lasers à droite. Entrez et tuez les deux gardes. Ramassez l'adrénaline et les cartouches avant de descendre par l'ascenseur. Pendant la descente, tirez sur les barils pour tuer le maximum de gardes. Passez par le chemin de droite. Entrez dans la nouvelle salle et tuez les trois gardes qui s'y trouvent. Utilisez le panneau de contrôle de la grue. Revenez vers l'ascenseur et suivez le container. Il vous servira de protection face aux nombreux tirs ennemis (utilisez de l'adrénaline pour aller plus vite). Entrez dans la salle au fond. Utilisez l'ordinateur central. Vous devez enfin rejoindre Angela dans l'Amphithéâtre. Tuez les deux gardes restant sur le chemin. Et préparez-vous pour l'affrontement final.

Combat final contre Adam
Adam revient pour vous embêter et cette fois, il est bien plus fort. Le combat se divise en deux parties. Dans la première, Adam reste au centre de la pièce et vous tire dessus à l'aide de son canon. Une fois sur trois, il tir un laser que vous pourrez éviter en vous planquant derrière un pilier. Les deux autres tirs sont de grosses décharges que vous éviterez facilement. Visez Adam et envoyez sur lui toutes vos roquettes puis continuez à la mitraillette pour détruire son armure. Passez ensuite au Régulator pour lui faire perdre encore un peu d'énergie puis reprenez la mitraillette

(plusieurs caisses vous permettent de faire le plein de munitions avec cette arme). Adam finira par s'écrouler, mais ce n'est pas la fin. Il se relève et commence à vous poursuivre. Cependant, il n'a plus son canon dévastateur. Munissez-vous de votre petit Stimulator automatique (c'est la seule arme qui fonctionne ici). Ralentissez-le avec quelques balles puis courez vous emparer du canon de l'autre côté de la pièce. Ramassez-le (le canon est lourd, Jack aura du mal à le soulever), visez Adam et pulvérisez ce monstre.

Et voilà ! C'est déjà la fin du jeu. Vous pouvez admirer la cinématique finale.

Note
Sauvegardez votre performance car si vous avez battu tous les records lors des permis et si vous avez obtenu le maximum de points de technique dans les phases de moto, vous pourrez ouvrir le dernier casier dans les bureaux de LEILA lors de votre prochaine partie. Ce casier contient des armes normalement interdites au début du jeu.

HEADHUNTER V2

Terminer le jeu pour débloquer une nouvelle option Headhunter V2 qui permet de refaire l'aventure avec quelques variantes et une difficulté accrue.

Hidden & Dangerous

© Talonsoft / Digital Illusions 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Vous devez utiliser le clavie ret taper IWILLCHEAT au menu de démarrage, entrez ensuite les codes suivants pendant la partie après avoir mis le jeu en pause (ces codes doivent être tapés avec un clavier QWERTY) :

`CANTDIE`	Immortalité
`ALLLOOT`	Tous les objets
`KILLTHEMALL`	Tue les ennemis
`MISSIONOVER`	Passer à la mission suivante
`ALLLOOT`	Tous les objets
`GOODHEALTH`	Santé au maximum
`RESURRECTION`	Ressucite les membres de l'équipe
`GAMEFAIL`	Fin de la mission

CHEAT MODE (AUTRE MÉTHODE)

Créez un nouveau profil dans le jeu. Entrez RVL en guise de nom. Laissez le curseur sur la lettre L puis appuyez sur Start pour effacer le nom (au moment où vous appuyez sur Start, il doit y avoir inscrit RVLL avec le dernier L qui clignote). Revenez maintenant à l'écran principal. Vous remarquerez qu'il y a écrit TOUTES LES MISSIONS. Commencez une partie puis pendant le jeu, appuyez sur Start, vous pourrez alors accéder au menu triche.

Hydro Thunder

© Midway / Eurocom 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RACCOURCIS DANS LOST ISLAND

Au départ de la course, il y a des baraques. Tout près, vous verrez une pierre jaune. Allez entre les deux, vous trouverez un passage secret.

ECRAN DE PAUSE COMPLET

Faites une pause au cours du jeu. Puis, appuyez simultanément sur X + Y pour enlever les inscriptions sur l'écran.

Ikaruga

© Entertainment Software Publishing / Treasure

+ D'INFOS FORUM

GALERIE

1ère galerie

Terminez le mode d'entraînement sans utiliser de continue pour débloquer la 1ère galerie. Vous pouvez aussi l'avoir en jouant pendant plus de 5 heures.

2ème galerie

Terminez le jeu avec n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer la 2ème galerie. Vous pouvez aussi l'avoir en jouant pendant plus de 10 heures.

CRÉDITS SUPPLÉMENTAIRES

Plus vous jouerez au jeu et plus vous aurez de crédits en début de parties. En jouant environ 6 heures, vous aurez 9 crédits.

TEST SON

Terminez le jeu en mode easy sans utiliser de continue pour débloquer le test son dans le menu Appendix. Vous pouvez aussi l'avoir en jouant pendant plus de 15 heures.

IMAGES CACHÉES

Placez votre GD ROM dans votre lecteur CD de votre PC pour trouver de nouvelles images du jeu.

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Terminez le jeu en mode normal sans utiliser de continue pour débloquer les options supplémentaires. Vous pouvez aussi les avoir en jouant pendant plus de 20 heures.

Illbleed

© Sega / Jaleco

+ D'INFOS FORUM

MINI-JEU

Au menu principal, mettez en surbrillance le choix "Options", et appuyez simultanément sur X + A.

PLUSIEURS FINS POSSIBLES

Meilleure fin

Terminez le jeu après avoir sauvé tous vos amis.

Pire fin

Terminez le jeu après n'avoir sauvé aucun de vos amis.

ERIKO EN SOUS-VÊTEMENTS

Ne sauvez personne au cours du jeu. Eriko perdra un vêtement pour chaque ami non sauvé. Ainsi, elle se retrouvera en sous-vêtements au niveau 6.

Incoming

© Rage Software / Xicat 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Au menu principal, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, X, Haut, Bas, Gauche, Droite, Y. Un menu de triche d'affichera alors avec des options telles que : vies infinies, choix du niveau, etc...

Industrial Spy : Operation Espionage

© Hunex / UFO Interactive

+ D'INFOS FORUM

REJOUER AU JEU

Finissez le jeu et faites une sauvegarde. Désormais, chargez la sauvegarde pour pouvoir recommencer une partie avec les mêmes AP et agents (sauf Mondstein) qui sont à la fin du jeu.

DESSINS CACHÉS

Mettez le GD-ROM du jeu dans le lecteur CD d'un PC. Allez dans le répertoire PRESENTS et vous pourrez visualiser des images du jeu.

Jeremy McGrath Supercross 2000

© Acclaim 2000

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Cliffhanger : Haut + Gaz + Saut + Frein avant
Fender Grabber : Haut + Frein arrière + Saut
Nac-Nac : Saut + Shift
No Hander : Bas + Shift + Saut
No Hands No Feet : Bas + Saut + Shift + Gaz
One Foot Can Can : Frein arrière + Stunt
Recliner : Bas + Gaz + Saut
Rodeo : Saut + Frein avant
Scorpion : Haut + Gaz + Saut
Side Prone : Haut + Shift + Saut
Supermac : Gauche + Gaz + Saut + Shift
Toe Clip : Haut + Frein arrière + Saut + Frein avant
Two Foot Can Can : Gaz + Saut

Jet Set Radio

© Sega / Smilebit 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES RIDERS

Maintenez les touches L et R enfoncées à l'écran titre puis appuyez sur Gauche, Droite, X, A, Droite, Gauche, Y, B

JOUER AVEC ROKAKKU GOJI

Obtenez la notation JET au niveau GRIND CITY du mode histoire.

JOUER AVEC CAPTAIN ONISIMA

A l'écran de sélection des personnages, choisissez Tab et appuyez sur A, Y, X, X, B, Y pendant qu'il dance. Vous pourrez jouez avec le captain Onisima.

JOUER AVEC D.J.K

A l'écran de sélection des personnages, choisissez Pirahna et appuyez sur A, Y, X, X, B, Y pendant qu'elle dance. Vous pourrez alors jouez avec D.J.K.

SÉQUENCE SPÉCIALE

Dans le niveau de Benton Cho avec les Goldens Rhinos, taguez le plus possible pour obtenir un message en bas de l'écran. Allez ensuite à la zone ovale. Toutes les voitures qui sont normalement ici, ne sont plus là. En vous baladant dans cette zone, vous les verrez rentrer dans les murs. De plus vous verrez une scène spéciale très amusante.

Jimmy White's 2 : Cueball

© Virgin Interactive / Awesome 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Allez dans la salle du snooker grâce au mode exploration puis approchez-vous du tabouret. Vous passerez dans un trou de souris et verrez le message "Cheat mode activated". Vous pourrez alors jouer contre tous les personnages.

JoJo's Bizarre Adventure

© Virgin Interactive / Capcom 2000

+ D'INFOS FORUM

MODE KID

Gagnez plus de 15 personnages en mode Survival afin d'accéder au mode Kid, qui permet aux personnages d'apparaitre comme des enfants.

Kanon

© Nec Interchannel / KEY

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EXTRAS

Terminez n'importe quel scénario pour débloquer l'option "extras" à l'écran titre où vous pourrez écouter la bande-son du jeu et visionner les images CG débloquées.

FIN DE SAYURI

Terminez le scénario de Mai une fois, lorsque vous choisirez à nouveau sa route vous aurez un nouveau choix à faire le 26 Janvier, choisissez "Why not ask her ?" pour connaître le passé de Sayuri et débloquer une nouvelle fin.

Kao the Kangaroo

© Titus / X-Ray 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Les codes suivants sont à entrer sur l'écran de la carte du jeu. Tous sont à réaliser en maintenant enfoncé L + R.

Checkpoints infinis

Haut, Droite, Haut, Droite, Gauche, A.

Checkpoint supplémentaire

Haut, Droite, Bas, Gauche, A.

Choix du niveau

Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, X.

Energie infinie

Bas, B, B, A, Haut, Gauche, Droite.

Gants infinis

Bas, Droite, Haut, Droite, Gauche, B.

Gants supplémentaires

Bas, Droite, Gauche, Bas, A.

Sauter le niveau

Haut, Haut, Gauche, Bas, X.

Vies infinies

Bas, Gauche, B, Gauche, B, B.

Vie supplémentaire

Bas, A, Haut, Gauche, A.

Kiss : Psycho Circus

© Take 2 Interactive / Tremor Entertainment 2001

+ D'INFOS FORUM

ECOUTER LES MUSIQUES DU JEU

Mettez le GD-ROM dans un lecteur de CD audio, et vous pourez écouter les musiques du jeu sur les pistes 2 et supérieures.

Langrisser Millenium

© NCS Corp / Masaya

+ D'INFOS FORUM

PAUSE COMPLÈTE

Mettez le jeu en pause en appuyez sur Start, puis appuyez sur X + Y.

Legacy of Kain : Soul Reaver

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2000

SOLUTION COMPLÈTE

Le Monde du Dessous

Le jeu débute dans la Sphère Spectrale. Ce niveau va vous servir d'entraînement pour la suite. N'étant pas très difficile (vous ne pouvez pas mourir), je vais quand même vous expliquer le déroulement de cette phase. Vous apprendrez tout d'abord à vous servir des téléporteurs. Continuez à avancer et repaissez vous d'une âme ou deux, histoire de grignoter. Vous passez la porte maintenant ouverte et grimpez les marches de plus en plus haute. Ensuite, vous apprenez à utiliser vos moignons d'ailes pour sauter de longues distances. La prochaine étape consiste à tuer deux suhags, des charognards. Profitez en pour vous rompre aux différentes techniques de Raziel. Enfin, grimpez les marches et continuer jusqu'à atteindre une sorte d'arène entourée de piliers. Là, un portail vous transportera dans le monde réel.

Les Piliers

Pour votre première sortie dans la Sphère Matérielle, vous vous retrouvez entouré de piliers. Avancez en direction de la seule issue possible et faîtes attention dans votre progression à l'eau dans la fosse. Vous arrivez bientôt en vue de deux vampires, fils de Dumah. Sautez la grande piscine et occupez vous des deux immortels... Trois solutions : se débarrasser d'eux par la lumière, l'eau derrière vous, le feu ou bien encore une pique qui se trouve sur un des murs. Une fois débarrassé d'eux, allez pousser le gros cube de pierre vers le mur du fond. En haut une ouverture est maintenant accessible, elle vous conduira à la Cathédrale.

Le Barîment des piliers

Allez récupérer une lance sur le mur. Grâce à votre capacité de déplacement silencieux, approchez vous doucement du vampire et pourfendez-le de votre lance en un seul coup. Efficace non ? Avancez ensuite puis allez à gauche jusqu'à trouver un téléporteur, activez le. Revenez ensuite et prenez l'autre chemin pour vous retrouver aux Abysses.

Les Abysses

C'est ici que l'essentiel de votre progression dans le jeu se décide. Les Abysses vous permettent d'accéder à toutes les zones et clans. Procédez comme L'Ancien vous le conseille : votre zone de clan est à l'ouest...

Le Clan Raziel

Avancez jusqu'à la prochaine porte. Vous arrivez dans la première cour. Après vous être débarrassés des vampires, la porte s'ouvre. Juste à gauche de cette porte, vous trouverez un bloc de pierre. Déplacez-le dans le sens opposé vers la grille... ça pourrait être utile plus tard... Continuez à avancer en vous débarrassant des vampires et en ouvrant les portes. Tout à fait en haut, vous trouverez deux portes. Activez le téléporteur en passant par la porte de droite puis revenez ouvrir la porte de gauche. Remarquez l'eau sur votre gauche et en haut de l'autre porte. Vous avez maintenant atteint la Cour Octogonale.

La Cour Octogonale

Frayez-vous un passage jusqu'au sommet de l'escalier en colimaçon. Une fois arrivé vous remarquerez un cadran au milieu, et un commutateur sur le mur en face de vous. Vous devrez revenir ici après avoir obtenu le pouvoir de constriction en utilisant ce pouvoir sur le cadran du milieu afin de révéler la Zone Bonus. Activez le commutateur et traversez le pont.

La Nécropole de Melchiah

Pas grand'chose à faire ici, si ce n'est marcher en vous débarrassant des zombies jusqu'à atteindre le cimetière, allez à droiten dans une salle avec un bloc de pierre sur votre droite. Tirez ce bloc de pierre complètement vers la gauche et sautez par dessus pour accéder à la prochaine zone... Où vous êtes accueilli par l'image d'un de vos frères défunts. Choisissez l'un ou l'autre des chemins qui montent, et frayez-vous un passage jusqu'à le téléporteur, c'est la seule sortie possible. Continuez après le téléporteur. Vous vous retrouvez maintenant face à un gigantesque lac. Dirigez-vous vers la droite et déplacez le bloc de pierre complètement à gauche. Maintenant arrangez vous pour que ce bloc se trouve juste en dessous de la corniche, où vous pouvez voir un autre bloc un peu plus haut. Retournez vers le lac et utilisez les dalles pour sauter de l'autre côté... Surtout ne tombez pas dans l'eau, ou vous devrez recommencer depuis le début !!! Enfin, vous arrivez à la Grande Crypte.

La Grande Crypte

Au début, localisez un bloc de deux pierres portant le symbole de la Soul Reaver, ils vous serviront plus tard car en les brisant avec la Soul Reaver, vous arriverez dans une zone bonus. Dirigez-vous vers le bas. Ici, il n'y a aucune sortie possible vers la sphère matérielle. Pour la dévoiler, placez-vous près de l'entrée et passez en sphère spectrale ; un nouvel ennemi s'approche. Remarquez le mur sur votre gauche... Bien vu ! Un passage vient de se créer ; vous avez la possibilité de monter. Localisez le passage planaire et passez en sphère matérielle... Maintenant sautez à gauche : vous trouvez un bloc de pierre. Déplacez-le dans l'alcôve (trou dans le mur) en le retournant. Une fois que vous l'aurez correctement positionné, la barrière montera. Sautez sur la première poutre ; regardez en bas et vous verrez des plates-formes accrochées par des cordes de chaque côté. Sautez en bas de l'un d'eux et l'autre se soulèvera.

Maintenant vous êtes coincé dans une pièce (toujours une alcôve sur le côté) devant un énorme gouffre... et sans le moindre bloc de pierre en vue. En fait, le bloc de pierre est caché derrière le mur opposé. Tirez et poussez-le dans le gouffre. Maintenant vous pouvez le retourner et l'emmener vers l'alcôve, de l'autre côté. Cela soulèvera la petite porte. Maintenant passez au Royaume Spectral en escaladant la corniche... Un grand saut par dessous l'échafaud soulevé (à faire uniquement dans le Royaume Spectral, sinon l'échafaud retombe !), puis un autre sur la prochaine poutre, et vous vous retrouvez sur la plate-forme avec une portail planaire. Dans la prochaine pièce vous trouverez deux blocs portant chacun un symbole. Positionnez les deux blocs dans l'alcôve en collant des deux symboles l'un face à l'autre (une petite manipulation est nécessaire pour retourner le deuxième bloc) : la porte s'ouvre. Poussez ensuite le bloc pour qu'il tombe du haut de la corniche et descendez. Maintenant, si vous déplacez le premier bloc, l'autre bloc restera au-dessus de l'autre. Donc il vous faudra pousser ces blocs un peu plus loin sur la droite pour pouvoir accéder à la crypte principale. Continuez par la suite en longeant le lac et en avançant.

La Crypte Principale

A l'intérieur de la crypte, cherchez un commutateur sur un mur et un levier sur le sol. Tirez le commutateur et empruntez l'ascenseur pour descendre. Vous arrivez dans la Salle des Machines. Trouvez un commutateur et une manivelle, activez le premier puis la seconde. Maintenant que le moteur est en marche, réutilisez l'ascenseur et tirez le levier. Le plancher descend maintenant. Allez en bas et extrayez du mur un bloc d'acier. Cela ouvrira une des alcôves à droite du bloc. Suivez le chemin jusqu'au niveau inférieur. Un saut sur la corniche et vous verrez quatre poutres tenant le plancher supérieur, ainsi que quatre blocs de pierre de feu. Il vous faut déplacer chaque bloc de pierre de feu sous chaque poutre. Maintenant, si vous regardez le plancher, vous apercevrez des traces qui dirigeront les blocs de pierre de feu vers le centre de la pièce. Insérez les quatre blocs à chaque coin respectif et le plancher descendra encore d'un autre niveau. Sautez en bas et suivez le corridor sombre pour votre premier Boss :)

Melchiah

Faites très attention à la scène cinématique d'avant le combat. Melchiah est très lent mais sa capacité à traverser les murs le rend dangereux. Evitez une rencontre frontale avec lui. En examinant la pièce, vous trouvez une salle avec un levier sur chaque côté et une grosse cage en spirale au centre.. Courez vers chacune des porte à levier et sautez pour accéder à ceux-ci. Activez le. Tenez le enclenché jusqu'à ce que Melchiah passe en dessous et laissez la herse tomber sur lui. Une fois que Melchiah l'a dans la peau, allez de l'autre côté et recommencez l'opération. Empalez le deux fois et débrouillez vous pour le faire se retrouver dans la cage centrale. Une fois que Melchiah arrive dans la cage, sortez et foncez activer la manivelle au centre près du trône. La mort de Melchiah vous donne accès à la capacité spéciale de

traverser les portes.

Le Glyphe de Force

Allez vous suicider dans l'eau une fois près du lac, en dehors de la Crypte afin de retourner dans le plan spirituel. Vous pouvez maintenant traverser les portes. La première mène à un Artefact de vie. Traversez la seconde porte et avancez jusqu'à trouver un portail qui vous mène au plan Matériel. Dans la pièce qui comporte le Glyphe de Force, poussez les trois piliers centraux pour faire tout écrouler. A partir de maintenant, dans certains endroits, un artefact de vie sera présent pour vous permettre de rester plus longtemps dans le plan matériel.

A côté de la porte qui mène au glyphe de force se trouve une zone avec un artefact de vie. Il y en a deux autres accessibles dès maintenant en revenant en arrière si vous voulez. Le premier se trouve dans la grande pièce où vous avez combattu vos premiers vampires, dans l'espèce de fosse. Le deuxième se trouve quant à lui dans le clan de Raziel, en sautant sur le bloc que vous aviez poussé.

Maintenant, pour continuer dans le jeu, vous devez retourner devant le grand bâtiment et allez tout à droite. Une grille est maintenant tout à fait traversable par votre nouveau pouvoir. Repassez dans le plan matériel.

Première rencontre avec Kain

Ouvrez les double portes et rencontrez Kain. Après la cinématique, Kain disparaît et réapparaît à intervalles réguliers. Il faut que vous le touchiez trois fois quand il est visible. Une fois défait, vous récupérez Soul Reaver. C'est aussi le moment de votre première rencontre avec Ariel. Allez maintenant vers les piliers et, dans le plan spectral, passez à travers la grille.

La Cour

Localisez le changeur de plan et passez dans le plan matériel. Allez ensuite dans un chemin aux alentours puis grimpez et allez activer le téléporteur. Revenez ensuite, ouvrez la grande porte, ouvrez la grâce à la Soul Reaver et tuez les deux vampires ressemblant à des araignées. Continuez votre progression. Passez les grandes portes après être revenu au plan matériel puis avancez dans la Cour. Là, va y avoir du sport ! Il vous faut monter par une des tours par les grands blocs qui sont juste devant. Vous aurez à utiliser le mode planeur aussi souvent que possible pour vous assurer de bien tomber. Après sautez en déviant pour atteindre la petite corniche avec la fenêtre grillagée juste à votre gauche. Sautez alors derrière vous sur le toit le plus proche. Essayez d'atteindre un grand bloc en longueur dans la pierre. Une fois là, vous êtes devant une corniche avec une lance incrustée sur la gauche. Sautez-y. Allez au niveau de la lance en passant d'abord à droite puis à gauche et retournez vous puis sautez sur le toit tout près un peu plus bas. Une fois là, il ne vous reste plus qu'à atteindre la plus haute tour avec un petit bloc de pierre en haut pour vos petits pieds. Montez ensuite sur le toit de cette tour et regardez autour de vous, vous apercevez une légère pente. Sautez sur cette pente et vous arrivez à l'entrée de la cathédrale ! Ouf !!

Continuez maintenant à avancer jusqu'à voir un des vampires araignées tissant sa toile sur une victime. Descendez vous en débarrasser puis sautez sur le petit monticule à gauche. Là grimpez jusqu'en haut. Ouvrez la double porte et vous arrivez dans une très grande salle avec deux grosses canalisations et un grand puits au centre. Evitez de tomber dedans, ça vous ralentirait.

La pièce principale

Dirigez vous vers la grosse canalisation la plus à gauche et passez dans le plan spectral. Là, grimpez sur la canalisation et continuez jusqu'à arriver à un portail pour passer dans le plan matériel. Montez sur la plate-forme juste au dessus de vous et avancez jusqu'à un interrupteur et deux portes. Activez l'interrupteur, une plate-forme en bois descend. Montez sur la plate-forme pour que le loquet la bloque. Allez maintenant à droite et ouvrez la porte du fond. Descendez et passez la grille dans le plan spectral pour repasser derrière dans le plan matériel. Tuez les trois araignées et remettez les cubes à leur place en vous aidant des dessins. Faites cela le plus vite possible sinon les araignées reviennent. Ensuite, revenez et prenez la porte à gauche de l'interrupteur de tout à l'heure et descendez. Allez baisser l'interrupteur et remontez. La deuxième plate-forme est descendue et faites lui subir le même sort que la première. Le système de ventilation se met en place. Sautez dans le grand puits et mettez vous à planer...

Les Cloches

Faites une sauvegarde. Sautez à votre gauche et remontez la corniche. Ouvrez la porte vitrée. Prenez la première porte à gauche et avancez jusqu'à la grille. Passez en mode spectral, traversez là et revenez dans le mode matériel vous occuper des vampires. Là, le but du jeu est encore de remettre les 4 gros cubes à leur place respective en pensant bien à reconstituer l'intégralité des tuyaux. Une fois la scène cinématique terminée, foncez jusqu'à la cloche qui se trouve le plus près de vous et tapez dedans. Ensuite magnez vous d'aller jusqu'à la toute première cloche. Il faut vous débrouiller (en planant par exemple) pour que vous frappiez la première cloche quand la deuxième sonne encore. Ceci fait, le verre qui vous bloquait le passage va se briser. Allez vers l'entrée maintenant dégagée et utilisez la manivelle un peu plus loin sur votre droite. Un porte automatique s'ouvre mais se referme au bout de trois secondes environ. La solution consiste à activer rapidement la manivelle et de passer tout de suite en Sphère Spectrale. Là, la porte reste ouverte vous laissant libre cours pour la passer. Dirigez vous maintenant dans la pièce avec les grosses canalisations partout.

Les Valves

Utilisez ces canalisations comme d'escaliers et atteignez le niveau supérieur. Continuez jusqu'au portail et repassez en matériel. Retournez maintenant jusqu'à la porte automatique et servez vous de la valve sur le mur pour la bloquer en position ouverte. Continuez votre exploration en allant dans la pièce à gauche de la porte automatique quand vous entrez. Allez ouvrir la porte vitrée à gauche et sautez jusqu'à la plate-forme en face. Ouvrez la porte vitrée suivante. Avancez jusqu'à une autre porte. Passez à travers la grille et résolvez ce nouveau puzzle. Plus difficile, une fois que les quatre premiers cubes sont placés, quatre autres arriveront... Pfff ! Un emplacement avec un artefact de vie est alors accessible. Ensuite remontez encore un peu plus haut vers la porte en bois, et résolvez le dernier puzzle pour briser un des dômes. Retournez sur vos pas jusqu'aux canalisations. Prenez la première à gauche après le changeur de plans et dirigez vous vers cette grande grille rouge. Passez la en mode spectral et prenez la première à gauche.

Les Valves 2

Trois valves dans cette pièce. N'ouvrez que les deux dernières afin de casser un des dômes restants révélant un interrupteur pour le conduit d'aération. Repartez ensuite.

Les Valves 3

Encore trois valves. Ouvrez cette fois les deux dernières valves, ce qui a pour effet de casser le dernier dôme. Tous les interrupteurs sont maintenant disponibles. Enclenchez les tous et entrer dans le conduit d'aération. En montant, remarquez que certaines connexions sont interrompues. Débrouillez vous pour reformer les deux connexions et sautez ensuite dans l'entrée juste au dessus des canalisations.

La Salle Aux Trois Canalisations

Maintenant vous êtes dans une pièce avec trois grandes canalisations sur la gauche et deux énormes blocs avec des interrupteurs sur la droite. Enclenchez ces interrupteurs afin de faire bouger les blocs. Allez maintenant vers l'ouverture qui vient d'apparaître en sautant sur les différentes plates-formes métalliques. Continuez dans le couloir et passez la grille en fantôme. Descendez maintenant et repassez en mode matériel pour tourner la roue. Remontez ensuite par les tubes à gauche derrière vous et remontes vers la droite en sautant de tube en tube, prenez ensuite le passage en haut. Dans la pièce où vous arrivez, poussez les bloc afin de pouvoir activer l'interrupteur. Une rampe s'est formée avec les blocs qui sont tombés quand vous avez poussé celui qui tenait tout. Utilisez cette rampe pour accéder tout en haut de la salle. Dans cette pièce, poussez le bloc vertical pour assurer la connexion et montez pour pousser l'interrupteur. Retournez dans la pièce aux trois canalisations et maintenant, il y a assez d'air pour vos frêles petites ailes. Prochain arrêt : Zephon.

Zephon

Avant d'aller en découdre avec Zephon, allez d'abord activer le téléporteur et une petite sauvegarde serait la bienvenue. Pour tuer cette saloperie tout droit venue de l'enfer, il va falloir ruser. Baladez vous entre ses jambes jusqu'à ce qu'il vous plaque au sol. Puis, attaquez lui les jambes. Cela a pour effet de lui faire pondre un oeuf. Mettez vous debout et ramassez l'oeuf. apporter le près de la flamme et cramez le. Utilisez votre oeuf mollet maintenant et jetez le à la tête de sa mère. Faites ceci trois fois pour vaincre Zephon. Facile non ? Sa mort vous donnera en tout cas la capacité spéciale

de grimper aux murs.

Les Piliers

Maintenant que vous êtes devenu le meilleur des alpinistes, rendez-vous aux piliers (ceux où vous avez combattu Kain) par un téléporteur. Discutez un peu avec Ariel et escaladez la colonne. Avancez jusqu'à trouver une entrée. Peu importe la porte que vous empruntez, elles mènent toutes les deux au même endroit. Suivez ensuite le petit chemin sur la gauche de la grille.

La Tombe Du Séraphéen

A gauche des piliers un téléporteur. Activez la. Revenez sur vos pas et devenez un fantôme pour passe la grille au centre. Ensuite revenez dans le plan matériel et ouvrez la porte en face de vous. Tirez le bloc du mur et entrez dans la tombe. Placez vous au centre de la pièce et repassez dans le plan des morts. Vous tombez en dessous et sortez par la prochaine porte.

Morlock

Retournez dans le monde des vivants. Morlock arrive alors au centre de la pièce. Faites attention à sa capacité spéciale de projection. Réussissez à l'approcher et arrangez vous pour le rouer de coups jusqu'à ce qu'il soit assommé. Ensuite, transpercez le de votre Soul Reaver et poussez le dans l'eau. Vous récupérez la capacité spéciale de projection.

La Tombe Du Séraphéen 2

Utilisez votre nouvelle compétence pour pousser le petit bloc de pierre tout au fond contre le mur. Sortez par cette nouvelle entrée. Frayez vous un chemin et passez dans l'eau jusqu'à une autre salle avec des piliers. Reprenez votre forme physique et sautez sur le mur jusqu'en haut. Ensuite, sautez et planez jusqu'au pilier sur votre gauche. En utilisant votre pouvoir télékinétique, dégagez le bloc qui vous embarrasse sur le pilier suivant. Sautez dessus et planez jusqu'à la prochaine corniche un peu plus loin. Une fois dans ce passage, vous avez deux possibilités. Prenez les escaliers et utilisez la projection sur la porte. La porte s'ouvre et vous récupérez le glyphe de Eldricht. Retournez à l'embranchement et partez sur la droite. Traversez le portail et montez les escaliers jusqu'à une salle avec une cage au milieu. Mettez vous dans le plan matériel et utilisez la projection de nouveau pour pousser le bloc contre le mur derrière la cage. Traversez ensuite la cage en mode spectral et utilisez le bloc poussé tout à l'heure pour grimper puis sautez sur le rebord. Continuez sur ce chemin jusqu'à arriver près de l'eau.

L'Abbaye Engloutie

Une fois sur la corniche, vous voyez un bateau en contrebas. Passez dans le plan matériel et tombez sur le bateau. Passez ensuite dans le plan spectral et du pont vous devriez être capable sauter sur une corniche. Allez à gauche. La porte de droite mène au téléporteur du niveau. Prenez ensuite celle de gauche et avancez jusqu'à une porte avec un gros losange bleu au milieu. Servez-vous de la Soul Reaver pour l'ouvrir. De la corniche, sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à apercevoir un démon près du mur du fond. Allez vous en occuper et continuez sur cette voie jusqu'à la salle de drainage.

Salle de Drainage

Passez à travers la grille au fond de la pièce. Au bout du couloir, ouvrez la porte et entrez dans une très grande pièce. Repassez en mode matériel et traversez l'eau grâce aux plates-formes. a mi-parcours, repassez en fantôme et finissez de traversez comme ça. Prenez la porte qui se trouve au bout du passage et encore les deux portes suivantes. Suivez le chemin dans le tunnel et sous la Chapelle.

La Chapelle Sous l'Eau

Examinez bien tout autour de vous. Vous devez trouver une arche près du mur le plus proche. Sautez sur cette arche et trouvez le changeur de plan. Passez dans la Sphère Matérielle et escaladez le mur situé derrière vous. De la corniche, sautez sur les poutres jusqu'à atteindre l'autre côté de la Chapelle. Passez par la porte sur la gauche et utilisez la

projection de force pour briser la fenêtre.

Le Drain

A partir de là, vous pouvez apercevoir des têtes de pierre qui ressortent du mur de droite. Sautez sur l'une d'elles puis sur l'autre et ainsi de suite jusqu'à arriver sur le rebord d'un bâtiment. De là, faites un big jump et planez jusqu'au toit de la construction circulaire au centre de la cour. Sautez ensuite sur le clocher à l'autre bout. Tirez la chaîne, descendez à travers l'eau et prenez la porte à gauche. Sautez de pilier en pilier pour atteindre le plus haut avec un changeur de plan dessus. Repassez dans le plan matériel et affrontez Rahab.

Rahab

En usant de la projection de force, cassez toutes les fenêtres de la pièce. Quand le soleil passera dans la salle, vous vous rendrez compte que Rahab ne l'aime pas trop. Vous obtenez la capacité spéciale de Nage. Vous avez la possibilité de retourner au bateau de tout à l'heure. Sautez dans l'eau et trouvez un passage de l'autre côté du lac. Cela vous mènera à une zone de bonus.

Raccourci pour trouver Skinner

Il existe un raccourci pour sortir rapidement de l'Abbaye Engloutie. Retournez à la Chapelle et trouvez une porte sous l'eau. Utilisez la force pour ouvrir cette porte. Nagez ensuite en longeant les escaliers jusqu'aux cryptes. Localisez la sortie et empruntez la. Continuez ensuite par la salle circulaire en passant dans l'ouverture en haut. Enfin, nagez dans la cave. Pour en sortir, allez dans l'alcôve en haut à gauche. Remontez les escaliers.

La Forge

Cette partie va vous permettre d'améliorer la puissance de vos tirs avec la Soul Reaver. Pour obtenir ce bonus, revenez à l'Abbaye Engloutie et dans le raccourci. Descendez tout en bas et cherchez une vitre teintée. Dégommez la et passez jusqu'à atteindre une pièce avec un gros feu au fond. Traversez ce feu pour que votre Soul Reaver obtienne le pouvoir. Votre arme est maintenant plus puissante. Au cas où ce pouvoir disparaitrait, il est possible de le récupérer en approchant la flamme d'un brasier, d'une torche ou de toute autre source de flamme.

Le Glyphe de Pierre

Retournez au lac dans le coin de Melchiah. Sautez dedans et prenez le premier passage à gauche. Utilisez les rebords pour monter tout en haut. Ensuite, passez dans le plan matériel, escaladez le mur du fond et sautez dans le canyon du crâne.

Le Canyon du Crâne

Tout à gauche se trouve un téléporteur que vous feriez mieux d'activer. Sautez dans l'oeil gauche du Crâne. Descendez le passage et sautez sur la grosse bûche au-dessus de vous. Puis sautez sur la corniche à gauche et passez dans le plan spectral. Ressautez sur la bûche qui s'est maintenant déplacée. Marchez jusqu'à la prochaine corniche et cherchez la bûche suivante, sautez dessus et avancez jusqu'au changeur de plan. Passez en matériel, ressautez sur la bûche et sur celle du dessus. Continuer sur cette voie jusqu'à une volée de marche sur votre droite. Sautez sur les corniches et continuez.

Le Crâne

Vous vous retrouvez au niveau de la mâchoire du Crâne. Dirigez vous vers la dent manquante et en regardant à travers, vous apercevez une corniche sur la montagne. Sautez dessus et restez sur ce chemin jusqu'à un tunnel. Sautez maintenant sur la corniche à droite et ramenez le bloc dans la pièce principale. A ce stade, il vous faut compléter le puzzle avec vos six blocs. Le Glyphe de Pierre sera alors vôtre.

Le Glyphe du Son

Retournez à la Cathédrale silencieuse et trouvez la pièce principale avec les canalisations et le grand puits au centre. Tombez au fond du puits et trouver un tunnel. Vous arrivez dans une zone avec une fenêtre en haut. Cassez cette fenêtre avec la projection de Force et grimpez sur le mur de droite. Passez dans le plan spectral et traversez la prochaine porte. Continuez jusqu'à trouver un changeur de plan. Revenez dans la sphère matérielle et ramasser le maillet derrière vous. Maintenant faites demi-tour et repartez vers l'entrée de la pièce. A droite de la porte, escaladez le mur. Une fois sur la corniche, visez l'alcôve de gauche avec le maillet. Passez en fantôme et sautez sur le premier pilier. Revenez en matériel, sautez dans l'alcôve et récupérez le maillet. Ressautez sur le premier pilier puis sur les suivants. Une fois sur le dernier, posez le maillet et cassez la fenêtre avec une projection de Force. Reprenez le maillet et jeter le par la fenêtre. Passez dans la sphère spectrale et sautez à travers. Maintenant allez récupérer votre maillet et faites sonner la cloche avec.

Le Glyphe du Soleil

Retournez à la Cathédrale silencieuse. Sautez dans les douves devant le bâtiment et passez par le portail de droite. Si vous le souhaitez, le portail de gauche mène après avoir grimpé au mur à une zone bonus. Revenez et nagez à présent jusqu'au phare. Marchez sur les corniches jusqu'à arriver au pied du phare. Continuez ensuite pour atteindre la cave. Suivez le passage. Quand vous sortez, vous pouvez voir le phare. Passez en sautant depuis la corniche et entrez par la porte à gauche du phare.

Le Canyon

Prenez le passage à gauche et entrez dans la première alcôve sur la gauche. Ouvrez la porte et suivez le corridor sur la droite. Arrêtez vous quand vous arrivez dans la salle de la Roue à Gaz.

La Salle de la Roue à Gaz

Escaladez les ventilations au milieu et poussez le bloc en haut pour qu'il tombe. Tournez la manivelle et des flammes vont bientôt sortir des murs. Servez vous du bloc pour bloquer la roue en le plaçant dans la petite cassure du mécanisme. Retournez sur vos pas et dirigez vous sur le passage à gauche. Sautez sur les plates-formes pour retourner au phare. N'utilisez pas les escaliers mais continuez dans le passage qui se trouve en bas de la Salle du Piston. Restez sur ce chemin et vous arriverez après une double porte à la Salle de la Roue à Eau.

La Salle de la Roue à Eau

Sautez dans le puits et remettez les blocs de façon à reformer la connexion entre les deux canalisations. Suivez ces canalisations vers l'interrupteur de la roue et tournez le. Allez de l'autre côté de la roue. Sautez et planez tout en évitant, un à un, les jets de vapeur. Une fois arrivé sur la corniche, sautez en bas au moment où il atteint son maximum d'amplitude, sautez sur la corniche de l'autre côté de la pièce. Suivez ce chemin jusqu'à la Salle du Piston. Grimpez les escaliers cassés pour vous retrouver en haut. Utilisez les plates-formes dans l'eau pour aller de l'autre côté.

L'Autel du Glyphe du Soleil

Passez la porte juste à droite après la dernière plate-forme. Quand vous approchez, vous pouvez voir un rayon de lumière frapper le logo du Glyphe. Passez en spectral quand la lumière touche le logo. C'est tout ! :)

Le Glyphe de l'Eau

Retournez aux Abysses et sautez sur la seconde plate-forme. Cherchez l'entrée de gauche, celle d'où une cascade descend. Suivez ce canal, tournez à gauche et nagez jusqu'à la surface. Passez la porte dans le coin, près du mur du fond.

La Tour de Garde

Tirez les blocs des murs et mettez les près du mur de gauche. Ainsi, vous avez accès en montant dessus à la section un peu plus en hauteur. Sauter dans la cour intérieure après la scène.

La Cité

Continuez votre chemin sur la droite, passez une porte et descendez ensuite. Maintenant, tournez à gauche puis montez les escaliers et ensuite à droite. Allez à gauche par la double porte et pénétrez dans la Cité. Sautez maintenant dans l'eau juste en face des deux rampes. Passez dans le mode Spectral et traverser la grille en dessous. Revenez en réel, utilisez la projection de Force sur le portail circulaire et nagez en remontant la canalisation par la grande hélice puis dans l'autre canalisation. Nagez jusqu'à la surface et sautez hors de l'eau. Entrez dans la pièce en haut des escaliers.

La Salle du Glyphe de l'Eau

Montez les escaliers à la droite de la statue et sautez au dessus de l'eau. Tirez le bloc du mur et poussez-le dans la flotte. Poussez le bloc ensuite dans la pièce de gauche puis dans le circuit d'évacuation. Une fois que la pièce est inondée, revenez vers la statue et prenez le Glyphe de l'Eau. Avant d'aller vers la suite, vous pouvez vous amuser à visiter la Cité...

Le Glyphe du Feu

Rendez vous au clan de Raziel. Allez à la porte dont les escaliers mènent sous l'eau. Descendez les escaliers et nagez vers l'entrée dans le coin droit du mur. Normalement, au fur et à mesure que vous nagez, les couleurs des murs virent du bleu au vert puis au jaune. Vous arrivez en bout de course à une pièce circulaire.

La Citerne

A l'entrée, récupérez une torche éteinte d'un des côtés. Avec la torche en main avancez jusqu'à la prochaine salle en haut. Cherchez un couloir gardé par deux gardes vampires et ouvrez la porte. Au bout du couloir, viser et lancez la torche à travers le puits vers la corniche de l'autre côté. Revenez ensuite dans la pièce circulaire et allez à l'autre entrée de l'autre côté. Tournez la manivelle et passez rapidement au mode spectral. La porte automatique sera stoppée. Passez les portes, revenez en matériel et sautez de la plate-forme dans la Salle du Glyphe de Feu. Tournez la manivelle et entrez dans la pièce suivante par la porte dernièrement ouverte. Maintenant retournez à la corniche où vous avez lancé votre torche. Avancez jusqu'à la statue et allumez les urnes avec votre torche. Enfin, sautez pour récupérer le Glyphe du feu.

Le Village des Cendres

Allez dans l'abysse, à l'endroit où vous avez été sacrifié. Sautez jusqu'à la plate-forme, en face de vous. Vous devriez apercevoir un pont détruit. Sautez dans l'eau et faites un super saut jusqu'à l'autre côté du pont. Avancez plus avant jusqu'à la cité dans le canyon. Le seul moyen d'y arriver et de grimper sur le pilier à votre droite et de glisser en bas jusqu'au mur de gauche. Descendez maintenant et passez dans le plan spectral pour passer les deux grilles. Vous êtes dans la Cour.

La Cour

Face à la Cour, progressez jusque l'autre côté et passez dans le plan matériel. Usez maintenant de votre projection pour pousser le gros bloc de pierre contre le mur. Repassez en fantôme et passez la grille, puis sautez sur le fameux bloc et grimpez sur la corniche. Retournez à la sphère matérielle et descendez sur rebord en face de vous. Continuez en avant. Vous pouvez remarquer que la sortie et dans le coin en haut à droite. Tirez le bloc et utilisez le pour grimper. Ensuite, sautez à travers le couloir sur le rebord suivant. Continuez sur cette voie pour arriver à la salle du puzzle.

La Pièce des Blocs

Poussez l'interrupteur à droite de la corniche centrale. Le but du jeu sera de faire remonter les 2 blocs depuis la fosse du bas jusqu'à la fosse du haut. Utilisez la technique de retournement et placez 2 blocs en rangée pour pouvoir retourner deux autres blocs dans l'autre fosse. A celle du haut, vous devriez avoir 4 blocs. Empilez-les et servez-vous du dernier comme d'une marche pour aller jusqu'au 3ème. Maintenant, grimpez dans la ventilation.

La Fournaise

A partir de maintenant, retenez bien le chemin que vous allez emprunter. Trouvez la roue à Gaz et activez le levier de l'autre côté. Une explosion vous ouvre alors la porte et en l'empruntant, vous arrivez sur une corniche qui surplombe la Cour. Poussez le bloc en dehors de la corniche et empilez les deux blocs sur la corniche que vous n'avez pas encore explorée. Passez dans le plan spectral, sautez sur la corniche de gauche et continuez à sauter en cercle jusqu'à aller au plus haut. Ensuite, bondissez à travers la pièce et changez pour la sphère matérielle. Allez sur la corniche comportant un levier et tirez-le. Le pont-levis s'abaisse. Traversez le passage ainsi ouvert et prenez à droite à la première intersection. Tirez le bloc pour accéder à la salle un peu au-dessus. Sautez maintenant sur le pilier le plus proche et passez dans le plan spectral. Sautez ensuite sur le pilier suivant et revenez dans la réalité. Continuez avec cette méthode jusqu'à arriver tout en haut et vous pourrez sauter à travers la grille carrée avec un pilier au centre. Poussez le pilier pour dégager la voie jusqu'à Dumah.

Dumah

Trouvez Dumah. Retirez lui ses trois pals et regardez le revenir à la vie. Une fois qu'il commence à vous attaquer, reculez de quelques pas en le gardant bien en vue. Ne vous éloignez pas trop de lui car sinon, il va retourner sur son trône et vous n'aurez plus qu'à recommencer et faites aussi attention à sa capacité d'immobilisation. Balancez lui quelques projectiles et retournez patiemment jusqu'à la Fournaise. Là, débrouillez-vous pour que Dumah se retrouve au centre et tournez la roue à Gaz puis tirez le levier. C'en est fini de Dumah. Vous avez maintenant le pouvoir de constriction. Vous pouvez retourner maintenant dans la Cour et chercher une statue avec un bâton dans la main, utilisez votre nouveau pouvoir pour ouvrir trois salles secrètes. Avant de partir, réutilisez votre pouvoir sur la statue.

L'Oracle

Quittez le village des cendres et partez vers le canyon qui conduit à la cave des Oracles. Vous apercevez un cadran solaire sur le sol, utilisez votre capacité de constriction dessus de telle façon que le cadran pointe sur l'entrée. Activez ensuite le téléporteur sur la droite et passez dans le plan spectral. Entrez par l'ouverture sur votre gauche et partez dans le hall sur la droite. Passez à travers le portail et revenez dans la sphère matérielle. Tirez le bloc avec le symbole Y et laissez le tomber sur le sol. Reprenez ensuite le bloc et arrangez-vous pour le placer dans l'alcôve marquée d'un Y. Retournez maintenant au cadran solaire et partez vers l'autre entrée. Allez dans le plan matériel et occupez vous de placer le bloc marqué Z dans son alcôve. Repartez vers le bloc Y, sortez le et placez dans l'alcôve O. Les larges portes s'ouvrent à présent, utilisez la constriction sur le cadran solaire pour lui faire montrer ces portes. Passez le coin à droite et passez en spectral pour traverser la prochaine porte. Une fois en haut de la crête, sautez sur la corniche en face. Sautez ensuite jusqu'au portail de changement de sphère et retournez en matériel. Retournez sur la dernière corniche et sautez à travers le tunnel. Placez les deux blocs vers les trous qui leur correspondent (les plus proches). Après, reculez vous et utilisez a projection pour placer les blocs dans les trous. Maintenant, vous vous retrouvez dans un hall avec quatre piliers. Utilisez la constriction pour que la partie blanche du pilier soit face au centre de la pièce et repartez par la suite vers la Cave des Oracles et entrez par les larges portes. La pièce qui suit possède un grand creuset en son centre. Faites le tourner avec la constriction pour que la pièce soit vers la sortie. Partez.

L'horlogerie de Moebius

Vous vous trouvez dans une pièce circulaire. Allez à côté de la statue et tournez les mains jusqu'à ce que l'horloge indique 6 heures. Sautez ensuite à travers l'ouverture aux pieds de l'horloge.

La Salle de la lentille

Utilisez la constriction pour faire correspondre les quatre lentilles avec les couleurs qui se trouvent derrière chacune. Ouvrez ainsi la porte et sortez.

L'horloge sur le sol

Faites une constriction sur les cadrans pour que la couleur des mains soit en accord avec celle sur le mur. Les trous s'alignent alors pour former une ouverture.

La Salle des machines

Tirez les deux blocs en arrière pour faire fonctionner la machine, le troisième bloc se dégage alors. De la plate-forme de l'entrée, sautez sur l'essieu de la machine de gauche puis sur la plate-forme qui s'est élevée un peu plus tôt. Essayez de rejoindre la plate-forme de la pendule en faisant attention à son balancement. Descendez maintenant par la cage et avancez-vous dans le hall. Vous êtes maintenant face à 2 entrées avec des blocs sur des plates-formes. Poussez les deux blocs au sol avec la projection. Passez l'entrée en bas. Dans cette pièce, retournez les blocs pour qu'ils correspondent à l'image sur le sol. Ce dernier s'ouvre alors, sautez dans ce nouveau passage. Regardez bien les symboles sur le mur et mémorisez-les. Allez maintenant dans chacune des trois pièces et tournez les cadrans pour qu'ils pointent vers le symbole correspondant. Les pendules de chaque pièce vont se mettre alors à se balancer. Grimpez sur chacun d'entre eux afin de tirer l'interrupteur en haut de chaque pendule. Au total 3 interrupteurs sont à actionner, ceci fait, la porte s'ouvre. Entrez et vous allez passer devant des portails vous montrant des scènes du passé et de futur. Au dernier portail, un téléporteur sur votre gauche vous transportera jusqu'à votre seigneur et maître… Kain.

Kain

Avancez dans le couloir et passez la porte au bout. Kain va entamer les hostilités dans la partie inférieure de la pièce. Le centre de la pièce correspond à une zone de récupération de vie et tant que vous ne frapperez pas Kain avec la Soul Reaver, celui-ci ne subira aucun dommage. En tout, vous devrez le frapper trois fois en sachant qu'à chaque fois que vous le touchez, il remonte d'un niveau, se rendant plus difficile à atteindre. Une fois que Kain sera touché trois fois, Raziel le poursuivra par le portail temporel, vous amenant face à Moebius lui-même pour la scène finale.

CHEAT CODES

Faites pause pendant une partie, maintenez L et R et entrez l'un des codes suivants:

Vie au maximum
Droite, B, Bas, Haut, Bas, Haut

Magie au maximum
Y, Droite, Bas, Droite, Haut, Y, Gauche

Grimper aux murs
Y, Bas, X, Droite, Haut, Bas

Raziel blessé
Gauche, B, Haut, Haut, Bas

Toutes les habiletés
Haut, Haut, Bas, Droite, Droite, Gauche, B, Droite, Gauche, Bas

PASSER À TRAVERS LES GRILLES

Faites pause, maintenez L et R et appuyez sur bas, B, B, gauche, droite, Y, haut.

LEVITATION

Faites pause, tenez les touches L et R enfoncées pusi appuyez sur A, Droite, Haut, Haut, Y, Gauche, Gauche, Droite, haut.

OUVRIR TOUS LES PORTAILS

Faites pause, tenez les touches L et R enfoncées puis appuyez sur Haut, Haut, Bas, Droite, Droite, Gauche, B, Droite, Gauche, Bas.

CODES DES GLYPHES

Mettez la pause pendant une partie, maintenez L et faites l'un des codes suivants. Un son se fera entendre si vous avez réussi la manipulation.

Feu
Haut, Haut, Droite, Haut, X, Y, Droite

Force
Bas, Gauche, Y, Bas, Haut

Son
Droite, Droite, Bas, B, Haut, Haut, Bas

Pierre
Bas, B, Haut, Gauche, Bas, Droite, Droite

Rayon de soleil
Gauche, R, Gauche, Droite, Droite, Haut, Haut, Gauche

Eau
Bas, B, Haut, Bas, Droite

Les Fous du Volant

© Infogrames 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Sélectionnez l'option "Cheats" au menu principal. Entrez l'un des codes suivants, puis allez l'activer à l'écran "Code collection" :

`BARGAINBASEMENT`	Toutes les capacités des véhicules
`CRACKEDNAILS`	Mode escargot
`WACKYGIVEAWAY`	Tous les circuits et tous les bosses
`WACKYSPOILERS`	Toutes les voitures

VICTOIRE RAPIDE

Choisissez le mode Championnat, et débrouillez-vous pour vous retrouver à la première place de la course. Appuyez alors simultanément sur Start + Select + A + B afin de terminer la course en tête.

TEMPS AU TOUR DE ZÉRO SECONDE

Jouez en mode Trial. Juste après que le drapeau s'agite, appuyez simultanément sur Start + Select + A + B.

Looney Tunes Space Race

© Infogrames 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants dans le menu Cheats:

CHEESFISH	Débloque les pilotes, pistes et véhicules
YAVARMINT	Porky Pig
REDWAGON	Marvin Martian
SAMRALPH	Circuits mirroirs
DUCKAMUCK	Turbo illimité
SUCCOTASH	Pas de gags
MICHIGANJ	Tous les objets

Macross M3

© Shoeisha

+ D'INFOS FORUM

MODE MISSION LIBRE

Terminez le jeu pour pouvoir accéder à toutes les missions librement.

DÉBLOQUER LA MISSION YF-21

Allez dans l'option internet et entrez le code 25193621 pour débloquer la mission YF-21.

OBTENIR LE YF-19

Pour avoir le YF-19 (issu de Macross +), allez dans le menu internet, et entrez le mot de passe 68134581.

Magforce Racing

© Crave Entertainment / VCC 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES PISTES ET TOUS LES TRIPODS

Au menu principal, mettez en surbrillance l'option "Tripod Select". Puis, maintenez enfoncés les boutons X + Y, et faites : Haut, Gauche, Bas, Droite, Droite, Haut, Bas, Droite.

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants :

AUTOM	Pilote automatique turbo
GHOST	Tripods invincibles
JOHNM	Debug mode
HUND	Tripods bonus contrôlés par l'ordinateur
MISSI	Tous les power-ups sont des missiles triples
RETRO	Sons modifiés
TURBO	Tous les power-ups sont des turbo

Maken X

© Sega / Atlus 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause, puis faites rapidement l'une des manipulations suivantes :

Invincibilité

Bas, Gauche, Haut, Droite, L, A, X, Gauche, R, B, Y, Haut, L, A, Bas.

Toutes les armes

Haut, Droite, Gauche, Bas, B, L, R, A, Droite, X, B, Gauche, R, Y, Haut.

Ecran de pause sans inscription

Appuyez sur X + Y.

Marvel vs. Capcom 2 : New Age of Heroes

© Virgin Interactive / Capcom 2000

+ D'INFOS FORUM

PLUS DE POINTS

Dans le mode "Training", sélectionnez vos combattants ainsi que ceux de l'ordinateur. Dans la partie, vous aurez environ 12 points par minute. Laissez la partie telle quelle durant des heures pour que les points augmentent toujours. Il est aussi possible de faire le truc la nuit et de laisser le téléviseur fermé.

CHANGER DE COSTUME

A l'écran de sélection des personnages, mettez en surbrillance votre combattant et appuyez sur Y ou A pour changer de vêtement.

CHANGER DE PERSONNAGE PENDANT UN MATCH

Si vous voulez changer de personnage pendant un match appuyez sur L ou R à l'écran VS. Par exemple, si votre équipe est composé de Spiderman, Hulk et Serval et que vous ne voulez pas que Spiderman apparaisse en premier, appuyez sur L pour avoir le second personnage (ici Hulk) ou sur R pour avoir le troisième (ici Serval).

CHANGER L'ORDRE DES COMBATTANTS

Choisissez vos trois combattants. A L'écran VS, maintenez X + Y + L enfoncés pour changer leur ordre.

UTILISER LE MÊME PERSONNAGE QUE L'ADVERSAIRE

Débloquez tous les costumes et personnages pour pouvoir prendre trois fois le même combattant et pour que l'adversaire puisse aussi prendre le même combattant.

BATTRE ABYSS

Choisissez Cable. Pendant la première phase du combat, contentez-vous de bloquer ses attaques et frappez avec Y. Dans la deuxième phase, Reculez le plus possible et frappez encore avec Y. Dans la dernière phase, utilisez l'attaque Hyper-Viper ce qui enlevera environ 90-95 % de l'energie de Abyss. Il ne vous reste plus qu'à frapper encore deux ou trois coups pour le tuer.

COMBATTANTS SOLDÉS

Entrez et sortez du magasin jusqu'à ce que les prix baissent.

CHANGER L'HOLOGE DANS LE DÉCOR

Pour modifier l'heure du décor de l'horloge, changer l'heure du système de votre Dreamcast.

COMBINAISON INFINIE DE SUPERS

Cette astuce ne fonctionne qu'en mode entrainement. Règlez la gauge de combo sur infini dans le menu de l'entrainement. Puis commencez un super puis enchainez-en un autre. Ceci peut être répété à l'infini et fonctionne encore mieux avec des personnages possédant des super rayonnants.

PLACER FACILEMENT UN SPÉCIAL

Lorsque votre jauge atteint le niveau 3, appuyez simultanément sur L et R pour placer un spécial.

Marvel vs. Capcom : Clash of the Super Heroes

© Virgin Interactive / Capcom 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX COMBATTANTS

Combattre avec Lilith

Sélectionnez Zangief à l'écran du choix des personnages. Puis, faites : Gauche, Gauche, Bas, Bas, Droite, Droite, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Haut, Haut, Haut, Haut, Droite, Gauche, Bas, Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, Haut, Haut, Haut, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Bas, Bas, Droite, Bas. Lilith apparaîtra en dessous de War Machine.

Combattre avec Roll

Sélectionnez Zangief à l'écran du choix des personnages. Puis, faites : Gauche, Gauche, Bas, Bas, Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Haut, Haut, Droite, Droite. Roll apparaîtra à droite de Mega Man.

Combattre avec Lady

Sélectionnez Morrigan à l'écran du choix des personnages. Puis, faites : Haut, Droite, Droite, Bas, Bas, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Haut, Haut, Haut, Haut, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Haut, Haut, Droite, Droite, Haut, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas. Shadow Lady apparaîtra sous Gambit.

Combattre avec Red Venom

Sélectionnez Chun-Li à l'écran du choix des personnages. Puis, faites : Droite, Bas, Bas, Bas, Bas, Gauche, Haut, Haut, Haut, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Droite, Droite, Haut, Haut, Haut, Haut, Gauche, Gauche, Haut. Red Venom apparaîtra au-dessus de Chun-Li.

Combattre avec Orange Hulk

Sélectionnez Chun-Li à l'écran du choix des personnages. Puis, faites : Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Haut, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Droite, Droite, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Haut, Gauche, Haut. Orange Hulk apparaîtra au-dessus de Ryu.

Combattre avec Gold War Machine

Sélectionnez Zangief à l'écran du choix des personnages. Puis, faites : Gauche, Gauche, Bas, Bas, Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Haut, Haut, Haut, Haut, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, Haut, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Droite, Droite, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut. Gold War Machine apparaîtra alors au-dessus de Zangrief.

Combattre avec Onslaught

Sélectionnez Wolverine et appuyez sur Bas à l'écran de sélection des personnages.
(Vous devez avoir terminé le jeu avec au moins un personnage)

COSTUMES ALTERNATIFS

Mettez un combattant en surbrillance et appyez sur A ou Y en choisissant votre personnage.

PAUSE COMPLÈTE

Mettez le jeu en pause puis tenez la touche Y enfoncée et appuyez sur X.

COSTUMES DIFFÉRENTS

Mettez un combattant en surbrillance et appuyez sur A ou Y pour sélectionner le personnage.

JOUER AVEC EVIL ZANGIEF

Choisissez Zangief, fautes un demi cercle vers l'arrière puis un coup de pied rapide.

Mat Hoffman's Pro BMX

© Activision / Rune Craft 2001

+ D'INFOS FORUM

MODE EXORCISTE

Pour débloquer le mode Exorciste, il faut activer le mode Gros pneus, puis obtenir plus de 10.000 points.

VIDÉOS DES RIDERS

Pour obtenir les vidéos des riders il faut obtenir une médaille d'or avec un rider dans les 2 niveaux de compétition.

VIDÉO DE BAILS

Pour débloquer la vidéo de Bails vous devez obtenir les médailles des 2 niveaux de compétition avec Tony Hawk.

Max Steel

© Mattel Interactive / Treyarch

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Code obligatoire

Vous devez entrer ce code avant d'entrer les autres.
A l'écran titre, maintenez START enfoncé et appuyez sur Y, A, B, B, Y, A, X, B, X, B pour activer le cheat mode.
Appuyez maintenat sur X pour accéder au choix du niveau et faites l'une des manipulations suivantes.

Passer un niveau

Maintenez L + START + Y enfoncés.

Invincibilité

Maintenez L + START + X enfoncés.

Toutes les armes, tous les objets et le plein de munitions et d'énergie

Maintenez L + START + A enfoncés.

MDK 2

© Interplay / BioWare 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

KURT EN SHORT

Tenez les touches L + R enfoncées puis appuyez sur X, X, Y, X au menu principal.

RALENTI

Jouèez avec Max et appuyez sur R, Haut, Haut, Haut, Haut.

PAUSE COMPLÈTE

Appuyez sur X + Y en cours de jeu.

PLAN PANORAMIQUE

Faites pause, tenez l"es touches L + R enfoncées puis appuyez sur B, A, B, A.

GRAPHISMES CACHÉS

Placez le CD du jeu dans votre PC et vous trouverez des images au format JPEG et des sons en WAV et MP3.

DOCTEUR HAWKINS

Jouez avec le Dr Hawkins et appuyez sur L + R + Gauche + A. Surprise :)

PERSONNAGE HYBRIDE

Mettez le jeu en pause, tenez les touches L + R enfoncées et appuyez sur Haut, Bas, Droite, Gauche, A, Y, B, X, X + Start pour jouer avec un personnage qui ressemble à Kurt, Max, et Doctor Hawkins.

NOUVEAUX ANGLES DE CAMÉRA

Faites pause, tenez l''es touches L + R enfoncées puis appuyez sur A, B, A, B.

BRUITS DU DR HAWKINS

Commencez une partie avec le Docteur Hawkins puis appuyez sur L + R + Gauche + A.

BANDE SON

Allumez la console sans CD puis lisez les pistes 2 et plus. Vous aurez accès à 31 morceaux de musique du jeu.

Memories Off Complete

© Kid

+ D'INFOS FORUM

IMAGES CACHÉES

Placez le Cd du jeu dans un PC pour voir des images du jeu.

Metropolis Street Racer

© Sega / Bizarre Creations 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

HONDA S2000 (VERSION JAPONAISE)

Terminez le mode Quest pour avoir la Honda en commençant une nouvelle partie.

PORSCHE 911 (VERSION JAPONAISE)

Terminez le mode Quest deux fois pour avoir la Porsche 911 en commençant une nouvelle partie.

RÉINITIALISER LA PARTIE

Pendant le jeu, appuyez sur A + B + X + Y + START pour retourner à l'écran du titre.

GAGNER FACILEMENT LE MODE CHALLENGE

Pour terminer rapidement les chapitres du mode challenge, utilisez le frein à main (A + Gauche ou Droite) dans les virages. Si vous le faites correctement, le message "Way Hay" s'afichera sur l'écran. Continuez avec cette méthode sans oublier de remplir les objectifs. Quand la course se terminera, vous accumuloerez un grand nombre de points.

BEAUCOUP DE POINTS DANS LES COURSES DE RUE

Pour obtenir un grand nombre de félicitations dans la course de rue, faites ce qui suit. Commencez la course sur un round où vous n'avez qu'à battre un chrono et faites mieux que ce temps sur le premier tour. Vous pouvez alors passer au niveau suivant, mais ne terminez pas le deuxième tour. Trouvez-vous une longue portion de route toute droite. Maintenant utilisez le frein à main pour faire des demi tours au bout de la route. A chaque demi tour réalisé, vous gagnerez des points. La meilleure ville pour cette astuce est San Fransisco. Vous pouvez aussi utilisez votre joker pour avoir encore plus de points.

Millennium Soldier Expendable

© Infogrames / Rage Software 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis faites l'une des manipulations suivantes :

Invulnérabilité (God mode)

Haut, Bas, Gauche, Droite, L, R, Gauche, Droite, Start

Vies supplémentaires

A, B, X, Y, L, R, Haut, Bas, Gauche, Droite

Crédits supplémentaires

A, B, Gauche, A, B, Droite, B, A, Bas, R

Choix du niveau

Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Y

Passage au niveau supérieur

Y, Y, X, X, L, R, Bas, Bas, Haut, Haut

Grenades

Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Haut, R

Victoire immédiate

L, R, L, R, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Y, X

Boucliers

Haut, Bas, Gauche, Droite, X, Haut, Bas, Gauche, Droite, Y

Vue à la première personne

L, Gauche, R, Droite, X, X, Bas, Bas, R, L

Mortal Kombat Gold

© Midway 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MENU

Appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite à l'écran "Press Start". Mettez ensuite en surbrillance les Options et appuyez sur L + R pour faire apparaître le menu des cheats.

Voir les fins facilement : Vous pourrez voir la fin de votre personnage après seulement un round de combat.
Fatalité 1 : Appuyez sur Point Fort à l'écran "Finish Him" pour exécuter la fatalité 1.
Fatalité 2 : Appuyez sur Point Faible à l'écran "Finish Him" pour exécuter la fatalité 2.
Fatalité du puits : Appuyez sur Bas + Poing Fort à l'écran "Finish Him" pour executer la fatalité du puits.
danger : Equivaut à la mort subite.
Kombat Kode (1-30) :permet de rentrer les codes suivants dans le mode deux joueurs:
0: Tous les paramètres par défaut
1: Grosses têtes
2: Les jetés sont interdits
3: Dégâts maximum interdit
4: Jetés et dégâts maximum interdits
5: Course infinie
6: Armes libres
7: Armes au hasard
8: Armés et dangereux
9: Beaucoup d'armes
10: Kombat silencieux
11: Kombat explosif
12: Pas de pouvoir / danger
13: Kombat par défaut
14: Kombat armé
15: Mode Noob Saibot
16: Pluis rouge
17: Repère de Goro
18: Le puits
19: Dieux anciens
20: Tombe
21: Monde du vent
22: Repère des reptile
23: Temple Shaolin
24: Forêt vivante
25: Prison
26: Puits glacé
27: Eglise
28: Netherealm
29: Chambre de l'esprit
30: Echelle

NOUVEAUX COSTUMES

Tenez la touche Start enfoncée quand vous choisissez un personnage pour avoir un nouveau costume.

PERSONNAGES CACHÉS

Entrer le code "Cheat Menu" et choisissez "Hidden" en bas de l'écran de sélection des personnages. Maintenez L + R et appuyez sur les touches correspondantes.

Jouer avec Goro

Haut, Gauche, A.

Jouer avec Sektor

Haut, Haut, Haut, Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, A.

Jouer avec Noob Saibot:

Haut, Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, A.

VOIR LA BIOGRAPHIE DES PERSONNAGES

Entrez dans le théatre Kombat. Choisissez un personnage et maintenez appuyé L + R pour voir sa fiche. Si vous choisissez la séquence d'ouverture, vous verrez la biographie de Goro.

COSTUME DE MORT POUR NOOB SAIBOT

Placez-vous sur Noob Saibot sur l'écran de sélection des personnage, maintenez START enfoncé et appuyez trois fois sur X. Quand le match commencera, vous porterez un nouveau costume.

COSTUME DE NINJA POUR REPTILE

Placez-vous sur Reptile sur l'écran de sélection des personnage, maintenez START enfoncé et appuyez trois fois sur Y. Relachez Satrt et appuyez de nouveau sur Y. Quand le match commencera, vous porterez un nouveau costume.

MODIFIER L'ORDRE D'APPARENCE DES ADVERSAIRE DANS LE MODE ARCADE

Choisissez n'importe quel personnage puis une destinée mais n'appuyez pas sur A. Appuyez sur START pour faire tourner le tour et modifier les adversaires.

Mr. Driller

© Virgin Interactive / Namco 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EGYPTE : NIVEAU PLUS FACILE

Pour bénéficier d'un temps plus facile, restez toujours, autant que faire se peut, sur le côté gauche du niveau.

Ms. Pac-Man : Maze Madness

© Namco 2001

+ D'INFOS FORUM

TEST SON

Inscrivez au moins 14 fois votre nom dans le high-score pour pouvoir accéder au test son.

LECTEUR DE MUSIQUES

Récoltez au moins 9 montres en or et l'option du lecteur de musique apparaitra sur le menu d'accés au niveaux.

LECTEUR DE FILMS

Récoltez au moins 70 étoiles en or pour accéder à l'option de lecteur de films.

NOUVELLES CARTES POUR LE MODE MULTI-JOUEURS

Atteignez le niveau Pier Pressure avec un score d'au moins 50 000. Un message vous indiquera que de nouvelles cartes pour le mode multi-joueurs sont désormais disponibles.

MTV Sports Skateboarding

© THQ / Darkblack 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Entrez PASWRD à la place de votre nom pour débloqur toutes les planches, habits et skateurs.

NOUVEAUX SKATEURS

Jimmy Sweetlove et le niveau Lunar

Terminez le mode Style de Vie avec n'importe quel skateur pour débloquer Jimmy Sweetlove et le niveau Lunar.

Chucky Mulgrave et le niveau Hades

Terminez le mode Stunt avec n'importe quel skateur pour débloquer Chucky Mulgrave et le niveau Hades.

Mad Mike Hoolign

Terminez le mode MTV Hunt avec n'importe quel skateur pour débloquer Mad Mike Hoolign.

Ted "E" Bear

Trouvez tous les skateboard dans le mode MTV Hunt pour débloquer Ted "E" Bear.

NOUVEAUX COSTUMES ET SKATES BONUS

Terminez n'importe quel niveau pour gagner un nouveau costume et un nouveau skate.

NBA 2K

© Sega / Visual Concepts 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran des options, allez dans le choix Codes et entrez l'un des codes suivants :

BEACHBOYS	Ballon de basket géant
BIGFOOT	Grands pieds
COACHOUCH	les coaches se tordent de douleur
DEVDUDES	Equipes bonus (NBA 2K, Sega et Sega Sports)
DOUGHBOY	Gros joueurs
FATHEAD	Grosses têtes
HIMOM	Message caché
LITTLEGUY	Petits joueurs
MONSTER	Grands joueurs
SQUISHY	Joueurs en 2D

NBA 2K1

© Sega

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez un des codes suivants en respectant les majuscules et minuscules :

`alienbrain`	Les joueurs sont des monstres
`betheball`	La caméra est à la place de la balle
`Helium Brain`	Grosses têtes
`Not so happy`	?
`radical`	Cool
`Sartorial`	Réinitialise les astuces
`sohappy`	Railleries après avoir marqué
`the70slive`	Vêtements hippies
`The cure!`	The Cure
`tvirus`	Joueurs infectés
`vc`	Accès aux équipes Mo Cap, Sega Sports, et Sega Net.
`whatamisaying`	Nouveaux commentaires

Après avoir effectué le code pour accéde au équipes cachées, vous avez la possibilité d'entrer les codes suivants (toujours en respectant majuscules et minuscules) pour débloquer de nouveaux les joueurs correspondants :

`Arnold`	It's a library thing
`Aynaga`	I am Seaman
`Dobson`	The Doctor is in!
`Marrinson`	We're screwed
`Stricker`	Yo

CHOIX ALÉATOIRE DE L'ÉQUIPE

Choisissez le mode Exhibition, mettez en surbrillance un nom d'équipe, puis appuyez simultanément sur L + R + A.

NBA 2K2

© Sega / Visual Concepts 2002

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants (attention aux majuscules et minuscules) :

`alienbrain`	Joueurs monstrueux
`Arnold`	Joueur "It's a library thing" (à taper après le code vc)
`Aynaga`	Joueur "I am Seaman" (à taper après le code vc)
`betheball`	Caméra dans le ballon
`Dobson`	Joueur "The Doctor is in!" (à taper après le code vc)
`heliumbrain`	Grosses têtes
`Marrinson`	Joueur "We're screwed" (à taper après le code vc)
`Not so happy`	Mode soupir
`radical`	Vue sympa
`Sartorial`	Réinitialiser les codes
`sohappy`	Narguer l'équipe adverse après avoir marqué
`Stricker`	Joueur "Yo" (à taper après le code vc)
`the70slive`	Vêtements étranges
`The cure!`	The Cure!
`tvirus`	Joueurs infectés
`vc`	Equipes cachées (Mo Cap, Sega Sports, et Sega Net teams)
`whatamisaying`	Autre commentaire

CRÉER UN JOUEUR NOTÉ 100

Pour avoir un joueur noté 100 à n'importe quelle position, entrez les statistiques suivantes :
Ballhandling : 9.0
Passing : 8.0
Freethrows : 0.5
Shooting : 9.0
3 pt. shooting : 10.0
Dunking : 8.0
Low post : 1.5
Offensive reb. : 10.0
Defensive reb. : 10.0
Blocking : 8.0
Steals : 7.0
Speed : 10.0
Stamina : 9.0

DRÔLE DE POSITION

En mode Practice, débarrassez-vous du ballon et maintenez la touche B enfoncée pendant 10 secondes. Appuyez ensuite sur Start et visionnez le replay. Observez votre joueur et vous le ferez dans un drôle de posture.

NBA Hoopz

© Midway 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

A l'écran Versus, faites l'une des manipulations suivantes pour avoir l'effet correspondant. Les chiffres indiqués mentionnent, dans l'ordre, le nombre de fois où vous devez appuyer sur les boutons : X, A, B afin de changer les icônes. Une fois que les icônes ont été changées, appuyez sur la croix directionnelle dans la direction mentionnée. Par exemple, pour réaliser "1-2-1 Droite", faites X, A, A, B, Droite :

Code	Effet
0-1-1 Bas	Afficher le % de tirs
0-1-4 Droite	Maillot de l'équipe locale
0-2-3 Gauche	Terrain sur la plage
0-2-4 Droite	Maillots de l'équipe visiteur
1-1-0 Bas	Montrer les hotspots
1-1-1 Droite	Balle ABA
1-2-1 Gauche	Tirs mous
2-2-2 Droite	Pas de fautes
3-0-0 Droite	Grosses têtes
3-0-1 Haut	Pas de hotspots
3-1-2 Haut	Turbo infini
3-2-0 Gauche	Terrain de rue
3-3-0 Gauche	Petites têtes
4-4-4 Gauche	Pas de "goaltending"
5-4-3 Gauche	Petits joueurs
5-4-4 Gauche	Jouer avec Dr Atomic

NBA Showtime

© Midway / Avalanche Software 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC LA MASCOTTE D'UNE ÉQUIPE

Entrez les initiales suivantes avec le n°PIN afin de jouer avec la mascotte de l'équipe correspondante :

Mascotte	Code	PIN
Utah Jazz	BEAR	1228
Chicago Bulls	BENNY	0503
Indiana Pacers	BOOMER	0604
Minnesota Timberwolves	CRUNCH	0503
Phoenix Suns	GORILA	0314
Atlanta Hawks	HAWK	0322
Charlotte Hornets	HORNET	1105
Toronto Raptors	RAPTOR	1020
Denver Nuggets	ROCKY	0201
Seattle Sonics	SASQUA	7785
New Jersey Nets	SLY	6765
Houston Rockets	TURBO	1111

JOUER AVEC DES MEMBRES DE L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

Utilisez les initiales ci-dessous avec les n°PIN afin de jouer avec l'un des membres de Midway.

Nom	Fonction	Code	PIN
Beth Smukowski	Creative media	BETHAN	1111
Chris Skrundz	Creative media	CMSVID	0000
Dan Thompson	Programmeur	DANIEL	0604
Dave Grossman	Creative media	DAVE	1104
Jim Tianis	Creative media	DIMI	0619
Eugene Geer	Artiste	E GEER	1105
Andy Eloff	Hadrware	ELOFF	2181
Rob Gatson	Programmeur	GATSON	1111
Jim Gentile	Artiste	GENTIL	1228
Brian LeBaron	Testeur	GRINCH	0222
Mark Guidarelli	Programmeur	GUIDO	6765
Jeff Johson	Programmeur	JAPPLE	6660
Jason Skiles	Programmeur	JASON	3141
Jennifer Hedrick	Artiste	JENIFR	3333
Jennifer Hedrick	Nouveaux habits	JENIFR	1111
Jon Hey	Son et musique	JONHEY	8823
Alex Gilliam	Testeur	LEX	0014
Mike Lynch	Hardware	LYNCH	3333
Matt Gilmore	Artiste	MATT G	1006
Paulo Garcia	Testeur	PAULO	0517
John Root	Artiste	ROOT	6000
Sal DiVita	Artiste	SAL	0201

Paul Martin	Support PC	STENTR	0269
Larry Wotman	Creative Media	STRAT	2112
Tim Moran	Creative Media	TIMCRP	6666
Tim Bryant	Artist	TIMMYB	3314
Mark Turmell	Chef programmeur	TURMEL	0322

NFL 2K

© Sega / Visual Concepts

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Allez dans la section Codes de l'écran des options, puis entrez l'un des codes suivants :

DEDMAN	Mode ralenti
LARD	Gros joueurs
SCRAWL	Nouveau texte
SQUEEKY	Commentaire aigu
SUPERSTARS	Equipe Sega All Star
TURBO	Mode turbo (dans Game Speed)

NFL 2K1

© Sega / Visual Concepts 2000

+ D'INFOS FORUM

GÊNER LES COUPS DE PIED LIBRE ET LES CHAMPS DE BUT

Cette astuce fonctionne mieux lors d'un jeu en réseau car l'adversaire ne verra pas la manipulation, mais vous pouvez quand même l'utiliser contre un ami. Appuyez rapidement sur Y + B avant le coup. Ceci fera danser un peu votre joueur. Pendant le coup, vos joueurs peuvent passer la ligne offensive très rapidement. Une fois cette ligne passée, sélectionnez le joueur le plus proche avec B puis appuyez sur Y pour bloquer le ballon.
Quand votre adversaire choisi un coup de pied libre, optez pour le champ du but ou pour un point supplémentaire et appuyez rapidement sur Y + B pour que votre défense les bloque.

BLOQUER LES CHAMPS DE BUT

Alignez-vous du côté droit de la ligne offensive. Juste après le tir, il devrait y avoir un espace entre deux joueurs du côté droit. Appuyez sur Y pendant que les flèches montrent le frappeur. Le jeu a petit bug qui permet au défenseur de faire une super accélération (au lieu de sauter) en appuyant sur Y en défense.

BLOQUER LES COUPS DE PIED LIBRE

Quand l'équipe adversaire doit faire un coup de pied libre, alignez vous du côté gauche de l'écran, près de la ligne de mélée. Dès que vous verrez la flèche et la puissance monter, courrez et plaquez le tireur.

STOPPER UNE GROSSE DÉFENSE OU UNE ATTAQUE ÉCLAIR

En appuyant sur R, vous pourrez voir où se trouvent vos receveurs, mais votre adversaire les verra aussi. Avant de tirer, appuyer rapidement plusieurs fois sur R pour tromper l'adveraire qui se prendra une penalité.

EMPÊCHER L'ADVERSAIRE D'AVANCER

Appuyez sur START pendant le jeu pour accéder aux options. Choisissez les Pénalités pour toutes les désactiver. Reprenez le jeu, placez vous devant le QuaterBack et quand il demande la balle, appuyez sur X.

PASSER LA BALLE

Chaque équipe possède un coup spécial qui peut être utiliser plusiers fois contre l'adversaire quel que soit son niveau. Utilisez ces techniques pour avancer rapidement.

DES COUPS D'ENVOI PLUS LONGS

A chaque fois que vous aurez un coup d'envoi à faire, appuyez sur A + B juste après avoir choisi le type de tir que vous allez utiliser. Le tir partira plus loin si vous réussissez la manipulation.

IMMOBILISER L'ADVERSAIRE SUR LA LIGNE 1 YARD LORS D'UN COUP D'ENVOI

Quand vous faites un coup d'envoi, placez la flèche tout à gauche du logo de l'équipe sur la ligne des 50 yards. Placez là à peu près au milieu eu hauteur et frappez un peu en dessous de la puissance maximale. Ainsi, la balle atterrira à côté du poteau de la dernière zone, le receveur l'attrapera en courant et son élan le forcera à sortir des limites entre les lignes 1 et 2.

ROTATION MAGIQUE

Cette astuce peut vous aider à gagner 5 ou 10 yards, voir même obtenir un touchdown. Quand vous avez la balle, gardez-la dans votre dos. Quand un défenseur approche, tournez. Le défenseur sera repoussé. Ceci ne marche pas aussi bien s'il y a trop de monde ou si le défenseur vous saute dans les jambes.

DEFENSE AUTOMATIQUE

Appuyez deux fois sur A et le CPU choisira le joueur le plus apte à arrêter votre adversaire. Lors d'un 4th down, ne faites pas cette manipulation sinon le CPU fera un coup à la volet en retour, ou un mauvais jeu défensif.

JEU CACHÉ

Quand vous êtes sur le point de choisir votre jeu, selectionnez-le en appuyant sur A et changez de jeu en maintenant le bouton A et relachez-le sur un autre jeu.

GAGNER LE TIRAGE AU SORT

Appuyez rapidement sur B lors du tirage au sort pour augmentez vos chance de gagner.

DANCES DE VICTOIRE

Dirty Bird: Appuyez sur Y dans la zone finale.
Street Sweeper: Appuyez sur X dans la zone finale.
?: Appuyez sur X + Y dans la zone finale.

TOUCHDOWNS LORS D'UN CHAMP DE BUT OU D'UN POINT SUPPLÉMENTAIRE

Quand vous êtes en défense, optez pour une Spécial ou pour un champ de but. Quand vous êtes en train de viser, visez vos joueurs offensifs. Frappez le plus fort possible. Si le balon touche vos joueurs offensifs, vous pouvez le prendre et courir pour les 2 points de transformation.

FIELD GOAL

Lorsque vous défendez, choisissez une défense Field Goal Block. Ainsi le QB fera une passe ou une interception à la va-vite interception.

ANCIENS MAILLOTS

Choisissez le mode exhibition. Appuyez sur Haut lorsque le curseur est sur l'équipe. Ainsi, les joueurs porteront l'ancient maillot de l'équipe. Ceci ne fonctionne pas avec les équipes que vous aurez crées.

ANCIENS CASQUES

Gagnez une saison ALL PRO avec n'importe quel équipe en battant le record pour débloquer les casques en cuir.

CRÉER 24 JOUEURS OU PLUS

Créez un nouveau joueur et faites le rentrer dans votre nouvelle équipe. Retournez ensuite dans le menu de création de joueur, et effacez-le. Votre joueur fera toujours partie de l'équipe tant que vous ne l'en enleverez pas.

JOUER AVEC BARRY SANDERS, STEVE YOUNG ET DAN MARINO

Choisissez "Custom", "Players" puis "Sign players". Vous pourrez alors jouer avec Barry Sanders, Steve Young et Dan Marino.

JOUER AVEC PHIL RIGGINS

Commencez une saison avec les Redskins dans le mode All-Pro. Terminez la saison et les playoffs sans aucune défaite. Lorsque vous gagnerez le Super Bowl, vous aurez l'ancien Quaterback des Redskins, Phil Riggins le numéro 44.

PAS DE PÉNALITÉS

Allez sur Start et et sélectionnez les options de jeu. Placez-vous sur "Penalties". Appuyez sur A pour les activer ou les désactiver. Appuyez sur X pour la séparation rouge.

POINTS DE CRÉATION INFINIS POUR LES PUNTERS

Créez un punter et éditez ses statistiques. Enlevez au moins un point des catégories Punt Accuracy et Punt Power. Ainsi vous aurez une infinité de points dans les catégories Fake Punt Pass et Fake Punt Run.

NFL Blitz 2000

© Midway / Avalanche Software 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Appuyez dans l'ordre sur Turbo (Z), Saut (B) et Passe (A) du nombre de fois indiqué pour changé les icônes de casques sur l'écran versus. Puis appuyez sur la direction correspondante pour activer les codes.
Exemple : 1-2-3 Gauche signifie Turbo, Saut, Saut, Passe, Passe, Passe, Gauche.

Code	Effet
0-0-1 Bas	Afficher la pourcentage des essais
0-0-1 Droite	Compteur Punt hang
0-1-0 Haut	Coups retardés
0-1-2 Bas	Pas d'assistance du CPU
0-2-1 Droite	Montrer plus de terrain
0-2-2 Droite	Jeu de nuit
0-3-0 Bas	Brouillard
0-3-2 Gauche	Courir plus vite
0-4-0 Haut	Têtes énormes
0-4-1 Bas	Brouillard épais
0-4-5 Haut	Super attaque
0-5-0 Droite	Gros ballon
1-0-0 Haut	Jeu d'équipe
1-0-1 Gauche	Cahier de jeu des Arizona Cardinals
1-0-2 Gauche	Cahier de jeu des Atlanta Falcons
1-0-2 Droite	Cacher le nom du receveur
1-0-3 Gauche	Cahier de jeu des Baltimore Ravens
1-0-4 Gauche	Cahier de jeu des Buffalo Bills
1-0-5 Gauche	Cahier de jeu des Carolina Panthers
1-1-0 Gauche	Cahier de jeu des Chicago Bears
1-1-1 Bas	Mode de tournoi 2
1-1-2 Gauche	Cahier de jeu des Cincinnati Bengals
1-1-3 Gauche	Cahier de jeu des Cleveland Browns
1-1-4 Gauche	Cahier de jeu des Dallas Cowboys
1-1-5 Gauche	Pas de choix de jeu
1-1-5 Droite	Cahier de jeu des Denver Broncos
1-2-1 Gauche	Cahier de jeu des Detroit Lions
1-2-2 Gauche	Cahier de jeu des Green Bay Packers
1-2-3 Haut	Cahier de jeu des Indianapolis Colts
1-2-3 Gauche	Super essais
1-2-3 Droite	Equipe sans têtes
1-2-4 Gauche	Cahier de jeu des Jacksonville Jaguars
1-2-5 Gauche	Cahier de jeu des Kansas City Chiefs
1-3-1 Gauche	Cahier de jeu des Miami Dolphins
1-3-2 Gauche	Cahier de jeu des Minnesota Vikings
1-3-3 Gauche	Cahier de jeu des New England Patriots
1-3-4 Gauche	Cahier de jeu des New Orleans Saints
1-3-5 Gauche	Cahier de jeu des New York Giants
1-4-1 Gauche	Cahier de jeu des New York Jets
1-4-1 Droite	Equipe de grands joueurs
1-4-2 Gauche	Cahier de jeu des Oakland Raiders
1-4-3 Gauche	Cahier de jeu des Philadelphia Eagles

1-4-4 Gauche	Cahier de jeu des Pittsburgh Steelers
1-4-5 Gauche	Cahier de jeu des San Diego Chargers
1-5-1 Haut	Pas de coup de volée
1-5-1 Gauche	Cahier de jeu des San Francisco 49ers
1-5-2 Gauche	Cahier de jeu des Seattle Seahawks
1-5-3 Gauche	Cahier de jeu des St. Louis Rams
1-5-4 Gauche	Cahier de jeu des Tampa Bay Buccaneers
1-5-5 Gauche	Cahier de jeu des Tennessee Titans
2-0-0 Droite	Grosses têtes
2-0-1 Gauche	Cahier de jeu des Washington Redskins
2-0-3 Droite	Equipe de grosses têtes
2-1-0 Haut	Pas de 1st Down
2-1-1 Gauche	Permettre de marcher hors des limites
2-1-2 Bas	Mode fou
2-1-2 Gauche	Beau temps
2-2-2 Gauche	Toujours Quaterback (2P/4P de la même équipe)
2-2-2 Droite	Toujours receveur (2P/4P de la même équipe)
2-2-3 Droite	Lancés illimités
2-3-3 Haut	Renforcer coéquipiers
2-5-0 Gauche	Passes rapides
3-0-0 Haut	Pelouse
3-0-2 Haut	Terrain de terre
3-0-3 Haut	Terrain lunaire
3-0-4 Haut	Terrain enneigé
3-1-0 Droite	Tout petits joueurs
3-1-2 Haut	Augmenter l'attaque
3-1-2 Gauche	Augmenter les bloqueurs
3-1-4 Bas	CPU intelligent
3-2-1 Bas	Ne signale pas les receveurs
3-2-1 Gauche	Pas de têtes
3-2-3 Haut	Mode ultra difficile
3-2-3 Gauche	Ballon bleu, blanc, rouge
3-3-3 Gauche	Receveur invisible
3-3-3 Haut	Annuler le code toujours QuaterBack / receveur
3-4-2 Gauche	Quatreback invisible
3-4-4 Haut	Pas d'interceptions
4-0-4 Gauche	Augmenter la vitesse
4-2-1 Haut	Augmenter la défense
4-2-3 Bas	Pas de maladresses aléatoires
4-2-3 Droite	Mode de super passes
4-3-3 Haut	Invisibilité
0-4-5 Haut	Mode éclair
5-0-0 Gauche	Eteindre le stade
5-0-1 Bas	Jouer de jour
5-0-1 Haut	Vieux stade de jour
5-0-1 Gauche	Stade en ville
5-0-2 Bas	Stade de nuit
5-0-2 Gauche	Stade futuriste
5-0-2 Haut	Vieux stade de nuit
5-0-3 Bas	Stade enneigé
5-0-3 Gauche	Stade Romain
5-0-3 Haut	Vieux stade enneigé
5-1-4 Haut	Turbo infini
5-2-2 Bas	Porteur de ball inconnu
5-2-5 Bas	Temps neigeux
5-3-4 Bas	Lumières éteintes
5-5-5 Haut	Mode hyper éclair

5-5-5 Droite Temps pluvieux

JOUEURS CACHÉS

Sélectionnez l'option "Entrez votre nom pour l'enregistrement" et entrez l'un des noms ci-dessous accompagné de son numéro PIN pour pouvoir l'utiliser.

Nom	PIN
ALEC	1197
ALIEN	1111
AOB	1111
AUBREY	7777
AZPOD	4777
BOXER	2111
BRAIN	1111
CALEB	0996
CARLTN	1111
CURTIS	1111
DANIEL	0604
DAVID	3333
DINO	1111
EDDIE	3333
FORDEN	1111
FRANZ	1010
GENTIL	1111
GRINCH	0222
GUIDO	2222
GUMBY	8698
JAPPLE	6660
JASON	3141
JEFF	1111
JENIFR	3333
JOVE	6644
LEX	7777
LUIS	3333
MOOSE	1111
MXV	1014
NATHAN	0515
PIRATE	1111
PUNKR	1221
PUNKB	2112
RAIDEN	3691
RALPH	1111
RANDU	6666
ROOT	6000
SAL	0201
SHINOK	8337
SHRUNK	6666
SAD	1111
SKULL	1111
SMILE	1111
THUG	1111
TREX	1111
TURMEL	0322

CACHER SON JEU

Lorsque vous choisissez votre jeu, bougez vers le coin supérieur gauche de l'écran et appuyez deux fois sur Haut. Le jeu qui était alors en surbrillance s'affichera sur le VMU et sera tenu à l'abri des regards de vos adversaires.

BANDE ORIGINALE

Allumez votre Dreamcast sans jeu pour accéder au lecteur CD. Placez alors le jeu pour écouter les musiques (à partir de la 2ème piste).

NFL Blitz 2001

© Midway / Avalanche Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Appuyez dans l'ordre sur Turbo(L ou R), Saut (X ou Y) et Passe (A ou B) du nombre de fois indiqué pour changé les icônes de casques sur l'écran versus. Puis appuyez sur la direction correspondante pour activer les codes.
Exemple : 1-2-3 Gauche signifie Turbo, Saut, Saut, Passe, Passe, Passe, Gauche.

Code	Effet
0-0-1 Bas	Afficher la pourcentage des essais
0-0-1 Droite	Compteur Punt hang
0-1-0 Haut	Coups tardifs
0-1-2 Bas	Pas d'assistance du CPU
0-2-1 Droite	Montrer plus de terrain
0-3-0 Bas	Brouillard
0-3-2 Gauche	Couri plus vite
0-4-0 Haut	Têtes énormes
0-4-5 Haut	Super attaque
0-5-0 Droite	Gros ballon
1-0-0 Haut	Utiliser le jeu d'équipe
1-0-1 Gauche	Cahier de jeu des Arizona Cardinals
1-0-2 Gauche	Cahier de jeu des Atlanta Falcons
1-0-2 Droite	Cacher le nom du receveur
1-0-3 Gauche	Cahier de jeu des Baltimore Ravens
1-0-4 Gauche	Cahier de jeu des Buffalo Bills
1-0-5 Gauche	Cahier de jeu des Carolina Panthers
1-1-0 Gauche	Cahier de jeu des Chicago Bears
1-1-1 Bas	Mode de tournoi 2
1-1-2 Gauche	Cahier de jeu des Cincinnati Bengals
1-1-3 Gauche	Cahier de jeu des Cleveland Browns
1-1-4 Gauche	Cahier de jeu des Dallas Cowboys
1-1-5 Gauche	Pas de choix de jeu
1-1-5 Droite	Cahier de jeu des Denver Broncos
1-2-1 Gauche	Cahier de jeu des Detroit Lions
1-2-2 Gauche	Cahier de jeu des Green Bay Packers
1-2-3 Haut	Cahier de jeu des Indianapolis Colts
1-2-3 Gauche	Super essais
1-2-3 Droite	Equipe sans têtes
1-2-4 Gauche	Cahier de jeu des Jacksonville Jaguars
1-2-5 Gauche	Cahier de jeu des Kansas City Chiefs
1-3-1 Gauche	Cahier de jeu des Miami Dolphins
1-3-2 Gauche	Cahier de jeu des Minnesota Vikings
1-3-3 Gauche	Cahier de jeu des New England Patriots
1-3-4 Gauche	Cahier de jeu des New Orleans Saints
1-3-5 Gauche	Cahier de jeu des New York Giants
1-4-1 Gauche	Cahier de jeu des New York Jets
1-4-1 Droite	Equipe de grands joueurs
1-4-2 Gauche	Cahier de jeu des Oakland Raiders
1-4-3 Gauche	Cahier de jeu des Philadelphia Eagles
1-4-4 Gauche	Cahier de jeu des Pittsburgh Steelers
1-4-5 Gauche	Cahier de jeu des San Diego Chargers

1-5-1 Gauche	Cahier de jeu des San Francisco 49ers
1-5-2 Gauche	Cahier de jeu des Seattle Seahawks
1-5-3 Gauche	Cahier de jeu des St. Louis Rams
1-5-4 Gauche	Cahier de jeu des Tampa Bay Buccaneers
1-5-5 Gauche	Cahier de jeu des Tennessee Titans
2-0-0 Droite	Grosses têtes
2-0-1 Gauche	Cahier de jeu des Washington Redskins
2-0-3 Droite	Equipe de grosses têtes
2-1-0 Haut	Pas de 1st Down
2-1-1 Gauche	Permettre de marcher hoirs des limites
2-1-2 Bas	Mode fou
2-1-2 Gauche	Beau temps
2-2-2 Gauche	Toujours Quater Back (2P/4P de la même équipe)
2-2-2 Droite	Toujours receveur (2P/4P de la même équipe)
2-2-3 Droite	Lancés illimités
2-3-3 Haut	Renforcer coéquipiers
2-5-0 Gauche	Passes rapides
3-0-0 Haut	Stade avec de l'herbe
3-0-1 Haut	Stade d'asphalte
3-0-2 Haut	Stade sale
3-0-3 Haut	Stade Astroturf
3-0-4 Haut	Stade enneigé
3-1-0 Droite	Tout petits joueurs
3-1-2 Haut	Augmenter l'attaque
3-1-2 Gauche	Augmenter les bloqueurs
3-1-4 Bas	CPU intelligent
3-2-1 Bas	Ne signale pas les receveurs
3-2-1 Gauche	Pas de têtes
3-2-3 Haut	Mode ultra difficile
3-2-3 Gauche	Ballon bleu, blanc, rouge
3-3-3 Haut	Annuler le code toujours Quate Back / receveur
3-4-4 Haut	Pas d'interception
4-0-4 Gauche	Augmenter la vitesse
4-2-1 Haut	Augmenter la défense
4-2-3 Bas	Pas de maladresses aléatoires
4-2-3 Droite	Mode de super passes
4-3-3 Haut	Invisibilité
0-4-5 Haut	Mode éclair
5-0-0 Gauche	Eteindre le stade
5-0-1 Haut	Old Day stadium
5-0-2 Haut	Stade Old Night
5-0-2 Gauche	Stade de baseball
5-0-3 Haut	Stade Old Snow
5-0-4 Haut	Stade rond
5-0-4 Gauche	Dôme
5-0-5 Gauche	Stade olympique
5-1-1 Haut	Turbo infini
5-2-2 Bas	Porteur de ball inconnu
5-2-5 Bas	Temps neigeux
5-5-5 Haut	Mode hyper éclair
5-5-5 Droite	Temps pluvieux

CACHER SON JEU

Lorsque vous choisissez votre jeu, bougez vers le coin supérieur gauche de l'écran et appuyez deux fois sur Haut. Le jeu qui était alors en surbrillance s'affichera sur le VMU et sera tenu à l'abri des regards de vos adversaires.

NFL QB Club 2001

© Acclaim / High Voltage 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Allez dans le menu des cheats puis entrez l'un des codes suivants. Un son confirmera à chaque fois que le code est correctement entré.

Code	Effet
BCHBLL	Gros ballon
BGMNY	Grosses pièces pour le tirage au sort
BTTRFNGRS	Augmenter les maladresses
DBLDWNS	Eight downs
FLBBR	Drôle de ballon
HSNFR	Ballon de feu
HSPTL	Augmenter les blessures
MRSHMLLW	Gros joueurs
RGBY	Mode Rugby
SLPNSLD	Terrain glissant
STCKYBLL	Plus de maladresses
TTHPCK	Joueurs maigres

NFL Quarterback Club 2000

© Acclaim 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au menu de triche, entrez l'un des codes suivants :

BCHBLL	?
HSPTL	Grosses blessures
MRSHMLLW	Gros joueurs
RGBY	Mode Rugby
TTHPCK	?
TRBMN	Turbo illimité

NHL 2K

© Sega / EA Black Box 2000

+ D'INFOS FORUM

TIR FACILE

Passez derrière les buts et revenez brusquement devant pour surprendre le gardien. Effet garanti !

PHOTO DE TONY TWIST

Créez un nouveau joueur avec Tony Twist pour nom. Il apparaitra alors dans le menu "edit lines".

GROSSES TÊTES

Pendant le logo "Black Box", branchez une manette sur le port D, maintenez L + R et appuyez sur B, B, X. Vous entendrez alors une phrase confirmer la manipulation.

L'ÉQUIPE DES PROGRAMMEURS

Pendant le logo "Black Box", branchez une manette sur le port D, maintenez L + R et appuyez sur B, A, B, Y. Vous entendrez alors une phrase confirmer la manipulation.

IMAGES DES PROGRAMMEURS

Créez un nouveau joueur et entrer l'un des noms suivants pour voir la photo d'un programmeur dans le menu "Edit Lines"

Ron Hextall
Tony Twist
Dale Hunter
Marty Reasoner
Matt Johnson
Chris Mason
Paul Healey
Rory Fitzpatrick
John Namestnickov
Brent Peterson
Eric Bertrand

PHOTOS OU MESSAGE DE GRANDS JOUEURS

Photo de Peter White

Créez un nouveau joueur, appelez-le Peter White et donnez-lui le numéro 15.

Photo de Bobby Hull

Créez un nouveau joueur et appelez-le Bobby Hull. Quand vous marquerez vous pourrez voir une photo de Bobby Hull.

Photo de David Aebischer

Créez un nouveau joueur et appelez-le David Aebischer.

Photos Autres joueurs

Créez un nouveau joueur et appelez-le comme un joueur de la saison 1998-1999 pour voir sa photo dans le menu "Edit Lines".

Message de Wayne Gretzkey

Créez un nouveau joueur et appelez-le Wayne Gretzkey. le message "Thanks For The Memories" apparaitra au dessus de sa photo.

CAGES VIDES

Mettez la pause pendant le jeu, puis changez de camp. Controllez le gardien pour l'éloigner des cages. reprenez ensuite votre équipe et vous pourrez marquer tranquillement. Après avoir marqué, le goal reprendra sa place d'origine. Vous pouvez répéter l'opération autant de fois que vous le voulez.

MARQUER FACILEMENT

Allez derrière le filet puis revenez devant et tirez pour marquer facilement.

Nightmare Creatures II

© Konami / Kalisto 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PAUSE COMPLÈTE

Mettez le jeu en pause et appuyez sur X + Y

IMAGES CACHÉES

Mettez le CD dans le lecteur de votre PC et vous trouverez des fonds d'écran tirés du jeu. De même, à l'aide d'un player video, vous pourrez visualiser l'introduction du jeu signé Kalisto.

SANTÉ À 100%

Tenez enfoncées les touches B + X + Y pendant la partie.

ECONOMISEUR D'ÉCRAN

Laissez le jeu tourner tout seul pendant un long moment et vous verrez apparaître un économiseur d'écran.

CHOIX DU NIVEAU

Fates une pause au cours du jeu, puis maintenez simultanément enfoncés les boutons L + R tout en faisant : Gauche, B, X, Gauche, B, X, Gauche, B, X, A, X afin d'accéder aux options de triche du jeu.
Maintenant, mettez alors en surbrillance le choix "Options" dans le menu New Game. Maintenez B enfoncé pendant environ 3 secondes, relâchez le bouton et faites Y, A, X, B. Maintenez X pendant environ 1 seconde puis relâchez-le et appuyez sur B.

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause, tenez les touches L et R enfoncées puis appuyez sur Gauche, B, X, Gauche, B, X, Gauche, B, X, A, X pour entrer dans le menu des cheats.

VOIR L'INTRO DE KALISTO

Placez le GD-ROM dans votre PC pour voir l'introduction de Kalisto.

Ooga Booga

© Sega / Visual Concepts

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans le menu des options

AHOUSEDIVIDED	Jouer avecAbe
AVIARY	Oiseaux
BLARNEYSTONE	Jouez avec Leprechaun
BLOWHARD	Sort Tornade
DODGETHIS	Sort Homing Head
DOTHEHUSTLE	Jouer avec Discodude
ICHEAT	Masques de niveaux 2
IDOLATRY	Tikis
IGOTNOSKILLZ	Code maître
IMINFRANCE	Toutes les missions Tribal
HEIGHTCHALLENGED	Jouer avec Dwarf
KABOOM	Mines
KILOWATTS	Sort éclair
PORKCHOP	Sangliers
SADDLEUP	Mode Rodéo de sangliers
SALMONMOUSE	Jouer avec Death
SECRETIDENTITY	Jouer avec Superguy
SOVERYVERY	Masques de niveaux 4
STORMYWEATHER	Sort éclair
STRENGTHNO	Séquence vidéo de Tribal Trail
STRIKEAMATCH	Boules de feu
THEREFOREIAM	Masques de niveaux 3
TRICKSHOT	Mode polo de sangliers
WAREZWRONG	Jouer avec Pirate
WEAKANDSAD	Masques de niveaux 5

CHOISIR LA POSE DE VICTOIRE

Après avoir gagné un round, appuyez Press A, B, X, or Y after winning a round (or named as leader of the match at the ranking screen).

Outtrigger

© Sega / AM2 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Terminez les niveau suivants dans les difficultés indiqué pour avoir les bonus correspondant.

Niveaux	Difficulté	Bonus
3	Advancé	Arme GLG40MM Pipe Bomb Launcher
3	Intermédiaire	Niveau Bonus
4	Advancé	Arme Icon Bomb
5	Advancé	Personnage Proofer
5	Intermédiaire	Personnage Scarpin
7	Advancé	Niveau Bonus
8	Advancé	Arme DICW
8	Novice	Personnage Commander
9	Advancé	Niveau Bonus
10	Advancé	Arme Enemy B.A.T. et personnage D.K.
11	Advancé	Arme PSG-1
11	Intermédiaire	Personnage Siba
12	Advancé	Niveau Bonus
12	Intermédiaire	Arme Ump Machine Gun
13	Advancé	Arme SPAS12
14	Advancé	Niveau Bonus
14	Novice	Personnage Shinobi
15	Advancé	Arme Guided Missile 2 et personnages Salamander et Dr. K
15	Novice	Niveau Bonus

Pen Pen Tri-icelon

© Infogrames / Team Land Ho! 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC HINAMAZU

Finissez toutes les sections dans chacun des 4 niveaux.

COSTUMES SUPPLÉMENTAIRES

Terminez 1er à toutes les courses ainsi qu'à toutes leurs variations deux fois pour avoir de nouveaux costumes.

NOUVELLE SÉQUENCE D'INTRODUCTION

La séquence d'introduction sera modifié après chaque nouveau record.

IMAGES CACHÉES

Placez le GD ROM dans votre PC et vous trouverez 2 fichiers nommés "wallpaper1" et "wallpaper2". Ouvrez-les pour voir deux nouvelles images.

Phantasy Star Online

© Sega / Sonic Team 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

IMAGES CACHÉES

Mettez le GD-ROM du jeu dans le lecteur CD de votre PC. Vous pourrez voir des images dans le dossier EXTRA.

CHANGER LA COULEUR DES VÊTEMENTS

Commencez une nouvelle partie et choisissez un personnage. Entrez l'un des codes suivants en guise de nom pour le personnage correspondant, afin de débloquer deux couleurs supplémentaires à l'écran de sélection du costume :

Code	Personnage
ASUEBHEBUI	Fonewm
DNEAOHUHEK	Fomarl
KSKAUDONSU	Humar
MEIAUGHSYN	Racat
MOUEOSRHUN	Hunewearl
NUDNAFJOOH	Racaseal
RUUHANGBRT	Hucast
SOUDEGMKSG	Ramar
XSYGSSHEOH	Fonewearl

PETITE ÉTOILE PENDANT LES CHARGEMENTS

Pendant les chargements, bougez le stick analogique pour faire apparaître des rayons lumineux et diriger une petite étoile.

MODE DIFFICILE

Terminez le jeu off-line pour débloquer l'option difficile.

MODE TRÈS DIFFICILE

Terminez deux fois le jeu off-line pour accéder au mode très difficile.

MOUVEMENTS DES PERSONNAGES

Vous avez besoin du clavier Dreamcast pour effectuer cette astuce. Maintenez

et appuyez sur les touches

POÊLE À FRIRE

Terminez toutes les quêtes off-line dans toutes les difficultés. Ceci vous permettra de les rejouer à autant de fois que vous le voudrez. Allez à la quête "Livraison secrète" et trouvez le gros monsieur qui se promène. Parlez-lui et il vous dévoilera l'existence d'un club secret appellés "Armes" et vous donnera un symbole. Terminez la quête. Vous devez maintenant retrouver les 4 membres de ce mystérieux club. Vous en trouverez un dans chaque quêtes suivantes : "Claiming Stakes", "La valeur de l'argent", "La fiancée perdue" et "Gran Squall". Terminez toutes ces quêtes en ayant reçu un avis favorable de la part de tous les membres du club puis retournez voir le gros monsieur de "Livraison spéciale". Il vous dira d'aller voir le Maître des armes pour recevoir votre arme. Trouvez la femme du gros monsieur dans un des magasins. Elle vous remettra la poêle à frire comme cadeau de bienvenue.

GAGNER FACILEMENT DE L'EXPÉRIENCE

1ère méthode

Commencer un nouvelle partie et aller à l'endroit où vous pouvez devenir chasseur. Sélectionnez le troisième choix. Pour ce travail, vous aurez un partenaire plutôt balaise. Pour gagner facilement de l'expérience, frappez une fois chaque monstre et laissez votre équipier les tuer. Si vous voulez encore plus de points d'expérience, quittez la forêt avant de terminer le travail, retournez voir le moniteur et démissionez. Réinscrivez-vous ensuite, tous les monstres et objets auront alors réapparrut.

2ème méthode

Les oiseaux Rap Rappy de la forêt 1 et 2 peuvent être frappés une fois pour gagner de l'expérience. Après un petit instant il se réveilleront et tenteront de fuir. Frappez-les encore et ils lâcheront un objet.

3ème méthode

Dans le niveau de la forêt, si vous vous battez contre un Monest, ne tuez pas le nid. Tuez d'abord toutes les mouches. Quand le nid sera vide, utilisez un Telepipe/Ryuker. Quand vous reviendrez au nid, il sera de nouveau rempli.

4ème méthode

Dans "La forêt du chagrin", allez à la forêt 2. Dirigez-vous vers la pièce la plus au sud-est pour trouver trois grands Hideabears. Dans le cagibi au sud ouest, vous trouverez un petit Hideabear. Chaque fois que vous parlerez au petit Hideabear, trois gros Hideabears apparaitront dans la pièce.

GARDER DE L'ARGENT

Quand vous faites montez votre expérience, pensez à vendre les objets dont vous n'avez pas besoin. Achetez ensuite le disque Resta dans un magasin de Pionner 2. Enfin lorsque vous voulez vous téléportez, préférez le Ryuker aux télépipes.

SE PROTÉGER DU POISON

Quand vous rencontrez des plantes vénéneuses dans les grottes, machez sur le corps d'un adversaire mort et le poison ne pourra pas vous atteindre.

TRAVERSER LES PORTES FERMÉES À CLÉ

Equipez vous d'un double sabre laser ou de rien du tout. Eloignez-vous le plus possible de la porte puis dirigez-vous le plus près possible. TRoiuvez l'angle qui ne vous fait pas bouger lorsque vous faites une triple attaque. Après avoir fait une triple attaque, recommencez la manoeuvre.

COURIR PRÈS D'UN ENNEMI

Normalement, vous ne pouvez que marcher lorsque vous êtes près d'un ennemi ou d'une trappe. Affichez le menu et vous serez alors capable de courir.

ENTRER DANS LES RUINES

Après avoir battu le boss de la mine, vous arriverez davant une porte avec trois symboles. Ces symboles correspondent aux tois piliers géants trouvés dans les niveaux précédents. Vous devez retournez dans la forêt, dans les grottes et dans les mines pour les activer. Chaque pilier est situé dans la deuxième zone des niveaux. Une fois que tous les piliers seront activés, retournez dans les mines, battez le boss, et vous pourrez traverser la porte.

LES OBJETS DES RAG RAPPY

Attaquez un Rag Rappy dans la forêt et il disapraîtra. Attendez qu'il revienne et attaquez-le de nouveau avant qu'il ne s'enfuit. Ils vous laissera des objets qu'il avait ramassé.

EVITER LES PIRATES PHANTASY

Les pirates Phantasy sont des voleurs. Ils vous volents votre argent et vos armes quand vous mourrez. Enfuyez vous quand vous les verrez. Pour éviter de se faire prendre lors de la fuite, laissez votre argent à la banque et ne jouez pas avec quelqu'un de suspect, qui agit étrangement ou qui affiche un comportement de voleur. Quand vous rtejoignez une guilde, demandez à chacun de vous montrer sa carte. Vous pourrez ainsi démasquer les voleurs qui refuseront de vous la montrer. Si un joueur veut vous vendre quelque chose, ne déposer jamais d'argent avant d'avoir vu l'objet. Si un pirate n'arrete pas de voler les gens. Vous vous poursuivre pas un grand nombre de monstres et courez vers le pirate afin que les ennemis s'en prennent au pirate. Assurez-vous que personne ne puisse aider ou guérir le pirate.

FORMATER VOTRE VMU

Avant de créer un nouveau personnage, assurez-vous d'avoir formattez votre VMU dans l'écran approprié du menu Dreamcast. D'après SEGA, votre personnage pourrait contenir des erreurs si vous ne le faites pas.

MULTIPLIER LES OBJETS

Vous devez jouez online pour faire cette astuce. Allez dans un lieu sûr avec un ami digne de confiance. Deux personne sont nécessaire. L'une d'elles doit rester dans la pièce pendant toute la duré de la manipulation. Videz complètement votre inventaire (argent et objets). Ne vous occupez pas de votre banque. Vou devez seulement porter les objets que vous souhaitez dupliquer. Quiotez et sauvegardez. Retournez ensuite et retrouvez votre ami. Entrez le mot de passe de la salle et débarrassez-vous de tous les objets que vous souhaitez multiplier. Après les avoir quitté, eteignez votre Dreamcast. Le fichier ne sera pas endommagé car vous avez sauvegardé auparavant. Cependant les objet que vous avez quitté seront toujours dans la pièce. Vous pouvez répéter cette opération jusqu'à atteindre le nombre d'objets souhaités.

DÉPASSER LE NOMBRE D'OBJET LÉGAL

Utilisez cette manipulation pour ne pas tenir compte des mesures de Sega pour interdire le port d'objets copiés ou trafiqués. NE gardez sur vous que les objets autorisés en respactaznt une limite de 10 par catégorie. Si vous avez un avertissement, quittez at sauvegardez rapidement. Jouez en mode off line. Déposez tous vos objets et armes dans une banque en ne gardant que vos objets utiles (Trimates, Trifluids, Star Atomizers, etc.) dansvotre inventaire. Quittez et sauvegardez. Retournez ensuite dans le mode online. Rejoignez une équipe ou créez en une récupérez vos objets dans le banque et équipez-vous avec eux. Quittez et sauvegardez pour la dernière fois. Retournez en offline et reprenez le jeu.

ATTENTION AUX OBJETS ILLÉGAUX

N'acceptez pas d'objets illégaux. Si vous le faîtes, un message d'avertissement apparaitra sur l'écran. Sega est très sévère sur ce point, alors prudence.

SAUVER SES CAPTURES D'ÉCRAN

Placez un VMU vide dans le port 2 de la manette D. Chaque capture d'écran nécessite 195 blocks. Commencez une partie online ou offline. Sur la manette D, maintenez A et appuyez sur START pour sauvegarer la photo de l'écran. Toujours sur la manette D, maintenez X et appuyez sur START pour un gros plan. Si vous effectuez correctement cette manipulation, l'écran deviendra noir et un compte à rebours se mettra en marche. Le jeu se réinitilisera et la capture d'écran sera stockée dans le VMU. Accédez au site http://pso.donut.dhs.org avec votre navigateur internet Dreamcast pour transferer la capture sur votre boît aux lettres. Vous pouvez aussi y admirer des captures officielles du jeu.

FRAPPER UN ALIÉ (ONLINE)

En mode online, lorsque vous êtes dans une équipe avec d'autres joueurs vous pouvez les toucher avec votre magie (ex: zonde). Pour cela allez dans le menu (en appuyant sur start pendant le jeu) puis dans "customize". Sur le bouton B placez zonde (ou un dérivé) et sur R+B placez resta. Ensuite, mettez vous près d'un autre joueur et appuyez sur R, relâchez-le et appuyez trés rapidement sur B. zonde devrais alors se déclencher et toucher un de vos aliés. Attention! Pour cela vous devez au minimum avoir resta lv.2 et pas mal de TP car la manip n'est pas évidente... (ce code permet aussi d'augmenter la barre du mag du joueur que vous toucherez mais ne poura le tuer)

FAIRE REMONTER LE TP DES ALLIÉS

Placez-vous devant votre ami en manque de TP de façon à ce que votre curseur soit sur lui. Appuyez sur Start, allez sur Resta et appuyez rapidement sur Haut + A. Vous entendrez un son qui confirme que votre allié à regagné du TP.

Phantasy Star Online Ver.2

© Sega / Sonic Team 2002

+ D'INFOS FORUM

TOUJOURS TROUVER UNE ARME RARE

Créez une salle appelée : psoallstars

VOIR LA SÉQUENCE DE FIN

A l'aide du clavier, tapez le code suivant à l'écran titre : uraending.

Plasma Sword

© Virgin Interactive / Capcom 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC KAEDE

Mettez Rain en surbrillance au menu de choix des personnages puis appuyez sur Bas, Bas, Gauche, Gauche, Haut.

COMBATTRE AVEC RAI-ON

Mettez Byakko en surbrillance au menu de sélection du personnage puis appuyez sur Haut, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Haut.

JOUER AVEC EVIL GAMOF

Mettez Gamof en surbrillance à l'écran de sélection du personnage, tenez la touche Start enfoncée puis appuyez sur A.

Pop'n Music

© Konami

COSTUMES DIFFÉRENTS

Appuyez sur X pour modifier la couleur des costumes des personnages.

Pop'n Music 2

© Konami 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES POUR MUSIQUES CACHÉES

A l'écran titre, faites l'une des manipulations suivantes :

Lounge

Gauche, Haut, Gauche, Haut, Gauche, Haut, Gauche, Haut, Y, Start.

J-R&B

B, Y, Y, Bas, R, Y, Haut, Gauche, Gauche + Start.

OBTENIR LES NOUVELLES MUSIQUES

Accumulez le temps de jeu indiqué pour débloquer les musiques correspondantes :
Cute : 2 h
New Fork : 2,5 h
Sexy Girls : 3 h
J. Garage Pop : 5 h
Lounge : 4,5 h
J-R&B : 4 h
Akiba : 6 h
Live : 6,5 h
Avangrade : 7 h

MODE RALLY, SURVIVAL ET OPTIONS 5 OU 7 BOUTONS

Jouer pendant plus de cinq heures au jeu pour débloquer toutes ces options.

VERSION HYPER DES CHANSONS

Jouer toutes les chansons une fois. Ensuite, maintenez SELECT en choisissant une chanson pour accéder au mode hyper. Ceci ne fonctionne pas en mode Débutant.

Pop'n Music 3 Append Disc

© Konami

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX MORCEAUX

Lovely

Obtenez une note de 80% à G-Pop au stage 1. Terminez le stage 2 avec Lounge. la musique cachée Lovely arrivera alors au niveau 3.

Positive

Terminez le stage 1 avec Cute, et le stage 2 avec Magic Girl. La musique Positive arrivera au niveau 3.

Jungle

Obtenez un score maximum de combos de 100 aux stages 1 et 2. Le morceau Jungle arrivera au stage 3.

Prelude

Obtenez un score de 85.000 ou plus en mode Advanced, et un score de 90.000 ou plus avec Classic 3.

Power Stone

© Eidos Interactive / Capcom 1999

+ D'INFOS FORUM

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Si vous parvenez à remporter le mode Arcade avec n'importe quel personnage dans n'importe quel niveau de difficulté, un choix "Extra Options" sera accessible dans le menu.

JOUER AVEC LES BOSS

Krakken

Finissez le jeu avec tous les perssonages.

Valgas

Finissez le jeu avec Krakken

Final Valgas

Finissez le jeu avec Valgas sans perdre de continu (ou de vie), et en moins de 20 minutes.

CHANGER DE COSTUME

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

PAUSE COMPLÈTE

Mettez le jeu en pause et appuyez sur X + Y

BONUS

Voici ce que vous gagnerez en terminant le jeu.

Perche extensible

Terminez le jeu avec n'importe quel personnage.

Fusil lourd

Terminez le jeu avec n'importe quel duo de personnages.

Pistolet laser

Terminez le jeu avec n'importe quel trio de personnages.

Bouclier

Terminez le jeu avec n'importe quel quatuor de personnages.

Mini jeu de Falcon

Terminez le jeu avec cinq personnages.

Mini jeu de Ayame

Terminez le jeu avec six personnages.

Mini jeu de Gunrock

Terminez le jeu avec sept personnages.

MODE VIRTUA BATTLE

Terminez le jeu avec Valgas pour avoir le mode Virtua Battle. Ce mode se trouvera sur la 5ème page du Power Stone Collection. Grâce à ce mode, la caméra se placera derrière vous pendant les combats.

MODE DUAL VIRTUA BATTLE

Terminez le jeu avec Kraken pour avoir le mode Virtua Battle. Ce mode se trouvera sur la 6ème page du Power Stone Collection. Grâce à ce mode, les deux combattants pourront avoir la caméra dans leur dos en écran splitté.

IMAGES DU JEU

Obtenez plus de 1000 pièces sur le VMU pour débloquer des images du jeu à la page 13 de Power Stone Collection.

TEST SON

Obtenez plus de 2000 pièces sur le VMU pour débloquer des images du jeu à la page 25 de Power Stone Collection.

REVOIR LES SÉQUENCES DE FIN

Terminer le jeu avec n'importe quel personnage et allez voir à la page 14 du Power Stone Collection. Vous pourrez y revoir les fins des personnages avec lesquels vous avez terminé le jeu.

CHANGER LA VUE DE VICTOIRE

A la fin du combat, appuyez sur les croix directionnelles ou sur le stick analogique pour modifier la vue. Appuyez sur A pour bouger la caméra.

PAS DE DÉGÂTS

Activez le code des options supplémentaires. Entrez dans le menu "extra options" et réglez "transformation damage" sur 0%. Commancez un autre combat, ramassez les gemmeset transformez-vous. N'utilisez aucune attaque normale sur votre adversaire après la transformation à la place, lancez-lui des objets pour ne pas perdre de dégâts.

BATTRE FACILEMENT LE BOSS FINAL

Placez-vous sous son bras droit afin qu'il ne puisse pas vous toucher. Un conseil : dès que l'image du boss apparait, appuyez sur Haut pour vous placer immédiatement au bon endroit.

Power Stone 2

© Eidos Interactive / Capcom 2000

+ D'INFOS FORUM

COMBATTRE AVEC MEL

Terminez le jeu avec 8 personnages différents.

PAUSE COMPLÈTE

Appuyez sur X + Y au menu de pause.

PERSOS CACHÉS

Terminez le mode arcade avec tous les personnages et vous pourrez choisir Pride et Ann (Mel).

100 000 CREDITS

Vendez le turban rouge pour 100 000 credits à la boutique.

NIVEAUX CACHÉS

Terminez le jeu avec les neuf personnages et vous aurez accès à trois niveaux supplémentaires (à gauche et à droite des autres niveaux à l'écran de sélection).

NOUVELLES OPTIONS

Vous pouvez débloquer de nouvelles options en terminant le jeu avec chaque personnage.

Project Justice

© Capcom 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Demon Hyo

Terminez le jeu en mode Story avec toutes les écoles et toutes les fins.

Kurow

Terminez le jeu en mode Story avec le Dark Side Student Council.

Powered Akira

En mode Story, jouez avec Seijyun Syogakuen. Battez Wild Daigo sans utiliser de technique d'équipe.

Roy Bromwell et Tiffany Rose

Terminez le jeu en mode Story avec Pacific High School.

Vatsu

Terminez le jeu en mode Story avec Gorin Koukou.

Wild Daigo

Terminez le jeu en mode Story avec Gedo Koukou.

NOUVEAUX COSTUMES

Pour obtenir de nouveaux costumes, terminez le jeu avec tous les personnages, puis placez-vous sur hinata boman ou shoman, maintenez Start et appuyez sur X, Y, A ou B. Vous pouvez également en télécharger sur le site officiel du jeu.

JOUER AVEC BURNING BATSU

Pour obtenir Burning Batsu, selectionnez la Taiyo High School avec Batsu comme personnage principal. Lorsque vous affronterez l'équipe d'Akira laissez-vous battre en icarnant Batsu et remplacez-le. En fin de match c'est Chairperson qui le remlacera. Batsu réapparaîtra lors du combat contre Vatsu mais sous les traits de Burning Batsu. finissez le jeu et le personnage sera disponible

Propeller Arena

© Sega / AM2

+ D'INFOS FORUM

BONUS

Difficulté Extrême

Terminer le jeu trois fois avec le même avion en mode Normal ou supérieur.

Challenges

Terminer le jeu trois fois avec le même avion en mode Normal ou supérieur.

Far East Ruins (stage secret)

Terminer le jeu deux fois avec le même avion en mode Normal ou supérieur.

Giga Plant (stage secret)

Terminer le jeu trois fois avec le même avion en mode Normal ou supérieur.

PERSONNAGES ET AVIONS SECRETS

Air Shark Blimp

Réussir tous les challenges.

HKT-7700

Réussir tous les challenges acrobatiques.

Lil' Susie

Réussir tous les challenges d'agilité.

Shadow

Terminer le jeu deux fois avec le même avion en mode Normal ou supérieur.

Sol & Ray

Terminer le jeu trois fois avec le même avion en mode Normal ou supérieur.

Psychic Force 2012

© Acclaim / Taito 2000

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jouer avec Uon

Jouez pendant plus de 6 heures, ou finissez le mode Story avec chacun des 10 personnages.

juer avec Kiss

Jouez pendant plus de 12 heures, ou bien débloquez l'accès à Uon et terminez le mode Arcade avec tous les personnages.

Jouer avec Burn

Débloquez l'accès à Uon et Kiss, puis terminez les modes Acade et Story avec tous les personnages dont Uon et Kiss.

IMAGES CACHÉES

Mettez le CD du jeu dans un lecteur PC. Vous pourrez visualiser des images au format BMP qui se trouvent sous la racine du disque.

JOUER AVEC EMILIO D'ARGENT

Jouez pendant plus de 16 heures, ou jouez avec Emilio plus de trente fois dans n'importe quel mode (sauf entrainement). Emilio d'argent est pratiquement identique à Emilio normal. Seule la couleur des attaques change. Pour la sélectionner, placer vous sur Emilio et appuyez sur X.

JOUER AVEC EMILIO D'OR

Jouez pendant plus de 18 heures, ou jouez avec Emilio plus de cinquante fois dans n'importe quel mode (sauf entrainement). Emilio d'or est pratiquement identique à Emilio normal. Seule la couleur des attaques change. Pour la sélectionner, placer vous sur Emilio et appuyez sur Y.

NOUVEAUX COSTUMES

Appuyez sur B lorsque vous choisissez un personnage pour avoir un autre costume. Ceci ne fonctionne pas en mode histoire.

Puyo Puyo 4

© Sega / Compile

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC DOPPELGANGER ARLE ET CARBUNCLE

Après avoir terminé le jeu en mode Story, passez l'écran des scores après les crédits et sélectionnez les modes Free Play ou Versus. Maintenez appuyé le bouton L et pressez Y, puis sélectionnez le personnage à gauche de Satan ou à droite de Scheze pour découvrir un nouveau personnage.
Pour Carbuncle, faites la même chose en maintenant appuyé le bouton R et en pressant Y.

ARTWORK CACHÉ

Pour découvrir des images cachées, placez le GD-Rom dans un lecteur de CD-Rom PC et ouvrez le fichier "Omake".

Quake III Arena

© Activision / id Software 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Terminez le jeu avec n'importe quelle difficulté et vous aurez accès à un jeu sur le VM. Terminez ensuite ce jeu pour débloquer un cheat dans le menu (dans "Settings")

CONSOLE

Vous devez avoir le clavier et la souris pour utiliser ces codes. Tapez sur la touche ² ou sur

, puis entrez l'un des codes suivants :

`/clear`	Efface la ligne de la console
`/help`	Liste des commandes
`/say_team`	Message à votre équipe
`/say`	Message à tous les joueurs
`/say #`	Message au joueur # (1 à 4)
`/tell_attacker`	Message au joueur qui vous attaque
`/tell_target`	Message à votre cible
`/who`	Liste des joueurs
`;map dc_map #`	Va directement au niveau # (01 à 24) uniquement en mode offline
`;r_lightmap 0`	Affichage normal
`;r_lightmap 200`	Affichage des décors avec lissage de Gouraud
`;raster 1`	Active la console en mode 1 joueur

Qui Veut Gagner des Millions

© Eidos Interactive / Hothouse 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER LES MILLIONS

Pour bien répondre à toutes les questions et aller jusqu'en haut de la pyramide des gains, assurez-vous d'avoir une bonne encyclopédie à côté de vous :)

Rainbow Six

© Virgin Interactive / Pipe Dream Interactive 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GOD MODE

Tenez le stick analogique vers le haut puis appuyez sur Bas + A pendant le jeu.

TEAM GOD MODE

Tenez le stick analogique vers la gauche et appuyez sur Bas + A pendant le jeu.

MODE GROSSE RESPIRATION

Au cours du jeu mettez le pad analogique vers le bas et faites bas + X.

MODE MEGA TÊTE

Au cours du jeu, mettez le pad analogique vers la gauche et faites bas + X.

MODE GROSSE TÊTE

Au cours du jeu, mettez le pad analogique vers le haut et faites bas + X.

MODE COURTAUD

Tenez le stick analogique vers la gauche puis appuyez sur Bas + Y pendant le jeu.

MODE FILIFORME

Tenez le stick analogique vers le bas puis appuyez sur Bas + Y pendant le jeu.

MODE CERVEAUX

Tenez le stick analogique vers le haut puis appuyez sur Bas + Y pendant le jeu.

MODE POLSKA

Tenez le stick analogique vers le bas puis appuyez sur Bas + X pendant le jeu.

MODE LOURDAUD

Tenez le stick analogique vers la gauche puis appuyez sur Bas + B pendant le jeu.

MODE GROSSIÈRETÉ

Tenez le stick analogique vers le bas puis appuyez sur Bas + B pendant le jeu.

MODE VICTOIRE

Tenez le stick analogique vers le haut puis appuyez sur Bas + B pendant le jeu.

Rainbow Six : Rogue Spear

© Ubisoft / Pipe Dream Interactive 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Maintenez simultanément enfoncés les boutons L + A + B + Y + X et appuyez sur Bas. Le cheat mode vous permettra à vous et votre équipe de devenir invisible, invulnérable. Vous aurez aussi une grosse tête et beaucoup d'autres choses encore... Utilisez les boutons directionnels pour accéder aux différentes options.

Rayman 2 : The Great Escape

© Ubisoft 2000

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : La sylphe fraîche

Sautez sur votre gauche et une bouche vous donnera quelques instructions sur les contrôles. Suivez ensuite l'eau jusqu'à une cage dans une zone d'ombre. Sautez et tirez dans la cage pour récupérer le Lum jaune puis sautez dans le trou. Montez les marches et récupérez trois nouveaux Lums jaunes puis sautez dans l'eau et récupérez le cinquième et dernier Lum près de la cascade. Remontez sur la hauteur et faites un dernier saut pour traverser jusqu'à la deuxième cage.

Niveau 2 : La clairière de la fée

Sautez dans l'eau et suivez les Lums bleus dans la caverne sur la droite puis ouvrez la cage et sortez de la caverne. Nagez vers l'île centrale et sautez sur le champignon pour atteindre l'arbre. Suivez le tronc et rentrez dans la grotte, sautez la mare et montez sur la dernière plate-forme. Tirez sur le bouton et suivez le chemin jusqu'à une structure qui déverse des déchets dans l'eau. Montez en haut du bâtiment puis allez sur le passage en corde et sautez sur le tonneau. Retournez au bâtiment après avoir récupérer les Lums et montez jusqu'à la caverne en passant par les plates-formes mouvantes. Accrochez-vous à la végétation et montez à l'arbre puis descendez en suivant l'eau. Ne vous occupez pas de la cage derrière la grille, vous ne pouvez pas l'atteindre pour l'instant. Montez sur la végétation et allez jusqu'à la mare toxique. Suivez le mur gauche jusqu'à une ouverture ne évitant les pirates, là vous pourrez aller jusqu'à la cage tout en haut ou vers les Lums dans l'eau (notez la présence d'une autre cage derrière le grillage). Ressortez et attirez les pirates vers le panneau de bois dans le sol. Descendez par le trou, sautez sur les caisses et montez à la toile en évitant les tonneaux. Brisez la porte pour passer et débarrassez-vous du pirate endormi dans la pièce suivante. Allez jusqu'au tonneau et jetez-le sur la porte dans la pièce précédente pour découvrir une cage. Retournez dans la pièce du tonneau et montez par les cordes pour récupérer les Lums et sautez par l'ouverture en haut. Sautez en évitant le laser puis touchez le bouton et prenez la nouvelle ouverture. Passez les deux lasers, tuez le pirate et activez le nouvel interrupteur sur le mur. Sautez les rails et passez la porte puis évitez de nouveaux lasers et sortez enfin. Prenez le passage du bas et avancez vers les tonneaux. Jetez-en un en l'air et tirez sur la mine puis récupérez-le. Utilisez cette méthode pour détruire la machine avec les tonneaux (trois endroits peuvent se casser) et libérer Ly. Montez ensuite par l'échelle de corde et utilisez le Lum violet pour traverser le pont écroulé. Continuez, descendez la pente en récupérant les Lums. Montez ensuite tout en haut en utilisant les courants d'air et ramassez tous les Lums jaunes en route (certains ne sont pas sur le chemin). Brisez la cage en haut et passez au niveau suivant.

Niveau 3 : Les marais de l'éveil

Récupérez le Lum sur la racine en avançant un peu puis retournez en arrière et montez par les cordes jusqu'à la cage. Libérez Ssssam et suivez le chemin en récupérant les Lums et les cages (n'oubliez pas les deux groupes de cinq Lums, un dans le premier tunnel et un au près du pirate qui pêche à la fin du niveau). Aucune difficulté particulière.

Niveau 4 : Le bayou et la promenade de santé

Allez d'abord sur les cercles de pierre sur la gauche et récupérez les cinquante Lums avant de revenir. Sautez sur le tonneau et occupez-vous de la cage sur la racine quand il s'arrête. Prenez l'autre tonneau jusqu'à l'échelle de corde, tirez sur le bouton puis descendez la pente en récupérant les Lums. Courrez jusqu'à l'échelle de corde et allez jusqu'au tonneau grâce au Lum violet. Débarrassez-vous des fantômes et ramassez les Lums en allant vers le tronc grâce au tonneau. Sautez sur le nouveau tonneau, occupez-vous de la cage et continuez sur le chemin et ramassant les Lums. Dépassez le Lum violet et combattez le pirate dans la zone suivante avant d'appuyer sur le bouton et de suivre le

passage. Evitez les tonneaux puis sautez dans la pente pour en éviter d'autres et récupérez les Lum en atterrissant. Appuyez sur le bouton à gauche puis utilisez le Lum violet pour atteindre l'ouverture dans le fond. Sautez pour éviter le pirate, tirez sur le bouton et traversez le hall en évitant les lames puis prenez le passage et avancez sur les tonneaux. Sautez là où est tombé le tonneau pour trouver une nouvelle cage puis sautez près des tuyaux pour en atteindre une autre (ainsi que quelques Lums) et montez jusqu'en haut.

Niveau 5 : Le sanctuaire de eau et de glace

Regardez vers l'océan et allez vers la cage près du quai, ouvrez-la, récupérez les Lums et allez dans la caverne puis plongez dans l'eau. Suivez le tunnel pour trouver une autre cage puis montez à l'échelle et vous aurez une énigme à résoudre. Vous devrez trouver les orbes qui ont la même couleur que la base de la pyramide. Longez la tour de droite et utilisez les tonneaux pour ouvrir les portes des deux tours. Allez y récupérer les orbes et placez-les sur la couleur correspondante. Passez la porte, récupérez les Lums au dessus puis continuez par le passage. Descendez le plus vite possible en récupérant les Lums et utilisez le violet en bas pour atteindre le boss. Tirez dessus quand il est sous le stalagmite pour vous en débarrasser puis suivez le chemin derrière la cascade.

Niveau 6 : Les collines aux Menhir et la caverne des mauvais rêves

Allez d'abord vers les pierres bleues derrière vous et ouvrez la grille grâce au bouton, en bas vous trouverez une cage et une toile d'araignée qui vous permettra de remonter. Revenez vers la lave te courrez jusqu'à ce que la carapace se fatigue et vous pourrez grimper dessus. Dirigez-vous vers le porte de l'autre coté de la lave et sautez de la carapace qui dévoilera une autre cage en explosant. Entrez dans le bâtiment et prenez la porte entre les chaises pour trouver une cage. Prenez ensuite l'autre porte et utilisez le champignon pour monter dans l'arbre. Montez à l'étage du bâtiment grâce au Lum violet et vous verrez une cage derrière vous. Utilisez la nouvelle carapace et évitez les obstacles puis traversez la porte du bâtiment grâce à elle. Occupez-vous du pirate, tirez sur le bouton et passez la porte qui s'ouvre. Retournez au hall des portes quand vous aurez le code et allez aux marais de l'éveil. Montez sur le tronc et suivez le chemin jusqu'à un œil géant qui vous transportera à la caverne des mauvais rêves. Progressez en sautant sur les crânes jusqu'à trois grands piliers. Montez aussi vite que possible sur le premier et sautez sur le suivant. Une fois en haut, descendez pour combattre les ennemis qui vous attendent et récupérez l'orbe pour la mettre à sa place et accéder à la suite du niveau. Dépassez les emplacements bleu et rouge et prenez le passage à gauche de la pièce. Prenez à droite à l'intersection et sautez sur les plates-formes jusqu'à une orbe orange. Jetez-la sur la plate-forme à coté puis vers l'entrée puis utilisez le Lum violet pour la déposer à son emplacement. Sautez ensuite sur les crânes puis sur la plate-forme tournante et allez jusqu'à l'orbe bleue au fond de la pièce. Ramenez-la jusqu'à son emplacement puis prenez l'autre tunnel. Descendez la pente en tirant sur les cristaux et en ramassant les Lums (sans vous faire rattraper par le monstre qui vous poursuit). Vous voilà devant le boss suivant. Tirez sur les crâne et servez-vous en pour monter jusqu'à lui puis poursuivez-le avec la même méthode jusqu'au bout du niveau. Revenez ensuite aux collines aux menhirs et avancez dans le niveau jusqu'à ce que vous trouviez Clark. Vous n'avez plus qu'à le suivre jusqu'à la fin du niveau (sans oublier les deux cages en hauteur).

Niveau 7 : La Canopée

Commencez par vaincre l'araignée puis récupérez tous les Lums dans la toile. Tournez à gauche dans la zone suivante puis tirez sur l'interrupteur avant de retourner au début du niveau pour traversez le pont de bois et sauter par l'ouverture. Montez sur la fleur pour continuer et tirez à l'endroit qui a l'air moins solide sur l'arbre pour que Globox puisse passer. Laissez-le s'occuper des obstacles puis danser pour faire pousser une plante. Passez à travers la plante pour vous déguiser puis marchez jusqu'à la porte et passez au niveau suivant.

Niveau 8 : La baie des baleines

Tuez le pirate qui vous attend, la porte suivante est fermée : sautez donc dans le réservoir d'eau de la première pièce et nagez jusqu'au fond et prenez à droite. Tirez sur le bouton puis allez jusqu'à la porte. Avancez sur les filets et continuez jusqu'à la porte suivante. Montez ensuite sur le bateau grâce à l'échelle de corde puis sautez sur la petite tour et vous trouverez un bouton derrière vous qui ouvre la porte en dessous. Débarrassez-vous du pirate sur l'île dans la zone suivante, sautez sur les petits palmiers et utilisez le Lum violet pour atteindre l'ouverture. Sautez dans l'eau une fois dans la baie et nagez jusqu'à l'ouverture de droite. Suivez le chemin jusqu'à la grande pièce une fois à la surface puis montez les escaliers pour appuyer sur le bouton. Utilisez ensuite la carapace pour détruire la porte en haut des escaliers en face puis sautez dans l'eau et suivez Carmen la baleine jusqu'au tunnel (vous aurez toujours de l'air si vous

la suivez d'assez près). Récupérez les bulles d'air avant les piranhas après le tunnel puis faites un tour par le bateau avant de remonter chercher de l'air. Partez vers la gauche et montez sur le bateau. Montez ensuite par le filet jusqu'à la passerelle de bois et utilisez le Lum violet pour atteindre le nid du corbeau (vous y trouverez une nouvelle cage). Redescendez et allez jusqu'à l'eau qui coule sur le coté. Descendez et allez jusqu'à la grotte près du palmier pour finir le niveau.

Niveau 9 : le sanctuaire de pierre et de feu

Descendez jusqu'au petit pont de pierre et sautez jusqu'à la structure métallique pour vaincre le pirate. Tirez ensuite sur la partie fragile sur le coté puis utilisez le Lum violet pour vous rendre sur la hauteur. Tuez un nouveau pirate et continuez jusqu'à la grotte (récupérez des baies au passage en tirant dessus). Descendez ensuite vers la rivière de lave puis montez sur la hauteur et jetez une baie sur le pirate avant de sauter jusqu'à la cage. Continuez ensuite dans la même direction jusqu'à la grotte et jetez une baie sur la pique puis montez sur la hauteur. Utilisez encore une fois la même technique et cette fois courrez pour la rattraper quand elle tombe. Recommencez une fois de plus puis utilisez la baie pour montez jusqu'à la grotte avec une cage à l'intérieur. Prenez l'autre chemin vers le bas de la rivière et montez par les toiles d'araignées. Une fois à l'extérieur, descendez vers la rivière de lave jusqu'à une ouverture en pierre et vous trouverez de nombreuses cages dans la grotte. Retournez en arrière jusqu'à la rivière et prenez le deuxième chemin. Sautez sur le tuyau métallique et tuez le pirate pour trouver une nouvelle cage. Allez jusqu'à la grille puis jusqu'à la plate-forme au loin. Abattez l'adversaire qui vous attend dans la pièce en l'attirant au dehors puis utilisez la baie pour atteindre la hauteur. Descendez ensuite la rivière de lave grâce à la baie en évitant les tâches plus claires puis la végétation qui sort des murs. Dans la zone suivante (avec la lave claire), suivez le mur jusqu'à une entrée qui mène à une nouvelle cage. Prenez ensuite le passage vers l'orbe orange (vous devrez la pousser comme dans la grotte des mauvais rêves) puis tirez sur la baie dans la lave et prenez l'orbe avant de monter dessus. Jetez l'orbe et tirez comme d'habitude puis mettez-la sur son socle à gauche dans la pièce suivante. Le passage changera de sens après la rivière de lave et vous aurez accès à l'orbe bleue en passant par les plates-formes. Placez-la sur son socle et la statue vous amènera jusqu'à la fin du niveau.

Niveau 10 : Les cavernes de l'écho

Appuyez sur les quatre bouton dans la zone du départ puis franchissez la porte pour continuer. Prenez le tonneau et avancez jusqu'à la torche pour le transformer en fusée. Arrêtez-vous à la grande tour pour récupérer les Lums et la cage puis montez très haut quand vous repartez avec le nouveau tonneau. De là, vous pourrez accéder à la petite caverne haut dans le mur pour revenir vous occuper de la cage dans la clairière de la fée. Vous retournerez au niveau 10 en ressortant. De retour à votre tonneau, continuez jusqu'à ce qu'une grille bloque le passage. Montez jusqu'à la cage du plafond grâce aux filets puis allez de l'autre coté de la grille pour tirez sur le bouton. Retournez vite au tonneau et suivez le tunnel. Accrochez-vous aux filets sur le mur quand vous n'avez plus de poudre, sautez sur le chemin de bois et utilisez le dernier tonneau pour sortir du niveau.

Niveau 11 : la grande faille

Ce niveau est assez simple : n'arrêtez pas de courir, sautez le plus possible, évitez les passages qui s'effondrent et surtout ne vous faites pas rattraper par le bateau pirate (ouf !). Les cages ne sont pas cachées et le niveau est assez court alors, courage :)

Niveau 12 : Le toit du monde

Promenez-vous sur votre chaise en évitant les obstacles et en ramassant les Lums jaunes. Occupez-vous ensuite des deux pirates en arrivant puis progressez en fouillant tous les recoins pour trouver les deux cages et les Lums.

Niveau 13 : Le sanctuaire de terre et de lave et le tour de force

Prenez tout de suite à gauche pour entrer dans le tour de force et récupérez les Lums avant de revenir. Débarrassez-vous ensuite du pirate sur le filet puis allez vers la plate-forme de bois grâce au tonneau. Sautez par dessus de nouveaux tonneaux et montez tout en haut et utilisez le Lum violet pour atteindre l'autre coté. Sautez sur le grand tronc, passez les deux carapaces de tortues puis sautez sur le passage en bois et descendez pour trouver une cage derrière vous. Continuez et avancez jusqu'au temple (il y a deux cages à l'intérieur) puis allez jusqu'à la fleur qui flotte au dessus du sol. Avancez grâce à elle puis sur la suivante et sautez sur les plates-formes jusqu'à une pièce avec une tour au

centre. Escaladez le mur quand la cascade de lave est bloquée puis montez sur corniche et appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte. Tirez plusieurs fois sur le bouton suivant pour ouvrir la deuxième porte puis sautez sur les plates-formes quand les murs glissent sur les cotés. Le bouton au bout vous permettra d'avancer et de grimper pour finir le niveau.

Niveau 14 : Sous le sanctuaire de terre et de lave

Commencez par voler jusqu'à la cage au bout du tunnel sous l'entrée puis ressortez et montez dans le tunnel en face en évitant de tomber dans les épines. Tirez sur tout ce qui vous bouche le passage puis sur la pierre anguleuse au bout qui redirigera votre tir vers la porte au sol. Passez dans la zone suivante et suivez le courant en ramassant les Lums verts. Avancez et prenez l'ouverture à gauche à mi-chemin pour trouver deux cages puis continuez jusqu'au bout du tunnel (et jusqu'au boss). Attirez-le près du stalagmite et sautez sur les toiles d'araignées pour lui tirer dessus.

Niveau 15 : Le tombeau des anciens

Commencez par descendre les grandes marches et sautez sur la petite plate-forme pour tirer sur le bouton et ouvrir la grille. Passez la porte, évitez l'araignée puis descendez de l'autre coté de la colline et actionnez l'interrupteur. Montez ensuite sur les toiles d'araignées, sautez sur les plates-formes et montez encore. Allez jusqu'à la grande toile à gauche, évitez une nouvelle araignée puis montes jusqu'au nid pour trouver un nouvel interrupteur. Quittez la salle et prenez la porte en face puis allez au fond du cimetière jusqu'au dernier interrupteur derrière une des tombes. Retournez dans le passage aux toiles d'araignées et montez-y. Suivez le passage suivant jusqu'au bout, sautez sur les plates-formes et montez sur de nouvelles toiles. Utilisez ensuite les tonneaux pour descendre jusqu'à la rivière puis prenez une fusée pour passer par l'ouverture en haut. Utilisez encore un tonneau pour atteindre le passage en bois avec une cage et quitter la zone. Chevauchez de nouveau un tonneau jusqu'en bas de la rivière et combattez le boss (tirez sur les trois boutons pour faire apparaître les lasers et attirez-le).

Niveau 16 : Les montagnes de fer

Utilisez les Lums violets pour en ramasser des jaunes puis continuez à avancer. Evitez ensuite le laser rouge et sautez pour tirer sur les deux interrupteurs. Vous pourrez ensuite descendre vers la zone suivante et combattre les pirates. Descendez sur les plates-formes une fois dans le canyon puis sur le ballon. Dans la zone suivante, montez sur le bloc puis sautez dans la structure quand le robot géant le fait sauter la caisse. Passez la grande pièce et utilisez la caisse bondissante pour monter avant de descendre le long de la pente. Suivez ensuite les flèches et montant sur une carapace puis traversez le pont au niveau de l'ouverture. Prenez la pente et passez sur les murs pour activer les deux interrupteurs. Sortez par le passage qui s'est ouvert et avancez jusqu'au robot puis récupérez les Lums sous les piliers. Avancez ensuite jusqu'à la tour, sautez sur les différents passage et continuez à progresser jusqu'au cour d'eau. Utilisez le Lum violet pour atteindre le jet puis prenez le passage sur le bateau suivant pour franchir une dernière porte. Pas de boss cette fois. Vous devrez piloter le vaisseau dans le canyon et aller dans les quatre mines : au nord, au sud, à l'est et à l'ouest. Il n'y a aucun ennemi, vous devez juste tirer sur les obstacles et éviter les tuyaux métalliques puis ramener le vaisseau au début du canyon.

Niveau 17 : Le vaisseau prison

Progressez dans la première partie du niveau en tirant sur les boutons pour faire bouger les obstacles et dégager le passage (attention, certains sauts sont difficiles). Une fois en bas, avancez jusqu'à la grille et descendez vers les caisses, tirez sur le bouton puis retournez dans la pièce du début et montez sur la nouvelle carapace. Volez jusqu'à l'autre bout de la pièce et percutez le bouton près du passage pour ouvrir la porte à coté. Suivez le tunnel sinueux en évitant les planches puis évitez le laser dans la pièce suivante et vous atteindrez le boss final. Tirez sur les mines qu'il vous envoie pour lui renvoyer puis évitez les boules d'énergie. Touchez-le trois fois avec ses mines pour combattre sa forme finale. Volez jusqu'à un tunnel en bas pour récupérer de l'énergie puis tirez-lui dans les mains pour l'immobiliser dans la lave. Continuez à lui tirer dessus jusqu'à ce qu'il monte pour éviter la lave puis répétez le même processus pour vous débarrasser de lui. Vous n'avez plus qu'à admirer la scène cinématique...

PAUSE COMPLÈTE

Mettez le jeu en pause et appuyez sur X + Y.

TEXTURES 70'S

Appuyez sur Bas, A, Bas, B, A, Y, X, X pour avoir des textures style kaléidoscope.

TIR INFINI POUR LE COMBAT CONTRE BARBE-TRANCHANTE

Au moment d'affronter le boss au dessus de la lave (il s'agit de la dernière confrontation avec Barbe-Tranchante), allez en haut de la
salle au milieu, et montez vers le plafond. Tout en montant, appuyez sans arrêt sur A + B (en même temps), sinon vous vous écraserez. De cette manière, vous allez traverser le plafond, et vous retrouver dans un tunnel. A cet endroit, prenez garde aux poutres, et en ressortant du tunnel, passez dans la zone de couleur blanc-jaune. Vous êtes maintenant dans la salle avec le boss. Allez prendre l'option tir qui se trouve dans le petit couloir, et vous voilà désormais paré du tir infini, idéal pour se défaire facilement de Barbe-Tranchante.

MAXIMUM D'ÉNERGIE

Appuyez de façon répétée sur le bouton R pendant un certain temps. Vous devrez certainement vous y prendre à plusieurs fois avant de trouver le bon rythme.

PASSAGE SECRET

Dans la seconde section du niveau de l'araignée, à Morb_20, faites A, B, X, Y, X, Y. Un passage secret vous permettra d'accéder à des cheat codes qui faciliteront votre progression dans le jeu.

ICÔNE RAYMAN VMS

Faites Haut, X, Y, Bas, Y, X, Gauche, Droite.

BONUS MAP À LA FIN DE CHAQUE NIVEAU

Faites A, B, X, Y, X, Y avant que le message "Access denied" apparaisse.

MINI-JEU GLOBOX

Appuyez sur Start, puis maintenez L + R et faites B, B, B, B sur l'écran titre.

Razor Freestyle Scooter

© Crave Entertainment / Shaba Games 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DE NIVEAUX

Entrez ce code pour avoir accés à tous les niveaux: A XX Y BB A.

Re-Volt

© Acclaim / Probe 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom :

Version Européenne

CARNIVAL	Toutes les voitures
SADIST	Passer d'une arme à l'autre avec L + R
TRACKER	Tous les circuits

Version US

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom :

CARTOON	Toutes les voitures
CHANCER	Change voitures
MAGGOT	Mode réduit
TRACTION	Tous les circuits
YOY	Passer d'une arme à l'autre avec L + R
YUEFO	OVNI
FLYBOY	Mode HI-FI
GIATY	Editer la table des progrès

PISTES INVERSÉES

Appuyez sur L + R + Bas à l'écan de choix de la piste.

MODE CLOCKWORK CARNAGE

Ramassez toutes les étoiles sur le circuit Stunt Track.

Ready 2 Rumble Boxing

© Midway 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Choisissez le mode Championnat à partir du menu principal. Puis, commencez une nouvelle partie et entrez l'un des codes suivants à la place de votre nom

MOSMA!	Accès à toutes les classes en or + Nat Daddy
POD 5!	Accès à toutes les classes champion + Damien Black
RUMBLE BUMBLE	Accès à toutes les classes de bronze + Bruce Blade
RUMBLE POWER	Accès à toutes les classes d'argent + Kemo Claw

NARGUER SES ADVERSAIRES

Pour narguer son adversaire, appuyez sur X + A ou Y + B.

DIFFÉRENTS COSTUMES

Au choix du boxeur, appuyez simultanément sur X + Y afin que votre boxeur porte différents shorts.

CHANGEMENT DE DÉCORS

Réglez l'horloge interne de la console au 25 décembre et vous aurez des arbres de Noël autour du ring. Réglez l'horloge au 31 octobre et vous verrez des squelettes au milieu de la foule, pendant les combats.

FONDS D'ÉCRAN

Insérez le CD dans le lecteur CD de votre PC. Vous verrez un répertoire qui s'appelle EXTRAS. A l'intérieur, vous trouverez des fonds d'écran pour décoer le bureau de votre micro.

ENLEVER LE MENU DE PAUSE

Faites une pause au cours du jeu. Puis, faites simultanément X+Y pour enlever la fenêtre de pause.

COUPS SPÉCIAUX

Selene Strike

Rush: droite, droite
No Love: gauche, droite, B
Rejection: droite, gauche, Y
Superwoman: gauche, droite, X
Below the Belt: droite, B
Cold Shoulder: gauche, gauche, droite, A

Boris Knokimov

Justice Axle: gauche, droite, X
Reigning Axle: droite, gauche, Y
Dividing Shaker: haut, X, Y
Delta Axle: droite, A, Y, X
Axle Combo: droite, gauche, Y, X, X

Salua Tua:

Porkchop: gauche, droite, Y
Ton of Fun: gauche, X
All You Can Eat: droite, gauche, X
Gut Buster: droite, gauche, droite, B
Monster: bas, A, droite, gauche, X

Tank Thrasher:

Blitz: gauche, X
Rush: droite, droite
Crash Test Droit: droite, droite, Y
Crash Test Gauche: droite, droite, X
Shameless Gauche: droite, droite, A
Shameless Droit: droite, droite, B
Tenderizer: gauche, gauche, droite, B

Big Willy Johnson

Clockwork: droite, droite, gauche, X
Tea and Crumpets: droite, droite, Y
Stealing Props: haut, bas, X ou bas, haut, X
Old School: bas, haut, X, A
Timeout: haut, bas, X, X

Butcher Brown:

Disaster Blaster: gauche, Y, X

Scrape the Gutter: Y, X, X
Bad Manners: gauche, X
Total Disrespect: gauche, X, A, B
Wild Ride: droite, gauche, Y
No Turning Back (seulement en mode RUMBLE): droite, gauche, Y, X, Y

Jimmy Blood

Blood Rush: gauche, gauche, droite, Y
Blood Shot: droite, gauche, B
Splatter Punch: droite, droite, X

Angel "Raging" Rivera

Ghetto Blaster: gauche, droite, X
Lowrider: droite, gauche, B
Crusin: droite, gauche, B, droite, B, A, B
Salsa: droite, A, gauche, droite, X
Lambada: droite, gauche, B, droite, B, A, B, gauche, droite, X

Afro Thunder:

Up Tempo: X (rapidement)
The Supa Stupid Funky Punch: gauche, droite, Y
Sucka Punch: haut, bas, Y, Y, Y, Y

Lulu Valentine

Springing Assault: gauche, X
Backhand: droite, gauche, Y
Triple Upper: gauche, gauche, droite, Y

"Furious" Faz Motar

Cruise Missile: droite, droite, Y
Urban Attack: bas, haut, X
Whirlwind: droite, droite, gauche, X
Oasis: droite, droite, gauche, X, droite, Y

Jet "Iron" Chin

Giving Order: droite, gauche, Y
Arch Nemesis: gauche, X, A, B, Y
Great Fang: gauche, droite, X
Fists of Fuzzy: droite, gauche, droite, X, Y, X

Rocket Samchay

Rocket Launcher: droite, gauche, X
Left Elbow Smash: gauche, droite, X
Right Elbow Smash: gauche, droite, Y
Double Trouble: gauche, droite, X, gauche, Y
No Trouble: gauche, droite, X, gauche, Y
Bangkok Express: droite, gauche, droite, B, Y

Bruce Blade

Corkscrew Blade: gauche, droite, X
Sit Down: gauche, gauche, droite, Y
Disrespect: droite, droite, gauche, Y

Kemo Claw

Warcry: gauche, droite, X
Arrowhead Punch: gauche, gauche, X
Shaman Punch: gauche, gauche, droite, Y
Warpath: gauche, gauche, droite, Y, B, A, X

Nat Daddy

Jackhammer: gauche, droite, Y
Dropping Bombs: gauche, gauche, droite, Y
Power Trip: droite, gauche, droite, B
Dump Truck: gauche, gauche, droite, Y, B

Damien Black

Scorcher: gauche, droite, X
Damien's Grip: droite, X+Y
Damien's Fury: droite, X+Y, B, A, Y, X
Pitchfork: gauche, droite, Y
Raging Storm: droite, gauche, X
Hades: gauche, droite, A
Blackheart Spear: gauche, gauche, droite, B

ARBITRE LUTIN

Appuyez sur X + L + R sur l'écran de sélection des personnages.

CHANGER LA VOIX DE L'ARBITRE

Maintenez X et appuyez sur une direction avec la croix multi directionnelle sur l'écran de sélection des personnages.

NOUVEAUX RINGS

Ring plus petit

Sélectionnez le mode arcade avec deux joueurs puis maintenez L lorsque vous choisirez votre combattant.

Ring des champion

Sélectionnez le mode arcade avec deux joueurs puis maintenez R lorsque vous choisirez votre combattant.

Gymnase

Sélectionnez le mode arcade avec deux joueurs puis maintenez L + R lorsque vous choisirez votre combattant.

Dehors

Sélectionnez le mode arcade avec deux joueurs puis maintenez X + L + R lorsque vous choisirez votre combattant.

REGAGNER DE L'ÉNERGIE

1ère méthode

Mettez votre adversaire à terre puis faites un cercle avec le stick analogique pour regagner un peu d'énergie.

2ème méthode

Appuyez rapidement plusieurs fois sur X + A + Y + B et bouger le stick en même temps pour regagner de l'énergie. Ceci ne fonctionne que dans les premiers rounds d'un match.

PLACER UN RUMBLE FLURRY

Si vous avez commencé un Rumble Flurry et que votre adversaire bloque tous vos coups, moquez-vous de lui (X + A ou Y + B) et relancez votre Flurry (A + B).

MESSAGE CACHÉ DANS LES CRÉDITS

Terminez le mode un joueur en arcade ou en championship. Lorsque les crédits défilent, concentrez-vous sur le fond. Normallement, le mot "crédit" y est inscrit mais de temps en temps, vous pourrez voir des messages tels que "Hi mom" ou "Pod 5 Rulez".

ENTRAÎNEMENT FACILE AVEC LE SAC

Après avoir frappé le sac, faites des cercles avec le stick analogique en attendant que le sac se stabilise.

VITAMINES ET AUTRES PRODUITS MOINS CHERS

Entraînez votre boxeur dans le mode championship. Une fois dans le menu, allez à l'aérobic, appuyez sur Gauche et de suite sur A. Vous aurez ainsi achetez une bouteille de vitamines à 25 000 $ mais vous n'aurez payé que 500 $. Vous pouvez utiliser cette technique avec tous les produits.

BANDE SON

Lancez le lecteur Cd audio de la dreamcast puis placez le jeu. Vous pourrez ainsi écouter les musiques du jeu à partir de la piste 2.

Ready 2 Rumble Boxing Round 2

© Sega / Midway 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

REMPLIR LES JAUGES RUMBLE

Pour remplir les différentes jauges, mettez la pause puis effectuez les manipulations suivantes.

Remplir le niveau 1

R, L, Bas, Haut, Haut, Gauche, R, R, R, L.

Remplir le niveau 2

R, R, L, Bas, Haut, Haut, Gauche, R, R, R, R, L.

Remplir le niveau 3

L, R, R, L, R, L, R, R, R, R, L, Gauche, Droite, Haut, Bas.

CHEAT CODES

A l'écran du choix du boxeur, faites l'une des manipulations suivantes. Un son de cloche confirmera que le code a marché :

Tous les cheats

Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Haut, Bas, R, R, R, R, R at the character selection screen to unlock all cheats. A sound will confirm correct code entry.

Tous les personnages

Gauche, Gauche, Droite, L, Gauche, Droite; Droite, R, R, L

Costumes de champions

Gauche, Bas, Droite, Droite, Haut, R, L, 20 fois sur R, L. Vous pouvez aussi terminer le jeu en mode chamionnat pour débloquer tous les costumes. Appuyez alors sur X pour les faire défiler.

Costumes de vacances

Gauche, Gauche, Bas, Droite, Haut, R, R, R, R, R, R, R, R, L, R, R, R, R,, L. Appuyez ensuite sur X pour les faire défiler.

Tous les entraînements

Gauche, Bas, Haut, Bas, Haut, 20 fois sur R, L

Secrets du jour de l'an

Droite, Haut, Bas, Bas, Bas, R, L. Vous pouvez aussi régler votre Dreamcast à la date du 1er janvier. Vous aurez alors un costume de bébé pour Joey T.

Secrets de la St Valentin

Droite, Haut, Bas, Bas, Bas, R, R, L. Vous pouvez aussi régler votre Dreamcast à la date du 14 février pour débloquer un costume d'amoureux pour Lulu Valentine.

Secrets de la St Patrick

Droite, Haut, Bas, Bas, Bas, R, R, R, L. Vous pouvez aussi régler votre Dreamcast à la date du 17 mars pour débloquer un costume de Lutin pour l'arbitre.

Secrets de Pâques

Droite, Haut, Bas, Bas, Bas, R, R, R, R, L. Vous pouvez aussi régler votre Dreamcast à la date du 23 avril pour débloquer un costume de lapin pour Mama Tua.

Secrets du jour de l'indépendance

Droite, Haut, Bas, Bas, Bas, R, R, R, R, R, L. Vous pouvez aussi régler votre Dreamcast à la date du 4 juillet pour débloquer un costume de l'Oncle Sam pour G.C. Thunder.

Secrets D'Halloween

Droite, Haut, Bas, Bas, Bas, R, R, R, R, R, R, L. Vous pouvez aussi régler votre Dreamcast à la date du 31 octobre pour débloquer un costume de squelette pour J.R. Flurry.

Secrets de Thanksgiving

Droite, Haut, Bas, Bas, Bas, R, R, R, R, R, R, R, L.

Secrets de Noël

Droite, Haut, Bas, Bas, Bas, R, R, R, R, R, R, R, R, L. Vous pouvez aussi régler votre Dreamcast à la date du 25 décembre pour débloquer un costume d'elfe pour Selene Strike et un costume de bonhomme de neige pour Rumble Man.

Boxeurs maigres

Droite, Droite, Haut, Bas, Droite, R, L

Boxeurs gros

Droite, Droite, Haut, Bas, Droite, R, R, L

Boxeurs morts-vivants

Gauche, Haut, Droite, Bas, R, R, L

Gros gants

Gauche, Droite, Haut, Bas, R, L

Grosses têtes

Droite, Droite, Haut, Bas, Droite, R, R, R

Plus rapide

Droite, Droite, Haut, Bas, Droite, R, R, R, R, L

Encore plus rapide

Gauche, Gauche, Bas, Haut, Bas, Droite, Droite, 19 fois sur R, L

Nouveaux angles de caméra

20 fois sur R, L, R, L, 21 fois sur R, L, 18 fois sur R, L, 9 fois sur R, L,14 fois sur R, L, 5 fois sur R, L, Gauche, Droite, Haut, Bas, L. Mettez ensuite la pause pour pouvoir accéder à 15 nouvelles caméras.

Match final

L, Bas, Droite, Haut, Gauche, R, R, R, R, R, R, L, R, R, L

Voir la séquence de fin

Droite, Droite, Droite, Bas, R, L

Boxeur invinsible

Gauche, Haut, Droite, Bas, R, R, L.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Freak E. Deke

Terminez le jeu en arcade pour débloquer to unlock Freak E. Deke.

Michael Jackson

Terminez le jeu deux fois en arcade pour débloquer Michael Jackson.

G. C. Thunder

Terminez le jeu trois fois en arcade pour débloquer G. C. Thunder.

Wild "Stubby" Corley

Terminez le jeu quatre fois en arcade pour débloquer Wild "Stubby" Corley.

Shaquille O'Neal

Terminez le jeu cinq fois en arcade pour débloquer Shaquille O'Neal
Information in this section was contributed by R Davis.

Freedom Brock

Terminez le jeu six fois en arcade pour débloquer Freedom Brock.

Rocket Samchay

Terminez le jeu sept fois en arcade pour débloquer Rocket Samchay.

Robox Rese-4

Terminez le jeu huit fois en arcade pour débloquer Robox Rese-4.

Bill Clinton

Terminez le jeu neuf fois en arcade pour débloquer Bill Clinton.

Hillary Clinton

Terminez le jeu dix fois en arcade pour débloquer Hillary Clinton.

Rumbleman

Terminez le jeu en arcade avec tous les personnages y compris les autres personnages cachés. Puis temrinez le jeu encore une fois en mode difficile pour débloquer Rumbleman.

SUPER UPPERCUT

Allumez trois fois "Rumble" puis appuyez sur R + L pour avoir les gants blancs et maintenez X + Y un instant. Votre boxeur éjectera l'adversaire du ring et gagnera par K.O.

Record of Lodoss War

© Virgin Interactive / Swing! Entertainement 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBTENIR UN BON OBJET DANS UN COFFRE

Sauvegardez le jeu avant d'ouvrir un coffre. Si vous n'obtenez pas d'ojets de valeurs dans un coffre, relancez votre jeu à partir de la sauvegarde et retentez votre chance.

STOCKAGE SUPPLÉMENTAIRE

Utilisez le coffre du forgeron pour stocker plus d'objets.

Red Dog : Superior Firepower

© Sega / Argonaut 2000

+ D'INFOS FORUM

IMAGES CACHÉES

Mettez le GD-ROM du jeu dans le lecteur CD d'un PC. Allez dans le répertoire CHEEKYIMAGES et vous pourrez y découvrir des images du jeu.

NIVEAU EXPERT DRIVE OR DIE EN MULTI-JOUEURS

Placez-vous sur le niveau Drive or Die en expert puis maintenez L + R pendant 5 secondes pour débloquer ce niveau en multi-joueurs.

NIVEAU HELTER SKELTER EN MULTI-JOUEURS

Jouez plus de 20 parties multi-joueurs d'affilé pour débloquer le niveau The Helter Skelter en multi-joueurs. Vous pouvez sauegarder ce niveau en modifiant les options en un joueur. Le jeu sauvegardera alors la partie et le niveau sera ainsi toujours accéssible.

PLUS DE CARTE EN MODE MULTI-JOUEURS

A chaque fois que vous aurez un A en mode solo, vous gagnerez de nouvelles cartes pour multi-joueurs.

OBJETS BONUS

Terminez les challenges pour avoir des objets bonus.

Resident Evil 2

© Virgin Interactive / Capcom 2000

NOUVEAUX VÊTEMENTS

Recommencez une nouvelle partie avec Léon ou Claire en mode normal. Allez jusqu'au bureau de police sans prendre aucun objet. Passez par le tunnel qui mène à la station et vous verrez Brad Vickers en zombie. Evitez-le et entrez dans le hall de police. Prenez les cartouches et retournez tuer Brad. Fouillez-le et vous découvrirez la clé spéciale. Il ne reste qu'à aller dans le labo photo pour ouvrir le casier et obtenir le blouson à tête de mort et le jean ; ou bien le débardeur/casquette pour Léon, et la veste en jean, les Santiag' et le colt SAA pour Claire.

TUER PLUS FACILEMENT LES ZOMBIES

1ère méthode

Pour économiser vos balles, pour tuer un zombie, essayez de lui tirer une balle dans le dos. L'impact sera multiplié par deux.

2ème méthode

Equipé du fusil avec Léon, attendez que les zombies soient près de vous puis tirez vers le haut. Le zombie n'aura plus de tête et vous aurez utilisé une seule balle au lieu de deux.

BONUS APRÈS LA FIN DU JEU

En finissant normalement le jeu avec un personnage (Claire ou Léon) vous obtiendrez un scénario caché pour le second personnage.
Pour avoir le lance-roquettes (armes infinies), terminez le jeu en moins de 3 heures.
Pour avoir la mitrailleuse et la Gatling (toutes deux avec munitions infinies), finissez le jeu en moins de 2 heures et demi.
Pour avoir le scénario de hunk (le quatrième survivant) : terminez le second senario de Clair ou de Léon en moins de trois heures, sans aucune sauvegarde et sans utiliser une seule bombe de soin, le tout en mode Normal. Vous aurez alors droit à une sauvegarde speciale, pemettant de controler Hunk, le seul survivant des membres du groupe d'intervention special envoyé par umbrella pour récupérer le G-Virus.
Pour Tofu (un chewing-gum), finissez le jeu en rang A deux fois avec tous les personnages.

Rappel : pour être classé au rang A, il ne faut utiliser ni spray ni armes infinies, ne pas faire plus de 4 sauvegardes et descendre en dessous de 3 heures de jeu.

MÉLANGES D'HERBE

Vert + Bleu : guérit un peu les vies et guérit le poison
Vert + Vert : guérit moyennement les vies
Vert + Rouge : guérit au maximum les vies
Vert + Vert + Bleu : guérit moyennement les vies et guérit le poison
Vert + Vert + Vert : guérit au maximum les vies
Vert + Bleu + Rouge : guérit au maximum les vies et guérit les poisons

SALLE SECRÈTE AVEC LÉON

Au cours du jeu, vous arriverez dans une salle de commande (Ada est avec vous) avec machine à écrire et un coffre à objets. Dans cette salle, vous pourrez voir un ascenseur rouge. Ne le prenez pas tout de suite. A la droite de cet ascenseur, une armoire est cachée dans le décor. Poussez-la vers l'ascenseur et vous découvrez un enfoncement dans le mur. Avec une échelle, descendez (il y a une nouvelle salle très sombre). Cherchez bien et vous trouvez deux lampes à alcool. Utilisez le briquet dessus. Vous découvrirez les objets suivants : boîte de cartouches fusil à pompe et recharge magnum.

RÉSOLUTION DES ÉNIGMES

Voici l'ordre d'utilisation de deux énigmes :

Lampes à gaz

Une fois devant le poele, utilisez le briquet pour l'allumer, puis allumez les lampes dans l'ordre suivant : 12 13 11 vous obtiendrez ainsi la roue dentée de l'horloge.

Générateurs pour accéder à l' armurerie

Haut, Haut, Bas, Bas, Haut.

ALLIGATOR GÉANT

Quand vous rencontrez l'alligator géant, cliquez sur la lumière rouge sur le mur pour faire tomber la canette de gaz et attendez que l'alligator la mange. Alors, tirez plusieurs coups de handgun afin de faire exploser cette canette et par la même occasion l'alligator.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Resident Evil 2 est un jeu long, sûrement plus encore que son prédécesseur. Dans cette solution, nous allons vous permettre de terminer le jeu avec Claire ou Léon. Comme le gros du scénario ne diffère pas beaucoup entre les deux, vous trouverez des paragraphes spécifiques à Claire ou à Léon tout au long de la solution. Loin d'être exhaustive, il vous faudra fouiner beaucoup pour découvrir tous les secrets et objets cachés du jeu...

Dans les rues de Racoon

Foncez sans vous arrêter parmi les zombies qui bordent la rue sans vous embêter à les tuer. Allez jusqu'à l'armurerie où vous trouverez deux boîtes de balles sur les étagères. Quand les zombies arrivent, tuez les et récupérez le fusil à pompe sur le cadavre du gérant. Sortez ensuite par la porte de derrière. Dans l'allée, avancez jusqu'à la grille et tirez tranquillement sur les zombies, prenez les balles à l'arrière du camion au bout de la ruelle, les zombies en profitent pour casser la grille. Tuez les. Traversez le terrain de basket et frayez vous un chemin jusqu'au bus où vous pénétrez. Dépêchez vous de ramasser les balles à l'intérieur et de tuer les deux zombies qui approchent. Ressortez à l'avant du bus. Là encore, quelques zombies à éviter pour arriver jusqu'aux portes du commissariat de police.

Dans le commissariat

Dans le hall principal, prenez le ruban encreur et les balles. Une seule porte est ouverte et parlez au policier blessé à l'intérieur. Il vous donne une carte bleue et vous dit de vous en aller. Retournez à l'ordinateur et utiliser la carte bleue sur le PC. Passez la porte qui vient de s'ouvrir et prenez le mémo de police dans la pièce. Dirigez vous vers la porte à côté de la fenêtre pour entrer dans un corridor avec un policier sans tête. Fouillez le deux fois. En continuant dans le couloir, vous arrivez devant une mare de sang. Attention au monstre qui va vous tomber dessus et tirez votre arme pointée vers le bas. Récupérez l'herbe verte. Au bout du couloir se trouve une porte que vous empruntez. Avancez et ouvrez les doubles portes une peu plus loin sur la droite. En entrant à gauche, vous trouvez le rapport de mission 1.

Pour Léon
Au fond à gauche en partant de l'entrée, une petite pièce, allez-y. Utilisez votre briquet sur la cheminée pour y allumer un feu et récupérer un rubis.

Ressortez de la pièce de briefing et continuez plus loin dans le corridor. Derrière la porte, éliminez les zombies et prenez l'escalier à gauche. Avancez dans le couloir jusqu'à la statue. Poussez la statue de gauche sur la marque au sol à droite et poussez la statue de droite sur la marque au sol à gauche. La statue centrale lâche un rubis. Prenez la porte à droite et avancez tranquillement dans le couloir jusqu'à la première porte rencontrée, pénétrez alors dans le bureau des STARS. Prenez le journal de Chris et la médaille licorne sur le bureau de Chris et allez prendre l'arme dans le casier. Sortez et revenez dans la salle principale du commissariat.

Allez jusqu'à la fontaine et utilisez la médaille licorne sur celle-ci. Vous récupérez la clé pique. Reprenez la porte d'où vous venez et allez jusqu'au policier sans tête. Là, utilisez votre nouvelle clé sur la porte pour accéder à la salle des archives. Vous y trouverez le rapport de patrouille, un ruban encreur. Poussez l'escabeau contre l'étagère et récupérez la manivelle. Sortez de la pièce et montez à l'étage. Descendez le couloir, passez les statues et ouvrez la porte.

Pour Claire
Sauvez la petite fille et récupérez les munitions dans la petite table au fond du couloir.

Avancez et allez à droite puis prenez la porte à gauche au fond. Arrivé à la bibliothèque, prenez l'escalier à droite et avancez sur la corniche jusqu'au bout. Vous tombez au sol. Là, regardez le tableau au mur. Appuyez sur le bouton rouge et refaîtes la séquence du tableau avec les étagères de la bibliothèque.

Pour Léon
Vous récupérez au niveau du tableau la prise fou.

Pour Claire
Vous récupérez au niveau du tableau la pierre serpent.

Sortez par les doubles portes et aller à l'autre bout du balcon en vous débarrasant des zombies. Arrivé de l'autre côté, passez la porte. Prenez la petite clé sur la banquette, le ruban encreur et le journal n°1 du secrétaire.

Pour Claire
Vous trouverez aussi le briquet. Sortez par la porte en face, avancez sur le balcon et enclenchez l'échelle de secours et empruntez la. Allez dans la salle de briefing et entrez dans la petite pièce au fond. Là, utilisez le briquet sur la cheminée et vous récupérez le second rubis. Revenez dans la pièce où vosu avez réupéré le briquet et prenez la porte opposée. Avancez dans le couloir et ouvrez la porte juste en face.

Pour Léon
Ouvrez la porte en face et avancez vers la droite jusqu'à la porte. Prenez la porte et courez pour ouvrir la porte juste en face. Descendez les escaliers et prenez la porte.

Dans le hall, passez la porte ouverte à votre gauche puis celle ouverte à votre droite. Vous voilà dans un bureau, prenez les plantes vertes derrière le bureau et ouvrez le coffre grâce à la combinaison 2236. Dedans, des cartouches et le plan du commissariat. Revenez sur vos pas, remontez l'escalier et prenez la porte en haut. Allez alors à droite et foncez en évitant les corbeaux jusqu'à la porte au fond. Passez à côté de l'hélicoptère et descendez les escaliers pour ouvrir la porte tout au fond. Prenez les balles, le ruban encreur et le volant de valve. Remontez par l'escalier et dirigez vous vers la grille à côté de la porte. Là, utilisez le volant de valve sur le système de pression d'eau. Une fois l'hélicoptère éteint, allez-y pour prendre les munitions. Ressortez par le couloir aux corbeaux et foncez jusqu'à la porte de droite. Là, suivez le couloir jusqu'à l'avant de l'hélicoptère, contournez le et ouvrez la porte à droite. Dans cette pièce, prenez la clé carreau et utilisez vos deux rubis sur les bustes de pierre.

Pour Claire
Cela vous donne une partie de la pierre bleue.

Pour Léon
Cela vous donne la prise roi.

Redescendez au rez-de-chaussée. Utilisez la clé carreau pour entrer dans la salle des preuves qui se trouve à gauche sur la carte au premier étage (elle a une porte violette et une porte jaune). Occupez vous des zombies et prenez le film photo.

Pour Claire
Trouvez aussi le plastic.

Sortez par l'autre porte et entrez dans la pièce du policier blessé. Tuez le. Sur le bureau, vous trouverez la clé coeur. Dans la grande pièce, vous trouverez des balles pour le pistolet dans un casier et un petit mot pour Léon.

Allez ensuite dans la salle d'interrogatoire grâce à la clé carreau (c'est l'autre pièce à porte violette au 1er étage).

Pour Claire
Récupérez la pierre aigle et le cordon.

Pour Léon
Prenez la prise tour et le cordon.

Dégagez rapidement de la pièce pour éviter le monstre. Revenez dans la pièce où vous avez trouvé le mémo pour Léon et utilisez la clé coeur pour ouvrir la porte (porte rouge sur le plan). Courez ensuite vers les escaliers et descendez les. Faîtes attention aux chiens, avancez et prenez la première à droite et ouvrez la première porte sur votre droite. Dedans, prenez l'herbe verte et le plan de l'étage B1 du commissariat. Allez en direction du panneau de contrôle des réserves d'énergie. Mettez les boutons en haut, bas, haut, bas, haut. La porte à carte magnétique va alors s'enclencher.

Pour Claire

Ressortez et allez à gauche. Ne vous souciez pas de la porte à droite et continuez jusqu'à la porte au fond. Traversez le couloir et prenez l'escalier. Là, à gauche, une porte menant à un point de sauvegarde. Une fois sortie de la pièce, vous trouvez Sherry.

Pour Léon
Ressortez de la pièce et prenez tout de suite à droite jusqu'à la porte marquée Parking. Faîtes la connaissance d'Ada Wong. Aidez la à pousser la camionnette qui bloque le passage puis utilisez la porte ainsi dégagée. Allez jusqu'à la cellule de Ben en suivant le couloir jusqu'à une grille avec un bouton. Ouvrez la grille sans vous soucier du bouton et c'est la deuxième cellule au fond. Après une brève conversation, regardez l'étagère de droite pour trouver le levier plaq égouts (c'est la traduction !). Utilisez ce levier dans la pièce indiquée par le plan et descendez. Foncez sans vous occuper des araignées et prenez l'escalier. Là une petite salle sur votre droite avec des munitions et une caisse. Continuez tout droit jusqu'à une porte. Entrez dans la pièce et ressortez aussitôt. Vous vous retrouvez dans les baskets d'Ada.

Ouvrez la porte en face, courrez en évitant les chiens, prenez alors la première à droite et foncez vers la porte à gauche. A l'intérieur, prenez sur votre droite le plan des égouts et allez descendre dans la fosse. Là poussez les caisses pour faire un pont quand l'eau montera. Remontez et allez appuyer sur le bouton au niveau du panneau de commande. Traversez le pont de caisses et allez récupérer sur les étagères la clé trèfle. Ressortez et foncez tout droit puis aller à gauche jusqu'à l'élévateur et l'actionner. Prenez les munitions puis remontez. Revenez sur vos pas jusqu'au point de départ. Elle ne peut passer et vous donnera les objets.

Une fois redevenu vous-même, descendez les escaliers, passez les araignées, remontez l'échelle, repartez du chenil et allez dans la pièce opposée à la porte à carte magnétique. Dans la morgue, prenez la carte rouge et sortez pour utiliser la carte sur la porte. Dedans ramassez les munitions. Repartez et reprenez l'escalier. Ouvrez la porte à côté de l'escalier (porte verte sur la carte). A l'intérieur, récupérez le magnum, le journal du veilleur de nuit et des munitions. Allez ensuite dans la seule pièce du premier étage que vous n'ayez pas encore visitée. Là, aller au mur du fond pour allumer l'autel avec votre briquet. Retournez vous et allez les tourner dans l'ordre suivant : 12, 13 et 11. La roue dentée dorée tombe du tableau derrière vous. Ramassez la et sortez. Rendez vous à la bibliothèque pour monter au dernier étage.

Montez à l'étage et ouvrez la porte sur votre gauche. Allez à droite et ouvrez la porte. Utilisez la manivelle sur le trou pour faire descendre l'escalier. Allez vers les engrenages et utilisez la roue dentée dorée sur ceux-ci. Appuyez sur le bouton rouge et allez à droite où la porte s'est ouverte.

Pour Claire
Prenez la seconde partie de la pierre bleue et combinez les pour obtenir le pierre jaguar. Descendez par la porte qui s'est ouverte et allez au bureau du Capitaine. Derrière son bureau, appuyez sur le bouton sur la peinture. Utilisez vos trois pierres. Cela ouvre une porte, allez-y prenez le courrier du Capitaine et utilisez l'élévateur. Parlez au Capitaine, prenez les munitions. Tuez le monstre et revenez récupérer Sherry.
Retournez sur la scène de votre combat et descendez l'échelle après avoir appuyé sur le bouton.

Pour Léon
Récupérez la prise cavalier. Descendez par la gaine d'aération et allez jusqu'à la cellule de Ben. Prenez le courrier du Capitaine et repartez dans les égouts. Allez jusqu'à la porte ouverte rapidement de tout à l'heure et continuez à avancer jusqu'à rencontrer une redoutable monstre, battez le et allez brancher les quatre prises sur le mur.

Dans les égouts

Pour Claire
Sherry tombe dans une bouche d'égout et vous vous retrouvez dans sa peau. Avancez, entrez dans la première pièce et sortez pas la gaine d'aération. Evitez les chauve-souris et prenez la pièce en argent au fond. Sherry tombe et vous redevenez Claire. Continuez dans les égouts et ouvrez la première porte. Dedans récupérez le ruban et le reste. Descendez par l'échelle dans l'entrepôt pour y récupérer du matériel. Remontez et prenez l'élévateur.

Pour Léon
Une porte s'ouvre et vous avancez jusqu'à vous retrouver dans une salle. Vous pouvez prendre le ruban encreur et le fax manager égouts et aller dans l'entrepôt en poussant l'armoire et en allumant les deux lampes avec votre briquet. Ensuite, descendez grâce à l'élévateur, vous vous faîtes tirer dessus et redevenez Ada. Suivez la laborantine sur

l'échelle et à travers le système de ventilation. Une fois que vous avez discuté avec elle, avancez sur le pont suspendu et descendez l'échelle. Vous redevenez Léon.

Avancez dans le couloir, décollez le plan des égouts et ouvrez la porte et allez à gauche puis au fond encore à gauche, montez sur la grande marche et fouillez les deux cadavres.

Pour Claire
Vous trouvez des cartouches.

Pour Léon
Vous trouvez la médaille loup.

Continuez à ouvrir les grilles en évitant les araignées puis vous trouvez une porte. Ouvrez la et entrez.

Pour Claire
Vous discutez avec Annette, la mère de Sherry.

Utilisez le volant de valve au niveau du bouton rouge clignotant pour faire descendre le pont. Traversez le et réutilisez le volant de valve sur l'autre trou où un bouton vert clignote, le pont remonte. Continuez à avancer jusqu'au bout du tunnel. Dès que l'alligator géant vous attaque, revenez sur vos pas jusqu'à la lumière rouge sur le mur. Appuyer sur le bouton pour laisser tomber l'extincteur. L'alligator va alors prendre l'extincteur dans sa bouche et vous n'aurez plus qu'à lui tirer dessus pour le faire exploser.

Avancez dans le couloir jusqu'à la porte, ouvrez la en la réenclanchant et entrez.

Pour Claire
Retrouvez Sherry et la piéce en argent.

Montez à l'échelle puis à gauche.

Pour Claire
Récupérez la pièce en or.

Pour Léon
Recupérez la médaille aigle.

Prenez le journal du responsable des égouts. Allez à droite et utilisez la manivelle de valve sur la lumière en dessous du système de ventilation. Vous pourrez alors monter à l'échelle et traverser la ventilation. Suivez les égouts jusqu'à une cascade. En dessous regardez et utilisez vos deux médailles. L'eau s'arrête, ouvrez la porte et avancez jusqu'au trolley. Allez à droite du trolley et enclenchez le bouton sur le panneau de contrôle. Ceci active le trolley. Entrez dedans.

Pour Léon
Faîtes attention au monstre.. Quand il attaque, tirez lui sur le bras.

Une fois de l'autre côté, sortez et juste à gauche, utilisez le briquet sur la fusée éclairante pour que la clé casier arme scintille dans la lumière. Prenez la clé et dirigez vous vers la porte. Avancez dans le couloir en désoudant quelques zombies. Arrivé à la première intersection, allez à gauche et fouillez le cadavre.

Pour Claire
Vous trouvez le pistolet d'alarme.

Pour Léon
Vous trouvez les morceaux qui, une fois assemblés au fusil donneront le super fusil.

Allez à droite et escaladez l'échelle. Dans la pièce, vous trouverez un ruban, des balles pour le magnum et des cartouches. Une fois dehors, allez dans la salle avec la grosse machine. Dedans, vous trouverez la clé pour activer la plateforme et des munitions. Prenez la clé et insérez là dans le panneau de contrôle devant la grosse machine, utilisez

la et appuyez sur le bouton pour l'activer. Une fois à l'intérieur, William (le monstre) vous attaque. Sortez du véhicule et combattez le.Une fois William vaincu, retournez dans le camion sur plateforme.

Laboratoire d'Umbrella

Allez dans l'aile rouge, puis à la porte tout à droite et prenez les consignes de sécurité ainsi que la numéro d'utilisateur. Utilisez l'ordinateur et allumer les systèmes anti-ABO. Allez dans le couloir bleu puis tout au fond et entrez dans la chambre froide. Récupérez le fusible de la machine avec le bras mécanique et le caisson à fusibles sur les étagères. Mettez le fusible dans le réacteur entre les deux ailes rouge et bleue. La porte de l'aile rouge est maintenant disponible. Tirez sur la plante avec des cartouches de flammes ou avec le lance-flamme récupéré dans le casier. Grimpez dans la gaine d'aération et prenez le ruban et les munitions en tuant les deux saloperies.

Maintenant ouvrez la porte à droite, des créatures végétales vous attendent derrière la porte. Tuez les et dirigez vous vers la porte. Continuez et descendez l'échelle à côté de la grosse plante. Ouvrez la porte et continuez jusqu'à trouver plein d'écrans qui clignotent. Cherchez en dessous de tous les écrans pour trouver la carte du niveau.

Pour Claire
Allez jusqu'à la lourde porte et utilisez la clé casier arme pour prendre les munitions dans le casier avec la lumière bleue au-dessus dans le laboratoire. Entrez et tuez les zombies, récupérez la carte d'accès laboratoire ainsi que la boîte pour le sérum. En sortant, vous serez confrontée à Annette. Prenez les instructions pour le sérum sur elle.

Pour Léon
Allez jusqu'à la lourde porte et utilisez la clé casier arme pour prendre les parties du magnum dans le casier avec la lumière bleue au-dessus dans le laboratoire. Entrez et tuez les zombies, récupérez la carte d'accès laboratoire.

Dirigez vous ensuite vers la porte avec les gros oeufs devant. Utilisez la carte magnétique pour entrer et tuez le papillon géant. Puis, allez vers l'ordinateur et débarrassez la table de tous les petits insectes. Utilisez l'ordinateur et entrez le mot de passe "guest". Enfin, retournez dans l'aile bleue et utilisez la clé sur la porte. Entrez, tuez les zombies et allumez la lumière.

Pour Claire
Prenez le disque MO. Allez vers l'ordinateur et utilisez la boîte à sérum. Après, allez utilisez l'interrupteur à droite et récupérez le sérum ainsi créé. Redescendez l'échelle à côté de la grosse plante et retournez dans le laboratoire où vous avez pris la clé d'accès laboratoire. Utilisez le sérum sur la grosse machine à gauche.

Pour Léon
Prenez la bombe de premiers soins, les munitions pour le magnum et le disque MO. Quand vous sortez, vous récupérez le Virus G.

Continuez votre chemin jusqu'à la porte qui vous demande le disque MO. Entrez et préparez vous pour la bataille finale avec William...

VUE À LA PREMIÈRE PERSONNE

Terminez le jeu en mode difficulté facile ou normale.

MUNITIONS ILLIMITÉES

Allez dans le menu des armes pendant le jeu et tapez Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, R.

VÉRIFIER QUE LES ENNEMIS SOIENT BIEN MORTS

Pour être sûr que les ennemis soient bien morts, mettez-vous dos à eux et visez. Si votre personnage se retourne, c'est qu'il ne sont pas tout à fait mort.

MUNITIONS ILLIMITÉS

Dans l'écran de choix des armes faites :
haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, R.

Resident Evil 3 : Nemesis

© Virgin Interactive / Capcom 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Quartiers résidentiels

Avancez jusqu'au fond de la pièce après la séquence cinématique, récupérez le matériel puis montez les escaliers. Prenez la clé sur le mur, la poudre sur le placard ainsi que les rubans (sauvegardez avant de redescendre si vous le désirez). Ouvrez la porte avec la lumière, prenez à gauche après la porte suivante, tuez les zombies et récupérez l'huile et l'arme sur le cadavre. Remontez et passez là où l'homme s'est enfui auparavant, passez la porte et montez sur les caisses plus loin dans la rue pour récupérer la carte avant de monter les escaliers.

Redescendez après avoir pris les herbes, ouvrez la porte au bout, descendez les escaliers et suivez l'homme qui part en courrant. Ramassez le briquet sur le bureau après la séquence cinématique ainsi que les munitions près de la caisse et la cartes postale sur le bar. Suivez l'allée, montez les escaliers et prenez la porte au nord.

Remplissez le briquet, descendez l'allée et tirez sur le bidon rouge pour vous débarrasser des zombies. Ramassez les herbes et la photo sur le cadavre puis brûlez la corde pour ouvrir la porte. Suivez le passage et ouvrez la porte à gauche (vous pouvez sauvegarder) pour récupérer le matériel. Passez maintenant la porte métallique et allez au nord pour ouvrir la grande porte.

Le poste de police

Echappez au monstre après la scène animée, ouvrez la seule porte qui n'est pas fermée, tuez les zombies et ramassez le papier dans le bureau. Récupérez le saphir dans le tiroir du bureau précédent puis ouvrez le tiroir près de la lumière rouge grâce au mot de passe (4011, 4312, 0513 ou 0131). Prenez la clé, quittez la pièce et prenez la porte près de l'escalier puis récupérez le matériel avant de sortir pour monter l'escalier.

Suivez l'allée, prenez la porte au bout et utilisez la clé pour prendre les outils de crochetage dans le bureau. Récupérez l'arme dans le placard et le matériel sur les bureaux puis quittez la pièce. Descendez les escaliers après la scène animée puis quittez le poste de police. Descendez la rue, tournez à gauche et utilisez les outils de crochetage pour passer la porte. Avancez jusqu'à un cadavre et ramassez la note et les munitions puis passez la porte suivante.

Récupérez les herbes au bout de la rue, prenez la porte métallique puis celle à gauche au fond de la rue. Tuez les chiens, récupérez le câble d'alimentation dans le moteur puis passez la porte au fond (point de sauvegarde).

Centre ville

Continuez dans la rue suivante et avancez tout droit pour quitter la zone. Récupérez la poudre après avoir fait connaissance avec Demios puis rendez-vous ensuite au restaurant en suivant l'homme pour récupérer des munitions et une note. Crochetez le gros tiroir, récupérez le pied de biche et allez vers le trou dans la cuisine. Utilisez la lampe pour vous cacher et retournez à la porte précédente.

Descendez l'échelle dès que vous reprenez le contrôle de Jill, prenez à droite puis passez la porte au milieu du chemin. Récupérez la manivelle et les munitions (point de sauvegarde). Repartez ensuite vers la droite, passez la porte et prenez à droite vers les bureaux du journal. Récupérez le Spray sur le bureau et la photo sur le téléphone puis poussez l'escabeau pour pouvoir appuyer sur l'interrupteur du panneau de contrôle.

Passez dans la nouvelle pièce, tuez les zombies, récupérez l'émeraude, la photo et la note puis retournez à l'extérieur

et descendez la rue. Ouvrez la porte de la mairie avec les deux pierres et prenez la porte de gauche puis la suivante au fond de la rue. Continuez tout droit, prenez la porte suivante et montez dans le téléphérique par l'arrière. Parlez aux deux personnes à l'intérieur puis sortez par l'avant après avoir pris la clé sur le siège. Retournez dans la salle principale de la mairie, prenez le nouveau passage, ouvrez la porte et utilisez la vieille manivelle puis la clé pour ouvrir la porte au fond de la rue.

Montez dans la pièce en haut à droite de la station service après la séquence cinématique pour récupérer un spray puis à gauche pour résoudre une énigme (appuyez sur les boutons jusqu'à ce que seule la lettre A ait une lumière rouge). Ramassez l'huile de moteur et quittez rapidement la station service avant qu'elle n'explose. Retournez à la mairie pour rejoindre le centre ville (tuez les zombies, entrez dans la pièce d'où ils sortent et appuyez sur le bouton pour obtenir le livre de sagesse).

Avancez tout droit et passez par la porte des « Arcade shops » puis prenez le compas et placez le livre dans l'autre emplacement pour empêcher l'eau de s'écouler. Refaites un passage par la mairie et placez le compas sur la statue pour obtenir la batterie.

Retournez dans la pièce où vous avez vu Demios, montez l'escalier et descendez par l'ascenseur (grâce à la batterie). Débarrassez-vous des zombies, descendez dans la station de métro et activez l'ordinateur avec une lumière rouge. Ouvrez les deux portes : porte 1 (15-25 volts) augmentez le voltage une fois et baissez le trois fois, porte 2 (115-125 volts) baissez, augmentez, baissez et augmentez une dernière fois le voltage. Récupérez le matériel puis appuyez sur le bouton du générateur pour électrocuter les zombies.

Quartiers résidentiels

Ouvrez la porte métallique sur la gauche dans la pièce avec l'épave, continuez tout droit et récupérez la lance d'incendie sur le mur (grâce au pied de biche). Retournez dans la salle avec le grand feu où vous avez rencontré votre premier chien et prenez le nouveau passage après la scène cinématique.

Prenez la porte au bout de la rue, récupérez la clé et entrez dans le bureau des ventes puis utilisez la télécommande sur le bureau avant d'allumer l'ordinateur (essayez les mots de passe : SAFSPRIN, ADRAVIL, AQUACURE). Passez la porte, mélangez les aditifs avec l'huile puis quittez la pièce et tirez sur les tubes pour tuer les zombies.

Retournez à la station entre les deux parties de la ville, escaladez pour éviter les caisses puis retournez encore une fois à la mairie. Fuyez Nemesis et prenez la direction du téléphérique pour affronter le vers géant (appuyez sur les 2 interrupteurs qui fonctionnent puis sur le dernier et partez par l'échelle).

Utilisez le fusible, l'huile et le câble électrique pour faire fonctionner le téléphérique. Allez à l'avant puis revenez à l'arrière et sautez par la fenêtre. Avancez tout droit et examinez l'image pour récupérer une nouvelle clé, ouvrez la porte et entrez dans la salle de sauvegarde. Passez dans la pièce suivante, récupérez les munitions et sortez par la seule porte que vous pouvez ouvrir. Récupérez les munitions sur le corps et ouvrez la double porte puis passez dans la pièce à votre gauche. Entrez dans la chapelle en face de vous, récupérez la clé à coté de l'autel et retournez en arrière pour monter les escaliers dans la pièce au cadavre.

Evitez les araignées et sortez e face pour atteindre le balcon. Utilisez la clé et descendez par l'échelle puis récupérez l'objet à droite et rappelez vous de la chanson pour résoudre l'énigme. Combinez la clé avec la chaîne pour obtenir la clé de Chronos puis descendez l'échelle et utilisez le fil électrique pour vous débarrasser (provisoirement) de Nemesis avant de vous rendre à la bibliothèque.

Utilisez la clé de Chronos pour ouvrir la nouvelle porte puis allez à l'autre bout de la pièce après le couloir. Récupérez les boule d'argent, d'ambre et d'obsidienne et placez de façon à ce que l'horloge du milieu indique midi en vous aidant des indications suivantes (respectivement pour les horloges 1, 2 et3) :

Argent -1h	+1h	+2h
Ambre -3h	+3h	+6h
Obsidienne -2h	+2h	+4h

Récupérez l'objet doré et combinez le avec celui que vous avez et allez placez le nouveau mécanisme dans la machine

de la pièce où vous avez trouvé la première partie de l'objet. Descendez ensuite l'échelle pour quitter l'endroit. Combattez ensuite Nemesis après la scène animée : fuyez jusqu'à ce qu'il laisse tomber son lance roquettes, puis utilisez vos armes les plus puissantes pour l'abattre.

L'hôpital

Retournez à la salle aux horloges après la conversation et appuyez sur la cloche au fond pour passer dans la zone suivante. Avancez jusqu'à l'hôpital dans la rue suivante et tuez les zombies à travers la porte avant de sauvegarder si vous le désirez. Récupérez les munitions dans le placard et le magnétophone sur le bureau puis utilisez le pour activer l'ascenseur et allez au 4ème étage.

Entrez dans la Data Room, récupérez la clé et les munitions puis prenez deux fois à gauche en sortant et passez par la première porte. Notez le mot de passe qui se trouve sur le cadavre ainsi que la position du bureau puis allez dans la pièce suivante (402) et poussez le bureau pour dévoiler un coffre. Utilisez le mot de passe, récupérez le vaccin et retournez à l'ascenseur pour descendre au niveau B3.

Avancez et passez la première pièce pour arriver dans le laboratoire et récupérez le Médium Base sur l'étagère. Appuyez ensuite sur l'interrupteur au fond de la pièce pour drainer l'eau (Interrupteur 1 en bas, 2 droit, 3 en bas, A en bas et B droit). Combinez vos décoctions pour obtenir le vaccin et allez maintenant à l'entrée.

L'entrée de l'hôpital

Dirigez vous vers l'entrée de l'hôpital (vous avez 20 secondes avant l'explosion) puis allez à l'horloge après la séquence cinématique. Courrez vers la pièce où vous avez récupéré le détonateur puis fuyez vers la chapelle et utilisez le vaccin sur Jill.

Le parc

Retournez dans la salle du piano, évitez Nemesis et dirigez-vous vers las ruines de l'hôpital pour ouvrir la porte bleue avec les outils de crochetage. Prenez la clé de la porte principale sur le mur puis ressortez pour prendre les escaliers et ouvrir la porte vers le parc. Tournez à gauche dès que possible et descendez l'échelle, passez la porte au fond de la pièce et continuez jusqu'à un cadavre. Fouillez le pour récupérer la clé du cimetière et retournez à la première pièce à l'entrée du parc.

Ouvrez la porte métallique de l'autre coté et prenez la première à gauche pour trouver l'énigme suivante (les deux mécanismes noirs doivent être en haut à droite et les deux blanc en bas à gauche). Descendez par l'escalier et avancez dans les égouts pour remonter dans le cimetière. Ouvrez la cabane un peu plus loin sur la gauche, récupérez le tube métallique, utilisez le briquet sur la cheminé puis le tube pour ouvrir le passage secret. Récupérez la clé de la porte arrière puis sortez de la cabane pour combattre un nouveau vers.

Vous pouvez vous en occuper de manière classique ou bien profiter des ampoules qui s'éteignent parois (tirez dessus et le vers mourra s'il passe tout près). Empruntez ensuite l'échelle et rejoignez la pièce où vous avez trouvé la clé du cimetière et suivez le passage pour ouvrir la porte de derrière.

Montez ensuite les escaliers et avancez sur le pont pour être confronté une nouvelle fois à Nemesis. Choisissez de le pousser et descendez en suivant le passage jusqu'à une pièce de sauvegarde. Récupérez la clé sur l'étagère au fond de la pièce et retournez ouvrir la porte avec la lumière rouge. Appuyez sur tous les interrupteurs pour avoir accès au fond de la pièce et allez dans la salle en rouge sur la carte.

Prenez le Disk System dans l'ordinateur, descendez par l'ascenseur et passez la porte puis prenez tout droit. Montez en face de vous dans une salle de sauvegarde, récupérez l'échantillon d'eau près des lumières bleues et passez la porte au bout de la pièce. Descendez l'échelle, utilisez l'eau sur la machine et résolvez l'énigme suivante dont voici quelques solutions possibles (mais comme elle est aléatoire, il vous faudra réfléchir un peu) :

1. A 4 droite, B 2 droite, C 2 gauche
2. A 1 gauche, B 2gauche, C deux droite
3. A 1 droite, B 3 droite, C 4 gauche

Placez la clé sur la machine pour la « compléter » et retournez dans la pièce qui vient de s'ouvrir. Suivez le passage et utilisez le Disk sur la machine près des lumières rouges pour démarrer le compte à rebours.

Affrontez une nouvelle fois Nemesis avec vos armes les plus puissantes (vous pouvez aussi l'attirer vers les grands tubes d'acide), puis récupérez la carte et ouvrez la porte pour partir. Retournez dans première pièce de l'usine après la scène animée et ouvrez la porte métallique grâce à la carte. Allez dans la pièce au fond du couloir et récupérez le radar sur le bureau après la conversation puis descendez par l'échelle.

Récupérez les armes et assurez-vous d'avoir assez de soins puis avancez tout droit et passez deux portes. Examinez la console pour activer le générateur puis poussez les batteries dans les emplacements 1, 2 et 3 puis attaquez Nemesis avec le lance roquettes et attirez-le dans l'axe du canon pour vous en débarrasser. Choisissez de l'achever puis activez l'ascenseur grâce à la console. Suivez le couloir et ….. admirez la séquence finale.

CLÉ DE LA BOUTIQUE

Terminez le jeu une fois et attendez les crédits pour en finir. Vous recevrez la clé de la boutique qui se trouve dans la première rue au début du jeu. Utilisez cette clé pour entrer dans la boutique et changer de vêtements.

COMBATTRE NEMESIS

Nemesis ne peut vous attraper que de sa main gauche. Tirez deux fois et déplacez-vous sur sa droite pour l'empêcher de vous saisir puis recommencez. Vous ne pouvez pas utiliser cette astuce s'il a encore son lance-roquettes.

ZOMBIES MORTS

Pour vérifier que les zombies sont (vraiment) morts, sortez de la pièce, les corps disparaitront s'ils sont vraiment passés de vie à trépas.

JOURNAL DE JILL

Récupérez les trente dossiers du jeu dans l'ordre et le premier (le manuel d'instructions bleu) se transformera en journal.

EPILOGUES

Finissez le jeu en mode difficile pour débloquer les épilogues qui vous décriront ce que chaque personnage du jeu a fait depuis le début de la série des Resident Evil. Il y a 8 Epilogues au total qui peuvent être débloqués selon votre rang.

Resident Evil : Code : Veronica

© Eidos Interactive / Capcom 2000

SOLUTION COMPLÈTE

Disque 1

Récupérez les herbes dans la cellule puis les munitions sur la chaise et lisez le mémo sur le bureau avant de partir par le couloir et de monter les escaliers vers le cimetière. Faites le tour des zombies après la scène cinématique puis allez dans la cour et dirigez-vous vers le cadavre sur la droite. Prenez ensuite l 'ouverture en face, avancez jusqu'au bout de la plate-forme et prenez la porte à coté des escaliers. Tuez ensuite les zombies, montez les escaliers, prenez la carte sur le mur puis entrez dans la pièce à droite de l'entrée. Récupérez les notes sur la deuxième banquette puis avancez, tuez les zombies et récupérez les armes pour tuer un nouveau zombie avant de retourner dans la cour.

Descendez ensuite les escaliers, faites le tour du bâtiment et passez le gros portail pour tuer quelques zombies de plus. Entrez ensuite dans le laboratoire (débarrassez-vous de tout vos objets métalliques) puis lisez la note sur la table de l'autre coté du bâtiment. Activez le photocopieur 3D puis allez dans la salle des ordinateurs pour récupérer le fax avant d'avancez de l'autre coté de la pièce. Appuyez sur l'interrupteur après la scène cinématique, récupérez le médaillon dans le tiroir du bureau et placez le dans le tiroir gauche du photocopieur. Quittez le bâtiment, appuyez sur l'interrupteur vert, tuez les zombies et récupérez l'extincteur dans le débarras. Prenez la clé dans la cage de gauche, retournez dans la cour, faites le tour du bâtiment puis utilisez la clé sur la porte grillagée.

Entrez dans le cimetière, tuez les zombies, éteignez le feu et lisez la note dans la valise avant de retourner au photocopieur 3D. Placez le TG-01 du coté droit, récupérez le médaillon en plastique et repartez jusqu'à la cour en évitant les zombies. Allez à la grille que vous avez vue derrière Steve, utilisez le médaillon pour l'ouvrir et prenez le passage de gauche pour récupérer les herbes au bout du pont. Retournez à la Jeep pour ramasser les munitions, poussez la caisse sur le feu puis montez de l'autre coté et prenez les escaliers. Prenez la porte de droite, récupérez les flèches puis prenez la porte de l'autre coté. Montez les escaliers de droite, entrez dans le laboratoire au bout du hall, récupérez l'arbalète, essayez d'ouvrir la porte du labo puis quittez la pièce vers le hall.

Passez la porte au bout du hall, tuez les zombies, récupérez le matériel et entrez dans la salle des douches. Tournez la roue sur la droite, prenez la clé devant la tête de lion, retournez dans la hall et prenez la porte à droite vers la salle de recherche. Appuyez sur la lumière bleue, récupérez la copie de la carte et utilisez la clé sur l'armoire de la pièce suivante. Reprenez ensuite le passage vers l'escalier et l'arrière cour du palais.

Avancez vers l'entrée, récupérez le médaillon sur la gauche, avancez tout droit puis passez le portail vers les docks. Prenez à droite en bas des escaliers, récupérez les munitions et la carte puis entrez dans le palais. Montez les escaliers et prenez à droite après la scène cinématique. Récupérez le ruban sur le bureau, la note sur la table et les munitions sur l'étagère. Ramassez ensuite la carte en poussant la petite étagère dans le passage du fond et retournez dans le foyer. Prenez la porte en bas à gauche vers la salle de bains, récupérez la valise et le matériel et retournez en arrière.

Entrez le code NTC0394 dans l'ordinateur et passez la porte dans le coin puis tuez tous les zombies avant de retourner dans le bureau. Appuyez sur la lumière bleue, récupérez la roue dans la cache et allez jusqu'au foyer puis au bureau quand vous entendez les cris de Steve. Regardez l'écran au centre de la pièce (choisissez C et E pour le libérer) puis retournez au foyer. Repartez après la scène cinématique puis retournez vers les quais. Utilisez la roue près du podium, montez dans le bateau, récupérez le sac à l'arrière puis activez l'interrupteur et partez pour l'aéroport.

Descendez les escaliers, passez le hall et entrez dans la réception. Prenez la porte à coté de l'aquarium puis allez vers l'écran qui clignote et activez-le. Utilisez le médaillon sur la plate-forme au dessus de l'avion, retournez en arrière et prenez la deuxième porte dans réception. Traversez le pont, entrez dans la salle des ascenseurs et montez d'un étage

avec celui de droite. Allez jusqu'au moniteurs, utilisez le bras pour déplacer la caisse qui se trouve dans le coin puis redescendez et empruntez le nouveau passage. Appuyez sur l'interrupteur, tuez les zombies et avancez pour récupérer la carte et les flèches sur les caisses avant de retourner au bateau.

Utilisez à nouveau la roue en arrivant et retournez dans le hall pour utiliser la carte dans l'emplacement au bout. Passez la porte vers la cour, montez rapidement les escalier sous le feu de Ashbury et prenez la porte qui n'est pas éclairée puis celle en métal. Récupérez ensuite tout le matériel puis passez la porte de bois puis une deuxième porte et prenez à droite pour récupérer les Uzis. Ressortez, suivez le hall jusqu'à une nouvelle porte, descendez les escaliers, passez une porte et récupérez les pistolets dorés après la scène cinématique.

Tuez les trois zombies avec Steve et passez la porte rouge, descendez l'escalier, tirez dans les tonneaux puis montez l'escalier suivant en face de vous et avancez tout droit jusqu'à la scène cinématique.

Vous voilà avec Claire. Passez le coin et prenez la porte puis avancez vers Steve et sortez par la porte de gauche après la séance cinématique. Traversez le hall suivant jusqu'à une nouvelle pièce, récupérez le bouclier sur le mur et allez dans le garage par le passage le plus sombre. Passez les grandes porte devant Steve, tuez les chiens, ouvrez la porte et retournez dans la cour puis au palais.

Tuez les zombies dans les escaliers puis allez dans le bureau. Placez les pistolets dorés sur la porte pour l'ouvrir puis activez l'ordinateur et entrez le code 1971. Prenez le passage, avancez jusqu'à la cage d'escalier et prenez la porte verte en haut. Passez ensuite la porte rouge sur la gauche, allumez le feu, récupérez le matériel puis allez dans le hall du deuxième étage. Montez les escaliers, passez la porte rouge et retournez en arrière après la scène cinématique pour prendre la porte grise. Arrêtez ensuite la boite à musique, ramassez la clé et retournez au foyer dans le palais.

Prenez la porte à gauche en haut des escaliers puis utilisez la clé à gauche au deuxième étage. Récupérez le matériel, redescendez et prenez la porte de gauche. Ouvrez la porte en face de vous, ramassez les balles, le bouclier et les notes puis retournez dans la cour de la prison avec les deux boucliers (ceux avec des aigles). Placez-en un sur le mur derrière la guillotine, passez la porte puis tuez les zombies et prenez la porte de bois. Prenez la note dans le bureau, avancez vers la morgue, ouvrez la mallette puis allez dans le bureau et placer l'œil sur le mannequin avant de sortir par la nouvelle porte.

Passez la porte au fond et montez sur la caisse et poussez la à l'opposé de la porte. Retournez ensuite à l'infirmerie et prenez le passage vers les souterrains. Tuez les chauves-souris, entrez dans la pièce suivante, récupérez le matériel puis descendez les escaliers et passez la porte de l'autre coté de la pièce. Récupérez l'épée sur la statue, tournez-vous vers le fond de la pièce, appuyez sur le tuyau et placez l'épée sur la statue puis ramassez la partition dans la statue.

Retournez dans la palais, placez la partition sur le piano, prenez la fourmi bleue puis retournez à la résidence. Tuez les zombies sur votre route puis allez dans la chambre d'Alfred, placez la fourmi sur le coffre puis retournez dans la cour militaire. Montez, utilisez le bouclier bleu sur la partie incurvée du pallier, récupérez la carte et descendez de l'autre coté du grillage puis par l'échelle. Ouvrez les portes grâce à la carte, montez les escaliers dans le hall et prenez la porte de droite. Ouvrez le portail avec la carte, récupérez le lance-grenade et les grenades dans la pièce principale puis prenez la porte métallique. Récupérez tout, le matériel puis retournez au rez-de-chaussée et allez dans la salle du transformateur puis dans celle de la chaudière. Traversez le pont métallique et montez au deuxième étage avec l'ascenseur.

Ouvrez la porte métallique avec la carte, montez sur la plate-forme et regardez l'écran de projection. Récupérez le médaillon en bas près du moniteur puis zoomez sur le dessin de squelette (code 1126). Sortez par la porte, avancez jusqu'au hall, prenez la porte de droite grâce à la carte, montez les escaliers et utilisez le code 1126 pour entrer dans le labo. Prenez le dessin de squelette puis retournez dans la cour.

Allez ensuite dans le garage par la porte métallique puis prenez la porte de droite et placez le dessin sur le mur en face de la peinture dans le bureau. Récupérez le matériel dans la pièce secrète (la clé est dans la maquette), puis retournez au palais. Prenez au fond à droite, utilisez la clé dorée pour entrer et appuyez sur le boutons dans l'ordre suivant : Lady Ashbury, Grand-père et les jumeaux, oncle Ashbury, Ashbury « rouge », vieil homme, Lord Ashbury, le jeune Alfred. Examinez le vase, prenez la fourmi rouge puis retournez à la résidence dans la chambre d'Alexia.

Utilisez la fourmi rouge sur le coffre, prenez l'instrument de musique et allez dans la chambre d'Alfred puis utilisez-le

devant le coffre et montez par l'échelle. Examinez la libellule métallique sur la chaise et placez-la sur le dessin de fourmi dans le mur et montez à l'échelle derrière vous. Poussez ensuite la caisse de droite vers la boite en verre et montez dessus pour récupérer le livre et le médaillon. Ressortez de la chambre d'Alfred et allez jusqu'à la porte 1 des docks de l'aéroport.

Placez le dernier médaillon dans la console, appuyez sur le bouton et montez dans l'avion. Ramassez le levier sur le sol, montez par l'ascenseur, passez la porte. Utilisez ensuite le levier, traversez le pont, passez une nouvelle porte et récupérez les clés. Redescendez, utilisez les clés pour ouvrir la porte bloquée et récupérez le matériel. Poussez les caisses, passez par la porte et …. courrez.

Vous vous retrouvez dans la cour du palais. Courrez vers l'aéroport (il vous faudra une dizaine de grenades pour arrêter le T-079) puis préparez-vous au combat (presque) final après la scène cinématique.

Disque 2

Descendez l'échelle, passez un première porte, prenez à gauche et franchissez la porte suivante pour récupérer le matériel puis retournez au terminal et descendez les escaliers. Prenez la carte sur le mur, prenez à gauche et passez la porte de droite. Prenez ensuite la porte au fond à gauche, récupérez l'étiquette UPS puis passez la salle des bagages et prenez la porte suivante. Ramassez la clé sur le tapis roulant, l'AK-47 dans les armoires vertes puis retournez dans la salle des bagages. Placez l'étiquette sur la boite marquée BOW et ouvrez la porte grâce à la clé.

Prenez la première porte à gauche, appuyez sur l'interrupteur sous la plate-forme, sur celui du milieu de la pièce puis retournez à la salle des bagages. Appuyez sur les deus interrupteurs au centre la pièce pour activer le tapis roulant puis poussez l'étagère et appuyez sur le bouton dans la cache. Récupérez et examinez l'objet derrière la porte secrète puis retournez à la salle des araignées, récupérez le masque à gaz et retournez dans le couloir en U du terminal.

Ouvrez la porte de droite avec la nouvelle clé, approchez vous du panneau de contrôle et allez dans al salle aux tuyaux après la scène cinématique. Ramassez la roue, descendez l'escalier te utilisez-la sur le broyeur au fond de la pièce. Retournez à la salle des bagages, passez la porte du milieu, utilisez la roue sur la plate-forme pour fermer l'arrivée de gaz puis montez sur le tracteur et quittez la zone. Un combat difficile vous attendant en bas de l'escalier. Evitez à tout prix les tentacules de la créature et utilisez au maximum le lance-grenade.

Passez la porte, appelez l'ascenseur et évitez le vers en l'attendant. Entrez dans la salle suivante, appuyez sur le bouton au fond de la pièce et utilisez l'ascenseur qui se dévoile. Ramassez le matériel derrière la porte du centre puis montez au premier étage. Placez la batterie dans l'ascenseur au fond du garage, montez, ramassez la clé et la note puis passez la porte. Prenez ensuite la porte en face des escaliers, traversez la cour, prenez la porte suivante, ramassez le matériel puis retournez au labo et descendez par l'ascenseur.

Descendez les escaliers, traversez l'eau et montez par l'échelle. Montez les escaliers suivants, allez à l'ordinateur, appuyez sur le levier pour récupérer les munitions sur le tube puis passez la porte. Prenez la porte avec la lumière rouge, changez la température du réfrigérateur à 128° et prenez les médicaments avant de vous débarrasser de votre assaillant. Montez ensuite au deuxième étage, récupérez la maquette puis retournez à la salle secrète du premier étage. Utilisez la maquette pour ouvrir le panneau secret, récupérez le livre et la clé et allez au laboratoire du rez-de-chaussée.

Montez les escaliers, combattez votre adversaire puis utilisez la clé sur l'ascenseur et appuyez sur le bouton. Passez ensuite par le trou dans le mur, allez dans la pièce du centre, passez la porte et descendez par l'échelle. Appuyez sur le bouton pour allumer le ventilateur, montez l'escalier, passez une première porte puis prenez la porte rouge. Prenez les médicaments sur l'étagère, mélangez-les et prenez le modificateur sur le bureau. Retournez ensuite dans la cour et prenez le monte-charge de gauche.

De retour à l'aéroport, traversez le dépôt, montez avec l'ascenseur et passez la porte vers la salle des contrôles. Traversez le pont vers la pièce suivante (remplissez la bouteille du bas jusqu'à 10 en mélangeant les bouteilles 3 et 5) puis retournez dans le dépôt. Repassez les deux portes des docks en ramassant tout le matériel (ne pas oublier les 3 médaillons sur la console) puis retournez à la pièce secrète du premier étage. Placez les médaillons dans les emplacements près de la porte, tirez sur le levier et descendez par l'échelle.

Passez dans la pièce suivante, tuez le monstre dans le bassin, récupérez le bouclier et retournez au rez-de-chaussée du bâtiment militaire. Combinez les médicaments avec le bouclier et utilisez la clé sur la porte.

Quittez la pièce, tirez sur la tentacule puis descendez l'échelle et les escaliers jusqu'au bureau. Utilisez la clé dorée sur le pilier, récupérez le cube et la livre et retournez dans la pièce avec les barreaux. Ramassez la valise te les munitions, prenez l'autre porte dans le hall en U, montez sur la glace en face de vous, puis sur la passerelle et prenez la première porte. Avancez jusqu'à l'ascenseur et prenez la porte de gauche une fois en haut.
Utilisez ensuite la roue près de la lumière verte, tournez la poignée, quittez la pièce et prenez la porte de droite. Récupérez le matériel (derrière le carrousel et dans l'eau de la fontaine), passez la porte et utilisez le couteau derrière la porte puis repartez pour prendre la porte à coté de la salle du générateur.

Poussez la statue sur la dalle brisée, récupérez l'œil bleu derrière la statue de tigre dans la petite pièce, puis le rouge et montez d'un étage par l'ascenseur. Descendez le hall, récupérez l'aile devant la fourmilière, passez la porte, récupérez la note et prenez la porte sur le coté. Allez ensuite de l'autre coté de la fourmilière, passez la porte et prenez la note près de l'ordinateur puis allez au fond à droite de la pièce (AA, couronne, Cœur, Pique pour l'énigme). Placez le cube sur le meuble, récupérez l'anneau, examinez-le, récupérez le joyau bleu puis retournez au rez-de-chaussée.

Prenez la porte de droite, appuyez sur le bouton bleu, rechargez l'extincteur et descendez par l'ascenseur, tuez les zombies, récupérez la poche de sang sur l'étagère et éteignez le feu pour ramasser le Magnum. Remontez, prenez l'autre ascenseur et utilisez la roue pour drainer l'eau. Descendez prendre la clé, tuez le monstre qui vous attaque et retournez voir Claire.

Passez la porte avec Claire et poussez l'étagère vers la droite puis passez la porte. Récupérez les grenades derrière la deuxième étagère, passez la porte et récupérez le livre après les escaliers. Abaissez le canon, récupérez la balle en évitant le marteau et placez-la dans le cercle. Ramassez ensuite la carte, retournez au bout du couloir et prenez la porte de gauche. Avancez puis faites demi-tour et courrez quand vous apercevez Steve puis admirez les scènes cinématiques.

Tirez sur Alexia en évitant à tout prix qu'elle s'approche de vous, examinez l'anneau, récupérez le joyau rouge et retournez au hall en U. Allez dans la salle de contrôle de la grue et levez-la puis tuez l'araignée géante et récupérez le joyau vert sur le glace avant de retourner au foyer. Montez les escaliers, placez les trois joyaux sur la peinture et prenez la porte secrète. Passez ensuite le première porte à droite et prenez la note près du terminal de gauche. Descendez avec l'ascenseur, appuyez sur le bouton bleu pour récupérer la quatrième aile, reprenez l'ascenseur, montez l'escalier et ouvrez la porte.

Retournez ensuite au couloir en Y et prenez la première porte du coté gauche. Ramassez la clé sur le bureau, allez ouvrir la double porte du foyer puis rendez-vous dans la salle du générateur pour couper le courant. Allez ensuite chercher les yeux de la statue de tigre et prenez la deuxième porte dans la partie gauche du couloir en Y. Utilisez l'œil bleu sur la boite à musique puis l'œil rouge dans la chambre suivante . Récupérez la roue, placez-la dans la boite de la première chambre et montez par l'échelle. Récupérez la clé dans la jarre sur la table et combinez les ailes et les clés puis traversez la salle des ordinateurs pour arriver à la zone de la prison.

Montez ensuite les grands escaliers avec Claire, utilisez la clé de la libellule sur le première porte et franchissez-la. Prenez la carte dans le livre et placez-la dans le panneau de contrôle puis entrez le code VERONICA. Tirez ensuite sur Alexia avant qu'elle ne touche Claire et continuez à l'occuper jusqu'à ce que l'arme soit chargée. Un seul coup devrait suffire.

BATTLE MODE

Après avoir terminé le jeu une fois, vous aurez accès au Battle Mode. Voici comment débloquer les différents personnages.

Steve Burnside

Obtenez les Luger d'or dans le bureau du sous-sol du CD 2. La bonne combinaison du bureau est rouge, vert, bleue et bas. Vous pouvez aussi obtenir Steve en vous débrouillant bien avec Chris dans le battle mode.

Claire

Jouez bien avec Claire dans le mode normal

Claire (alternative)

Terminez le mode Battle avec la Claire originale.

Chris

Terminez le mode battle avec Wesker.

Chris (alternatif)

Terminez le mode Battle avec Wesker. Ce Chris n'aura qu'un couteau pour se défendre.

Albert Wesker

Ramassez les lunettes de Wesker après la scène dans le laboratoire avoir Chris. Vous pouvez aussi jouer avec Wesker si vous vous débrouillez bien avec Steve Burnside.

TIR CROISÉ AVEC STEVE

Lorsque vous jouerez en Battle mode tuez les zombies mais laissez-en un dans chaque pièce. Revenez ensuite dans la salle équipé de vos mitraillettes et Steve tuera le zombie en croisant ses tirs. Si plusieurs zombies sont présents, Steve en visera deux différents ce qui l'empêche de croiser ses mains.

VUE À LA 1ÈRE PERSONNE

Terminez le jeu en normal ou en difficile pour avoir une vue à la première personne.

Revive

© Data East

+ D'INFOS FORUM

GALERIE DE PERSONNAGES

Terminez le jeu avec succès pour accéder à une option de galerie de personnages depuis le menu principal.

Rez

© Sega / United Game Artists 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES VUES

Pour bénéficier de nouvelles vues, terminez premier en mode Attack dans N zones (où N vaut le chiffre indiqué ci-dessous) :

2 Vue de près
3 Vue de loin
4 Vue dynamique
5 Vue à la première personne

Roadsters

© Player 1 / Virgin Interactive 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PAUSE COMPLÈTE

Faites une pause au cours du jeu. Puis appuyez sur X + Y pour enlever les textes affichés à l'écran. Rappuyez à nouveau sur X + Y pour enlever le tableau de bord.

Samba de Amigo

© Sega 2000

+ D'INFOS FORUM

MODE ALÉATOIRE

Bougez la maraca bas/gauche 15 fois à l'écran de choix de la difficulté.

TOUTES LES MUSIQUES

Bougez la maraca haut/gauche 15 fois en mode arcade à l'écran de la sélection de la hauteur.

MODE TRÈS DIFFICILE

Sur l'écran de sélection du niveau, agitez rapidement la maraca haut/gauche 15 fois.

IMAGES CACHÉES

Mettez le GD-ROM du jeu dans le lecteur CD d'un PC. Vous pourrez trouver des images du jeu au format BMP.

San Francisco Rush 2049

© Midway 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VENOM

Ramassez toutes les pièces d'argent en mode stunt pour obetinr la voiture Venom.

Seaman

© Sega / Vivarium

+ D'INFOS FORUM

EVOLUTION RAPIDE

Avancez la date de la Dreamcast de plusieurs jours pour une évolution plus rapide.

BOUGER DES ROCHERS

Lorsque vous êtes sur un rocher, appuyez simultanément sur X + R, et faites Gauche ou Droite.

FAIRE FAIRE UNE PIROUETTE À SEAMAN

Faites des cercles avec le stick analogique autour de la tête de Seaman.

MESSAGE CACHÉ

Lancez le lecteur Cd de vaotre Dreamcast puis placez le cd de Seaman. Vous entendrez un message caché à la 2ème piste.

Sega Bass Fishing

© Sega / AM1 1999

+ D'INFOS FORUM

TROIS NIVEAUX BONUS À L'ENTRAÎNEMENT

Terminez complètement le mode arcade pour débloquer l'accès à trois nouveaux niveaux en mode practice.

Sega Extreme Sports

© Sega 2000

COURSE CACHÉE

Choisissez le circuit Himalaya en mode de difficulté Facile. Entrez dans le tunnel "skeleton", puis tournez sur la route de gauche. Prenez le médaillon afin de débloquer l'accès à un course ATV cachée.

S'ENTRAÎNER AVEC LE VTT

Commencez une course en VTT en Practice. Dês le départ de lacourse, retournez-vous et amusez-vous sur la montagne sans contrainte de temps.

Sega GT

© Sega / TOSE 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COURSES WSK

Terminez toutes les courses et les événements officiels pour débloquer les courses WSK et la séquence de fin correspondante.

Sega Rally 2

© Sega / AM3 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES SAISONS

A l'écran titre, faites Haut, Haut, Bas, A, A, R, B, B, Bas. Si le code a été activé, vous entendrez un son. Pour la version japonaise vous devez appuyez sur Haut, Gauche, Bas, Droite, B, A, B, Droite, Bas.

TOUTES LES VOITURES (VERSION JAPONAISE)

A l'écran titre, faites : Haut, Bas, Haut, B, A, Gauche, B, B, Bas. Si le code a été activé, vous entendrez un son. Maintenant, allez en mode "10 Year Championship" et finissez premier chaque année afin de débloquer chacune des 10 voitures.

1 Subaru Impreza 555
2 Mitsubishi Lancer EVO 4
3 Toyota Celica GT-Four ST-185
4 Mitsubishi Lancer EVO 3
5 Peugeot 106 Maxi
6 Lancia Delta Integrale
7 Fiat 131 Abarth
8 Peugeot 205 Turbo
9 Renault Alpine A110
10 LANCIA 037 Rally

Deux voitures supplémentaires peuvent être débloquées en jouant au mode arcade. Pour avoir la Renault Maxi Megane vous devez finir au moins 7ème en mode facile. Pour avoir la Toyota Corolla Tien, maintenez L enfoncé lors de la sélection de votre voiture.

VITESSE D'AFFICHAGE PLUS ÉLEVÉE

A l'écran principal, faites : Haut, A, Bas, Bas, Gauche, Droite, B, B, Bas. Vous augmenterez la cadence d'affichage jusqu'à 60 images par seconde. Si le code a été saisi correctement, vous pourrez entendre un signal sonore.

RENVERSER DES PLOTS À VOLONTÉ

Allez dans la course Rivera et uniquement en mode Arcade / Practice. Dans le dernier gros virage, renversez les deux plots, vous entendrez un bruit... Faites un tour de plus et en peu avant ce virage, vous verrez un tunnel. Après l'avoir traversé, un nouveau chrono se forme et vous aurez une trentaine de secondes pour renverser le plus de plots possibles.

CHANGER LES COULEURS

Appuyez sur L en choisissant votre voiture.

CIRCUIT CACHÉ

Terminez premier à toutes les courses du mode 10 year championship.

CIRCUITS MOINS DÉTAILLÉS

Appuyez sur Y ou R en choisissant une course. La piste sera alors moins détaillée.

CONTRÔLER LES CAMÉRAS DE REPLAY

Appuyez sur A, Y ou X pour changer es vues de replay. Utilisez les directions pour faire tourner la caméra. Appuyez sur B pour revenir au mode normal. Appuyez sur Bas lorsque vous êtes en vue intérieur pour voir derrière.

CONTRÔLER LA CAMÉRA DE SÉLECTION DES VOITURES

Utilisez les directions pour contrôler la caméra de sélection des voitures.

Sega Smashpack Volume 1

© Sega 2001

+ D'INFOS FORUM

IMAGES CACHÉES

Placez le Cd du jeu dans votre PC pour voir des images cachées de Sega Swirl.

MUSIQUES DU JEU

Placez le Cd du jeu dans votre PC pour trouver les fichiers musiques des jeu.

SEGA SWIRL

Placez le GD ROM dans votre PC et cliquez sur "swirl.exe" pour installer la version PC de Sega Swirl.

ALTERED BEAST

Continuer

Après avoir perdu une vie, maintenez X et appuyez sur Start jusqu'à ce que vous reveniez au dernier point joué.

Menu des options

Maintenez A et appuyez sur Start à l'écran titre pour faire apparaitre le menu des options.

Choix du niveau

Dans le menu des options, choisissez un niveau puis maintenez X + Start à l'écran titre pour pouvoir jouer.

Choix de la bête

Maintenez X + A + B + Bas/Gauche et appuyez sur Start à l'écran titre. Le menu de sélection de la bête apparaitra alors.

Test son

Maintenez X + B + Haut/Droite et appuyez sur Start à l'écran titre.

Crédits interactifs

Après avoir sauver Athena, les crédits apparaitront. Vous pourrez alors les frapper.

Mode 2 joueurs

Appuyez sur Start avec la seconde manette pour avoir un deuxième joueur.

Sauter plus haut

Maintenez Haut pour sauter plus haut.

GOLDEN AXE

Level Select

Sélectionnez le mode Arcade. Maintenez Diagonale bas/gauche + A et appuyez sur Start à l'écran de sélection du personnage. Un nombre apparaîtra dans le coin, en haut à gauche, utilisez la croix directionelle pour changer sa valeur.

9 continues

Sélectionnez le mode Arcade et maintenez Diagonale bas/gauche + X + B. Relâchez et appuyez sur Start.

Sega Worldwide Soccer 2000

© Sega / Silicon Dreams 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MARQUER UN BUT EN PLEINE LUCARNE

Lorsque que vous êtes en position d'attaque, il est possible de marquer un magnifique but dans la lucarne quand vous vous trouvez aux environs des 25 à 30 mètres. Pour cela, procédez de la façon suivante : avec votre joueur, au moment de tirer, faites Arrière + Tir, relâchez l'arrière mais maintenez le bouton de tir enfoncé. Votre ballon partira comme une flèche et retombera en pleine lucarne. Cette manoeuvre n'est pas très difficile à réaliser et mettra toujours le gardien dans le vent !

Seventh Cross

© NEC / Atypical Alchemists Associate

IMAGES CACHÉES

Mettez le disque du jeu dans le lecteur CD d'un PC quelconque et vous pourrez découvrir plusieurs images cachées que vous ne verrez pas au cours du jeu.

Shadow Man

© Acclaim 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Les bayous de Louisiane

Partez tout droit et sautez le pont de bois puis suivez le chien en sautant sur le ponton. Traversez le trou grâce à la corde après la deuxième cabane, traversez le tunnel et accrochez-vous au rebord pour vous décaler sur la gauche. Montez, passez la porte de l'église et regardez la scène cinématique. Entrez dans la crypte, sautez et prenez les passages sous marins jusqu'à un grand lac. Nagez dans le bâtiment au fond à droite et récupérez le fusil à pompe puis passez dans la caverne et sautez dans le canyon. Montez les marches et continuez sur le passage puis brisez les planches sur le coté du bateau pour y rentrer puis suivez le tunnel jusqu'au govi. Descendez et suivez à nouveau le chemin vers le pont brisé puis suivez le chemin de bois et tirez sur les tonneaux pour passer dans la première cabane avant d'utiliser l'ours en peluche.

Les portes de Marrow

Avancez en tuant les goules et dépassez les cascades de sang puis discutez avec Jaunty. Passez les portes, tuez les goules et descendez au bout du tunnel. Remarquez la porte en face des trois tambours et remontez par la rampe et prenez le passage en face. Avancez jusqu'à une dalle sur le sol à droite, descendez les marches et notez les secondes cascades de sang en face de vous. Retournez à la dalle et sautez pour franchir le pont de roche puis suivez le passage avec des symboles de flammes sur les murs. Descendez sur la droite et dirigez-vous vers les trous dans le mur, montez sur la plate-forme et utilisez la corde pour atteindre la suivante. Suivez le chemin et franchissez l'arche d'ossements jusqu'à la première Porte Coffin qui mène vers la voie des ombres. Passez la Porte et avancez jusqu'à une grande pièce où vous récupèrerez la Prophétie sur le piédestal. Lisez-la puis montez à droite et suivez le chemin jusqu'à une nouvelle Porte : il vous faudra une âme noire pour l'ouvrir. Allez la chercher dans le govi un peu plus loin (utilisez votre arme) et retournez ouvrir la porte (récupérez les crânes de feu dans les jarres). Suivez le passage, descendez près d'une nouvelle porte, récupérez le crâne et prenez l'ouverture à gauche.

Le temple de vie

Repérez une nouvelle porte sur la droite puis prenez un passage en face et sautez dans l'eau. Montez sur la plate-forme, repérez les trois cascades de sang, allez sur la grande plate-forme et appuyez sur le bouton à droite. Allez vers la cascade de droite puis jusqu'au passage en dessous. Montez, accrochez-vous à la corde, allez sur le toit puis redescendez dans l'eau. Prenez le passage sous marin et allez appuyer sur l'interrupteur de l'autre coté de l'arche pour ouvrir une nouvelle porte. Replongez dans le tunnel et allez vers la porte couverte de tissus. Entrez et avancez jusqu'à une grande caverne puis appuyez sur le bouton et ressortez pour monter la rampe à droite. Sautez en haut puis en face et suivez le chemin puis rampez par l'ouverture à droite. Descendez la rampe dans la pièce au bout du passage puis prenez le passage sur le mur derrière la tour. Avancez jusqu'à la deuxième colonne de pierre puis sautez sur la passage qui mène en haut de la tour. Allez récupérer âme noire dans la hutte puis retournez à la première rampe. Allez jusqu'à la corde à droite puis traversez et suivez le passage. Montez sur les plates-formes de bois puis accrochez-vous au mur et décalez-vous sur la gauche. Montez sur le mur, sautez derrière vous et suivez la plate-forme pour récupérer l'Asson. Faites demi-tour, passez l'arche et prenez l'ouverture à gauche vers la pièce remplie de lave. Sautez sur les plates-formes et rappelez-vous de cet endroit avant de retourner dans la pièce à la corde. Montez la rampe puis sautez sur la petite plate-forme du mur une fois à mi-hauteur. Suivez le passage puis prenez à gauche dans la hutte et récupérez les objets. Descendez ensuite au sol par la droite de la hutte et suivez le passage après l'ouverture dans le mur.

Suivez la rampe et appuyez sur le bouton pour activer la corde dans la pièce précédente. Retournez-y et allez jusqu'à la hutte du haut puis suivez le chemin et sautez les trous vers une ouverture en face. Sautez vers la gauche à mi-

chemin et récupérez une âme noire puis prenez l'ouverture et suivez le tunnel. Traversez la pièce et vous trouverez un bloc et un govi. Retournez à la corde et traversez vers le chemin de la falaise. Continuez et traversez le pont de corde et avancez jusqu'à la pièce du fond. Notez le passage couvert de charbon et l'autel puis sautez dans l'ouverture à droite. Sautez sur les plates-formes et descendez par le passage. Sautez sur la plate-forme avec les piques et notez la présence d'un bloc enflammé dans le passage à droite puis retournez dans le couloir principal de l'autre coté des piques. Prenez l'ouverture à gauche et sautez dans la pièce. Faites demi-tour, accrochez-vous au mur, montez et faites un saut en arrière pour atteindre la plate-forme derrière. Montez encore de la même façon, faites demi-tour et prenez le passage à gauche. Passez les piques, tournez-vous vers le mur et montez encore avec la même technique. Redescendez sur la plate-forme derrière, faites demi-tour et suivez le passage. Sautez ensuite dans le trou à gauche et prenez le passage sur le coté de la pièce. Suivez le tunnel jusqu'au temple de Loa (revenez ici avec cent cadeaux pour augmenter votre vitalité) puis prenez le bâton au fond dans votre main gauche et utilisez-le pour vous téléporter puis utilisez l'ours pour aller à la chambre des prophéties sur la voie de l'ombre. Passez la Porte en haut et descendez pour ouvrir la Porte suivante.

Le passage vers l'asile

Ignorez les deux Portes et prenez l'ouverture à gauche. Passez sur le tuyau métallique et prenez l'ouverture à droite. Sautez sur la plate-forme dans la pièce et prenez le couloir à droite. Prenez à gauche dans la pièce puis descendez. Traversez le pont-levis et descendez vers le tuyau en contrebas. Avancez ensuite vers la droite et traversez les couloirs puis sautez sur un nouveau tuyau e suivez-le. Tournez à droite sur la plate-forme et sautez sur celle qui bouge en face. Sautez vers le bloc et passez sur le tuyau suivant en dessous. Montez dans le tunnel, sautez sur la plate-forme de bois et utilisez l'ascenseur suivant pour atteindre un autre tuyau à gauche. Brisez les jarres et sautez pour revenir sur l'ascenseur puis sautez sur celui juste à coté. Suivez le tuyau en bas, prenez l'ouverture de gauche et montez la rampe. Suivez le passage et tournez à droite au croisement en T. Approchez de la porte, tuez votre adversaire et prenez à gauche dans la pièce puis prenez le couloir à gauche dans la salle suivante. Vous pourrez ouvrir plus tard la porte de droite avec la clé de l'ingénieur. Prenez le passage au fond et notez la présence d'une grande porte métallique près des lumières rouges. Passez ensuite sous l'arche et prenez l'ouverture à droite pour récupérer une autre âme noire. Retournez en arrière et prenez le petit couloir métallique puis montez et continuez dans le passage suivant. Montez par l'ouverture au dessus du panneau de contrôle, sautez dans le trou, faites demi-tour et récupérez la clé de l'ingénieur dans le trou suivant.

Utilisez la clé et les lumières deviendront vertes près de la porte métallique. Retournez à l'extérieur grâce à l'ours puis utilisez la clé sur la porte d'entrée avant de retourner là où vous êtes arrivé la première fois. Utilisez la clé près du pilier à gauche puis retournez à l'entrée et passez la porte. Allez dans la pièce suivante, passez l'arche puis suivez le couloir à droite jusqu'à une pièce où vous ramasserez une nouvelle âme noire. Reprenez le couloir et tournez à droite dans la salle de contrôle. Récupérez une âme noire et utilisez l'ours pour retourner à la chambre des prophéties. Passez la Porte en haut et descendez du pont vers un autre passage puis passez par la Porte et récupérez la Lune et allez parler à Nettie grâce à l'ours. Retournez à la chambre des prophéties et descendez dans le trou à gauche de la Porte. Utilisez vos pouvoirs pour passer et descendez la rampe en spirale. Prenez le tunnel à gauche et prenez l'ouverture encore à gauche pour traverser le pont de corde.

Le temple du feu

Avancez jusqu'à la pièce et prenez une ouverture et montez la pente dans la pièce suivante. Prenez le chemin de gauche et notez la présence d'une cascade de sang, d'une Porte et de deux passage avec des symboles de flammes. Retournez en arrière et prenez le deuxième chemin pour redescendre dans la zone du départ. Montez la rampe à droite et prenez le passage de droite, passez la mare et sautez sur la hauteur au bout du passage suivant. Sautez ensuite sur le mur derrière vous et grimpez dans l'alcôve avant de redescendre pour retourner à la mare. Nagez par l'ouverture au fond et ressortez près de deux cascades de sang. Prenez le couloir au niveau de l'eau et appuyez sur l'interrupteur sur le mur du temple près de l'arche puis retournez à la mare. Montez jusqu'en haut derrière la cascade à droite et prenez l'ouverture à gauche puis appuyez sur l'interrupteur avant de redescendre. Descendez la rampe et tirez sur l'ouverture à droite pour pouvoir passer. Suivez le passage jusqu'à un alcôve à droite où vous trouverez une âme noire. Appuyez ensuite sur le bouton du mur en bas. Progressez jusqu'à une autre ouverture à droite et traversez la longue pièce puis accrochez-vous au rebord et montez à droite ou à gauche. Traversez ensuite la pièce en sautant derrière vous jusque sur les poutres. Sautez sur le pilier avec un bouton au centre et appuyez dessus. Remarquez l'ouverture avec les symboles de flammes au-dessus puis retournez à la mare. Prenez l'ouverture plus bas sur la rampe jusqu'à un escalier sur la droite. Montez la rampe jusqu'à une plate-forme centrale, appuyez sur le bouton et retournez à la mare.

Descendez à la dernière ouverture et avancez jusqu'à une pièce pleine de piliers.

Montez par la droite et sautez jusqu'à la hauteur au centre. Appuyez sur le bouton et retournez … à la salle de la mare. Vous devez maintenant retourner au temple du feu. Reprenez l'ouverture au niveau de l'eau et montez les marches. Récupérez une âme noire et prenez l'ouverture en face de vous. Avancez jusqu'au sol dallé et traversez les piège puis sautez sur la plate-forme puis continuez et traversez la pièce avec quatre govis. Montez les escaliers et continuez jusqu'à un plate-forme. Avancez et appuyez sur les quatre boutons sur les cotés de l'autel avant de sauter sur la structure pour obtenir votre premier tatouage. Passez par l'alcôve à droite de la grande ouverture puis accrochez-vous au rebord brûlant à droite pour remonter par l'ouverture. Descendez dans la pièce et appuyez sur le bouton en face. Prenez à gauche, appuyez sur un autre bouton puis retournez sur la plate-forme près de la corde. Traversez et montez les escaliers jusqu'à la pièce avec les cinq bloc en feu. Déplacez-les pour accéder aux pièces de l'autre coté. Montez dans la pièce aux escaliers pour récupérez une âme noire puis descendez à droite pour retourner dans la salle de l'autel. Prenez l'alcôve à gauche, déplacez le bloc et descendez dans la pièce. Montez sur le passage en bois puis sautez en face. Passez à gauche et accrochez-vous au rebord brûlant puis montez à gauche et prenez le tunnel. Récupérez l'âme noire et retournez à la salle de l'autel puis utilisez l'ours pour revenir à la chambre des prophéties.

Utilisez vos nouveaux pouvoirs

Récupérez l'âme noire à droite en haut de la rampe en poussant le bloc puis allez au temple de la vie avec l'ours. Avancez dans les couloirs et poussez le bloc au fond à droite pour ramasser une autre âme. Retournez à l'entrée du temple avec l'ours et prenez le passage de gauche puis montez à gauche sur la tour avec la corde. Traversez et déplacez le bloc au bout du passage puis récupérez l'âme noire avant de retourner au pont-levis de l'asile avec l'ours. Sautez, suivez le tuyau de gauche, passez les marteaux et avancez sur le grand tuyau enflammé (en vous accrochant au rebord et en vous lâchant). Recommencez sur le tuyau suivant et suivez le chemin métallique avant de monter la rampe à gauche. Prenez à droite sous l'arche dans la pièce du fond, récupérez l'âme noire et passez par l'arche pour en trouver une deuxième. Prenez la nouvelle arche, montez les escaliers, prenez à droite pour récupérez une âme supplémentaire puis retournez en arrière et descendez les escaliers au croisement. Montez la rampe, prenez à droite puis à gauche et utilisez les caisses dans le coin pour monter sur la poutre qui soutient l'ascenseur. Sautez au niveau du govi et récupérez une âme noire. Utilisez l'ours pour revenir à la chambre des prophéties et allez à l'ouverture de gauche avant les cavernes qui mènent au temple du feu. Allez jusqu'à la salle de la mare dans le temple et suivez la pente derrière la cascade de gauche. Rampez dans l'ouverture de gauche, poussez le bloc et passez la Porte. Sautez dans la mare de sang, récupérez la Poigne et escaladez la cascade de sang grâce à elle. Prenez à gauche te montez encore pour sautez vers le govi et récupérer une nouvelle âme noire. Retournez en arrière jusqu'à la pièce avec une autre cascade et montez puis passez la Porte.

Montez sur la cascade à gauche et tirez sur le govi au fond pour obtenir un autre âme. Sautez sur la plate-forme en face puis descendez vers la salle de la mare. Utilisez l'ours pour allez aux portes de Marrow, montez sur la cascade de gauche et récupérez une âme noire (notez la présence de la dernière des Portes que vous ne pourrez ouvrir qu'à la fin). Franchissez les portes de Marrow et montez sur la cascade plus loin à gauche afin de récupérer un âme. Retournez ensuite à la chambre des prophéties. Sortez par la porte que vous avez déjà utilisée et passez le pont de corde. Prenez à gauche puis montez sur la cascade à droite et récupérez une âme noire dans la cabane au fond. Retournez en arrière, redescendez et montez en face. Descendez dans le tunnel à gauche, montez par les plates-formes et récupérez l'âme noire sur le passage au centre. Descendez et prenez le grand passage sous-marin puis avancez vers la colonne et montez par les plates-formes pour récupérez une âme noire. Sautez vers le moulin et appuyez sur le bouton à l'intérieur avant de redescendre dans l'eau pour retourner à la mare. Prenez l'arche à gauche et passez par l'ouverture dans le mur encore à gauche. Utilisez l'ascenseur dans la pièce suivante pour monter et récupérer un âme noire. Retournez ensuite au pont de corde qui mène à la chambre des prophéties dans les Wastelands et sautez pour prendre la Porte en dessous. Descendez dans le trou, passez la Porte suivante et traversez le pont. Avancez et montez la rampe puis traversez les cavernes pour passer une nouvelle Porte. Récupérez le Flambeau et ouvrez les portes avec les symboles de flammes grâce à lui. Ressortez et allez à l'entrée du temple du feu grâce à l'ours et partez en arrière jusqu'à une salle avec une mare. Montez à droite et ouvrez le passage puis montez encore à droite et prenez l'ouverture toujours à droite. Allez ensuite aux portes de Marrow grâce à l'ours, passez les portes, ouvrez celles avec les symboles et retournez à la chambre des prophéties.

Les cellules, Asile

Passez toutes les portes que vous avez déjà ouvert jusqu'au pont de corde qui mène au temple du feu. Ouvrez la Porte

la plus éloignée puis une autre derrière et récupérez le Soleil puis repassez la Porte et traversez le pont de corde à gauche. Prenez le chemin en dessous et notez la présence de trois tambours. Prenez le chemin vers le haut à gauche, sautez les trous, passez l'ouverture et sautez dans le trou suivant. Accrochez-vous au mur en face, décalez-vous à droite et sautez sur les caisses. Faites demi-tour et sautez en face puis montez sur la tour grâce à la corde, descendez sur le sol et passez à gauche jusqu'à un bloc dans la falaise. Poussez-le, suivez le passage pour récupérer les cadeaux. Retournez au train et prenez le petit passage à droite dans la tour puis montez et récupérez une âme noire. Ressortez et entrez dans le train puis traversez les wagons. Utilisez la clé de l'ingénieur dans le cinquième et vous retournerez à l'asile. Quittez le train par la gauche, sautez sur le tuyau à gauche et suivez ceux qui brûlent en vous accrochant puis passez la porte. Descendez le passage et sautez sur le tuyau en dessous puis sautez sur la plate-forme au bout pour récupérer une âme noire. Utilisez l'ours pour revenir devant le train. Faites le tour et accrochez-vous au mur près des portes puis montez par le passage à gauche. Montez sur les tuyaux, passez le balcon et descendez les escaliers. Montez ensuite sur les caisses pour utiliser la clé de l'ingénieur te prenez le passage puis montez les escaliers dans la pièce pour récupérer le matériel. Redescendez, passez la porte puis le passage jusqu'à la zone précédente. Prenez à gauche et suivez le passage puis descendez les escaliers et récupérez l'âme noire dans la cage. Redescendez et utilisez la clé de l'ingénieur pour ouvrir la porte. Montez les escaliers et sautes pour récupérer l'âme sur les caisses. Descendez, prenez la porte à droite et tirez sur le levier avant de prendre les escaliers à gauche. Sautez à droite à mi-chemin puis sur la cage quand elle monte et enfin sur les caisses en face pour obtenir une autre âme. Redescendez au sol et prenez les doubles portes à droite quand la cage passe. Tirez sur le levier, prenez le passage sur le coté et continuez jusqu'à la zone du train. Montez les marches et prenez le tramway vers le bloc des machines.

Le bloc des machines

Descendez la pente au bout puis montez en face et prenez le passage jusqu'à la porte de gauche. Prenez une autre porte à gauche et descendez la pente à droite sous la corde. Montez sur la plate-forme puis traversez et descendez la pente à droite. Passez la porte, traversez deux pièces puis utilisez la clé deux fois sur chaque panneau pour arrêter le piston. Retournez enfin à la chambre des prophéties.

Les salles de jeux

Traversez les portes jusqu'à la zone où vous avez récupéré le Soleil puis descendez les marches de pierre et avancez sur le pont de corde jusqu'aux salles de jeu. Tournez à gauche, sautez puis montez sur la plate-forme à droite. Descendez dans l'eau, notez la présence du sas et partez à droite vers une petite ouverture. Sortez de l'eau et suivez le passage jusqu'à une plate-forme au dessus de la mare. Sautez en face, passez dans la pièce et utilisez la clé de l'ingénieur pour ouvrir le sas. Franchissez le sas et suivez le passage et traversez les pièces jusqu'à la sortie puis passez la porte en bas de la rampe. Prenez à droite dans le passage en verre et prenez à droite au bout puis l'ouverture en face. Tirez sur le levier et entrez dans la pièce. Notez le passage avec le charbon puis reprenez le passage sous-marin jusqu'à la salle avec la grande pente. Montez, passez la porte à droite et prenez le pont de corde puis le passage à gauche après la porte. Montez la pente à gauche, passez les portes, montez les escaliers et vous trouverez le Réacteur. Retournez ensuite au croisement près du pont, descendez sur la gauche, montez derrière vous puis allez dans l'eau à gauche. Sortez et suivez le passage de gauche puis montez par la chute de sang. Tournez à gauche au bout et récupérez une âme noire puis retournez à la pièce avec le tunnel de verre. Tirez dans le tas de sable et prenez le passage jusqu'à une pièce avec un sas en face. Sortez à droite et utilisez la clé dans la salle de contrôle pour ouvrir le sas. Prenez le passage en face dans la pièce et montez sur une nouvelle chute de sang.

Prenez le tunnel, sautez la barrière et récupérez deux âmes noires avant de retourner au nouveau sas. Passez la porte dans le coin en sortant de l'eau et suivez le passage puis tirez le levier sur la gauche dans la pièce et récupérez les cadeaux dans la pièce. Ressortez et prenez la porte en haut à droite et continuez tout droit et allez dans le couloir en face dans la pièce. Poussez le levier au bout pour pouvoir visiter les salles du couloir. Prenez ensuite la porte près du levier et récupérez une âme noire à gauche après une autre porte. Appuyez sur le levier à coté et passez par la porte en bas à gauche. Montez ensuite sur la tour pour récupérer une autre âme et prenez la porte à droite de celle par laquelle vous êtes entré. Descendez la pente et tirez sur le levier puis retournez au dernier tuyau que vous avez croisé et utilisez la clé pour libérer l'eau. Retournez ensuite à la porte métallique que vous avez franchi un peu plus tôt. Utilisez la clé de l'autre coté de la mare pour ouvrir le sas et plongez puis suivez le passage jusqu'à la surface. Passez le mur puis la porte sur la gauche, suivez le tunnel, passez une porte et prenez la suivante à droite. Tirez sur le levier et récupérez l'âme noire puis retournez en arrière et prenez la porte en face dans la pièce aux allures métallique. Récupérez l'âme noire en haut de la tour et notez l'emplacement du Violator. Retournez à la chambre des prophéties, prenez la première Porte et passez le pont de corde puis continuez jusqu'à l'endroit où vous avez récupéré l'Asson. Passez la Porte à droite

et récupérez l'enseigne. Repartez et sautez du pont de corde sur la voie des ombres.

Le temple de la prophétie

Retraversez toutes les Portes que vous avez ouvertes jusqu'à celle près du pont qui mène aux salles de jeu. Ouvrez-la et suivez le passage jusqu'à une pièce avec des plates-formes de bois. Partez à gauche et suivez le chemin après le pont. Descendez le tunnel puis notez la Porte et vous pourrez récupérer le Marteau (non obligatoire pour finir le jeu). Prenez à droite et descendez les escaliers vers le temple. Traversez la longue pièce et passez à gauche de la statue après la porte suivante. Appuyez sur le bouton et montez par la chute de sang. Sautez à gauche pour récupérer une âme noire et retournez à l'entrée pour prendre le passage de gauche. Montez les escaliers, traversez les passages de bois et passez la porte en face et continuez jusqu'à la pièce avec le charbon. Allez sur la plate-forme de gauche grâce à la poutre au dessus, sautez vers la porte puis sautez sur les plates-formes dans la pièce suivante. Suivez le passage derrière la porte et descendez pour appuyer sur le bouton dan la salle à la statue. Allez récupérer l'âme noire grâce à la corde puis retournez à la première pièce du temple (ce sera plus rapide avec l'ours). Montez sur le pilier au centre et sautez sur la plate-forme à droite puis suivez le passage jusqu'à une pièce remplie de statues cracheuses de feu. Descendez et appuyez deux fois sur le bouton au centre. Montez sur le coté et allez appuyer sur le bouton suivant grâce à la poutre.

Appuyez encore deux fois sur le bouton en bas puis remontez pour prendre le passage et ramasser l'âme noire. Appuyez trois fois sur le bouton du bas, remontez et passez la porte puis allez appuyer sur les quatre bouton en bas de la grande pièce. Revenez à la cascade de sang et faite de tour de la pièce par la gauche pour récupérer une âme noire. Descendez, prenez à droite, poussez le bloc et passez les statues. Traversez la pièce et appuyez sur les quatre boutons puis montez la pente jusqu'à l'âme noire. Prenez la porte à droite de l'entrée et prenez la porte à l'autre bout vers les couloirs. Marchez jusqu'à une ouverture en haut d'un mur et montez puis suivez le passage. Tournez à droite, entrez dans la hutte. Sautez vers la deuxième cabane e avancez vers la structure pour obtenir une deuxième tatouage (pour marcher sur les charbons). Partez à gauche et appuyez sur le bouton pour faire descendre l'âme noire. Retournez à la pièce du tatouage, prenez la porte à droite et montez dans la cage pour récupérer l'âme noire. Retournez en face de la hutte principale et montez à la cascade de sang pour récupérer l'âme noire puis redescendez et prenez le passage de droite. Montez sur la pente jusqu'à l'autel et utilisez le bâton pour vous téléporter. Récupérez l'âme noire, poussez le bloc à gauche pour créer un escalier. Retournez au centre du temple en vous téléportant et prenez la porte en bas au fond de la pièce. Appuyez sur les deux boutons en montant à coté de la statue puis sautez sur un bras pour récupérer une autre âme noire. Redescendez, prenez le passage de droite et avancez jusqu'à une pièce avec un govi dans une cage. Sautez pour attraper la barre au fond puis courrez jusqu'au govi et partez avant que la cage ne retombe. Continuez jusqu'à une autre statue, manœuvrez la barre à gauche et montez par les escalier jusqu'à l'âme noire.

Quêtes diverses

Utilisez l'ours pour aller dans le passage sous-marin des salles de jeu, prenez à droite au fond puis la porte métallique encore à droite. Sautez par l'ouverture au dessus, prenez à gauche, récupérez l'âme noire et actionnez le levier. Passez le croisement, descendez dans la pièce et combattez votre adversaire puis récupérez l'âme noire. Allez ensuite au temple de la vie et sautez dans les charbons autour des passages. Progressez jusqu'à une plate-forme flottante, tournez à droite et sautez dans l'ouverture. Allez vers la gauche et récupérez une âme noire derrière l'arche. Prenez le petit passage à droite de la plate-forme flottante et descendez vers le pont de corde. Prenez à gauche, entrez dans la hutte et récupérez l'âme noire au fond à gauche puis rendez-vous au temple du feu. Descendez, tournez à droite puis à gauche au fond de la pièce et suivez le passage jusqu'à une pièce avec une pente en spirale. Montez d'un niveau et appuyez sur le bouton dans l'alcôve. Montez de deux niveaux supplémentaires et sautez sur le mur puis dans l'alcôve. Poussez le bloc et ramassez l'âme noire. Descendez, prenez à droite, à gauche au fond puis montez la pente dans la pièce. Suivez le passage en haut et récupérez une autre âme noire avant de retourner à la chambre des prophéties.

Les bayous de Louisiane

Passez toutes les Portes jusqu'au pont de corde qui mène au temple du feu. Ouvrez la Porte à coté, descendez le tunnel, montez sur la plate-forme de bois et avancez jusqu'à une pièce avec trois Portes. Prenez le petit passage à droite du pont et ouvrez la porte pour récupérer la Lame avant de retourner voir Nettie à l'église. Récupérez les deux âmes sur l'autel après la cérémonie puis utilisez le bâton sur l'autel à l'extérieur de l'église. Récupérez l'âme noire et téléportez-vous à nouveau pour aller vers la crypte. Descendez dans l'eau, ressortez et sautez dans la mare suivante. Nagez tout droit, traversez par la corde et récupérez une âme noire dans une cabane. Descendez de la falaise et partez

à droite jusqu'au pont brisé. Récupérez l'âme noire, allez jusqu'au bateau te suivez le passage à l'intérieur jusqu'à une autre âme. Descendez et suivez le passage derrière vous jusqu'au lac où vous avez récupéré le fusil à pompe. Récupérez une âme noire dans la cabane puis retournez aux Cellules grâce à l'ours. Prenez le tramway jusqu'à la cathédrale de la douleur. Partez tout droit, rampez par l'ouverture à gauche, descendez les marches, passez la porte à droite et continuez jusqu'à une pièce pleine de lave. Sautez sur la plate-forme et récupérez une âme noire. Allez dans la pièce couverte de sang puis ressortez et allez à gauche sur les charbons. Progressez jusqu'à une arche et traversez le long couloir. Montez sur la hauteur, sautez sur les marches puis suivez le tuyau du haut et sautez sur la hauteur suivante. Montez les escaliers à droite, récupérez une âme noire et continuez jusqu'à une salle de contrôle. Faites le tour du pilier, retournez au tramway puis prenez les portes au fond. Avancez jusqu'à l'escalier (vous êtes au centre de la Cathédrale de la douleur). Explorez toute la zone puis allez vers le passage avec une dague, utilisez le Rétracteur sur le cadavre et téléportez-vous.

Down Street Station, Londres

Ramassez le journal de Jack et lisez-le puis prenez à droite et sautez dans l'eau au fond de l'égout. Suivez le passage et remontez puis prenez à droite, passez l'ouverture et montez l'escalier. Passez la porte, faites demi-tour par la gauche et suivez le passage pour descendre dans le tunnel. Entrez dans le train et descendez sur les rails. Partez à gauche et suivez les couloirs jusqu'à une autre voie. Déplacez le bloc, prenez le passage et pénétrez dans la structure métallique et sautez par le trou. Suivez le passage jusqu'à une pièce pleine de chiens en évitant les dalles sombres dans la pièce entre les deux. Prenez à gauche, montez et descendez pour remonter de l'autre coté. Nagez jusqu'à la pièce du fond et tirez le levier avant de descendre vers la porte. Rampez par l'ouverture à droite, passez la porte et montez par l'ascenseur. Passez les caisses à gauche, suivez les rails et tirez sur les planches pour passer de l'autre coté. Suivez le passage jusqu'à une pièce métallique et sautez dans le trou. Passez les portes et prenez le passage sous l'eau jusque chez Jack. Montez sur la gauche et suivez le passage étroit à droite et montez. Sautez sur le tuyau de droite, accrochez-vous au rebord puis décalez-vous sur la droite avant de sauter en arrière sur la plate-forme. Suivez le tunnel et descendez les marches. Passez la porte et prenez les passage en vous dirigeant au fond à droite puis tirez sur les planches pour prendre l'ascenseur et sortir par la porte derrière vous.

Le bloc des machines

Avancez jusqu'à la salle et tirez le levier puis retournez vers la plate-forme de bois à droite. Prenez l'ouverture en face jusqu'à une porte. Passez toutes les pièces et récupérez un accumulateur dans la dernière. Montez les escaliers et avancez jusqu'à une pièce remplie de lames tournantes et nagez jusqu'au levier au fond du passage à gauche. Revenez à la surface et prenez à gauche. Plongez à nouveau dans la nouvelle pièce et suivez le passage puis remontez à la surface et passez la porte. Combattez Jack et n'oubliez pas de l'achever une fois qu'il est tombé à genoux. Récupérez ensuite le prisme et l'âme noire puis le matériel dans les pièces environnantes. Prenez ensuite le petit couloir et ouvrez le passage avec le prisme pour revenir à le bloc des machines. Descendez la pente, prenez à gauche puis utilisez la clé de l'ingénieur pour ouvrir la porte précédente et retournez-y. Descendez dans le trou, ouvrez la porte de gauche avec la clé mais cette fois prenez à droite et escaladez au bout. Prenez l'ouverture au dessus du panneau de contrôle et descendez le couloir puis allez appuyer sur le levier au bout. Tuez votre adversaire, récupérez l'âme noire et prenez la porte à l'autre bout de la pièce. Suivez le passage jusqu'à la cage et récupérez une nouvelle âme noire après le combat puis recommencez dans la pièce à coté et abaissant le levier. Sautez ensuite sur la cage et passez sur le tuyau. Sautez vers le point le plus haut et suivez le chemin pour prendre à gauche au niveau du pilier et monter la pente vers la salle de contrôle. Utilisez la clé trois fois sur le premier panneau, quatre fois sur le deuxième et une fois sur le troisième pour désactiver le piston. Téléportez-vous à la cathédrale de la douleur et prenez les double portes avec un lézard. Montez les escaliers, utilisez le Rétracteur pour vous transporter à la prison de Gardelle.

Prison de Gardelle, Texas

Prenez l'ouverture, passez à droite et passez dans le trou du mur d'une des cellules dans la grande salle. Traversez la cour de la prison et récupérez la clé dans la pièce au fond puis utilisez-la sur le panneau pour allumer la lumière verte. Retournez à la grande pièce et prenez l'ouverture en face. Montez les escaliers à gauche pour récupérer le matériel puis revenez sur le chemin et prenez l'ouverture dans le mur en face. Descendez les escaliers, prenez à droite, utilisez la clé de la prison au fond et traversez la cour suivante à droite. Prenez encore à droite et récupérez le matériel puis ressortez et suivez le passage de droite jusqu'à la cour. Débarrassez-vous de Marco Roberto Cruz en utilisant les couverts, récupérez l'âme et allez ramasser l'arme en haut des escaliers sur le coté. Descendez sur la droite et allez ouvrir une des portes grâce à la clé de la prison. Retournez en arrière et prenez la première à droite puis avancez et

sautez sur le réfrigérateur pour atteindre le niveau au dessus. Allez dans la salle suivante et sautez dans la cour puis utilisez la clé sur le panneau dans le petit bloc en face. Sortez par la gauche, montez les escaliers et retournez à l'hélicoptère. Prenez l'ouverture en face puis à droite au fond pour affronter Milton Pike et récupérer son âme noire. Prenez au fond à gauche, récupérez une nouvelle arme et prenez l'ouverture au fond. Descendez et suivez le passage jusqu'à un panneau au bout. Utilisez la clé puis retournez en arrière et prenez le passage vert. Entrez dans la morgue à gauche et récupérez un autre fusil à pompe, continuez, montez les escaliers et prenez deux fois à droite. Fouillez les pièces et revenez au couloir vert, prenez à droite vers l'église et récupérez l'accumulateur sur l'autel. Allez dans la pièce de gauche et utilisez la clé sur le panneau avant de repartir à la morgue. Prenez la porte vers les quartiers de haute sécurité et combattez Batrachian puis récupérez l'âme noire et le prisme.

Le bloc des machines

Utilisez la clé de la prison sur le panneau dans la pièce à gauche puis partez sur la droite. Utilisez le prisme pour ouvrir le passage et traversez la lumière de l'autre coté. Prenez un des passages et ouvrez la porte avec la clé de l'ingénieur avant de descendre puis de monter la pente à droite. Suivez le passage, prenez à gauche, passez la porte et tirez sur le levier. Récupérez deux âmes noires après le combat et utilisez à nouveau la clé pour ouvrir la sortie. Montez sur la première cage, sautez les caisses et progressez jusqu'à une nouvelle ouverture. Accrochez-vous au tuyau au bout du passage, passez à gauche et ouvre la porte avec la clé. Avancez et montez la pente à droite puis combattez et ramassez une âme noire. Montez pour tirer sur le levier et montez la pente à gauche puis ouvrez la porte avec la clé. Débarrassez-vous de vos assaillants et retournez à la cage vide puis sautez dedans. Prenez la porte au fond une fois en haut et récupérez deux âmes noires dans la salle de torture. Retournez en arrière et tirez sur le levier à droite en bas de la pente. Sautez, récupérez une âme noire après le combat puis remontez. Tirez le levier dans la salle de contrôle et utilisez la clé à l'extérieur puis suivez le passage qui s'ouvre. Passez les portes en face et utilisez la combinaison deux, quatre, cinq pour arrête le piston avant d'utilisez l'ours pour retourner aux Cellules.

Tâches à accomplir

Passez sur les tuyaux enflammés et descendez sur les charbon en dessous. Montez les escaliers à gauche et prenez l'ouverture à gauche. Sautez sur les plates-formes mobiles et passez de l'autre coté. Allez appuyer sur le bouton dans la petite pièce à droite, allez près de la cage et traversez par la corde pour récupérer une âme noire. Montez les escaliers jusqu'à la corde et sautez sur la petite plate-forme sous le balcon pour une autre âme noire. Remontez par les escalier et allez sur la troisième plate-forme. Prenez le passage, sautez et traversez par la corde jusqu'à une âme noire. Prenez à gauche sur le tuyau et encore à gauche puis sautez vers la cage pour obtenir une autre âme avant de retourner à la corde. Retournez sur la plate-forme devant la cage et descendez la pente puis passez la porte et récupérez une autre âme dans la nouvelle cage. Utilisez l'ours pour vous rendre aux portes de l'asile. Sautez du pont, prenez à droite et traversez les charbons. Suivez le passage jusqu'à une âme noire, montez et tournez à droite pour en trouver une autre puis revenez au croisement et descendez pour passer l'arche à gauche. Prenez le passage de gauche pour récupérer une autre âme noire, revenez dans la pièce et prenez l'ouverture en face de vous. Suivez les passages en bois et prenez à gauche dans une salle de contrôle. Ouvrez la porte avec la clé de l'ingénieur, revenez en arrière et récupérez l'âme noire dans le govi puis utilisez l'ours pour revenir à la chambre des prophéties.

Les conduites de lave

Passez les deux Portes et descendez avant de vous téléporter grâce à l'autel et au bâton. Montez sur les plates-formes, passez la porte et avancez jusqu'aux conduites de lave. Avancez, montez les marches de pierre, montez sur le pont, passez sur les charbons à gauche et montez les escaliers encore à gauche. Allez ouvrir la serrure à gauche et descendez par la porte derrière vous pour récupérer une âme noire dans la salle de contrôle. Appuyez ensuite sur le levier à droite et descendez pour vous débarrasser de deux adversaires. Remontez et prenez les escaliers à gauche. Tirez sur le levier, montez encore puis revenez à la serrure et prenez le passage en face. Récupérez une nouvelle âme noire, tirez sur le levier et allez à la pièce recouverte de charbon près du départ. Prenez le passage en face, montez les escaliers dans la salle et ramassez l'âme noire sur la gauche. Tirez sur le levier, montez les escaliers à gauche en sortant, récupérez les cadeaux puis prenez à gauche jusqu'au puit de lave. Sautez dessus, récupérez l'âme noire puis prenez les escaliers à droite sur la plate-forme suivante. Récupérez une âme noire en haut des caisses puis montez les escaliers dans le coin. Escaladez dans la pente, sautez en arrière et descendez pour prendre le passage de droite. Sautez sur les caisses et récupérez une âme noire de l'autre coté. Descendez, remontez sur les hauteurs de la pente et cette fois, escaladez de l'autre coté. Prenez à gauche, sautez sur le tuyau et allez dans le passage de gauche pour retourner dans la salle du puit. Retournez à la chambre des prophéties et prenez à nouveaux la Porte vers les conduites

de lave.

Le temple du sang

Remontez sur les plates-formes de bois et passez la nouvelle Porte jusqu'au temple du sang. Descendez, prenez à gauche et appuyez sur le premier bouton puis montez et sautez sur la droite pour appuyer sur le deuxième. Escaladez sur la droite et entrez dans le temple par l'ouverture de droite. Descendez et montez sur la plate-forme centrale puis appuyez sur les bouton et montant à droite et à gauche. Remontez la pente, prenez à droite et montez jusqu'à la nouvelle ouverture. Descendez dans la pièce suivante et appuyez trois fois sur le bouton, pour déplacer la plaque qui bloque les portes puis prenez celle de droite et appuyez sur le bouton. Retournez à la salle précédente et appuyez deux fois pour ouvrir le passage de gauche. Montez les escaliers, descendez dans la pièce et prenez l'ouverture de droite. Poussez le bloc, montez sur le pilier dans la pièce suivante puis sautez en face pour récupérer une âme noire. Descendez et prenez le tunnel de gauche puis appuyez sur le bouton et prenez le passage juste derrière vous vers la salle remplie de lave. Utilisez la corde pour obtenir une autre âme noire puis revenez dans la salle principale du temple grâce à l'ours. Montez en face jusqu'à une ouverture en haut. Descendez et sautez sut le pilier au centre puis traversez l'abîme par les plates-formes et appuyez sur le bouton à droite. Traversez jusqu'à la porte au bout et tournez à droite. Sautez en face et montez en évitant les lames puis descendez de l'autre coté et prenez le passage. Avancez jusqu'au bouton qui déclenche la corde avant de revenir à l'ouverture que vous avez dépassée. Montez, passez par la corde et prenez la porte. Montez sur une cascade puis descendez dans les charbons et allez récupérer une âme noire. Faites demi-tour et suivez le passage puis appuyez sur les cinq interrupteurs (ne restez pas trop longtemps sur les plates-formes) et montez l'escalier pour récupérer un nouveau tatouage. Sautez dans la lave et récupérez une âme noire près de l'entrée. Sortez et montez la pente de gauche et revenez à la pièce où vous avez évité les lames. Sautez dans la lave, passez l'arche puis montez sur les plates-formes pour passer dans la pièce suivante par l'arche pour ramasser une autre âme noire. Utilisez ensuite l'ours pour revenir à l'entrée du temple. Montez la pente, passez l'ouverture à droite et sautez dans la lave dans la pièce à la corde. Nagez vers la gauche et remontez dans la petite pièce pour activer l'interrupteur. Retraversez la salle et appuyez sur le bouton en face et récupérez l'âme noire sur la plate-forme. Utilisez à nouveau l'ours pour retourner aux conduites de lave.

Quelques affaires à régler

Sautez dans la lave et nagez vers la gauche, utilisez la clé de l'ingénieur dans la salle suivante et escaladez pour utiliser la clé en haut. Descendez la pente, récupérez l'âme noire et utilisez le levier pour ouvrir la porte. Retournez aux conduites de lave grâce à l'ours, plongez à nouveau et prenez l'ouverture de droite. Faites surface et ouvre la trappe avant de monter pour passer par le plafond. Avancez jusqu'à une âme noire, retournez dans la salle du début et sautez à nouveau dans la lave. Partez vers la droite et tournez à gauche au bout, passez l'ouverture et ressortez. Sautez sur le balcon, partez tout droit et sautez sur l'agitateur pour atteindre la dernière âme noire de cet endroit. Utilisez ensuite l'ours pour vous rendre au temple du feu. Passez la première pièce jusqu'à la petite salle avec un pilier au centre et sautez dans la lave. Prenez l'ouverture à droite, sortez dans la pièce puis plongez à nouveau dans le trou pour suivre le tunnel. Notez l'emplacement de l'autel et sortez par l'ouverture avant d'appuyer sur le bouton à droite. Descendez la pente, sautez dans la lave et appuyez sur le nouveau bouton. Montez les escaliers, passez le pont et descendez au bout du couloir. Prenez à droite et utilisez votre bâton sur l'autel. Sautez pour attraper l'âme noire, descendez puis montez les marches vers l'entrée du temple. Retournez dans la pièce où vous avez sauté dans la lave et cette fois prenez la porte au bout à gauche. Tournez à droite au fond et sautez sur la plate-forme pour appuyer sur le bouton. Retournez en arrière et sautez de l'autre coté de la pièce. Traversez avec la corde et sautez jusqu'à la porte pour entrer dans la pièce suivante. Sautez au sol et traversez les couloirs jusqu'au fond à gauche, activez la corde, retournez à la porte et montez la pente avant la corde. Avancez et sautez dans le trou puis montez les escaliers pour atteindre une nouvelle âme noire.

Utilisez maintenant l'ours pour vous rendre au temple de la vie. Traversez la caverne à gauche, tournez à droite de l'autre coté et sautez sur la plate-forme. Traversez la corde puis le lac de lave pour récupérer une âme noire et utilisez l'ours pour revenir au temple du sang. Prenez à gauche en haut de la pente et sautez sur le pilier dans la salle puis sur la plate-forme de droite. Passez l'ouverture et l'arche à droite et appuyez sur le bouton. Sautez, traversez le pont et allez dans la pièce à gauche. Appuyez sur les boutons des piliers puis retournez à l'entrée du temple avec l'ours. Retournez sur la hauteur près du nouveau pont et entrez dans la caverne sur la droite. Récupérez le Calabash derrière la Porte Coffin au bout du passage. Utilisez-le sur les dalles à coté et prenez à gauche en ressortant (grâce au Flambeau) puis suivez le passage jusqu'à une petite pièce avec des dalles au plafond. Utilisez le Calabash pour récupérer une âme noire puis retournez de l'autre coté de la porte. Passez par le trou dans le sol et récupérez les cadeaux derrière vous

sous la dalle. Retournez à la pièce pleine de dalles dans le temple et détruisez-les pour récupérez l'âme noire en bas des escaliers. Retournez ensuite au temple du feu et sautez dans le passage sous l'entrée, poussez le bloc et montez le pente pour trouver une âme noire. Allez ensuite au temple de la prophétie et récupérez celle qui est juste sous l'entrée. Rendez-vous au bayou paradis et descendez au fond de la crypte pour en trouver une autre. Enfin, allez à la prison de Gradelle et prenez le passage avec un lézard dans la cathédrale, brisez la peinture à droite et suivez le passage pour récupérer un accumulateur. Retournez ensuite à la chambre des prophéties et utilisez le bâton sur l'autel pour retourner aux trois portes.

La cité souterraine

Avancez dans l'obscurité et prenez la porte à gauche avant de monter la pente. Récupérez les cadeaux, sortez et tournez à gauche dans les ténèbres. Utilisez le Flambeau, montez sur la hauteur puis descendez vers la gauche. Montez sur la hauteur où était le sniper, faites demi-tour et sautez à gauche. Sautez sur le tuyau puis en face vers la porte et progressez jusqu'à un endroit où vous pouvez utilisez la clé de l'ingénieur. Remontez les escaliers et utilisez les panneaux de contrôle pour monter. Traversez la cage métallique, montez encore et sautez sur la plate-forme en mouvement. Sautez ensuite par le trou dans le mur et suivez le couloir pour utiliser à nouveau la clé dans la pièce suivante. Montez en haut de la pièce grâce aux plates-formes et suivez le passage derrière l'ouverture. Descendez et prenez le passage de gauche dans la pièce au plafond de verre. Récupérez l'âme noire. Descendez, prenez la porte, descendez la pente puis traversez sur la gauche grâce à la corde. Prenez le passage de gauche, traversez la zone d'obscurité et remontez jusqu'à la deuxième salle des machines. Prenez l'ouverture à mi-chemin puis à droite à l'intersection jusqu'à une salle avec des lames tournantes. Tournez à gauche, descendez dans la salle de contrôle et utilisez la clé pour arrêter les lames puis passez la porte, tournez à gauche et suivez le passage. Montez les escaliers et récupérez le dernier Rétracteur puis retournez à la salle aux lames. Descendez, prenez une des sorties et ramassez l'âme noire puis remontez et passez la porte vers la zone du début. Retournez en arrière et cette fois utilisez la corde pour monter. Allez jusqu'à la porte et sautez sur la droite, passez la première porte puis utilisez la clé pour ouvrir la deuxième. Ouvrez aussi la porte suivante et montez vers le milieu de cette zone. Tournez à droite après le tuyau et sautez en face puis passez la porte. Montez sur la gauche grâce à la cage et sautez sur les caisses puis dans la salle suivante. Descendez, combattez votre adversaire au pied du pilier central et récupérez l'âme noire. Retournez ensuite à la cathédrale de la douleur grâce à votre ours et prenez l'arche avec une pique. Utilisez ensuite le Rétracteur sur le cadavre pour pouvoir continuer.

Mordant Street, Queens, New York

Prenez à gauche puis empruntez le passage de droite en haut. Prenez à droite puis à gauche et laissez disparaître un nouvel ennemi derrière la porte. Passez par la porte de gauche et récupérez une torche derrière les planches. Reprenez votre route et prenez le passage derrière les caisses. Traversez plusieurs pièces jusqu'à une caisse que vous devrez déplacer pour arracher les planches qui bouchent un nouveau passage. Descendez, passez par le plafond et prenez la porte au bout du passage après la pièce avec les chaises couvertes de peau. Suivez le passage à droite et poussez le bloc dans la pièce suivante pour continuer dans le couloir. Prenez la porte et passez les caisses dans le couloir puis brisez les planches pour suivre un nouveau passage. Appuyez sur le bouton derrière les planches suivantes, ressortez, sautez du balcon et prenez l'ascenseur jusqu'en haut. Sautez au bout à gauche et passez laporte puis prenez le couloir encore à gauche. Continuez jusqu'à un trou dans le mur et brisez les caisses pour passer. Récupérez le dernier accumulateur dans les pièces suivantes puis continuez jusqu'à une rivière de sang. Montez sur la cascade à gauche et avancez pour vous débarrasser enfin de votre adversaire. Comme d'habitude, récupérez le prisme et l'âme noire puis quittez la pièce par la droite. Utilisez le prisme pour ouvrir la porte et avancez pour retourner dans le bloc des machines.

Le bloc des machines

Avancez et montez la pente puis prenez à droite vers le troisième niveau. Tirez le levier et descendez tout en bas par les pentes. Passez par la corde et prenez l'ouverture de droite en bas puis suivez le passage et utilisez la Clé pour ouvrir les cages. Débarrassez-vous des créatures qui vous attaquent, récupérez l'âme noire et sortez par la petite porte à droite après la grande arche. Passez la salle et le pont puis prenez l'ouverture à droite dans le mur. Prenez la porte en face dans la pièce suivante et arrêtez le troisième piston grâce à la Clé et les panneaux sous les colonnes avec la combinaison trois, un, deux. Utilisez l'ours pour aller aux portes de Marrow et ouvrez la dernière Porte Coffin pour récupérer l'ultime âme noire (et une arme). Retournez devant les pistons avec l'ours et franchissez-les jusqu'à la pièce au fond. Suivez Luke jusqu'à la cage et passez jusqu'à la pièce centrale et combattez Legion. Déplacez-vous en cercles autour de lui et utilisez les deux Violators puis l'Enseigne si vous n'avez plus de munitions (ne tirez que quand il est en

face de vous). Insistez longtemps car il est assez difficile à vaincre et ... bon courage !

INVISIBLE MAN

Allez dans les sous-sols de Londres et approchez-vous de la table du milieu dans la salle de bains de la femme. Vous verrez le message "secret activated" et vous deviendrez invisible.

LE LIVRE DES OMBRES

Allez aux portes de marrows, prenez à gauche et montez sur la cascade de sang puis ouvrez la porte coffin. Vous trouverez derrière le livre des ombres.

Shenmue

© Sega / AM2 2000

+ D'INFOS FORUM

IMAGES CACHÉS

Placez les CDs du jeu dans votre PC et vous trouverez des images haute résolution du jeu dans le répertoire omake.

MODE BATAILLE

Terminez et sauvegardez le jeu et ce nouveau mode apparaitra dans les options. Le troisième CD doit être dans la Dreamcast.

PLUS DE CHANCE

Allez voir la diseuse de bonne aventure pour qu'elle vous donne votre chiffre de chance. Allez ensuite jouer à la machine à sous qui porte ce chiffre et vos chances de gagner seront d'environ 70%.

PÈRE NOËL

Réglez l'horloge de votre Dreamcast sur le 25 décembre et vous pourrez voir le père Noël se promener dans les rues.

SOLUTION COMPLÈTE

Disque 1

Après la vidéo d'introduction montrant la mort de votre père et le grand méchant de l'histoire, vous voici trois années plus tard. Après un réveil difficile suite à un cauchemar, Ryo se lève dans sa chambre. Une fois lu les indices de votre carnet (ce que vous ferez tous les matins au réveil), allez voir votre bureau et prenez la cassette Shenmue dessus. Vérifiez ensuite les tiroirs du bureau et récupérez le Cassette Player. Dans le tiroir suivant, vous trouvez une photo de vous et de vos amis. En dessous de ce tiroir, une autre cassette Sha Hua. Sortez maintenant de la pièce et vous rencontrez Ine-San, celle-ci vous remet 500 yens pour tenir la journée et posera la même somme tous les jours dans l'entrée de la maison. Vous devez maintenant parler à Fuku-San. Prenez à droite de votre chambre et continuez jusqu'au bout du couloir pour prendre la dernière porte à gauche marquée Fukuhara. Entrez dans la pièce et examinez le bureau, vous y trouvez le Shadow Reaper, un mouvement de combat. Sortez.

Prenez maintenant à droite et prenez la prochaine porte. Vous êtes dans la chambre d'Ine-San. Ouvrez le tiroir de droite

sur la petite table et récupérez la Photo of Hazukis. Sortez de la pièce par la porte du côté gauche. Vous arrivez dans une sorte de salon. Allez vers la télé et ouvrez le placard. Admirez la SEGA Saturn puis passez au cabinet. Dans le tiroir en haut à gauche, vous trouverez des C Size Batteries. Partez maintenant par la porte de gauche quand vous êtes entré, ce qui vous ramène dans le couloir principal. Prenez la prochaine à droite et vous devriez voir la cuisine. Examinez le riz sur la table pour un petit souvenir et discutez si vous voulez à Ine-San si elle se trouve dans la pièce. Sortez et partez à droite vers les toilettes. Un peu après sur la gauche, vous allez rencontrer la pièce à prières avec un autel. Utilisez le family altar pour prier et récupérez dans le tiroir de droite des candles et aussi une Box of Matches. Ressortez de la pièce en prenant la porte du fond. A votre gauche, un panier en osier où vous trouverez un nouveau mouvement Twin Blades à maîtriser. Continuez sur la droite pour arriver avec la porte de droite dans le bureau de votre père. Ramassez sur la petite table la note de votre père pour accéder à une cinématique. Sur le bureau, ouvrez le tiroir pour y récupérer la Mysterious Key dans la boîte noire. Vous pouvez maintenant sortir de la maison et commencer véritablement l'aventure. Récupérez la lampe torche dans l'entrée et sortez. N'oubliez pas de regarder attentivement les deux nouveaux mouvements que vous avez trouvé pour les maîtriser.

Partez à gauche en sortant de votre maison pour trouver le Dojo. A l'intérieur, Fuku-San. Posez-lui quelques questions. Sortez maintenant pas très avancé et votre journal sera mis à jour. Profitez-en pour revenir dans le Dojo. Au fond un peu à droite, vous verrez une boîte en bois avec une serrure, utilisez votre clé pour l'ouvrir et récupérer une épée. Soulevez maintenant le parchemin qui se trouve au centre sur le mur du fond et vous apercevrez une fente, faites-y rentrer votre nouvelle épée. A gauche du Dojo, vous trouverez un signe sur le haut du mur, examinez le pour avoir un nouveau flashback de votre père. Regardez une nouvelle fois le panneau et le jeu vous dira que vous ne pouvez pas l'atteindre. Utilisez le tabouret à côté pour y arriver et vous trouverez cette fois un Mysterious Scroll. Sortez maintenant du Dojo et allez vers l'arbre sur votre gauche. Vous serez alors gratifié d'une nouvelle cinématique avec votre père. Il devrait commencer à se faire tard et mieux vaut ne pas rentrer trop tard sinon les gens commenceraient à jaser... Dormez.

Le lendemain, sortez de la propriété et descendez dans la rue, puis prenez à droite et descendez des escaliers. Vous trouvez deux de vos amis. Interrogez-les et l'un d'entre eux vous dira d'aller questionner deux femmes près de la cabine téléphonique. Remontez et continuez à avancer dans la rue. Vous allez vous arrêter automatiquement devant Megumi et son chaton. Elle vous donnera quelques renseignements et vous pourrez même nourrir le chaton avec du poisson séché. Continuez votre chemin dans le quartier suivant jusqu'à un croisement avec la cabine téléphonique. Parlez aux deux femmes au sujet de l'incident et elles vous redirigent vers Sumiya-San. Allez la voir en prenant à gauche à partir de la cabine téléphonique puis tout au bout de l'allée, elle vous refera une explication similaire à ce que vous savez déjà. Revenez maintenant jusqu'à la cabine et prenez la route pas encore prise. Vous allez faire la connaissance d'une vieille dame qui cherche à rejoindre la maison des Yamamoto. Cette maison se trouve à gauche du magasin.
Dès que vous trouvez la maison, revenez voir la grand-mère dans le parc pour lui montrer. Ceci fait, prenez le chemin à droite du magasin cette fois.

Au bout de la rue, vous allez rencontrer une maison avec une barrière bleue autour. Dans le jardin, vous allez voir un vieux monsieur qui s'occupe d'un arbre, allez lui parler et il vous dirige vers Dobuita. Cependant, avant de vous y rendre, faites un arrêt au magasin. Achetez un soda à l'entrée et entrez ensuite faire des emplettes. Continuez ensuite votre chemin en direction de Dobuita. Une fois dans le quartier, une carte juste à votre gauche vous aidera à vous repérer. Avancez dans la rue et regardez un peu l'activité qui règne dans ces rues. Un peu plus bas, vous pouvez profiter des conseils de Lapis Fortune Teller pour lire l'avenir. Allez maintenant voir le Funny Bear Burgers. Le patron de l'établissement vous parlera de Aida la boutique de fleurs dont une fleuriste s'est faite recouvrir de boue le jour de la mort de votre père. Allez voir de ce côté et parlez à Nozomi en jupe rouge et pull blanc. Elle vous parle de Tom qui aurait eu des problèmes avec le chauffeur de la voiture. Partez ensuite sur la droite et continuez tout droit, vous allez rencontrer un camion violet avec Tom devant. Ce dernier vous raconte que Lan Di portait des vêtements traditionnels chinois.

En face du camion de Tom se trouve la Global Travel Agency, allez-y. A l'intérieur, on vous conseillera d'aller voir au Ajiichi, un restaurant chinois. Repartez en direction du camion de Tom puis de Aida et rendez-vous dans le restaurant chinois. Parlez au cuisinier qui vous parlera des three blades, le cuisinier de Manpukuken Ramen, Maeda-san le barbier et Itoi-san le tailleur. Partez en direction du barbier pour commencer. Vous le trouverez près de la salle d'arcade en continuant dans la rue où vous avez trouvé Tom le vendeur de Hot Dogs. Le barbier vous dira d'aller au Liu Barber & Hair Salon. Allez-y et on vous dira d'aller au Suzume Park près de la salle d'arcade voir Liu Senior. Le vieil homme sera assis sur un banc et vous expliquera des choses sur la mafia chinoise et ce que savent les marins.

Vous allez maintenant devoir trouver quelques marins. Renseignez-vous auprès de la population de Dobuita au sujet des marins. On vous racontera que les marins sont plutôt nocturnes et traînent du côté des bars. Attendez la nuit et allez vers le Yokosuka bar juste à côté du restaurant chinois. Parlez au barman à l'intérieur, il vous dira d'aller voir au MJQ Jazz Bar ainsi qu'au Heartbeats Bar. Allez d'abord au MJQ Jazz Bar juste à côté du Yokosuka après 21H30 pour être sûr de trouver des marins à l'intérieur. Allez vers le billard discuter avec les deux marins au fond. La conversation avec eux ne sera pas des plus intéressantes. Allez ensuite au Heartbeats Bar. Pour vous y rendre, dirigez-vous vers les motos que vous avez dû voir dans Dobuita lors de vos visites. Il y a un mur peint à côté et trouvez les marches qui descendent. Engouffrez-vous et rencontrez deux petites frappes. Débarrassez-vous des voyous et continuez vers le bar. Une fois à l'intérieur, Ryo prend la main et vous ne touchez plus à rien. Après la bagarre dans le bar, vous allez interroger le barman qui vous dira ce qu'il sait. Il vous demandera d'aller voir un dénommé Charlie qui traîne près du magasin de moto. Charlie possède une veste en cuir noir et un tatouage sur le bras.

Allez parler au propriétaire du magasin de motos à propos de Charlie. Il vous dira d'aller voir le proprio du magasin de cuir, Tsuruoka-san. Il devrait normalement être trop tard maintenant pour que la boutique soit encore ouverte. Allez donc vous coucher et sauvegardez. Le lendemain matin, en vous rendant à Dobuita, vous allez tomber sur deux brigands en train de faire du mal à Nozomi et une petite fille. Voilà de quoi vous entraîner cette fois aux vrais combats. Une fois passé cette épreuve, continuez votre route vers le magasin de cuir. Une fois dans Dobuita, vous allez apercevoir un homme près de la machine à soda, dirigez-vous près de lui pour activer une cinématique où vous pourrez l'aider. Allez maintenant parler au proprio du magasin de cuir qui va vous dire du mal de Charlie. Allez ensuite voir le magasin de tabac et parlez à la vieille dame, elle vous dira d'aller voir Nagai Industries. Pour trouver, allez vers l'entrée de Dobuita près d'un distributeur de soda. Tout le monde vous dira là-bas que vous pourrez trouver Charlie en traînant du côté du surplus militaire et du magasin de cuir dans la soirée et dans la nuit. Vous pouvez aller au parc Suzume et normalement, une cinématique vous apprendra un nouveau coup. Une fois la nuit tombée, allez vers la salle d'arcade et vous devriez avoir le droit à une cinématique.
Un jeune voyou que vous aviez rossé tout à l'heure va vous dire qu'il veut vous emmener à Charlie. Il va en réalité vous emmener dans un parking où cinq types vont vous sauter dessus.

Une fois vaincus, ressortez et repartez direction la salle de jeu, il devrait y avoir deux motos à l'extérieur avec deux hommes dont l'un en veste rouge. Parlez au gars en rouge et il vous proposera de rentrer dans son gang. Acceptez et il vous dira d'aller à Okayama Heights. L'endroit est en fait en face du MJQ Jazz Bar et du Yokosuka Bar, une sorte de résidence. Montez dans les étages pour trouver le tatoueur. Il vous demandera de revenir à 14 heures le lendemain. Allez donc vous coucher et le lendemain matin, allez dans le Dojo y rencontrer Fuku-san. Là, après une cinématique et un entraînement, vous apprendrez un nouveau coup, le pit blow. Retournez à 14 heures voir le tatoueur. Demandez-lui des renseignements au sujet de Charlie et il vous dira qu'il dort dans l'arrière salle. Allez ouvrir le rideau de l'arrière salle et préparez-vous pour un QTE. Charlie vous dira de venir le retrouver à 15 heures le lendemain. En sortant du tatoueur, vous aurez le droit à une nouvelle cinématique. Nozomi se fait du souci pour vous mais vous l'enverrez balader gentiment.

En vous réveillant le lendemain matin, vous verrez Ryo dans le Dojo. Fuku-san entre et vous demande de vous entraîner avec lui, après quelques mouvements et une discussion avec lui, vous serez arrêté à la sortie par Ine-san qui vous demandera de ne pas aller vous mêler avec les cartels chinois. Elle vous donne aussi la lettre écrite en chinois qu'elle reçoit au début du jeu. Repartez et après une discussion au sujet de la lettre avec Fuku-san, allez à Sakuragaoka. Là vous verrez Gao Wen, le petit garçon est triste. Il vous dira qu'un homme lui a volé son ballon et qu'il lui a dit qu'il lui rendrait s'il emmenait Ryo jusqu'à lui. Le gamin va vous emmener dans un chantier où Charlie et quelques gars vous attendent. A vous de leur apprendre les bonnes manières. A un moment, Charlie va prendre l'enfant en lui mettant un couteau sous la gorge. L'enfant va lâcher son ballon et vous aurez droit à un Quick Time Event. Attendez ensuite 11 heures du matin et rendez-vous du côté de la salle d'arcade. En face de la boulangerie, vous devriez retomber sur Gao Wen et lui parlerez d'une traduction en chinois. Il vous dirigera vers Russiya China Shop où sa grand-mère parle chinois. Allez lui rendre visite et montrez-lui la lettre qu'elle traduira. Notez bien le dos de la lettre et le mot de passe "Father's Heaven, Nine Dragons, Mother's Earth, Comrades". Maintenant, allez au magasin de tabac avec la vieille dame et utilisez son téléphone en composant le numéro de la lettre : 0468-61-5647. La personne au bout du fil vous donnera un morceau du mot de passe, donnez la partie suivante et ainsi de suite. On vous parlera ensuite de l'entrepôt numéro 8. Appelez maintenant le 104 au téléphone et demandez des renseignements concernant l'indicatif du numéro que vous avez composé. Une fois que vous savez que votre correspondant se trouvait à Amihama, le port, prenez le premier bus pour là-bas. Finissez- en avec le disque 1 en prenant le bus près du magasin de tabac après avoir discuté avec la grand-mère à côté du téléphone.

Disque 2

Une fois arrivé au port, vous allez vite tomber dans un nouveau QTE. Une fois remis sur le droit chemin, Goro, un des voyous vous indiquera la direction de l'entrepôt numéro 8. Vous n'avez plus qu'à suivre les instructions pour y arriver. En essayant d'entrer, vous allez vous retrouver bloqué à l'entrée. Vous allez devoir faire le tour du bâtiment pour trouver une fenêtre ouverte. Poussez une caisse pour arriver à atteindre la fenêtre et vous vous retrouvez à l'intérieur. Ne descendez pas de l'étage sinon vous devriez recommencer et restez comme cela en haut. Avancez jusqu'à arriver près d'une porte... Vous allez entendre une conversation qui parle d'une ancienne cartographie du port et d'un ancien entrepôt numéro 8... Sortez de l'entrepôt et revenez sur vos pas. Revenez un peu sur vos pas jusqu'à une échope, là partez vers le nord et suivez l'eau et les pêcheurs. Vous allez passer près du camion à hot dogs de Tom et là vous continuez. Tournez à l'angle et vous arrivez devant un vieil entrepôt. Parlez au garde qui se trouve à l'extérieur qui vous apprendra que vous devez avoir rendez-vous pour entrer. Revenez après 7 heures, à la nuit tombée et vous devriez pouvoir passer le garde sans encombre. Le téléphone va quand même sonner et vous devrez passer un QTE pour vous en sortir.

Vous pénétrez alors dans le complexe et vous allez devoir éviter les gardes de la sécurité. En entrant, vous allez vous coller contre un mur. Une fois que le garde vient de la droite et monte, foncez dans la direction d'où il venait vers la droite. Continuez dans ce passage puis prenez la première à gauche et ensuite la première à droite. Vous voilà dans l'entrepôt numéro 8. Veillez à éviter les gardes en utilisant le mode furtif. Examinez les étagères au centre de la pièce et prenez l'assiette au milieu. Après la cinématique, vous allez rencontrer Gui Zhang. Master Chen va arriver à temps pour stopper le combat qui se prépare. En montrant la lettre en chinois à Master Chen, celui-ci vous dira qu'elle a été écrite par Zhu Yuan Da, un ami de votre père. Il vous parlera des deux miroirs rapportés de Chine par votre père et son ami. Il vous demande aussi de lui rapporter le Phoenix Mirror de chez vous.

Vous allez vous réveiller dans votre chambre. En sortant, allez voir Ine-san qui vous dira d'aller voir Fuku-san. Ce dernier se trouve en fait près de l'arbre à côté du Dojo et vous allez discuter avec lui. Au cours de la discussion, Fuku vous expliquera qu'il a tout avoué à Ine-san. Vous allez reparler à Ine-san à propos du miroir. Elle vous explique que votre père a placé un objet en dépôt dans une boutique d'antiquités de la ville. Allez à Dobuita trouver ce magasin d'antiquités, Bunkado Antiques. Entrez et laissez-vous guider par Ryo. Après une petite conversation, l'homme vous donnera l'objet en question, Sword Handguard. Retournez maintenant au Dojo et insérez l'épée dans le deuxième trou derrière le parchemin du mur. Normalement, durant le retour à la maison, vous aurez le droit à une free battle contre Gui Zhang. Cette bagarre vous en apprendra plus sur vous et lui, il vous dit qu'il est votre garde du corps. Vous verrez aussi Chai, l'agent de Dan Li sur le toit.Toujours pendant votre retour vers la maison, passez aussi voir le petit chat pour accéder à une cinématique avec Nozomi.

De retour au Dojo, vous aurez le droit à une conversation avec Fuku-san au sujet de la garde. Allez ensuite voir Ine-san dans la salle de l'autel et parlez-lui. Elle vous parlera de la Hazuki family crest qui se compose d'un snow ring, two stars et une sword. Allez maintenant dans le Dojo et utilisez l'handguard dans la fente de la tapisserie de gauche. Vous allez découvrir un passage secret avec une échelle qui descend. Empruntez l'échelle et utilisez votre lampe torche pour avancer le long du couloir jusqu'à une pièce. Sur votre droite, vous trouverez une étagère avec une boîte d'allumettes, le Stab Armor move et des bougies. Sur le mur de droite, vous trouverez aussi dans le coffre rouge une photo. Examinez le livre sur le dessus du coffre du fond et vous trouvez une feuille blanche à l'intérieur. Examinez maintenant le miroir et vous allez remarquer un talisman sur le dos de l'étagère le long du mur de gauche. Sur le sol, près des étagères de gauche, vous verrez aussi des marques. Marchez juste à côté des étagères et appuyez sur A, vous déplacerez les étagères. En regardant le mur de plus près, vous remarquerez un bloc de couleur différente et faisant un son différent. Retournez vers l'entrée de la pièce et trouver une hache, utilisez-la sur le mur. Derrière le mur se trouve le Phoenix Mirror.

Vous voilà directement de retour au Dojo en train de parler à Fuku-san. Allez appeler Master Chen maintenant et dîtes que vous allez le voir.
Heaven, Dragon, Earth, Comrade sera une nouvelle fois le mot de passe. Allez maintenant prendre le bus en direction du port. Parlez cette fois juste au garde pour vous faire introduire et allez donner le miroir à Master Chen. Alors que le vieux chinois vous expliquera de quoi il retourne, Chai sautera et s'emparera du miroir. Un petit QTE arrivera alors. Gui Zhang va vous expliquer que Chai fait partie des Mad Angel's, une bande du coin. Master Chen acceptera alors de vous laisser aller à Hong Kong car Lan Di doit déjà y être. Retour à la maison et dormez après une discussion avec Fuku-san. Vous allez faire un rêve étrange...

Vous voilà debout et en regardant vite fait sur votre bureau, vous vous rendez compte que votre compte en banque a considérablement gonflé pendant la nuit. Ce n'est en tout cas pas assez pour partir à Hong Kong. Allez voir Fuku-san dans sa chambre et discutez de Hong Kong avec lui. Il vous parle alors d'une agence de voyage à Dobuita. Vous allez ensuite voir Ine-san pour lui demander de l'aide mais Fuku-san va tout ruiner en parlant de Hong-Kong... Partez de la maison et arrêtez-vous voir le petit chat. Vous allez trouver Megumi qui dit que le chat a disparu. Allez le récupérer en remontant un peu vers la maison puis en descendant par les escaliers. Une fois trouvé, vous aurez le droit à une cinématique avec Nozomi. Poursuivez en direction de Dobuita. Vous trouverez l'agence de voyage Asia Travel Co. près de la fleuriste Aida et derrière le vendeur de légumes. La femme de l'agence vous remet un pamphlet et vous repartez en direction de la maison. Allez voir Fuku-san et montrez-lui le livret, il va décider de vous aider en vous donnant ses économies, 39000 yen ! On vous envoie ensuite voir Nozomi qui travaille chez la fleuriste Aida. En allant la voir, vous devriez apercevoir près de la machine à soda l'homme que vous aviez aidé un peu plus tôt pour une canette. Parlez-lui et il vous dira de prendre le bateau pour Hong-Kong, ce qui revient moins cher. Vous obtiendrez la même information en discutant avec Nozomi. Retournez maintenant à l'agence de voyage et parlez à la jeune femme du bateau. Elle vous donnera enfin un billet en vous demandant de revenir dans 3 ou 4 heures.

Passez le temps du mieux que vous pouvez et retournez à l'agence au bout de quatre heures. Vous allez avoir une mauvaise surprise en voyant que la jeune fille a disparu et que des hommes peu sympathiques semblent avoir pris sa place. Une petite explication se fera, sans que vous ayez besoin d'intervenir. Repartez vous coucher et attendez le lendemain. Le téléphone sonne et après que Fuku-san ait réceptionné l'appel, il vous le passera. Jimmy vous dit de venir prendre votre ticket à la salle d'arcade à midi. Vous pouvez y aller tout de suite. En arrivant, une cinématique s'enclenche et Chai va vous sauter dessus. Le voyou va même aller jusqu'à ingérer vos beaux tickets... Ne travaillant en fait pas pour Lan Di, il souhaite se faire remarquer de lui et vous annonce qu'il est prêt à vous dire ce qu'il sait si vous vous montrez plus fort que lui. Vous n'êtes pas obligé de le vaincre et Fuku-san viendra vous aider au bout d'un moment. Vous pourrez alors aller vous reposer à la maison. Le lendemain, retournez à l'agence de voyage mais la porte est fermée. En frappant, Jimmy vous ouvre et tente de refermer aussitôt. Un QTE va alors s'engager quand Jimmy tente de fuir. Rattrapez-le et questionnez-le. Fin du disque 2.

Disque 3

Voilà le début du disque 3 dans l'agence de voyage. Jimmy n'a pas de billet pour Hong Kong et sait que Chai fait partie du clan des Mad Angel's. Il vous propose de trouver un job sur les docks pour en apprendre un peu plus sur ce gang. Vous voici donc à la recherche d'un job. Allez au port et dirigez-vous tout droit en direction de l'entrepôt 18. Un des gars de là-bas vous dira qu'il n'a pas de place mais croit que l'entrepôt 12 recherche peut-être du monde. Allez à l'entrepôt 12 en revenant sur vos pas vers l'entrée du port puis par le chemin qui mène au nouvel entrepôt 8 que vous cherchiez avant. Une scène cinématique va démarrer avec Goro, le voyou que vous aviez battu à votre première arrivée au port. Ce dernier vous dit qu'il connait tout du port et sachant que vous cherchez un boulot, il vous propose de le retrouver le lendemain à midi devant la porte de l'entrepôt numéro 1. Vous pouvez vous amuser dans la ville en attendant le lendemain et pensez à passer devant Nozomi chez Aida pour avoir une petite conversation avec la jeune fille ou alors attendez le lendemain et passez voir le chat. A midi le lendemain, rejoignez enfin Goro devant l'entrepôt. Parlez à Goro et à Mai. Ils vous racontent que vous avez un entretien d'embauche à l'Alpha Trading Office avec Yada-san à 14 heures. Trouver les bureaux devrait être facile. Allez-y et trouvez Yada-san qui vous dira de commencer tout de suite. Après une petite démonstration des chariots élévateurs par Mark, votre nouvelle tâche sera de vous entraîner à cet exercice dans l'entrepôt numéro 3 pour le reste de la journée. Faites-le. A 17 heures, vous finirez dans le bureau de votre boss et celui-ci vous donnera votre première paye. Chaque jour, vous devrez transférer un certain nombre de caisses pour avoir votre paye et même un peu plus si vous réussissez à dépasser ce quota imposé. Mark vous demande de venir un peu plus tôt le lendemain matin.

Après votre journée, appelez Master Chen pour avoir un rendez-vous. Allez-y et parlez à Gui Zhang du Mysterious Scroll. Sorti de là et quand la nuit est tombée, allez vers l'Alpha Trading Office. Un événement se produit et vous rencontrez deux motards en train d'embêter un pauvre clochard. Vous intervenez et cela se termine en un QTE à dos de moto. Gagnez l'event et rentrez vous coucher sagement. A partir de maintenant, vous allez vous réveiller une heure plus tôt et vous débuterez automatiquement la journée au port... Gain de temps précieux. Allez voir Mark qui vous attend et qui vous propose une course de chariots élévateurs. Ces courses prennent place en fait chaque jour avant le travail. Quelque soit votre place dans la course, vous aurez un prix correspondant à votre classement. Voici maintenant votre premier jour de travail. Mark va vous indiquer les emplacements où les caisses devront être transportées et il vous fera même grâce d'une carte pour vous repérer. Faites votre quota de cette manière durant la matinée et à midi, la cloche

du déjeuner va sonner. Vous aurez alors deux heures devant vous. Vous allez apercevoir Mark se faire alpaguer par deux membres des Mad Angel's qui le questionnent sur Master Chen. Intervenez et vous allez rentrer dans une Free Battle avec les deux hommes. Après la pause, vous allez vous faire agresser par trois Mad Angel's supplémentaires. Ils vous demandent de l'argent pour votre sécurité et vous allez leur montrer que vous pouvez l'assurer tout seul dans une free battle. Une fois débarrassé d'eux, finissez votre journée et allez prendre votre paye. En sortant du bureau, vous rencontrez Goro. Parlez-lui des Mad Angel's. Ensuite continuez votre chemin et vous allez tomber sur Gui Zhang qui va vous apprendre un nouveau mouvement et discuter un petit peu. Allez voir le magasin Tomato convenience maintenant et baladez-vous dans les environs. Vous y retrouvez le clochard qui se faisait embêter par les motards et ce dernier vous apprendra encore un nouveau coup, le Shadow Step. Allez maintenant vous coucher.

Le lendemain, partez faire votre course de chariots matinale et commencez votre journée. Si l'envie vous prend, vous pouvez utiliser l'entrepôt numéro 4 pour vous entraîner. Allez voir le clochard à côté de l'échope et il vous dira que les Mad Angel's sont soutenus par un des cartels chinois. Continuez votre journée tranquillement et aux alentours de 16 heures, vous allez être attaqué à nouveau, ce combat sera suivi d'un autre juste après. Une fois les voyous à terre, vous questionnez un des hommes pour savoir où se trouvent les Mad Angel's. On vous apprend qu'ils traînent derrière l'entrepôt 17. Rendez-vous y après le travail. Mark se fait une fois de plus tabasser et vous allez avoir maille à partir avec les Mad Angel's.
Ce combat sera un peu plus compliqué que d'habitude alors prenez garde. Une fois victorieux, Mark vous expliquera qu'il est à la recherche de son frère et qu'il pense que les Mad Angel's l'ont liquidé car il en avait dit un peu trop. L'information fatale à son frère concerne en fait une alliance entre les Mad Angel's et les hommes d'un cartel chinois, les hommes de Chi You. Allez voir maintenant Goro qui devrait être facilement trouvable en se baladant autour du port. Il vous apprend que les Mad Angel's se regroupent la nuit. Allez maintenant voir le clochard qui vous apprend encore un nouveau mouvement. En lui parlant une fois de plus, le clochard vous dit que les bikers se regroupent la nuit devant la cafétéria des docks. Rentrez chez vous et dormez.

Continuez votre troisième jour de travail comme d'habitude jusqu'à ce qu'arrive la pause déjeuner. Nozomi arrive alors avec son amie et vous explique qu'elle compte partir pour le Canada. Elle vous demande de choisir entre deux photos de vous deux ensembles. Il semblerait plus sage de prendre celle où vous êtes le plus éloignés, lui laissant celle où vous êtes le plus proches... Une fois parties, occupez-vous jusqu'à la nuit. Ensuite, allez au Tomato Convenience Store et vous serez pris dans un QTE. Des motards vont vous chercher et vous foncer dessus ; parmi eux se trouve Charlie. Après un QTE, vous vous retrouvez dans un piège tendu par Charlie et des Mad Angel's vous foncent dessus. Une fois vaincus, vous devrez cette fois affronter Charlie directement. Battez-le et questionnez-le sur Lan Di. Vous allez apprendre que le chinois est encore dans les environs. Repartez ensuite vous coucher.

Quatrième jour sur les docks, alors que vous effectuerez votre journée normalement, vous allez voir à un moment Goro se faire rosser. Aidez-le et poursuivez le docker qui s'enfuit. Il s'agit d'un piège et un QTE vous permettra de vous en sortir. Vous continuez ensuite votre travail et le soir venu, vous irez voir Mark. Il vous parle du marché avec Long Zha. Dirigez-vous vers l'échope puis partez à gauche en direction du hangar 1. Deux hommes en veste marron sont là et allez leur parler, vous pouvez aussi obtenir la même information en parlant à votre patron qui se balade dans le port. Ils vous parlent de deux étrangers qui ont l'air douteux. Partez ensuite voir le clochard sous les escaliers pour qu'il vous apprenne un nouveau coup. Rendez-vous maintenant à la maison et dormez.

Cinquième jour, pendant la pause déjeuner, vous allez rencontrer Goro et Mai qui vont bientôt se marier. Parlez ensuite à Mark pour en apprendre plus sur les deux étrangers. Reprenez le travail et alors que vous transportez une caisse, vous allez entrer dans une cinématique. Tony et Smith s'enfuient et vous allez leur courir après. A un moment, les deux hommes se séparent et vous pourrez choisir lequel poursuivre. Le résultat est le même de toute façon. Ils vous diront que le chef des Mad Angel's est un prénommé Terry. Repartez travailler et le soir, après la paye, votre patron vous donnera aussi une lettre de Gui Zhang qui vous explique que les Mad Angel's sont à votre recherche. Allez maintenant voir Master Chen pour parler un peu avec lui. Il essayera de vous dissuader de continuer votre vengeance. Rentrez chez vous maintenant et dormez.

Vous voilà réveillé à presque minuit. Ine-san vous raconte que Nozomi a disparu. Un coup de téléphone de Chai vous apprend que ce sont les Mad Angel's qui la détiennent. Foncez vers le port en passant par Sakuragoaka. Une fois là, partez en direction du magasin d'Abe et prenez à droite. Vous devriez voir une moto que vous pourrez "emprunter". Allez à la grille à côté de la moto et parlez dans l'interphone. Faites attention en la conduisant et évitez de toucher les éléments du décor sous peine de sérieux ralentissements. Vous avez en fait qu'une minute ou deux pour atteindre le port. Le jeu reprendra le contrôle à un moment en approchant de l'entrepôt 17. Vous rencontrez un petit groupe de Mad

Angel's à l'arrivée et une free battle s'engage. Une fois gagnée, passez dans l'entrepôt où vous allez rencontrer un nouveau groupe de Mad Angel's. Alors que le combat est fini et que d'autres hommes arrivent, Terry va arriver et stopper les hostilités. Dans la discussion, il vous explique qu'il veut que vous battiez Gui Zhang pour qu'il libère la fille. Vous acceptez et récupérez Nozomi. Vous demandez ensuite à Terry de vous emmener à Lan Di et celui-ci accepte si vous vous occupez de Gui Zhang. Ramenez Nozomi chez elle et rentrez chez vous ensuite vous coucher.

En vous levant, lisez votre carnet et vous verrez une note qui n'est pas apparue de vos conversations de la veille. Un rendez-vous. Après une petite séance dans le Dojo, Ryo part pour le port.
Arrivé, Ryo part discuter avec Tom. Ensuite, le jeune homme passe à l'Alpha Trading Office pour se faire virer. Revenez voir Tom et ce dernier voudra vous apprendre un nouveau coup que vous accepterez. Tom décide de repartir ensuite vers les Etats-Unis. A 10 heures du soir, vous allez vous rendre au rendez-vous et rencontrer un des membres des Mad Angel's qui vous dit que Ghi Zhang passe souvent par là. Quand le chinois arrive, vous allez entrer en Free Battle avec lui. Battez-vous un peu jusqu'à ce que vous tombiez au sol tous les deux. C'est là que Terry va arriver et essayer de vous tuer tous les deux. Courez après Terry et préparez-vous à vous battre contre TOUS les membres du gang... Soit 70 personnes !

Ce combat va être une vraie épreuve d'endurance et dans le tas, vous allez rencontrer en plus trois boss. Quand vous sentez que votre vie commence à être un peu basse, courez en arrière et récupérez un peu. Gui Zhang est heureusement là pour vous aider donc utilisez-le au maximum. Une fois fini, Ghi Zhang va affronter Terry dans un combat singulier. Un QTE arrivera à un moment pour vous faire prendre part au combat en enlevant une barre de fer des mains de Terry. Une fois Terry vaincu, vous apprenez que Chai s'est arrangé pour que Lan Di prenne le bateau pour Hong-Kong. Vous discutez encore un peu avec Ghi Zhang qui vous donnera son aide pour rejoindre Hong-Kong.

Le lendemain, vous repartez normalement vers le port quand Fuku-san vous arrête. Il vous remet une enveloppe d'argent de la part de lui et d'Ine-san. Vous allez ensuite vers le port et rencontrez Master Chen et Ghi Zhang. Ghi Zhang vous explique qu'il compte venir avec vous à Hong-Kong. Master Chen en profite alors pour vous apprendre un nouveau mouvement. Après la leçon, vous êtes surpris par Chai qui vous fonce dessus pour vous tuer. Ghi Zhang vous sauve de justesse mais se fait blesser par la même occasion. A vous de combattre Chai et vous allez avoir besoin de toutes vos forces pour le vaincre. Une fois à terre, Chai vous dira que Lan Di est déjà sur le bateau pour Hong-Kong... Alors que Chai se relève, vous devrez effectuer un QTE pour l'achever. Ghi Zhang est maintenant trop blessé pour vous suivre mais il vous promet de vous rejoindre le plus tôt possible. Pour vous aider, Master chen vous donne l'adresse d'un vieil ami là-bas qui pourra vous aider, Tao Li Shao. Le jeu continue ainsi jusqu'à la fin et en attendant le prochain épisode des aventures de Shen Mue... Après les crédits du jeu, on vous proposera de sauvegarder.

AUGMENTER LA MAÎTRISE DES COUPS

La nuit qui précède votre infiltration dans la vieille warehouse 8 de maître Chen, entrainez-vous à tous les coups avant de dormir. Puis, durant l'infiltration proprement dite, laissez-vous capturer par les gardes qui patrouillent. Ainsi, vous recommencerez la même infiltration le jour suivant et vos capacités auront légèrement augmenté. Répétez plusieurs fois cette opération juqu'à atteindre le maximum de vos capacités.

THÈME DE F355 CHALLENGE

La musique qui accompagne la phase en moto durant laquelle Ryo part sauver Nozomi au CD 3 est une reprise de "Scarlatto", l'un des thèmes musicaux du jeu F355 Challenge.

RÉUSSIR LE DÉFI DU BILLARD

Lorsque vous êtes la recherche marins, entrez dans le MJQ Jazz Bar après 19h pour trouver deux hommes près du billard. Ils accepteront de vous renseigner seulement si vous jouez avec eux. Vous n'êtes pas obligé de mettre la balle dans le trou, mais vous pouvez y arriver en procédant de la manière suivante. Appuyez 68 fois vers la droite par à-coups pour orienter correctement votre tir, puis frappez. Vous n'aurez alors pas besoin de payer à boire aux marins.

SIX NOUVELLES TECHNIQUES DE COMBAT

Entrez chez l'antiquaire qui vous a remis la Sword Handguard (Bunkado Antiques) et examinez les parchemins entreposés du côté gauche. Vous découvrirez six nouvelles techniques de combat que vous pourrez acheter.

NUMÉROS DE TÉLÉPHONE

Pour saisir plus rapidement les numéros de téléphone, vous pouvez retirer tout simplement les quatre premiers chiffres. Par exemple, si le numéro est 0468-61-5647, vous pouvez entrer seulement le numéro 61-5647 pour joindre votre interlocuteur.

Shenmue II

© Sega / AM2 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COME OVER GUEST HOUSE GRATUIT !

Lorsque vous sortez du Come Over Guest House, ne payez pas votre note. Pour y revenir, attendez la fin de la journée, aprés 11:00 PM, on ne vous demandera rien.

QTE DU BARBIER

Pendant sa quête des quatre "Wude", Ryo devra se rendre chez le barbier de "Three Blades Street" dans Lucky charm Qr. C'est au moment où il vous menace avec un rasoir qu'intervient la fameuse QTE. En fait, si vous avez bien compris le sens des paroles du barbier, vous saurez que vous ne devrez bouger sous aucun prétexte. En d'autres termes, vous ne devrez surtout pas appuyer sur le bouton A pendant la séquence de QTE ! C'est un moment fort du jeu où Ryo comprend que la maîtrise des arts martiaux passe aussi par la maîtrise de soi.

SOLUTION COMPLÈTE

Disque 1

Le second volet de Shenmue 2 débute dans le prolongement direct du premier opus, alors que Ryo Hazuki descend du bateau qui vient de lui faire traverser la mer en direction de la Chine. La quête n'en est encore qu'à ses prémisses et s'annonce gigantesque. Laissant loin derrière lui le Japon, la belle Nozomi et tous ses amis de jadis, Ryo s'apprête à poursuivre sa quête périlleuse sur les traces de Lan Di, l'homme qui a tué son père. Bien des questions restent encore en suspens, et d'autres, plus terribles encore, sont à venir, mais en foulant pour la première fois le sol de Hong-Kong, sur le Quai de Aberdeen, Ryo sait déjà quelle est la piste qu'il doit suivre : retrouver Yuanda Zhu, l'auteur de la dernière lettre adressée à son père, et se rendre le plus vite possible à Wan-Chai comme le disait la lettre de Master Chen.

Vous ne tarderez pas à vous apercevoir que le quartier d'Arberdeen ne manque pas de passants et de commerçants qui sont prêts à vous aider si vous le leur demandez, alors n'hésitez pas à faire appel à eux si jamais vous vous retrouvez perdu. En passant devant les musiciens, donnez-leur $10 pour qu'ils vous indiquent la direction de Wan Chai. Un peu plus loin, un photographe un peu collant viendra vous prendre en photo. Continuez votre route jusqu'au Freestay Lodge, immédiatement sur votre gauche. Vous pouvez parler au vieil homme pour obtenir des indications supplémentaires sur Wan Chai, et acheter un plan de Worker's Pier pour $10. La map s'affichera en bas à gauche ; n'oubliez pas que vous pouvez tracer des points de repères aux endroits les plus parlants pour vous repérer facilement. Si vous le désirez, vous pouvez aussi donner $20 à la diseuse de bonne aventure pour être prévenu de la mauvaise fortune qui vous attend par la suite. Un présage qui sera d'ailleurs confirmé dans les minutes qui vont suivre...

Une confrontation de force vous attend un peu plus loin près de la zone des bras de fer. Acceptez le défi et appuyez le plus rapidement possible sur le bouton A lorsque le signal est donné pour gagner le duel. Vous devrez peut-être agir avec les flèches de gauche ou de droite pendant le combat sous forme de QTE. Après avoir fait la connaissance de Joy dans des circonstances assez particulières, continuez le long du port jusqu'à rencontrer le jeune Wong qui va vous jouer un mauvais tour. En tentant de lui venir en aide, Ryo se fera voler son sac par la bande de Wong. Continuez dans la direction de Queen's Street jusqu'à ce que arriviez devant un bar où deux brutes épaisses vont tenter de vous agresser.

Joy choisira ce moment précis pour faire un come-back bienvenu qui vous évitera d'avoir recours à la manière forte. Sur ses indications, rendez-vous au Pigeon Park afin de retrouver Wong près de la fontaine. Comme prévu, le garnement tentera de s'échapper. S'ensuit un QTE au cours duquel vous devrez courir après le jeune voleur dans les rues d'Aberdeen. Si vous échouez, vous pourrez retrouver Wong derrière le Pigeon Café près du parc. Le QTE qui vous attend est relativement long mais pas très difficile. En voici la combinaison : A, Gauche, Droite, A, B, Gauche, Gauche, Droite, A, Droite, Bas, A. Finalement, Wong acceptera de vous amener jusqu'à la cachette où se trouve votre sac, mais l'argent a mystérieusement disparu.

C'est donc sans un sou en poche que vous continuez votre route vers Wan-Chai. Vous pouvez vous aider du plan de Wong pour accéder jusqu'au pont et suivre le tracé indiqué le long de la passerelle. Vous ne tarderez pas à tomber à nouveau sur Joy qui vous indiquera un hôtel où vous pourrez passer la nuit. Après une brève discussion avec le propriétaire des lieux, montez l'escalier jusqu'à la chambre 203 et octroyez-vous une bonne nuit de sommeil. Comme convenu, vous retrouvez Joy à huit heures en bas de l'hôtel. Vous pouvez également obtenir quelques informations sur les différents moyens de gagner de l'argent en parlant au responsable de votre petit hôtel. Vous voilà parti pour votre premier job. Joy vous emmènera à Fortune's Pier pour vous permettre de rencontrer votre nouveau patron. Le travail demandé n'est ni très passionnant, ni très difficile. On vous demandera simplement de transporter un maximum de caisses à un endroit précis. Vous devrez refaire ce travail chaque matin en sortant du petit hôtel. Une fois libéré de vos obligations, passez la barrière et dirigez-vous vers le South Carmain Qr.

En passant devant le parc, vous pourrez parler à un vieux maître en arts martiaux nommé Jianmin, qui vous fera une petite démonstration de ses talents. Notez l'emplacement sur votre carte, car vous serez bientôt amené à revenir dans ce lieu. Dirigez-vous maintenant vers le bâtiment Yan Tin Apartments, et entrez à l'intérieur.
Après une brève discussion avec la concierge, montez au deuxième étage et entrez dans la chambre 205. Un homme vous donnera un renseignement même si vous refusez de le payer. Il est temps maintenant de faire un tour dans le quartier Man Mo. N'oubliez pas de parler aux passants pour qu'ils vous servent de guides si vous êtes perdu. Vous trouverez le temple Man Mo en passant par Scarlet Hills. Première rencontre avec une jeune femme bien mystérieuse nommée Xiuying Hong. Son acolyte vous parlera ensuite des quatre « Wude ». Il s'agit de symboles d'arts martiaux que vous devrez acquérir auprès de maîtres répartis aux quatre coins de Wan Chai. Suivez les conseils de Xiuying et partez à la recherche de pratiquants en arts martiaux.

Les passants du quartier Man Mo vous indiqueront un temple où s'entraînent des disciples. Une fois là-bas, parlez au vieux maître à deux reprises afin d'apprendre que le vieil homme se juge coupable de la déchéance de l'un de ses anciens disciples. Il s'agit maintenant de trouver cet homme. Direction le centre commercial près du Golden Qr. Certaines personnes pourront vous y conduire en passant par White Dynasty Qr. Entrez dans le grand bâtiment avec les marches et les portes coulissantes, et parlez à l'homme allongé sur votre droite. Il vous jouera un tour à sa façon en vous demandant de faire une démonstration de vos capacités devant l'assemblée. L'épreuve consiste à briser une pierre par la seule force de vos mains. Surveillez la jauge en bas à gauche, et appuyez une première fois sur A lorsque la jauge est entièrement verte, et une seconde fois lorsque la jauge est entièrement jaune. Une fois l'épreuve réussie, l'homme vous donnera une lettre à transmettre au maître du Guang School. Allez-y et parlez à l'intéressé pour apprendre le premier Wude : « Jie ».

Avant de partir, demandez au maître s'il connaît d'autres pratiquants d'arts martiaux. Il vous conseillera d'aller voir Jianmin, le vieillard du Lotus Park. Vous ne devriez pas avoir de mal à le retrouver ; il se trouve dans le Lotus Park du South Carmain Qr. qui est facilement repérable grâce à ses érables. Il faut prendre à gauche en sortant du Guang School, puis continuer tout droit. Entraînez-vous un moment avec lui, et il vous apprendra le mouvement Iron Palm, l'un des secrets du Tai Chi. Vous devrez vous exercer sur l'arbre en faisant la combinaison X + A. Entraînez-vous à frapper lorsque la jauge est au maximum. Petit à petit, la barre qui apparaît sur votre VM se remplit. Lorsqu'elle atteint son maximum, vous aurez acquis la maîtrise du Iron Palm. Jianmin vous apprend alors le second Wude : « Gon ».

Profitez-en pour lui demander s'il connaît d'autres pratiquants en arts martiaux. Il vous parlera alors d'un barbier situé dans Lucky Charm Qr, sur Three Blades Street. Vous pouvez demander aux passants de vous conduire directement à la boutique de Zangyu. Une séquence culte vous y attend. C'est au moment où l'homme vous menace avec un rasoir qu'intervient la fameuse QTE. En fait, si vous avez bien compris le sens des paroles du barbier, vous saurez que vous ne devrez bouger sous aucun prétexte. En d'autres termes, vous ne devrez surtout pas appuyer sur le bouton A pendant la séquence de QTE ! C'est un moment fort du jeu où Ryo comprend que la maîtrise des arts martiaux passe aussi par la maîtrise de soi. Si vous échouez, vous devrez revenir le lendemain et ainsi de suite jusqu'à ce que vous compreniez le sens de ses paroles. Il vous enseignera alors le troisième Wude : « Dan ».

Les indications du barbier sont assez vagues. Entrez dans le Bloom Tailor tout de suite à gauche en sortant de chez Zangyu. Le chef de l'établissement vous dit que Guixiang connaît le dernier Wude. Allez vers Yan Tin Apartments en allant dans la direction de Wise Men's Qr et South Carmain Qr. Une phase de Free Battle vous y attend au terme de laquelle la vieille femme que vous venez de sauver, et qui n'est autre que Guixiang, vous dira où trouver le dernier Wude : au temple Man Mo. Direction Scarlet Hills, et retour au temple pour une petite discussion avec le serviteur qui refuse de vous laisser entrer. Dites-lui de faire venir son maître et profitez-en pour entrer par la porte principale. A l'intérieur, vous verrez un autre serviteur qui n'a visiblement guère envie de faire son boulot. Acceptez le marché qu'il vous propose et commencez à nettoyer l'intérieur du temple en frottant soigneusement les murs. Allez directement au fond de la pièce et frottez l'emplacement à gauche du meuble. Vous découvrirez le quatrième Wude : « Yi ». Vous ne tarderez pas à apprendre le secret de Xiuying qui vous propose ensuite un test en Free Battle. Battez-vous du mieux que vous pouvez, de toutes façons vous ne parviendrez jamais à la toucher.
Ensuite, suivez-la jusqu'à son appartement, Dan Yuan Appt. Chambre 207, et profitez d'une nuit de repos bien méritée.

Disque 2

Vous vous réveillez dans l'appartement de Xiuying, prêt à affronter une nouvelle journée qui commence fort puisque votre hôte vous gratifiera d'un nouveau travail. La tâche consiste à déplacer toutes les piles de livres du temple Man Mo à l'extérieur, sans en faire tomber une seule. L'exercice n'est pas très difficile puisque les QTE ne comportent que des séquences avec les flèches directionnelles. Allez lentement en essayant de ne pas faire de faux pas. Vers midi, vous pourrez à nouveau poursuivre votre enquête et collecter des renseignements sur Yuanda Zhu. Les commerçants de Wise Men's Qr. pourront vous informer sur ce sujet, notamment le pharmacien qui se trouve à l'intérieur de sa boutique. On vous parlera d'un livre intitulé Wulinshu dont vous pourrez apprendre l'emplacement en allant vous renseigner dans la boutique de Wise Men's Kung Fu. Le livre se trouverait en fait dans la réserve du temple Man Mo, comme vous pourrez le vérifier en allant parler au maître à l'intérieur du temple. Faites donc le tour du bâtiment et discutez avec le serviteur qui vous dira que la réserve est momentanément fermée. Si vous voulez faire au plus vite, essayez d'ouvrir la porte de la réserve et choisissez d'attendre jusqu'au lendemain. Ceci fait, vous pourrez à nouveau rentrer dans la réserve pour remplir votre tâche quotidienne. Profitez-en pour aller voir au fond de la pièce sur le côté gauche. C'est là que se trouve le fameux Wulinshu, mais il vous faut une clé.

Revenez à votre dur labeur pour voir apparaître la jeune Fangmei Xun qui viendra vous apporter un rafraîchissement. S'ensuit un nouvel entretien avec Xiuying qui vous proposera une épreuve plutôt délicate. Vous devez parvenir à intercepter une feuille dans sa chute en suivant son mouvement depuis la branche de l'arbre. Pour réussir cette épreuve, essayez de garder toujours la feuille au centre de l'écran et appuyez sur A lorsque le zoom est au maximum et que vous entendez un bruit particulier. Aidez-vous surtout des indices sonores pour savoir à quel moment appuyer. Lorsque vous aurez réussi, Xiuying vous demandera de répéter cet exploit trois fois de suite. Ne perdez pas patience et gardez votre calme. Au terme de cette épreuve, vous pourrez enfin récupérer la clé.

Après la séquence où Ryo récupère le livre, dirigez-vous vers le quartier Wise Men Qr pour trouver des informations concernant le Wulinshu. Essayez à King's Ronsom Antiques et Collect Antiques. Ensuite, on vous dira que Guixiang connaît le secret du code. Rendez-vous donc au bâtiment Yan Tin Appartments et entrez dans la chambre 101. Maintenant que vous connaissez le sens du Chawan Sign, vous allez pouvoir essayer de le mettre en pratique à diverses terrasses de café de manière à entrer en contact avec les initiés au Chawan Sign. Après avoir fait votre travail quotidien à la réserve du temple Man Mo, allez parler au serviteur du temple qui vous conseillera d'aller faire un tour au Man Mo Bistro. Une fois là-bas, approchez de la table où se trouvent les quatre tasses, et reproduisez le symbole. Attendez, puis un homme viendra vous donner un message vous indiquant de vous rendre au Come Over Guest House. Là-bas, un coup de fil vous sera donné pour vous donner rendez-vous à Man Mo Park. En chemin, vous pourrez peut-être rencontrer le maître de l'école d'arts martiaux ainsi que Guixiang (près du Lotus Park) qui vont apprendront chacun un nouveau mouvement. Bien entendu, le rendez-vous est un piège. Lorsque vous serez arrivé au Man Mo Park, il vous faudra vous débarrasser de quelques adversaires, en appliquant si possible les nouveaux mouvements que vous venez d'apprendre.

Rendez-vous à présent au restaurant Dou Jiang Diner qui se trouve dans le Lucky Charm Qr. Faites un essai à la première table puis attendez. Un homme viendra vous faire passer un message vous donnant rendez-vous au Dou Jiang Diner à 20h. Rentrez à nouveau, et choisissez d'attendre jusqu'à 20h pour faire une nouvelle tentative en disposant les tasses suivant le Chawan Sign. Après vous être débarrassé des trois types en Free Battle, vous serez confronté à toute une série de QTE. Les combinaisons sont les suivantes : B, A, A, A, B, X, puis un Freeze QTE : Bas,

Bas, X, puis B, A, B, B, B, A, B, A, X, A, B, X. Si vous échouez à un moment ou un autre, la séquence risque d'être modifiée. Il ne vous reste plus qu'à terminer par un dernier Freeze QTE : Bas, Droite et A.

Il s'agit maintenant de trouver le moyen de rencontrer ce fameux Ren. Descendez les escaliers puis allez à droite vers Lucky Charm puisque les travaux vous empêchent d'aller ailleurs. Suivez le chemin jusqu'à rencontrer à nouveau Joy, puis allez tout droit puis à gauche en direction du quartier Wise Men.
Poursuivez vers South Carmain Qr. et le quartier des antiquités, et interrogez la commerçante en bleu près de Man Mo Antiques. Suivez ses instructions pour revenir vers Aberdeen, retraversez la passerelle de Queen's Street, et interrogez la commerçante en rose au Pigeon Park. Vous connaissez maintenant la cachette des Heavens : la ruelle « Beverly Hills ». Malheureusement l'entrée est surveillée.

En revenant légèrement sur vos pas, vous verrez deux hommes en blanc qui vous conseilleront de vous adresser directement aux membres des Heavens. En repassant devant le Pigeon Park, vous tomberez sur le photographe qui tente de vous revendre la fameuse photo. Comme d'habitude, Joy apparaît à l'improviste. Continuez votre route jusqu'à Fortune's Pier, et passez la barrière. A l'office, Delin vous conseillera d'aller voir au casino, des passants vous indiqueront l'endroit. Vous pouvez jouer, mais ce n'est pas obligatoire, pour obtenir des informations. Ensuite, montez le grand escalier de l'immeuble Blue Sky, et avancez au fond du couloir pour trouver un homme qui joue aux fléchettes. Parlez-lui et acceptez son défi. Que vous gagniez ou non, l'homme vous donnera une information.

Il vous indiquera un entrepôt que vous devrez aller visiter après 19h. Interrogez les passants pour savoir de quel entrepôt il s'agit, et allez-y sans plus tarder puisqu'il se trouve juste en face du bâtiment Blue Sky. Choisissez d'attendre l'heure dite et entrez. Une séquence en Free Battle s'enclenche, vous devrez les battre pour qu'ils vous emmènent dans leur repère de Beverly Hills. Une autre scène de baston vous attend. Essayez de tenir le plus longtemps possible pendant la séquence en Free Battle jusqu'à ce que l'écran devienne noir.

Vous vous retrouvez étendu dans la barque de Wong, de l'autre côté du quartier de Beverly Hills. Ce dernier vous donnera un briquet qui servira à entrer et sortir dans le repère des Heavens. Le lendemain, essayez de collecter des renseignements en affrontant les membres des Heavens que vous rencontrerez. L'un d'entre eux vous donnera un plan pour trouver Cool Z, près de la décharge. Continuez du côté droit pour trouver un autre groupe de types dont l'un acceptera de vous guider si vous les battez. Une fois à la décharge, parlez à Cool Z mais il n'acceptera de vous amener à Ren que si vous lui apportez $500. Suivez la direction de Queen's Street pour trouver une zone de combats clandestins auxquels vous pourrez participer. Vous pouvez revenir à Fortune's Pier pour travailler à transporter les caisses avec Delin. Ce dernier vous apprendra ensuite un coup bien pratique pour remporter les combats clandestins de Beverly Hills : le Brawling Uppercut (Gauche, Gauche + X). Revenez à la zone des combats jusqu'à ce que vous accumuliez $500.

Maintenant que vous avez la somme en poche, retournez à la décharge pour parler à Cool Z. La suite dépend légèrement du fait que vous réussissiez ou non le Freeze QTE : Gauche, Gauche, A. Si vous l'avez réussi, on vous dira de vous rendre à l'entrepôt numéro 10 au Fortune's Pier. Vous aurez droit ensuite à un Free Battle. Si vous ratez le QTE, vous devrez aller au Pigeon's Park. Dans tous les cas de figure, vous devrez ensuite poursuivre Ren et ses camarades dans les rues d'Aberdeen. Soit vous suivez directement Ren sans le perdre de vue, soit vous suivez l'un des membres des Heavens afin qu'il vous conduise à la planque de Ren au Lucky Plaza. S'ensuit alors une nouvelle poursuite sous la forme d'un QTE mouvementé dont voici la combinaison : Bas, A, Gauche, Droite, Gauche, Droite. Puis un Freeze QTE : Haut, A, Haut.

L'aube d'un nouveau jour se lève. Il est temps à présent de faire vos adieux et de partir pour Kowloon. Choisissez la destination du Man Mo Temple afin de revoir encore une fois la belle Xiuying. Elle vous demandera alors de vous battre contre elle et vous apprendra une contre-attaque très efficace, le Counter Elbow Assault : Gauche + X + A.

Disque 3

Bienvenue à Kowloon. Après que Cool Z vous ait montré le repère de Ren, suivez ce dernier jusqu'au Great View Bldg. Entrez dans la pièce indiquée Great View Herbs au deuxième étage, et actionnez la sonnette pour faire venir l'informateur (vous devez cibler la sonnette en zoomant dessus et appuyer sur X pour pouvoir l'actionner). L'homme vous indiquera ensuite un bâtiment où vous devrez vous rendre dans le Stand Qr, et vous livrera le mot de passe pour y entrer : « Dragons don't sleep ». Rendez-vous donc tout de suite au Dancing Dragon Building, vous le trouverez

facilement en suivant les indications des passants. Allez à gauche et donnez le mot de passe à l'homme en noir. Montez les escaliers en donnant le mot de passe à chaque homme en noir que vous rencontrerez. On vous dira alors de vous rendre au troisième étage. Un nouvel homme en noir vous laissera alors passer en échange du mot de passe, et vous pourrez alors continuer à monter jusqu'au septième étage pour trouver une porte décorée de quatre dragons dorés.

Ouvrez la porte, et préparez-vous à faire la connaissance de Dou Niu. Apparemment vous n'êtes pas le seul à rechercher Yuanda Zhu. Malgré le soutien de Ren, les forces ne sont guère équitables et vous vous retrouvez emprisonné avec lui, et qui plus est, enchaîné à lui. Il faut malgré tout vous échapper d'ici. Commencez par réussir le premier Freeze QTE : X, A. Puis faites l'enchaînement suivant : Gauche, A, Droite, Gauche, Droite, A. Après la séquence, suivez les directions suivantes : Gauche, Droite, Gauche, A, Droite, Bas, et Gauche. Il faut ensuite défoncer la porte : Haut, A. En haut des escaliers, vous choisirez de passer la nuit sur le toit. Le lendemain, vous devrez échapper à la femme que vous avez déjà vue en réussissant le QTE suivant : Bas, Droite, A. Il ne reste plus qu'à faire le grand saut pour échapper à Dou Niu : Haut, Haut, A.

Vous revoilà dans la planque de Ren où vous pourrez enfin vous débarrasser de ces satanées menottes. Après la séquence avec Joy, suivez Ren jusqu'au bâtiment Great View Bldg. et entrez à nouveau dans la boutique de l'autre fois pour faire parler l'herboriste. Il vous dira d'aller voir un homme nommé Huang dans le bâtiment Tea Break. Là-bas, ouvrez la porte derrière la terrasse et prenez l'ascenseur sur votre gauche pour accéder rapidement au neuvième étage. Ouvrez la porte 902 juste en face, allumez la lumière (il faut zoomer sur l'interrupteur), et regardez dans la poubelle (là-encore il faut zoomer dessus puis appuyer sur X). Vous y trouverez tout un lot de K7 audio que Ryo passera toute la nuit à écouter. Le lendemain, il n'en reste plus qu'une seule et c'est forcément la bonne. Utilisez le magnéto pour écouter la bande et obtenir de précieuses informations. Vous pouvez écouter la totalité de la cassette ou bien faire « avance rapide » pour écouter seulement les passages les plus importants.

Maintenant que vous en savez un peu plus, partez à la recherche de Yuan. Au bout de Dragon Street, écoutez la chanson du musicien pour qu'il vous donne des indications. Rendez-vous ensuite au Moon Child Bldg., en passant par le Stand Qr. A l'intérieur, interrogez les passants sur le son de cloche, et ils vous indiqueront la position d'un orphelinat au 8ème étage du même bâtiment. Montez les escaliers ou prenez l'ascenseur jusqu'à l'endroit indiqué, puis entrez là où s'amusent des enfants et parlez à Ren. L'enfant que vous devez interroger est celui qui est debout sur la chaise, près de la porte. A la question qu'il vous pose, répondez qu'il s'agit d'un perroquet (talking bird). Allez ensuite parler à la responsable de l'orphelinat, puis ressortez pour interroger les passants sur les différents magasins d'alimentation pour oiseaux. On vous conseillera d'aller au Three Birds Shop, dans le Dimsum Qr.

A l'intérieur du bâtiment, interrogez les commerçants qui vous aiguilleront vers le sixième étage. Prenez l'ascenseur près de la porte principale, et montez au sixième. Là, on vous dira d'aller jusqu'au neuvième étage pour trouver le magasin Nine Birds. Le seul moyen d'atteindre cet étage est de prendre l'ascenseur jusqu'au toit (niveau R). Avancez pour parler au vendeur de l'échoppe, et choisissez d'attendre jusqu'à 19h. Attendez que Yuan arrive, et suivez-la sans trop l'approcher pour ne pas vous faire repérer. A deux endroits vous devrez réussir un QTE. Le premier se situe à la boutique de couteaux : appuyez sur la flèche de Gauche. Ensuite, suivez Yuan jusqu'au café Anna, puis engouffrez-vous dans le tunnel, et dirigez-vous vers le Moon Child Bldg. Vous serez confronté à un deuxième QTE près du Kowloon Electronics Shop : Bas, Y. Prenez ensuite l'ascenseur jusqu'au quatrième étage, puis suivez Yuan jusqu'à son appartement.
Après la petite séquence de pile-ou-face, attendez-vous à un nouveau QTE : Gauche, Droite, A. Maintenant que le cas de Yuan est réglé, cachez-vous derrière le paravent, puis faites : Haut, A, et Droite lors du QTE suivant pour piéger Dou Niu.

Retour dans la planque de Ren et rapide entretien avec le rescapé qui vous donne une clé en forme de tortue. Suivez les conseils qu'on vous donne et rendez-vous immédiatement au Ghost Hall Bldg. Le bâtiment est en miettes et vous allez devoir atteindre le dernier étage en passant sur des planches étroites et vermoulues. Prenez d'abord l'ascenseur jusqu'au troisième, puis montez les escaliers et passez sur les deux planches : 1er QTE : Droite, Gauche, Droite ; 2ème QTE : Gauche, Gauche, Droite. Vous pourrez sauvegarder entre chaque séquence de Quick Time Event. Montez ensuite directement au septième étage, et traversez le gouffre en réalisant la combinaison suivante : 3ème QTE : Droite, Gauche, Droite, Bas ; 4ème QTE : Gauche, Gauche, Haut, Droite. Montez au huitième étage et traversez à nouveau sur les planches branlantes : 5ème QTE : Gauche, Droite, Bas, Gauche, Gauche ; 6ème QTE : Droite, Droite, Gauche, Haut, Gauche. Vous y êtes presque ! Allez au 10ème étage, et traversez jusqu'à la porte : 7ème QTE : Bas, Droite, Haut, Gauche, Droite ; 8ème QTE : Droite, Gauche, Droite, Droite, Bas, Haut.

C'est cet instant que choisit Ren pour vous rejoindre. Entrez dans la pièce, et placez la clé tortue dans la statue du Bouddha, emplacement du haut. Il vous faut maintenant trouver trois autres clés cachées dans cette pièces. La clé du dragon se trouve derrière le grand panneau près du bureau. Placez-vous à proximité, zoomez dessus puis appuyez sur X pour le décrocher et récupérer la clé. La clé du tigre se trouve dans l'armoire juste à droite du Bouddha. Là encore, ciblez le placard pour l'ouvrir et soulevez le kimono pour trouver la clé. Enfin, la clé du Phénix se trouve sous le pot situé en haut de l'étagère à gauche de la statue du Bouddha. Vous pouvez maintenant placer les trois clés dans leurs emplacements respectifs sur la statue : le tigre à gauche, le phénix en bas et le dragon à droite. Un passage secret va s'ouvrir, vous permettant de libérer enfin Yuanda Zhu. Malheureusement vous avez été suivi et l'équipe de Yuan ne va pas tarder à arriver. Vous allez ensuite vous retrouver en bas de l'immeuble après une chute de dix étages. Tenez le plus longtemps possible lors de la scène de Free Battle jusqu'à ce que l'écran s'assombrisse.

Après la séquence, vous apprenez que le QG de Dou Niu se trouve au Yellow Head Building. En essayant de pénétrer à l'intérieur, vous vous apercevrez que les trois entrées du bâtiment sont trop bien surveillées pour pouvoir s'y infiltrer. Faites le tour de l'immeuble en essayant chacun des trois accès surveillés par des gardes. Au troisième essai, Ren viendra faire le point sur la situation et vous dira d'aller vous renseigner dans les environs tandis qu'il s'occupe du Stand Qr. En vous approchant du Nihao Tea Restaurant, vous verrez une table avec des tasses. Essayez alors le fameux Chawan Sign et attendez. Vous ne tarderez pas à être contacté par un homme qui vous donnera rendez-vous dans l'appartement 503 du Moon Child Bldg. Une épreuve un peu spéciale vous attend là-bas sous forme d'un Free Battle. La pièce est plongée dans le noir, et vous devez essayer de localiser votre adversaire et de le toucher. Au bout d'un certain temps, l'homme vous demandera d'essayer d'anticiper ses déplacements et de le frapper. Pour réussir, vous devez choisir la direction de votre coup et frapper avec les poings (bouton X). Si vous y parvenez, vous obtiendrez la compétence Predictive Explosion ainsi que la photo d'un homme qui devrait vous permettre de pénétrer dans le fameux Yellow Head Bldg.

Puisque l'homme que vous cherchez est un habitué des combats de rue, renseignez-vous sur les endroits les plus fréquentés par les combattants. Vous trouverez une première arène de combat au Star Gazing Point. Il vous faut un minimum de $10 pour combattre. Si vous n'avez plus d'argent, vous devrez accepter un petit boulot près des pachinko (interrogez les gens sur les différents moyens de gagner de l'argent, bouton Y, il y a un stand de Pachinko au deuxième étage du Moon Child Bldg.), vous pouvez aussi accepter le job que la fille vous propose dans le White Thousand Qr. (ouvrez la porte près de la passerelle pour la trouver, vous devrez transporter des caisses) ou bien revendre un lot de figurines dans les Pawnshops. En acceptant de relever le défi, la séquence qui précède le combat devrait vous montrer que l'homme que vous recherchez est bien parmi les spectateurs. Vous devrez donc absolument remporter le duel afin d'attirer son attention.
Si vous perdez, l'homme risque de partir vers une autre arène de combat, donc sauvegardez avant de commencer le duel, et relancez votre sauvegarde si vous échouez. Essayez autant que possible de rester très mobile (Y + gâchette de droite) et de contourner rapidement votre adversaire pour le frapper sur le côté gauche puisqu'il est borgne.

Après votre victoire, partez à la recherche d'une autre arène de combat en vérifiant systématiquement si l'homme que vous cherchez est bien parmi les spectateurs avant d'accepter le défi. Il vous faut encore sortir vainqueur de deux autres arènes de combat. Interrogez les passants et les commerçants pour les trouver facilement. L'une d'entre elles se trouve dans le Small Dragon Garden. Vous devrez affronter un vieux maître en arts martiaux, et parvenir à le toucher au moins une fois en 30 secondes sans qu'il contre votre coup. Ne vous précipitez pas, essayez de le contourner et attendez le moment opportun pour placer un coup rapide.

Il ne vous reste plus qu'une dernière arène à trouver. Rendez-vous par exemple au Thousand White Qr. et remportez la victoire soit contre le Iron Thrust Master (il faut éviter de se faire projeter et réussir les QTE), soit contre les lutteurs mongols (il faut éviter qu'ils ne vous attrapent), soit contre l'acrobate qui se trouve près du café Anna. Plus que jamais, pour battre ce dernier il faut être toujours en mouvement (Y + gâchette de droite), et contourner l'adversaire jusqu'à ce que vous arriviez à lui faire une projection (bouton B). Maintenant que vous avez réussi à attirer l'attention de l'homme sur la photo, il va vous contacter et vous demander de vous rendre dans la Dragon Street (celle par laquelle vous êtes arrivé à Kowloon) le soir même. Une fois là-bas, choisissez d'attendre l'heure fixée, descendez la rue et écoutez ce que l'homme a à vous dire. Apparemment, il veut s'assurer de vos capacités et vous donne un nouveau défi : vaincre un à un les trois meilleurs combattants de Kowloon.

Commencez à collecter des informations sur Rod Stunt (le black), car même s'il n'y a pas d'ordre particulier à respecter, c'est celui que vous pourrez rencontrer le plus facilement. En effet, chacune des trois arènes est gardée par un type qui ne vous laissera passer qu'en échange d'une certaine somme. Il vous faut donc récupérer $500 pour pouvoir rencontrer

votre premier adversaire. Pour récupérer cette somme, le moyen le plus rapide est de participer aux différents stands de combats que vous avez déjà trouvés, en participant toujours au même pour faire monter les gains ($50 au maximum). Je vous conseille notamment l'acrobate qui n'est pas très difficile à battre, même à haut niveau. Vous pouvez aussi accepter un petit boulot qui consiste à interpeller les gens pour les inciter à jouer au pachinko, mais c'est la méthode la plus longue et la moins sûre. L'autre solution est de jouer vous-même à ces jeux de hasard, à vos risques et périls. Une fois l'argent en poche, entrez dans le bâtiment Tea Break et parlez à l'homme qui garde l'entrée du Phoenix Bldg. Si vous avez la somme requise, il vous laissera passer et vous pourrez affronter Rod. Vous le trouverez en montant par les escaliers jusqu'au quatrième étage, puis en prenant l'ascenseur vers le niveau B1. Utilisez ensuite l'escalier pour accéder au niveau B4, et avancez vers la foule. Pour battre Rod, vous devrez remporter deux rounds. Vous pouvez le vaincre en esquivant ses attaques et en plaçant correctement des Brawling Uppercut (le coup de Delin), ou mieux, des Counter Elbow de Xiuying. Essayez de le pousser hors du ring. !

Votre victoire vient de vous faire gagner $1000, la somme suffisante pour affronter le deuxième combattant : Greg More. L'arène se trouve au Stand Qr. dans le Blue Dragon Garden. Donnez au garde les $1000 demandés et descendez les marches. Après la séquence, commencez le combat en essayant toujours de pousser votre adversaire hors du ring plutôt que de faire descendre toute sa jauge de vie. Les projections marchent assez bien contre cet adversaire. Là-encore, le match se fera en deux manches gagnantes.

Vos $2000 en poche, collectez des informations sur votre prochain adversaire puis rendez-vous dans le Black Heaven Bldg. et montez jusqu'au onzième étage. Sortez de l'ascenseur et montez les marches jusqu'au niveau 12. Payez les $2000 et descendez la passerelle jusqu'à ce que vous parveniez à l'arène de Chunyan. Il n'y aura qu'un seul round et vous devrez lui faire descendre les trois quarts de sa barre de vie. Méfiez-vous du QTE (Gauche, B) qui surviendra alors à ce moment-là du combat. Votre victoire vous offrira une belle récompense, et surtout la possibilité de rencontrer à nouveau l'homme au chapeau melon. Il vous donne alors rendez-vous à Dragon Street.

Choisissez d'attendre la tombée de la nuit, puis allez au bout de la rue pour le trouver au même endroit que la dernière fois. Grâce à lui, vous allez enfin pouvoir entrer dans le fameux bâtiment. Pour gagner du temps, choisissez d'attendre jusqu'au moment venu, passez la nuit dans le repaire de Ren, puis rendez-vous dans le Thousand White Qr. Pour accéder au B2, vous devrez prendre les escaliers jusqu'au 9ème étage, puis descendre au B1 par l'ascenseur, et enfin descendre en B2 par l'escalier. Si vous ne trouvez pas vous-même le lieu du rendez-vous, vous y serez téléporté directement vers 13h. Suivez le chemin des égouts jusqu'à ce que vous soyez bloqué par une grille. Wong viendra vous prêter main forte et vous donnera un plan du bâtiment. Montez les deux escaliers et ouvrez la porte (pas la porte rouge).

Vous voilà donc dans le Yellow Head Building, un bâtiment dont vous n'êtes pas prêt de sortir puisqu'il vous faudra d'abord atteindre le 17ème étage. N'espérez même pas passer par les ascenseurs, ils sont hors service. Parcourez l'étage afin de trouver le seul escalier accessible et rendez-vous au deuxième étage. Prenez maintenant à droite, puis tout droit et encore à droite, passez devant les ascenseurs et continuez jusqu'à l'escalier. Montez au troisième étage. A partir de là, vous allez rencontrer des gardes à plusieurs embranchements. A chaque fois, un QTE s'enclenchera. Si vous le réussissez, vous pourrez passer sans encombres, sinon il faudra vous battre. Avancez jusqu'aux ascenseurs, admirez Ren en action, puis continuez jusqu'au premier garde (QTE : Bas, B). Un autre Freeze QTE vous attend juste après : Droite, B, A. Vous pouvez maintenant accéder au quatrième étage. QTE : A, Haut, A. Deuxième QTE : A, Gauche, X. Troisième QTE : X, Droite, Droite, X. Montez au cinquième étage.

A l'embranchement, prenez à gauche, et débarrassez-vous des trois types de la chambre 510. Vous pourrez récupérer leur radio. Continuez jusqu'à l'escalier vers le sixième étage. Le seul moyen d'éviter les combats sur cet étage est de passer dans les zones d'ombre. Repérez bien le parcours de Ren, et suivez le même chemin en passant lorsque les lumières s'éteignent. La première fois, arrêtez-vous après le premier rond de lumière, puis courez jusqu'au bout. Ensuite, passez les deux premiers ronds de lumière sur la droite en courant le long du mur, attendez derrière les caisses et passez dès que la lumière de la dernière lampe s'éteint. Pour la séquence suivante, vous pouvez vous arrêter entre chaque rond de lumière. Il vous reste un dernier passage à faire. Contournez les premières caisses par la gauche et cachez-vous derrière celles qui se trouvent juste après sans trop vous avancer, puis courez lorsque la lumière s'éteint. L'escalier vous conduira au septième étage.

A cet étage, prenez à gauche au premier embranchement. Les gardes sont trop nombreux et vous devez trouver un autre chemin. Revenez sur vos pas et prenez le passage de gauche. Revenez encore sur vos pas puis à gauche, la radio vous permettra alors de savoir que les gardes se dirigent vers le huitième étage. Prenez l'escalier jusqu'au neuvième étage. Vous ne parviendrez à distancer vos poursuivants que si vous réussissez la totalité des QTE, dont

voici les combinaisons : Haut, A ; puis Droite, A ; puis Gauche, Haut, A ; et enfin Bas, Haut, A.

Au dixième étage, prenez à gauche pour constater que l'édifice est croulant, et dirigez-vous sans problème vers les escaliers. Avancez un peu pour voir qu'il est impossible d'aller plus loin et entendre la voix de Dou Niu, puis revenez à l'escalier pour atteindre le douzième étage. Il vous faut maintenant traverser une planche et donc réussir le QTE suivant : Gauche, Haut, Bas, Droite, Gauche. A l'embranchement suivant, Ren et Ryo vont se séparer. Nouveau QTE : X, A, B, A, Y, A, Y, A, puis Freeze QTE : Haut, A. Ren vous rejoint à ce moment-là. Avancez jusqu'à l'escalier et montez au treizième étage.

Treizième étage. Prenez à gauche et avancez jusqu'à la planche. Nouveau QTE : Gauche, Bas, Droite, Bas, Bas, Gauche, Haut. Quatorzième étage : réapparition de Yuan ! Moment fort avec ce nouveau QTE : Gauche, A, Droite, A, A, Droite, puis Freeze QTE : Haut, A. Quinzième étage : nouvelle poursuite avec Dou Niu et nouveau QTE : Gauche, Gauche, puis Freeze QTE : Bas, Y. Sachez que si vous échouez, vous pourrez tout de même continuer en réussissant un Free Battle. Seizième étage : le retour de Yuan ! QTE : A, Gauche, A, A, Droite, Gauche, A, Droite, puis Freeze QTE : Droite, A. Second Freeze QTE : Gauche, X.

Enfin le 17ème étage ! La folle furieuse souhaite en finir ; ça tombe bien, vous aussi. QTE : Bas, Haut, Droite. Freeze QTE : Bas, A. Vous allez maintenant pouvoir régler vos comptes à mains nues avec Yuan sous forme de Free Battle. Le combat n'est pas difficile et se termine par une humiliation dans les règles de votre adversaire. Il s'agit maintenant de trouver l'ascenseur pour accéder au quarantième étage et sauver Yuanda Zhu. Pendant que Ren occupe les gardes du 17ème, Ryo monte au 18ème étage. Allez directement vers les ascenseurs. Ren vous contacte par radio mais les nouvelles ne sont pas bonnes : vous n'avez que six minutes pour trouver la fameuse clé. Continuez directement vers les ascenseurs, puis défoncez la porte juste à droite (porte F1-1824). Sachez que si vous ne trouvez pas la bonne salle dans le temps imparti, vous pourrez recommencer en ayant encore tous les repères des salles que vous avez déjà visitées. Débarrassez-vous rapidement de vos adversaires en évitant de vous faire encercler. Concentrez-vous toujours sur un seul ennemi à la fois et utilisez les coups puissants et les projections pour en finir rapidement.

Il s'agit maintenant de trouver la cachette où se trouve la clé. Approchez-vous du panneau qui se trouve juste à côté des fauteuils rouges, et zoomez dessus pour pouvoir l'ouvrir avec le bouton X. Récupérez chacune des clés, puis sortez de la pièce. Retournez dans la direction des ascenseurs, et regardez le panneau qui se trouve à côté de l'ascenseur de droite. Le numéro de la clé correspondante est indiqué dessus en chiffres romains. Il s'agit de la clé numéro 9. Ouvrez le panneau, et actionnez le bouton de gauche pour pouvoir accéder au niveau B1, le seul niveau accessible depuis le 18ème étage. Les portes de l'ascenseur s'ouvrent, et vous devrez affronter un groupe de six gardes en Free Battle. Pour gagner assez facilement ce combat, il vaut mieux éviter de se faire encercler. Comme la dernière fois, concentrez-vous sur un seul adversaire et utilisez de préférence les coups puissants et les projections.

Ce problème étant réglé, vous pouvez maintenant descendre jusqu'au niveau B1. Approchez-vous ensuite du panneau, et insérez la clé numéro 10 pour relancer l'ascenseur de droite (troisième bouton). Descendez au niveau B3, faites le tour de la pièce pour trouver l'escalier et préparez-vous à combattre l'adversaire le plus fort de Shenmue 2. L'homme masqué nommé Baihu ne vous pardonnera pas la moindre erreur dans votre technique. Je vous conseille de rester très mobile et de placer des Counter Elbow Assault (Gauche + X + A, la technique de Xiuying) aux bons moments pour vous ménager une ouverture et le frapper rapidement aux poings. Ecartez-vous ensuite rapidement et répétez la manoeuvre tout en plaçant des projections quand vous en avez l'occasion. Le combat se déroulera en trois rounds qui se termineront chacun par un QTE, donc soyez très vigilant. Premier Freeze QTE : Gauche, X. Second Freeze QTE : Gauche, Gauche, B ou bien : Droite, Droite, B. Dernier QTE : Droite, Gauche, Haut, A, puis Freeze QTE : Bas, X, Haut, A.

Une fois Baihu vaincu, montez au quarantième étage avec Joy, et ouvrez la grande porte en bois. Un autre Free Battle vous attend avec toute une flopée de gardes. Comme toujours, ne vous laissez pas encercler, et concentrez-vous sur un seul ennemi en utilisant les coups puissants et les projections. Dirigez-vous ensuite vers la fenêtre, et attendez-vous à un nouveau QTE : Bas, Y, B, X, Haut, X. Après la séquence, un nouveau combat en Free Battle survient. Et pas n'importe lequel puisqu'il faudra cette fois vous défaire définitivement de Dou Niu ! Le combat n'est pas l'un des plus difficiles si l'on sait comment s'y prendre. L'essentiel est de rester toujours en mouvement et à distance de votre adversaire afin d'éviter qu'il ne vous projette. Reculez et esquivez rapidement (Y + gâchette de droite + direction), de façon à vous retrouver derrière Dou Niu, et frappez-le à ce moment-là, soit avec un enchaînement de coups, soit avec un coup puissant mais suffisamment rapide (Iron Palm par exemple). A la fin du combat, esquivez les dernières attaques de Dou Niu en réussissant les QTE suivants : d'abord Gauche, Y ; puis Gauche, Gauche, Y ; puis Bas,

Gauche, Haut, Y. Le coup ultime pour en finir une fois pour toutes est le suivant : Droite, X + A. Si vous le ratez, vous êtes bon pour recommencer le combat du début...

Après la fuite de Lan Di, vous êtes de retour dans la planque de Ren avec Yuanda Zhu. Les émotions du troisième CD sont terminées, mais la quête se poursuit dans le disque 4 avec votre départ pour Guilin. Vous aurez l'occasion de rencontrer à nouveau Xiuying qui vous apprendra un nouveau mouvement ultra puissant et ultra rapide : le Demon's Triangle (lisez-le dès que vous le pouvez dans le manuscrit des mouvements).

Disque 4

Changement radical de paysages avec l'arrivée au port de Guilin. Interrogez les autochtones pour savoir quelle direction prendre pour trouver le village de Bailu, puis engouffrez-vous dans le petit chemin. Les paysans que vous croiserez vous avertiront qu'une longue marche vous attend jusqu'au village. Mais votre périple ne sera pas aussi tranquille que prévu. En route, vous allez risquer votre vie pour sauver Shenhua, en mauvaise posture dans un torrent. Votre acte téméraire sera tout de même grandement récompensé, puisque après la séquence, vous bénéficierez de la présence de la jeune fille avec qui vous pourrez discuter pour passer le temps. A vous de choisir quels sujets vous désirez aborder, mais vous pouvez aussi faire tout le chemin sans dire un mot ou encore accélérer la durée du voyage en demandant à Shenhua de se dépêcher. Quoi que vous fassiez, vous devrez réussir quelques parcours d'obstacles à plusieurs endroits sous forme de QTE. Les combinaisons ne sont pas difficiles, d'autant qu'il est possible de les anticiper en repérant le terrain à l'avance sur le passage de Shenhua. Le bouton A servira à sauter par-dessus un trou, le bouton X à passer par-dessus un rocher, la direction Haut à sauter au-dessus d'une branche, la touche Bas à passer sous un obstacle, et les directions Gauche et Droite à contourner des rochers. Les boutons Y et B sont inutilisés.

Finalement, vous arriverez au bord d'un lac peuplé de sublimes lucioles. Après un autre parcours d'obstacles, vous finirez par trouver une grotte pour passer la nuit. Vous allez devoir ramasser du bois sec pour alimenter le feu. Avancez dans la grotte en observant le sol pour trouver des fagots, et ramassez-les en zoomant dessus puis en appuyant sur X. Lorsque vous en aurez récupéré suffisamment (plusieurs trajets sont nécessaires), revenez à l'entrée de la grotte. Vous pouvez profiter du moment de repos qui suit pour discuter encore un peu avec Shenhua. Le lendemain, vous repartez en direction du village.

A partir de maintenant, vous pouvez tracer des repères pour vous orienter plus facilement ; ceci va s'avérer très utile par la suite. Suivez Shenhua tout en profitant de la sublime musique de fond, et faites des repères sur votre plan à chaque fois que vous arrivez à une intersection. Vous pouvez également choisir un autre type de repérage pour les culs-de-sac ou pour les endroits qui vous semblent importants. Pour ne pas vous perdre dans ce labyrinthe, essayez de prendre toujours à droite pour éviter de tourner en rond. Plus précisément, voici les directions à suivre.

Lorsque vous arrivez à la première impasse, faites demi-tour jusqu'à l'intersection précédente, puis prenez à droite. A l'intersection suivante, choisissez le chemin qui va vers la gauche. Continuez jusqu'à l'intersection suivante, et prenez à droite. Encore un croisement : prenez à gauche. Vous arrivez à proximité d'une rivière. Vous devez réussir le Freeze QTE pour traverser : Gauche, Droite, A. Continuez ensuite jusqu'à trouver une seconde rivière à traverser. Freeze QTE : Gauche, Droite, A, Droite, Gauche. Continuez jusqu'à la prochaine intersection, et prenez à gauche. Allez ensuite à droite au carrefour suivant, puis encore à droite. Vous allez passer devant les statues représentant les gardiens du village. Shenhua va maintenant vous guider. Vous pouvez lui parler ou lui demander d'accélérer pour arriver plus vite au village. Choisissez de la suivre vers l'endroit qu'elle vous indique. Admirez les miracles de la nature, puis suivez-la encore. Après être passé devant l'arbre-araignée, puis devant la source multicolore, Shenhua va vous faire prendre un chemin. Mais la voie qu'elle veut vous faire prendre est encore obstruée.

Ryo et Shenhua reviendront alors jusqu'à l'intersection, et prendront l'autre chemin. Allez à droite à l'intersection, et attendez que Shenhua ramasse quelques plantes médicinales. Continuez à marcher en notant des repères, et choisissez les directions suivantes : gauche, droite (vous allez encore trouver quelques fleurs), puis droite, et enfin droite. La zone que vous allez traverser à présent est assez dangereuse. Attendez-vous à quelques séquences de Quick Time Event (toujours Gauche ou Droite) si vous vous approchez trop du bord. Freeze QTE pour sauter au-dessus du gouffre : Haut, Haut, A.

Suivez le chemin en direction du village, en prenant d'abord la voie de droite. Suivez Shenhua après être passé devant la statue du lion. Choisissez ensuite de prendre le chemin de droite, puis allez voir ce qui peut bien provoquer le bruit de

chute d'eau. Vous allez bientôt arriver à la maison de Shenhua. La cinématique qui suit vous apprendra enfin l'origine du terme Shenmue, ainsi que celui de Shenhua.
..

Suivez Shenhua jusque dans sa maison, puis discutez avec elle jusqu'à ce qu'elle décide de préparer le dîner. Vous pouvez en profiter pour examiner les lieux, rendez-vous ensuite dans la cuisine. Choisissez d'attendre, puis régalez-vous. Revenez ensuite dans la pièce centrale pour examiner les différents objets, et notamment la collection du père de Shenhua. Zoomez sur le tiroir du bureau sur votre gauche, puis décalez votre regard sur la droite pour que Shenhua vienne vous parler du livre. Vous devrez également regarder la flûte sur le grand meuble, les stalactites juste à côté, et le tableau en bas des marches. Entrez ensuite dans la petite pièce, et appuyez sur X devant le parchemin.

Vous allez maintenant essayer de retrouver le père de Shenhua. Le lendemain, entrez dans la cuisine et choisissez d'attendre que Shenhua soit prête. Suivez-la jusqu'au lieu dit, et entrez dans la grotte. L'atmosphère des lieux semble avoir changée, et vous ne trouvez aucune trace du père de Shenhua. Avancez jusqu'à la porte en haut des escaliers. Etrangement, celle-ci est ouverte. Suivez le chemin étroit jusqu'au sommet. Vous allez découvrir une lettre du père de Shenhua, ainsi qu'une épée. Avancez en direction des marches, et placez l'épée sur le socle en appuyant sur X. Le pouvoir mystérieux de Shenhua fera le reste. Dirigez-vous vers le mécanisme qui vient de s'ouvrir, et placez le Phoenix Mirror dessus. Ceci va alors déclencher un phénomène surprenant que je vous laisse découvrir. Ainsi s'achève un nouveau chapitre de l'histoire de Shenmue. « The story goes on... ».

MAUVAISE FIN

Vous ne pourrez voir cette fin spéciale que si vous n'avez toujours pas fini le jeu au 31 juillet.

SHENMUE SUR SATURN

Lorsque vous aurez terminé le jeu, vous pourrez voir une vidéo de Shenmue datant de l'époque où il était prévu sur Saturn. Pour cela, entrez dans le menu Shenmue Collection et chargez la sauvegarde cleared file. La vidéo se trouve dans les jeux d'arcade.

TROUVER LES MÉDAILLES (DISC 2)

Médaille de bronze

Allez parler à Eilein et Izumi que vous trouverez devant Pigeon's Park, face à la mer, ainsi que dans le magasin de Golden Qr (quartier de Wan chai).
Rendez-vous ensuite au Come Over Guest House, sortez de l'hôtel. à droite se trouve un passage menant à un magasin (bâtiment blanc). Entrez dans le Vacant Lot. Prenez toutes les capsules de jouets et la fameuse médaille de bronze. Ce lieu sera ensuite condamné.

Médaille d'argent

Une fois la médaille de bronze obtenue vous pouvez accéder au troisième étage de la salle d'arcade de Golden Qr. Montez. Parlez à l'homme qui vous bloque le passage. 20 crédits vous seront nécéssaires pour entrer, que vous participiez où pas. Choisissez de participer, vous aurez la possibilité de vous battre contre Eilen et Izumi. Une fois le combat remporté, vous serez en possession de la médaille d'argent.

Médaille d'or

La médaille d'argent vous a permit d'accèder à la course de canard (Faire X devant le comptoir du Tomato de Golden Qr.). Peut-ête aimeriez vous piloter vous-même un canard maintenant. Pour l'obtenir, rendez-vous derrière le temple de Scarlett Hills. Tenez-vous face à l'arbre et appuyez sur X. Attrappez 6 feuilles en 3 coups. quand les feuilles deviennent floues appuyez sur A, vous verrez alors une plume de canard descendre au milieu des feuilles. Vous remarquerez ensuite un canard dans l'arbre. séléctionnez "catch".
Retournez à la course et faire courir votre volatile. Terminez en première position pour avoir la médaille d'or.

ARGENT FACILE

Rendez-vous à un jeu de mise et sauvegardez avant de jouer. Selon votre résultat, vous pourrez décider de continuer la partie ou de retenter votre chance.

LES JEUX SATURN

Dans le salon de la maison Hazuki, vous pouvez chercher dans le placard sous la télé pour sortir une console Saturn. Vous pourrez ensuite récupérer des jeux en remportant les prix de la tombola.

Silent Scope

© Konami 2000

+ D'INFOS FORUM

MODE CHALLENGE PRO

Tenez la gachette enfoncée et mettez en surbrillance Arcade ou Entraînement puis appuyez 4 fois sur Start.

MODE CHALLENGE NIGHT VISION

Tenez la gachette enfoncée et mettez en surbrillance Arcade ou Entraînement puis appuyez 5 fois sur Start.

MODE CHALLENGE NIGHT VISION PRO

Tenez la gachette enfoncée et mettez en surbrillance Arcade ou Entraînement puis appuyez 6 fois sur Start.

Silver

© Infogrames 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ITEMS SUPPLÉMENTAIRES

Laissez la séquence d'introduction se terminer toute seule. Allez à l'écran des options, et sélectionnez "Preferences". Maintenez enfoncé le bouton A et appuyez 6 fois sur B. Commencez une nouvelle partie, vous aurez de la nourriture supplémentaire, des nouvelles potions et plus d'armes.

Skies of Arcadia

© Sega / Overworks 2001

+ D'INFOS FORUM

SÉQUENCE CINÉMATIQUE CACHÉE

Après avoir passé la séquence avec le vaisseau d'Alfonso, revenez sur l'île des pirates, et entrez dans le repaire souterrain. Lorsque Aika vous aura dit qu'elle doit aller se rafraîchir, dirigez-vous vers sa maison et faites face à la porte. Continuez à gauche jusqu'à ce que vous voiyez une corde à linge. Allez inspecter le mouchoir sur le mur dans le coin de la maison, pour voir une séquence cinématique où Aika aura les cheveux détachés.

IMAGES CACHÉES

Insérez le CD du jeu dans un lecteur CD-ROM, puis ouvrez le fichier "master01.bmp".

L'ÉNIGME D'ISAPA

Après avoir sauvé Isapa, vous serez confronté à une énigme que vous devrez résoudre pour trouver la cité de Rixis. Déplacez-vous sur la carte avec le bateau et appuyez sur le bouton A pour trouver les sites cachés suivants. La statue de l'homme doré se trouve sur la plate-forme recouverte d'herbe juste à l'ouest de l'arbre où se trouve le roi. Ensuite, allez un peu plus à l'ouest vers les chutes d'eau pour trouver un lac. Faites-en le tour pour localiser une représentation d'oiseau dans l'herbe. Appuyez alors sur A pour trouver le grand oiseau. Enfin, dirigez-vous complètement au nord-ouest et rasez le sol. Vous apercevrez une petite statue grise au pied d'une montagne : c'est l'entrée de Rixis.

TROUVER L'ÎLE DE DACCAT

Vers la fin du premier CD, lorsque Fina et Aika sont séparées de Vyse, vous allez devoir trouver l'île de Daccat. Parcourez le ciel avec votre nouveau vaisseau pour trouver cette île dans le coin nord-est de la carte, sur une petite île située juste après l'île du croissant où Vyse avait échoué.

QUÊTE DE LA BROCHETTE KABAL

Faites plusieurs fois l'aller-retour entre la vieille femme de Maramba et la tenacière du bar d'Esperanza jusqu'à ce qu'elle vous demande de récupérer trois ingrédients. Vous trouverez le Kabal au bistrot de Gordo. Vous pourrez acheter du Gentum pour 500 Gold au vendeur d'objets de Nasrad. Pour le trouver, montez au premier étage de la tour et longez les ruines. Pour le Khale, vous devrez trouver l'île d'épices à l'est du monde, près du temple de Pyrynn, mais de l'autre côté de la barrière infranchissable. Lorsque votre boussole se mettra à tourner dans tous les sens, appuyez sur A pour découvrir l'île. Maintenant que vous avez les trois ingrédients, revenez voir la fille à Esperanza pour recevoir la brochette spéciale et allez la donner à la vieille femme de Maramba. Revenez une dernière fois à Esperanza et la fille

vous donnera un Abirik Cham qui permettra d'accroître la puissance de Cupil.

ENRÔLER LES MEMBRES DE L'ÉQUIPAGE

Une fois que Vyse est aux commandes de son propre vaisseau : le Delphinus, vous devrez silloner la carte afin de trouver des aventuriers suceptibles de vous accompagner. En voici la liste :

Osman : ruines de Nasrad, une maison détruite à gauche de l'entrée du palais
Kalifa : diseuse de bonne aventure de Maramba. Parlez-lui en ayant équipé l'épée Suiran de Yafutoma
Khazim : ruines de Nasrad, près du port en haut de l'échelle
Belle : dans le souterrain de l'Ile Croissant, près du Delphinus
Hans : Horteka, près du vaisseau après avoir libéré Centime
Brabham : île du croissant, donnez-lui 25 000 pièces d'or
Izmael : île du croissant, donnez-lui 75 000 pièces d'or
Kirala : Yafutoma au sud-est de la ville, dans le chantier après la chute d'eau
Lawrence : île des marins, derrière le premier bâtiment, donnez-lui 10 000 pièces d'or
Don : à la taverne d'Esperanza, après avoir traversé le Récif Noir
Polly : auberge de l'île des marins, après avoir obtenu le Delphinus
Domingo : bistro de Gordo au nord d'Ixa'Taka (30 découvertes minimum)
Merida : à Horteka, après le tobogan. Vous devez avoir trouvé son message accroché au ballon en haut du phare de l'île des Marins
Pow : chien de l'île des pirates, sur le quai extérieur
Tikatika : au point de vue d'Horteka, après avoir trouvé le vaisseau des guerrières (Village Ixa Ness)
Moegi : Yafutoma, elle vous rejoint automatiquement
Marco : Delphinus, sous la cachette dans la première salle
Pinta : île des marins, dans l'armurerie
Urala : Yafutoma au nord-ouest de la ville, après avoir engagé Kirala
Ryu-khan : île de Ryu-khan, au sud-est de la carte. Avoir au moins le rang de Vyse l'impétueux
Ilchymis : île d'Ilchymis au nord de Valuan, lui demander deux fois en ayant la magie Riselem
Robinson : après avoir enrôlé Polly, placez-la comme membre actif, allez au récif noir, prenez l'ouverture en dessous de l'épave, puis dans l'aire aux lucioles faites demi-tour pour prendre l'issue adjacente puis fouillez l'épave au fond

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Après la vidéo d'introduction, vous allez livrer un premier combat face à 2 gardes du navire impérial. Battez-les en utilisant des attaques simples avec Vyse et Aika. Après une nouvelle vidéo, vous entrez dans le bateau. Ouvrez le coffre devant vous pour trouver un cristal sacri. Sortez ensuite de la salle par la porte, traversez le couloir et rentrez dans la salle suivante. Alfonso vous a repérés et envoie quelques gardes vous exterminer. Nouveau combat face à 4 gardes qui ne sont toutefois que très peu résistants. Avancez un peu, montez au niveau supérieur grâce à l'escalier et avancez. Alfonso s'enfuit, avancez légèrement et tournez à droite pour aller chercher 50 pièces d'or dans le coffre. Faites ensuite demi-tour et sortez par la porte qu'a empruntée Alfonso. Avancez un peu, ouvrez le coffre sur la gauche pour trouver 2 gouttes magiques. Allez à droite et ouvrez la porte au fond du petit couloir. Vous voilà dehors, descendez le long de l'échelle et franchissez la porte. Nouvelle vidéo et vous retrouvez Alfonso. Ce dernier refuse le combat et vous envoie Antonio, un étrange monstre. Méfiez-vous, il possède une attaque assez puissante et il est résistant. Utilisez l'attaque spéciale de Vyse et des attaques magiques avec Aika pour en venir à bout.

Après une autre vidéo, vous regagnez votre vaisseau, l'Albatros, en compagnie de la fille kidnappée par Alfonso. Après

une petite conversation avec elle (il est préférable de choisir la phrase 1 pour donner votre avis sur le nom de Fina), le capitaine vous appelle et vous ressortez de sa cabine. Une fois dans le couloir avancez sur la gauche, parlez au pirate et gravissez l'échelle voisine par derrière. Vous arrivez dans le poste de pilotage, avancez un peu et parlez au capitaine Dyne sur votre droite. Après la discussion rejoignez le navigateur en face. Parlez-lui et vous prenez le contrôle du navire. Vous devez guider ce dernier jusqu'à l'Ile des Pirates. Rien de bien difficile, avancez jusqu'à ce que vous soyez bloqués par une terre avec une cascade. Tournez alors à gauche et avancez. Vous apercevez rapidement une petite île, c'est l'Ile des Pirates. Il se peut que vous livriez quelques combats durant votre voyage, toutefois vos adversaires ne seront pas très forts. Arrivé vers l'Ile, accostez (bouton A) et vous reprenez le contrôle de Vyse à l'intérieur du navire. Après un brin de causette avec Fina, vous arrivez enfin sur l'Ile. Après une nouvelle vidéo, Dyne vous appelle. Avancez et grimpez le long de la pente inclinée.

Tournez ensuite à droite, avancez et grimpez au niveau supérieur. Au bout du chemin gravissez l'échelle, avancez sur la droite et ouvrez la deuxième porte à gauche sur votre route. Vous entrez ainsi dans le bureau de Dyne. Durant la discussion choisissez l'option 2. Fina est alors considérée comme une amie et elle part visiter le village avec Aika. Vous voici seul dans le bureau de votre père, approchez-vous de l'étagére avec les livres et examinez-la une première fois. Eloignez-vous un peu et retournez l'examiner pour découvrir un passage secret. Descendez le long de l'échelle et prenez les 150 pièces d'or dans le coffre en bas. Puis remontez et sortez du bureau de Dyne. Vous pouvez ensuite fouiller ces souterains pour acheter des objets et des armes. Retournez ensuite vers le bureau de votre père, continuez à avancer et sortez par la porte à côté du pirate. Nouvelle petite discussion, avancez ensuite le long du petit chemin. Deux femmes discutent, avancez et rentrez dans la maison à droite derrière elles. Il s'agit de la vôtre, à l'intérieur vous retrouvez Fina et Aika.

Après la conversation ressortez, allez sur la droite vers la pierre tombale et examinez-la pour révéler l'entrée d'un passage. A l'intérieur, prenez la baie de lune dans le coffre puis ressortez. Utilisez la baie de lune dans vos attaques spéciales pour apprendre contre-attaque. Puis sauvegardez et allez au centre du village. Discutez avec les enfants, ils vous proposent une partie de cache-cache. Acceptez et partez les chercher. Jimmy est caché derrière un drap blanc étendu, Pow se trouve entre les caisses à côté de la maison vers laquelle 2 femmes discutent, Lindsi est cchée vers votre maison, près de la pierre tombale et Alan se trouve derrière la maison de Aika. Continuez ensuite à fouiller le village, rentrez dans un petit jardin à côté d'une maison et prenez les 3 cristaux sacri dans le coffre. Rentrez ensuite dans la petite tour, grimpez à l'étage grâce à l'échelle et sortez. Allez à gauche et montez sur la petite île tout en haut de la très grande échelle. Après la vidéo, vous passez à table et partez vous coucher. Le lendemain, une fois réveillé, descendez en bas et sortez. Votre père vous arrête pour vous offrir votre part du butin, la pierre de lune mauve. Parlez ensuite à votre mére, elle vous remet 2 cristaux sacri. Sortez de la maison et sauvegardez après le court dialogue. Grimpez ensuite sur la passerelle devant chez vous, allez à droite et avancez sur le petit morceau de terre tout au bout en hauteur. Montez dans le bateau, direction l'Ile du Temple.

Partie 2

Sur le vaisseau, prenez la direction nord pour arriver sur l'Ile du Temple. Après le dialogue avancez sur le pont et rentrez dans le temple. Nouvelle discussion, choisissez de vider l'eau pour récupérer la pierre de lune. Allez sur la droite et avancez le long du chemin. Ouvrez la porte sur la droite. Vous êtes dehors, actionnez le cristal pour l'enfoncer et déclencher un mécanisme. Allez ensuite à droite et ouvrez le coffre pour trouver 2 bonus. Retournez par la suite à l'intérieur, redescendez en bas, des cercles s'activent lors de votre passage. Arrivé en bas sortez par la porte, avancez dans le couloir puis sur la passerelle à l'extérieur. Au bout descendez le long de l'échelle, et continuez à avancer au niveau inférieur. Ouvrez la porte au bout et l'eau s'évacue. Vous êtes de nouveau à l'intérieur, allez sur la droite en activant les cercles et sortez par la porte. Avancez le long du petit chemin et prenez la baie de lune dans le coffre. Retournez à l'intérieur, allez à droite, montez les escaliers et activez les cercles, puis sortez par la porte voisine. Avancez ensuite le long de la plate-forme, descendez au niveau inférieur avec l'échelle et ouvrez la porte. Avancez, activez les cercles et prenez les 2 cristaux sacrés dans le coffre. Franchissez la nouvelle porte, descendez le lond de l'échelle et allez à droite. Sauvegardez et ouvrez la nouvelle porte. De l'eau s'évacue encore et une vidéo se déclenche. Vous allez affronter le gardien de ce lieu, un monstre de pierre. Pour en venir à bout, utilisez les spéciales de Vyse pendant que Aika fait de la magie de guérison. Ensuite, vous récupérez cette pierre de lune brute.

Nouvelle vidéo et votre île se fait attaquer par la flotte impériale...Vous reprenez le contrôle de Vyse, avancez et quittez cette île avec votre vaisseau. Prenez la direction sud pour regagner votre île. Une fois dessus, avancez et prenez 2 gouttes magiques dans le coffre, Redescendez en bas et retournez dans le souterrain. Là avancez sur la droite et rentrez dans le bureau de Dyne. Votre mère explique ce qui s'est passé et vous invite à vous reposer avant de partir

secourir les villageois (choisissez d'aller les aider). Après une nouvelle vidéo, vous reprenez le contrôle de Vyse le lendemain matin. Retournez dans le souterrain et achetez de nouvelles armes, armures, ainsi que quelques objets de soin. Ressortez ensuite de ce monde intérieur, grimpez sur les passerelles et embarquez dans votre navire. Dirigez-vous vers la ceinture d'astéroïdes et allez sur la gauche. En avançant, vous verrez un passage en forme de voûte pour aller à Valua. Une vidéo se déclenche et une baleine-arc fait son apparition. Choisissez de battre en retraite mais c'est trop tard, le navire est détruit mais vous êtes rescapés. Après la discussion assez agitée, descendez au niveau inférieur et examinez les 2 caisses sur la droite. Après la nouvelle vidéo et une autre conversation, retournez dans la calle chercher l'autre caisse. Le capitaine vous demande ensuite de prendre la barre. Une nouvelle conversation s'engage, vous apprenez son nom et il rejoint votre équipe, vous permettant ainsi d'utiliser une nouvelle pierre de lune. Vous devez amener le navire à l'Ile des Marins. Pour cela avancez, passez par l'ouverture en face de vous, l'île se trouve à la sortie, elle est facilement reconnaissable car il y a un phare dessus.

Après une nouvelle discussion, Drachma vous abandonne. Rentrez dans la bibliothèque sur votre droite, parlez au tenancier et choisisssez d'acheter des informations. Vous obtiendrez quelques renseignements pour 5 pièces d'or. Ressortez ensuite, et allez à droite de cette bibliothèque. Il y a un coffre dans les herbes, ouvrez-le pour trouver 3 kits de réparation. Avancez ensuite dans la deuxième partie du village et rentrez dans l'armurerie sur la gauche. Achetez des armes et parlez à Pinta pour avoir accès à un mini-jeu sur votre VM. Allez ensuite dans l'auberge d'en face. Montez à l'étage et prenez les 200 pièces d'or dans le coffre de la première chambre sur la gauche. Ressortez, et rentrez dans l'armurerie de l'autre côté de la rue. Parlez-lui et écoutez ce qu'il a à vous raconter. Vous obtenez ainsi des informations sur un énorme canon, informations susceptibles d'intéresser Drachma. Ressortez de l'armurerie et retournez dans la taverne à l'entrée de la ville pour parler à Drachma. Après la discussion, il est convaincu et rejoint votre équipe. Allez ensuite dans la bibliothèque en face, parlez au maître de la confrérie. Mais ce dernier ne peut pas vous aider... c'est alors qu'apparaît le marchand Nasr, il a une proposition à vous faire, acceptez son marché. Quittez ensuite la ville et remontez à bord du vaisseau de Drachma. Le vieillard vous explique comment rejoindre l'île.
Avancez à gauche des rochers, contournez l'île par la gauche puis passez par le chemin sur la droite pour vous rapprocher des rochers. Avancez ensuite jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche. Vous allez ensuite livrer un combat face au navire pirate. Utilisez au début un seul canon et rechargez la magie des 2 autres tireurs. Tirez ensuite avec 1 seul canon jusqu'à ce que le vaisseau pirate de Baltor essaie de ruser. Choisissez alors de passer derrière lui, et préparez 3 tirs de canons bien placés qui détruiront son vaisseau. Après la nouvelle vidéo réparez le navire et utilisez le galon obtenu en fin de bataille pour le rendre plus puissant. Avancez ensuite, une nouvelle vidéo se déclenche et vous obtenez le passeport nécessaire pour rentrer à Valua. Dès que vous reprenez le contrôle du navire, faites demi-tour vers l'Ile des Marins et continuez à avancer. Vous observez des faisceaux de projecteurs en l'air et une vidéo se déclenche. Après avoir montré votre passeport, vous pouvez rentrer à Valua.

Partie 3

Nouvelle vidéo assez longue, et vous arrivez dans le bas-Valua, c'est à dire les quartiers pauvres. Après la petite conversation, sauvegardez, descendez les escaliers, allez à gauche, descendez de nouveaux escaliers et montez la petite pente inclinée sur la droite. Rentrez dans la grande maison et achetez des armes et objets. Ressortez, retournez au niveau inférieur, et avancez. Arrivé au bout tournez à droite puis encore à droite, vous observez l'entrée d'un petit tunnel. Allez au bout et prenez les bonus dans le coffre. Ressortez et descendez le long de la rue en face. Un jeune garçon du nom de Marco, assez arrogant, vous interpelle. Après la conversation, allez derrière lui et actionnez le levier. Vous arrivez dans une nouvelle partie de la ville, rentrez dans l'auberge en face et demandez une chambre. Une nouvelle discussion se déclenche, vous apprenez que vos amis seront exécutés demain, choisissez alors de vous faufiler dans le Coliseum. Votre conversation est soudainement interrompue car vous localisez Marco, en train de vous espionner. Après la petite vidéo, vous devez rattraper Marco, choisissez d'aller à gauche, puis encore à gauche et avancez ensuite en suivant la seule flèche possible. Vous finirez par le rattraper.

Nouvelle discussion, vous trouvez un moyen de vous rendre au Coliseum. Le lendemain, retournez dans l'auberge à côté de vous et sauvegardez. Ressortez, et montez les escaliers à droite de l'ouverture en face menant à la première partie de la ville. Avancez le long du chemin, descendez le long de l'échelle, continuez à avancer, descendez les escaliers au bout sur la gauche puis la nouvelle échelle. Avancez encore, descendez le long d'une nouvelle échelle et rentrez dans les égouts. Avancez le long des égoûts, descendez l'échelle au bout et continuez à avancer. Au bout tournez à gauche, avancez encore et gravissez les escaliers. Avancez un peu, tournez à gauche et ouvrez les 2 coffres dans la salle au bout du couloir pour obtenir des cristaux et 1 boîte pyri. Faites ensuite demi-tour dans le couloir principal, et continuez à avancer. Au bout, notez l'ouverture sur la gauche et descendez les escaliers en face. Prenez une épée et une armure lourde dans les coffres et équipez-les avec Vyse. Remontez les escaliers et tournez. Avancez

ensuite le long du nouveau couloir, traversez les plates-formes en lévitation puis avancez encore. Sauvegardez et allez à gauche, un monstre vous attend devant l'échelle. Le battre risque d'être assez long mais pas difficile. Il utilise une attaque poison, aussi utilisez des cristaux curia avec Aikia si nécessaire et soignez avec de la magie verte. Faites attaquer Drachma ainsi que Vyse, avec des attaques spéciales dès que possible pour en venir à bout. Soignez-vous ensuite, faites demi-tour et sauvegardez puis retournez là où vous avez battu le monstre, approchez-vous du monstre et choisissez d'entrer par effraction dans le Coliseum.

Une vidéo se déclenche et vous allez affronter le bourreau. Le battre sera assez facile excepté si les 2 gardes à côté de lui ont le temps de lancer Increm sur lui. Commencez donc par tuer le garde de chaque côté et attaquez le bourreau ensuite. Utilisez des soins avec Aika (des cristaux sacrés dans l'inventaire conviendront), faites attaquer Drachma normalement et lancez des attaques spéciales avec Vyse. Une fois ce dernier battu, vous prenez la fuite dans les égoûts, avancez, sauvegardez et passez par l'ouverture en face. Allez ensuite parler à Dyse, et choisissez de sauver Fina. Vous recevez ensuite un cristal jaune de la part de votre père. Après la conversation, ouvrez les 2 coffres sur le côté pour avoir des bonus, et sortez par le couloir en face. Avancez le long de ce couloir, descendez le long des escaliers au bout, avancez et grimpez le long de l'échelle à gauche après la petite cascade. Avancez encore jusqu'à une nouvelle échelle. Une vidéo se déclenche, petite discussion avec Marco suivie d'une autre vidéo. Grimpez ensuite le long de l'échelle, vous voici dans le haut Valuan. Avancez, sauvegardez et gravissez tous les escaliers sur la gauche. Une vidéo se déclenche, Fina est emmenée dans le train, vous décidez de la suivre. Après une nouvelle vidéo, vous êtes sur le toit du train, courez vers l'avant de ce dernier. Arrivé à la fin du premier wagon, Galacia vous rejoint sur le train. Courez encore vers l'avant du train sans perdre une minute tout en triomphant de divers gardes. Arrivé au bout du train, vous rentrez dans le wagon où se trouve Fina. Vous allez devoir battre 2 gardes impériaux, ils ne sont pas très forts mais utilisent de la magie pour se régénérer. Toutefois, vous les vaincrez facilement avec un peu de patience. Nouvelle vidéo, Galacia vous propose un marché, refusez, et après une nouvelle cinématique vous êtes sur le Little Jack.
Malheureusement vous allez devoir livrer un combat contre un vaisseau avant de quitter Valua. Faites des Focus avec vos personnages pendant qu'un autre fait des attaques canons. Dès qu'une personne a assez de points d'esprits, lancez une attaque avec le canon harpon pour détruire le vaisseau ennemi. Vous parvenez enfin à vous enfuir, retour à l'Ile des Pirates.

Partie 4

Fina décide alors de vous expliquer sa mission, retrouvez les cristaux commandant les Gigas avant l'Empire de Valua pour éviter la guerre. Choisissez de l'accompagner et elle se joint à votre groupe, vous présentant par la même occasion Cupil un étrange animal capable de se transformer. Une fois ce dialogue achevé, ouvrez le coffre en face de vous pour trouver 3 cristaux sacri. Retournez en bas au village et allez dans le souterrain. Cupil s'agite et vous apprenez qu'il se nourrit de Cham. Justement, s'il s'agite, cela signifie qu'il a de la nourriture non loin de là. Allez sur le pont métallique à droite et fouillez-le en avançant lentement, vous trouver 1 Cham, donnez-le à Cupil. Descendez ensuite en bas du souterrain, parlez à votre père et montez dans le navire. Direction nord maintenant, avancez et passez sous la voûte. De l'autre côté, arrêtez-vous à l'Ile des Marins en face de vous. Vous allez rencontrer Domingo qui vous parle de sa passion... Rentrez ensuite dans la bibliothèque à droite, parlez au tenancier et achetez 2 nouveaux indices. Ressortez ensuite de l'auberge, allez dans la boutique navale et achetez des armures et des canons plus puissants pour le Little Jacke. Allez ensuite à l'armurerie pour trouver de nouvelles armes, puis quittez cette île. Direction le mur de rochers, passez au travers et vous arrivez dans une nouvelle zone. Après la vidéo localisez la petite île en face de vous avec un lac dessus, faites action (bouton A) pour la découvrir et retournez à l'Ile des Marins, dans la bibliothèque, pour vendre cette information au prix fort. Retournez ensuite dans la zone désertique, direction Maramba.

Arrivé dans la ville, Drachma vous abandonne et quitte les lieux à bord de son vaisseau. Avancez, sauvegardez puis allez à droite. Gravissez les escaliers et rentrez dans la ville par la double porte. Rentrez ensuite dans la maison de droite, montez à l'étage et allez sur la terrasse. Au niveau du tournant fouillez pour trouver 1 Cham supplémentaire à donner à Cupil. Ouvrez ensuite le coffre au bout de cette terrasse, puis redescendez et ressortez de l'auberge. Allez ensuite dans la maison en face de l'autre côté de la ville pour trouver l'armurerie. Faites le plein d'armes et d'armure, et allez au fond du village, à droite. Vous verrez une drôle de créature rose du nom de Dhabu. Montez sur la plate-forme derrière, parlez au dresseur et choisissez de traverser la ville à dos de Dhabu. Retournez alors vers l'armurerie, et grimpez sur le toit entre les 2 piquets en bois. Ouvrez le coffre et prenez la boîte slipara à l'intérieur. Retournez ensuite là où vous avez trouvé le Dhabu, et montez sur le toit de la maison en face (il y a un homme à la chevelure blanche dessus en train de faire des exercices). Ecoutez-le, puis rentrez dans sa demeure par la porte voisine. Descendez au rez-de-chaussée et prenez l'armure dans le coffre. Remontez ensuite sur le toit puis sur le Dhabu.

Passez par le petit portique sur la gauche et rejoignez la deuxième partie de la ville. Allez sur le toit de la maison au fond à gauche et vous aurez 30 pièces d'or dans le coffre. Reprenez ensuite votre Dhabu et laissez-le à l'endroit prévu à cet effet. Rentrez ensuite dans la grande maison de gauche, allez parler à la danseuse et choisissez de rester. Pendant la discussion, après que Aika vous est interpelée, arrêtez de fixer la danseuse. Nouvelle discussion, sortez ensuite de la maison et descendez dans le souterrain grâce à l'échelle de l'autre côté de la zone. Avancez, actionnez l'interrupteur sur la gauche pour ouvrir la grille en face de vous. Avancez encore, ouvrez le coffre à gauche puis allez à droite. Au bout, tournez à droite, actionnez le nouvel interrupteur, avancez dans le nouveau chemin, tournez à gauche puis à droite et actionnez un nouvel interrupteur. Avancez encore (n'actionnez pas l'interrupteur), tournez à droite au bout et ouvrez le coffre, vous obtenez une pierre fluide. Faites ensuite demi-tour, actionnez l'interrupteur et empruntez le nouveau passage. Au bout actionnez encore un interrupteur et ressortez de ce dédale. Retournez au début de ce souterrain, tournez à gauche, avancez et montez le long de l'échelle. Ouvrez le coffre puis redescendez. Faites maintenant demi-tour vers la première échelle non loin de là, montez, prenez le Dhabu et retournez vers l'entrée de la ville. Posez votre Dhabu et retournez dans l'auberge à côté de la sortie de la ville menant vers le port (là où vous êtes arrivé à bord du Little Jack). Parlez à l'aubergiste et choisissez de passer la nuit. Après la vidéo sauvegardez puis ressortez de l'auberge et quittez la ville. Descendez les escaliers et allez sur le port pour retrouver Bellena. Acceptez son aide, direction le temple de Pyrynn.

Partie 5

Dirigez-vous sur la gauche avec votre vaisseau et avancez. Vous apercevez alors rapidement le temple de Pyrynn construit sur le sable. Après la discussion avec Bellena avancez en direction de la pyramide. Gravissez les escaliers, sauvegardez, et rentrez dans le temple. Descendez le long de la pente inclinée, montez sur le tonneau couché à droite et avancez avec. De l'autre côté, utilisez le second tonneau pour faire demi-tour et empruntez le chemin sur la droite. Avancez et ouvrez le coffre. Un combat se déclenche alors, une fois ce dernier achevé, ouvrez le coffre (cette fois-ci pour de bon) et vous obtenez 527 pièces d'or. Faites ensuite demi-tour là où vous avez utilisé le second tonneau et continuez à avancer le long de la nouvelle pente inclinée. Descendez le long de l'échelle au bout du chemin, avancez encore un peu et descendez le long de la nouvelle échelle. Avancez, descendez en bas de la pente inclinée et attendez que les 2 boulets soient tombés dans le trou. Remontez ensuite, tournez à droite dès que possible et avancez le long du chemin. Après un nouveau combat prenez la robe ancienne dans le coffre puis faites demi-tour là où ont terminé leur course les boulets. Avancez, vous arrivez dans une zone avec 3 trous et 3 tonneaux. Allez sur celui de gauche et avancez sur la droite pour boucher le premier trou. Allez ensuite sur le tonneau de droite et avancez sur la gauche pour boucher le second trou. Allez ensuite sur le dernier tonneau et avancez pour boucher le dernier trou. La porte s'ouvre, remontez et franchissez-la. Avancez le long du nouveau couloir, ouvrez le coffre en face de vous pour obtenir 3 cristaux sacrés après un nouveau combat.

Allez ensuite à droite, ouvrez le nouveau coffre pour vous emparer d'un arc dansant. Avancez encore jusqu'au bout du couloir et prenez les 774 pièces d'or dans le coffre. Faites ensuite demi-tour, tournez à droite dès que possible et avancez. Vous arrivez dans une pièce avec 2 tonneaux rouges et 2 bleus. Commencez par positionner le tonneau rouge le plus près de vous dans l'un des trous rouges, puis le second tonneau rouge dans le deuxième trou rouge. Placez ensuite le tonneau bleu le plus près de la porte par laquelle vous êtes arrivés dans le premier trou bleu et enfin le dernier tonneau bleu dans l'autre trou. Un mécanisme se déclenche, une porte s'ouvre. Fracnhissez cette porte et avancez. Descendez le long de la pente, évitez les 2 boulets puis remontez. Allez dans le petit recoin à gauche pour trouver un Cham puis allez à droite pour obtenir 1 baie de lune. Retournez ensuite en bas de la pente inclinée et ouvrez la porte. Avancez dans la nouvelle pièce, descendez au niveau inférieur, ouvrez le coffre pour trouver 5 gouttes magiques et continuez à avancer. Descendez encore d'un niveau, avancez et sortez de cette salle. Avancez dans la nouvelle pièce et allez à droite sur le petit pont. Au bout tournez à gauche et avancez. Ouvrez le coffre au bout du chemin pour trouver une rune d'augure après un combat plus difficile que les autres. Faites ensuite demi-tour, tournez à droite dès que possible. vous arrivez dans une zone avec 5 tonneaux, 4 bleus et 1 rouge. Commencez par pousser le tonneau bleu de gauche dans le trou le plus près de l'entrée. Allez ensuite de l'autre côté et poussez le tonneau bleu le plus près du bord dans le nouveau trou. Poussez ensuite le tonneau bleu juste à côté, puis le dernier tonneau bleu et enfin le tonneau rouge. Un mécanisme se déclenche, ressortez ensuite de cette zone, et retournez à l'entrée de cette grande salle. Actionnez l'interrupteur pour déclencher une coulée d'eau qui va refroidir la lave. Avancez ensuite, sauvegardez, régénérez-vous et ouvrez la porte. Avancez un peu et vous allez affronter le boss de ce temple, un énorme dragon. Il n'est pourtant pas difficile à battre : utilisez des attaques spéciales avec Vyse pendant que Aika et Fina régénèrent. Utilisez ensuite la carcasse du dragon pour traverser au dessus de la lave et ouvrez la porte. Avancez dans la salle et prenez le cristal de lune. Après la discussion, sortez par la porte à gauche et quittez le temple pour rejoindre Bellena.

Nouvelle vidéo, Bellena se révèle être une traître. Elle saisit le cristal et réveille le Giga. Vous allez devoir l'affronter ou plutôt tenter de survivre. Vous allez devoir tenir pendant quelques tours : faites des focus et utilisez des soins (magie + kits de répération) dès que son rayon vous touche. Faites aussi 1 attaque canon juste avant que le Giga vous attaque (colonne(s) rouge(s) dans le tableau. Vous parviendrez ainsi à éviter un de ses rayons. Choisissez ensuite de concentrer vos tirs sur les pieds du robot, et faites de même, malheureusement en vain. Choisissez alors de battre en retraite.
Nouvelle discussion avec l'équipage, choisissez d'attaquer le vaisseau de Bellena. Idée approuvée, le combat commence. Le gagner ne sera là pas encore très difficile. Assurez les 2 premiers tours quelques attaques au canon tout en utilisant des soins. Choisissez ensuite de virer et attaquez toujours avec modération. Tour suivant, choisissez de passer derrière le vaisseau à grande vitesse. Faites encore quelques attaques et surtout des focus. Enfin, choisissez de couper les moteurs. Vous pourrez ainsi normalement utiliser le canon-harpon. Un seul coup suffit, toutefois, si vous ne possédez pas assez de points d'esprits, utilisez des soins et faites des focus pendant 2 tours. Vous pourrez réutiliser le canon quelques tours après.

Partie 6

Nouvelle vidéo, vous récupérez le cristal. Sauvegardez et quittez le temple cette fois-ci pour de bon. Quittez cette zone désertique, direction l'océan sud (c'est la zone avec les tornades). L'océan est relativement long à traverser mais ne présente aucune difficulté. Il vous suffit d'aller toujours tout droit en évitant les tornades. Vous aurez de nombreux combats à livrer mais les ennemis ne sont guère résistants. Lorsque vous apercevez le continent, approchez-vous de la première île visible avec de la végétation, une scène se déclenche et vous découvrez Ixa Taka. Continuez à avancer et vous arrivez vers le village d'Horteka, village construit en hauteur dans les arbres. Malheureusement vous y êtes fort mal accueillis. Sauvegardez, avancez sur le petit pont à droite, avancez encore et descendez le long de l'échelle. Traversez le nouveau pont, ramassez le Cham dans l'herbe et sortez de cette zone par l'ouverture dans le roc. Avancez, vous observez un navire, montez à son bord, grimpez en face, allez à droite et ouvrez le coffre de l'autre côté de ce bateau pour obtenir 25 cristaux sacri.

Revenez ensuite vers l'avant du bateau et parlez au jeune-homme. Vous obtenez ainsi du carburant pour le Little Jack. Faites maintenant demi-tour et retournez au village. Avancez, grimpez le long de l'échelle, tournez à droite et avancez. Au bout descendez le long de l'échelle, avancez encore (n'utilisez pas la plate-forme suspendue) et entrez dans le tunnel. De l'autre côté avancez et rentrez dans la maison du chef du village au bout à droite du pont. Parlez au chef du village puis à l'aubergiste situé à côté. Le lendemain, sortez de la hutte et grimpez le long de l'échelle à côté. Grimpez encore d'un niveau et ouvrez le coffre pour trouver une graine paranta. Redescendez ensuite, achetez des armes et objets puis quittez ce village. Prenez la direction nord et avancez, une scène se déclenche et vous allez livrer un nouveau combat aérien. Toutefois ce dernier sera vraiment facile. Utilisez des focus, soins et quelques coups de canon. Ensuite, dès que vous pouvez utiliser le canon-harpon, utilisez d'abord le sort Increm (magie rouge) puis le canon. Vous détruirez ainsi le navire ennemi. Si ce n'est pas le cas (il peut lui rester encore quelques points d'endurance, cela dépend des coups de canon portés avant) renouvelez cette opération mais méfiez-vous de son canon lance-flammes assez puissant... Le combat gagné, le navire fuit, continuez à avancer vers la hutte du roi en hauteur sur la minuscule île. Une vidéo se déclenche et vous rencontrez le roi. Choisissez durant la conversation d'aller sauver Isapa dans la montagne sacrée. Après la conversation, fouillez la hutte du roi pour trouver 1 Cham puis sortez.

Retournez vers le village d'Horteka et allez au sud. Avancez et vous arrivez vers une île avec un fort construit dessus, c'est le mont pierre de Lune, débarquez-y. Avancez le long du chemin et sauvegardez. Rentrez ensuite dans le tunnel, avancez, une petite vidéo se déclenche et vous êtes enfermés dans la mine. Continuez à avancer dans la zone suivante. Allez à gauche pour trouver un nouveau Cham, puis à droite. Avancez, tournez à gauche, vous arrivez dans un couloir avec 3 plaques sur le sol. Passez sur celle avec une croix et avancez encore. A l'intersection suivante allez à gauche, et avancez. Passez ensuite les nouvelles plaques en marchant uniquement sur celles ayant des croix. Avancez le long de la pente inclinée et traversez la plate-forme par le côté gauche (ne vous souciez pas du chemin qui part sur la gauche). Ramassez le Cham sur l'allée du milieu à côté de la trappe et descendez de l'autre côté. Avancez le long du nouveau chemin, ouvrez la porte de la cellule sur la gauche et prenez les 4 cristaux curia dans le coffre. Continuez ensuite à avancer dans le couloir, ouvrez une nouvelle cellule à gauche et prenez les 800 pièces dans le coffre. Ressortez, avancez dans la salle suivante. Allez sur la gauche et marchez sur la trappe. Vous tombez au niveau inférieur, prenez la maille de loco dans le coffre, et marchez sur la nouvelle trappe. Vous retournez au début de la mine, revenez dans la salle précédente et allez sur la droite. Tombez par la trappe, puis allez sur celle du milieu.

Partie 7

Avancez dans le tunnel au niveau inférieur et ouvrez la cellule sur la droite, vous délivrez Centime. Après la discussion grimpez dans l'ascenseur, avancez et rentrez dans la cellule sur la gauche. Ouvrez le coffre, vous trouvez 1 graine zaal puis ressortez. Avancez encore (ne vous souciez pas pour l'instant de l'ouverture sur la droite), descendez le long de la pente inclinée, rentrez dans la cellule à gauche, ouvrez le nouveau coffre et vous obtenez un blaster 3. Continuez ensuite votre progresion, inutile d'ouvrir la cellule à gauche elle est vide, et descendez le long de la nouvelle pente inclinée. Ouvrez le coffre en face de vous, vous récupérez une foreuse de loco (arme pour Drachma). Faites ensuite demi-tour vers l'ascenseur et allez à gauche. Avancez le long du couloir puis sur la plate-forme. Utilisez ensuite le nouvel ascenseur au bout du chemin. Avancez ensuite, une vidéo se déclenche. Avancez le long du couloir, un combat se déclenche. Ce dernier achevé, ouvrez la première cellule à gauche et prenez les 4 glyphes de force dans le coffre. Ouvrez ensuite la cellule de droite, vous obtenez 2 baumes guérisseurs dans le nouveau coffre. Enfin, dirigez-vous dans la dernière cellule et parlez au prisonnier. Avancez ensuite par le chemin qui s'est débloqué et utilisez l'élévateur. Sauvegardez ensuite et ouvrez la porte. Une vidéo se déclenche et vous retrouvez Alfonso. Ce dernier vous envoie Antonio 2 pour vous éliminer. Pourtant ce boss est l'un des plus faciles. Il ne dispose que de 2 attaques assez moyennes. Attaquez avec Drachma et Vyse (attaques spéciales) et utilisez des soins et de la magie verte avec Aika et Fina. Vous viendrez ainsi facilement à bout de ce boss. Sortez ensuite de la salle et avancez, vous retrouvez Centime, petite discussion. Ouvrez ensuite la nouvelle porte, sortez de la mine et retournez à bord du Little Jack.

Prenez la direction nord et retournez à Horteka. Allez sur le navire (là où vous avez précédemment récupéré le carburant) et rentrez dans la cabine ; discutez avec Centime, il vous remet un twin propellers. Quittez ensuite le village et allez voir le roi dans sa hutte au nord. Isapa vous apprend alors l'énigme permettant de trouver la cité perdue. Remontez à bord de votre vaisseau, observez les hauteurs des collines juste à côté de la hutte du roi et vous trouve l'homme doré. Vous obtenez aussi un oeil d'homme doré. Localisez ensuite le lac non loin de là, faites-en le tour en rasant le sol et vous trouverez l'oiseau dessiné sur le sol. Vous obtenez ainsi l'oeil du grand oiseau. Approchez-vous ensuite de la statue découverte vers la hutte du roi. Elle pointe son doigt dans une certaine direction, prenez cette direction et examinez le sol entre les collines. Vous apercevrez un bloc gris, il s'agit des portes de Rixis.

Sauvegardez et avancez vers le socle à gauche de la porte fermée. Posez-y la gemme de l'oeil d'homme doré. Allez ensuite vers le socle à droite et posez l'autre gemme, la porte s'ouvre, rentrez dans le crâne. Après la vidéo allez à droite et avancez. Grimpez les quelques escaliers au bout du chemin et allez à gauche. Avancez, grimpez le long de nouveaux escaliers, puis en haut allez encore à gauche. Gravissez les escaliers, avancez et utilisez la plate-forme mobile pour atteindre l'autre côté des ruines. Allez à gauche et montez le long des escaliers. Au bout allez encore à gauche et descendez le long des escaliers. Avancez, passez sous la voûte et tournez à droite. Avancez, gravissez les escaliers et avancez encore, vous apercevez le fantôme. Continuez votre progression, gravissez un nouvel escalier et avancez. Montez sur la plate-forme mobile dès qu'elle passe devant vous pour atteindre l'autre côté du ravin, avancez ensuite, gravissez les escaliers en face de vous, vous trouverez en haut un Cham. Redescendez, passez par l'ouverture sur le côté et ouvrez le coffre. Vous obtenez ainsi (après un combat assez long) un masque doré. Tournez ensuite à droite, descendez le long des escaliers, allez en face et utilisez la plate-forme mobile. De l'autre côté avancez, et gravissez les escaliers. Ouvrez le coffre pour trouver un manteau léger puis montez au niveau supérieur. Avancez ensuite et utilisez la nouvelle plate-forme mobile. Avancez et ouvrez le coffre, vous obtenez un bras des ruines. Puis utilisez de nouveau la plate-forme pour revenir à l'endroit précédent, allez à gauche, et utilisez la nouvelle plate-forme sur le côté. Au bout une scène se déclenche et vous apercevez le fantôme.

Le but est de le poursuivre en l'envoyant sur le côté gauche. Commencez à lui courir après, il avance et va à droite. Ne le suivez pas et allez directement à droite. Vous le rattraperez donc de l'autre côté, il fuit par une nouvelle issue.
Là encore ne le suivez pas, allez simplement à gauche et il fuiera cette fois-ci en utilisant une plate-forme mobile. Suivez-le, utilisez une deuxième plate-forme mobile et vous atteignez le temple. Avcancez un peu, sauvegardez et montez dans le temple. Un combat contre le gardien des lieux se déclenche. Cet oiseau ne possède qu'une seule attaque forte qui cause près de 1000 points de dommage. Ses attaques magiques sont sommeil et peur. Faites donc des attaques avec Drachma, des attaques spéciales avec Vyse et utilisez des soins ainsi que des cristaux curia avec les deux filles. Le combat risque d'être assez long mais sans difficulté. Ensuite, une longue vidéo se déclenche, sauvegardez et quittez le temple. Vous allez maintenant devoir livrer un nouveau combat aérien contre De Loco. Ce dernier ne sera pas plus difficile que le précédent. Les choix tactiques n'ont pas d'importance, pensez simplement à faire des Increm avant de tirer au canon harpon. Le reste du temps utilisez la magie verte quand cela est nécessaire, récupérez de l'esprit et tirez aux moments propices avec les canons normaux. Vous devez ensuite vous battre contre le Giga. La méthode est simple, faites au début quelques attaques classiques et soignez-vous lorsque vous êtes touchés. Choisissez ensuite d'attaquer les pieds du giga et faites des attaques canon harpon dès que possible pendant quelques tours. Subitement le Giga aura des réactions bizarres, régénérez-vous (endurance et esprit) pendant le premier tour et

tirez au canon harpon au tour suivant. Grendel tombera ainsi dans la vallée. Après la discussion avec le roi, quittez sa hutte et retournez à Horteka pour vous reposer (c'est gratuit maintenant).

Partie 8

Quittez ensuite la ville et allez au nord, le filet mis en place par les Valuans a disparu, vous pouvez passer. Une fois dans l'autre océan prenez la direction nord-est et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez un navire. Vous allez devoir livrer un nouveau combat aérien contre un navire Valuan. Toutefois ce dernier sera extrêmement simple. Faites des attaques classiques les premiers tours et soignez-vous lorsqu'il le faut. Choisissez ensuite de cerner le navire ennemi de façon agressive (2ème option) et tirez au canon harpon pour le détruire directement. Ensuite, une vidéo se déclenche, et vous découvrez un navire appartenant aux pirates noirs. Vous allez cette fois livrer un combat au corps à corps. Commencez par exterminer les 3 cuisiniers puis attaquez-vous au pirate avec Drachma et Vyse pendant que Aika et Fina restent en arrière pour faire de la magie. Après la petite discussion continuez votre progression à l'est, et avancez le plus vite sur la gauche jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche, vous entrez dans l'espace aérien Valuan. Avancez encore et localisez sur le sol un cercle de dolmens, arrêtez-vous y. Avancez jusqu'à l'énorme cercle au centre, c'est la porte de la prison dans laquelle se trouve enfermé le giga, une vidéo se déclenche et vous êtes attaqués par 4 gardes Valuan. Une fois ces derniers battus, acceptez d'aider le capitaine à capturer Raknam. Fouillez ensuite les lieux pour trouver 2 Cham, puis quittez cet endroit. La nuit tombée, montez au niveau supérieur du bateau et sortez par la double porte. Après la discussion, Raknam fait son apparition. Cherchez-la en suivant les éclairs apparaissant dans le ciel... Vous apercevez alors cette baleine mais les navires de Ramirez et vous allez vous battre contre un navire de sa flotte. Le système de combat reste classique, utilisez toujours la 2ème option pour utiliser votre canon harpon. Une nouvelle vidéo se déclenche, vous capturez Rakam mais le navire de Ramirez vous attaque par surprise. Vous devez fuir, descendez les 2 escaliers pour aller au fond du navire et ouvrez la double porte. Vous parvenez à vous enfuir, mais Drachma reste à bord...

Vous reprenez ensuite le contrôle de Vyse mais vous êtes séparés de Aika et Fina. Sauvegardez, avancez ensuite dans la verdure jusqu'à l'entrée d'une caverne, observez le squelette et vous obtenez la carte de gonzales. Rentrez ensuite dans la caverne, tournez à gauche et prenez la baie de lune dans le coffre. Revenez ensuite à l'intersection et allez au fond de la caverne, vous trouvez 1287 pièces d'or dans le coffre. Ressortez ensuite à l'extérieur et retournez vers le lac. Grimpez le long du petit sentier à côté, vous pouvez ainsi observer l'île. Retournez ensuite dans la caverne là où vous avez trouvé l'or. Vous dirigez ensuite aika et Fina, vous avez été sauvées par Clara, une voleuse bleue. Vous arrivez à Nasrad, Clara vous remet de l'or avant de partir. Vous êtes sur le port, avancez vers la ville, montez le long de la pente inclinée et passez par l'ouverture pour y entrer. Rentrez ensuite dans la maison sur la droite, sauvegardez et choisissez de passer la nuit là. Vous reprenez ensuite le contrôle de Vyse, et il est temps de partir chasser. Explorez la forêt et vous devrez livrer divers combats pour avoir de la chair de grapor. Chassez jusqu'à ce que Vyse décide de s'arrêter. Le jour suivant, vous devez rassembler du bois pour le feu : fouillez la forêt pour trouver 5 branches convenables. Le lendemain, vous devez chercher des pierres de lune afin de pouvoir réparer le canot. Explorez donc la totalité de l'île pour trouver 5 pierres de lune. Au bout d'une semaine passée sur l'île, un navire passe, aperçoit vos signaux, vous êtes sauvés. Gilder, le capitaine du navire vous demande de lui conter vos aventures. Lorsqu'il vous demande ce que vous pensez de sa devise, dites que c'est une belle devise. Gilder vous demande ensuite de prendre la barre pour vous rendre à Nasrad. Conservez votre cap, direction sud-ouest et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Après la vidéo, vous arrivez à Nasrad avec Gilder.

Entrez dans la ville et allez à l'auberge sur la droite : prenez une chambre pour passer la nuit. Vous contrôlez maintenant de nouveau Aika et Fina. Direction la taverne, c'est le deuxième bâtiment sur la gauche de la ville (il y a un store au dessus de l'entrée). Parlez au tenancier pour toucher votre salaire. Vous obtenez en plus un petit bonus, ressortez ensuite de cet endroit et retournez à l'auberge, une vidéo se déclenche devant l'entrée. Vous sauvez un vieillard du nom de Pedro, il vous remet sa carte pour vous remercier. Vous prenez par la suite les commandes de Vyse. Après la discussion, dirigez-vous vers le palais royal au bout de la ville.
Parlez aux gardes et dites que vous possédez des informations sur les Valuan pour pouvoir rentrer. Après la discussion avec le roi, vous dirigez de nouveau Aika et Fina. Grimpez à bord de votre navire, direction l'île de Daccat. Prenez la direction et allez jusqu'à la limite de l'océan. Allez ensuite au nord et avancez. Vous apercevrez alors diverses petites îles, arrêtez-vous sur la plus grosse.. Récupérez le Cham par terre, avancez et observez la porte noire avec l'emblême. Vous dirigez maintenant Vyse et Gilder. Direction là aussi l'île de Daccar (même chemin que précédemment). Avancez et observez la porte marron. Les 2 portes s'ouvrent, et vous contrôlez tout d'abord les filles. Avancez, tournez à gauche et ouvrez le coffre pour obtenir une aile du ciel. Retournez ensuite à l'entrée, avancez et actionnez le cercle de lumière vers la porte pour contrôler Vyse et Gilder. Avancez, tournez à droite et ouvrez le coffre, un combat se déclenche. Ce

dernier achevé, vous récupérez un cristal d'âme dans le coffre. Avancez encore, allez à gauche et actionnez le levier. Retournez sur le chemin principal, avancez, et prenez les commandes de Aika et Fina. Avancez, ouvrez le coffre sur la droite et prenez dedans les 2 cristaux sacrulen. Actionnez ensuite le levier de l'autre côté et dirigez de nouveau Vyse. Avancez, ouvrez le coffre sur la droite pour trouver 2001 pièces d'or. Avancez ensuite au bout du couloir et marchez sur la plate-forme violette. Avancez légérement avec Aika et reprenez le contrôle de Vyse. Actionnez l'interrupteur sur la gauche, gravissez les escaliers et ouvrez le coffre pour récupérer 4 gouttes magiques. Redescendez et prenez le contrôle des filles.

Partie 9

Avancez le long des escaliers, ouvrez le coffre à droite pour prendre la rosée magique. Avancez légèrement et reprenez les commandes de Vyse. Actionnez de nouveau l'interrupteur pour placer les escaliers vers le bas. Avancez, ouvrez le coffre à gauche et prenez l'armure de Daccat. Marchez ensuite sur l'interrupteur violet en face. Avancez par la suite le long des passerelles avec Aika, prenez la graine vidal dans le coffre à droite et avancez. Allez sur la gauche et ouvrez le coffre en bas : vous obtenez une baie de lune. Remontez, avancez et prenez le contrôle de Vyse. Avancez, ouvrez le coffre à gauche puis allez à droite. Au bout tournez à droite, ouvrez le nouveau coffre et allez de l'autre côté sur l'interrupteur violet. Avancez avec Aika et prenez les commandes de Vyse. Avancez, et actionnez l'interrupteur au bout du chemin. Descendez ensuite le long des escaliers sur la gauche pour reprendre le contrôle de Aika. Descendez les escaliers sur la droite, actionnez par 2 fois l'interrupteur, descendez le nouvel escalier, remontez de l'autre côté et prenez le contrôle de Vyse. Avancez, descendez le long de l'escalier, avancez encore, remontez et reprenez les commandes de Aika. Retournez vers l'interrupteur, actionnez le 1 fois de plus, avancez et prenez les commandes de Vyse. Avancez sur la plate-forme violette, le système se déclenche. Avancez par l'ouverture dégagée avec Aika, sauvegardez, descendez encore et utilisez le téléporteur. Avancez avec Vyse, sauvegardez si nécessaire, et grimpez sur l'interrupteur. Vous vous retrouvez enfin ! Vous allez lutter contre les gardiens de ces lieux. Commencez par concentrer là vos attaques sur le cristal bleu. Utilisez des cristaux de soins sur tous les alliés avcec Aika et Fina. Pensez à équiper une lame rouge pour causer bien plus de dommages ! Une fois le premier des boss tué (c'est le plus difficile), passez en lame bleue et attaquez le dernier en utilisant toujours quelques soins. Vous pouvez ensuite ouvrir le coffre de Daccar et... surprise ! Après la petite vidéo, sortez par la porte qui s'est ouverte.

L'attaque de Nasrad va commencer, retournez-y à bord de votre vaisseau. Une fois sur le port, avancez et entrez dans la ville. Une vidéo se déclenche, Nasrad est attaquée. Ramirez vous retrouvez ensuite, choisissez de vous rendre, vous êtes ramenés à Valua et les cristaux vous sont dérobés. Vous reprenez le contrôle du groupe dans une prison. Vyse et Gilder sont séparés de Aika et de Fina. Durant la discussion, vous apprenez que les pirates viendront attaquer la forteresse pour semer la panique, vous en profiterez pour vous enfuir. Ensuite, Gilder parvient à ouvrir la porte de la cellule. Avancez, ouvrez la porte, traversez le petit pont et ouvrez la nouvelle porte. Deux gardes vous attaquent, exterminez-les puis sauvegardez. Actionnez ensuite le bouton à droite de l'ascenseur à côté du point de sauvegarde et choisissez de vous rendre au bloc prisonnier 200. Avancez ensuite, ouvrez la porte, traversez le nouveau pont et ouvrez la porte. Vous retrouvez Aika, mais vous devez tout d'abord affronter Vigoro. Aucune méthode particulière pour le battre, il est n'est pas très fort. Ce dernier battu, faites demi-tour jusqu'à l'ascenseur de gauche, et allez dans la pièce au canon de la forteresse. Petite vidéo, avancez ensuite, ouvrez la porte. Avancez, gravissez l'escalier sur la gauche puis avancez en direction de l'avant du canon. Après la nouvelle vidéo, avancez vers l'ouverture tout au bout du tunnel. Allez à gauche, montez le long de l'escalier, descendez de l'autre côté et avancez le long de la passerelle.

Utilisez ensuite l'élévateur sur la gauche. Les pirates lancent alors l'attaque, avancez ensuite le long de la nouvelle passerelle, sauvegardez et ouvrez la porte à droite. Avancez le long du couloir et ouvrez la nouvelle porte. Avancez et éliminez les 2 gardes Valuan, vous obtenez la clé du port. Vous délivrez ensuite Fina, faites maintenant demi-tour dehors et utilisez de nouveau l'élévateur pour redescendre. Arrivé en bas, avancez et ouvrez la porte. Avancez, montez à l'étage, avancez au bout de la plate-forme pour trouver une baie de lune dans le coffre. Revenez ensuite vers l'escalier, montez de 2 niveaux et ouvrez le coffre. Après le combat, ouvrez le coffre, puis redescendez d'un niveau. Avancez, ouvrez la porte, sauvegardez et ouvrez l'autre porte. Vous allez devoir affronter un char d'assaut. Pour le battre, ma méthode reste similaire, attaquez simplement avec Vyse et Gilder pendant que les 2 filles font de la magie. L'alarme se déclenche ensuite, une voix vous dit de monter dans l'ascenseur, faites-le et vous rencontrez le prince Enrique. Vous arrivez sur son vaisseau personnel, acceptez son aide. Vous parvenez ainsi à prendre le contrôle de ce navire, le Delphinus.
Vous récupérez en plus les 2 cristaux. Vous devez maintenant livrer un combat aérien pour parvenir à vous enfuir de la forteresse. Ce combat sera très simple. Récupérez de l'esprit au premier tour et tirez avec le canon gigas au tour suivant pour détruire l'obstacle.

Une fois échappé, acceptez d'être le capitaine du navire. Ouvrez ensuite les compartiments de chaque côté de la cabine de pilotage. Dans l'un vous trouvez 1 baie de lune, dans l'autre Marco. Ce dernier fait maintenant parti de votre équipage. Allez parler à Gilder, réponse 2, ce dernier décide de quitter votre équipage et vous donne quelques conseils. Vous reprenez ensuite le contrôle du Delphinus vers l'île des marins. Empruntez le détroit à l'est pour aller au royaume de Nasr. Allez ensuite à l'île croissant, au sud de l'île de Daccat. 2 personnes vous proposent leurs services mais vous devez posséder 100 000 pièces d'or. Si ce n'est pas le cas, partez faire des combats puis revenez. Donnez ensuite l'argent nécessaire aux 2 vieillards pour qu'ils fassent des améliorations sur le Delphinus et construisent une base. Vous pouvez ensuite choisir votre drapeau parmi 3, prenez celui que vous désirez. Petite discussion avec Fina dans la soirée, elle vous parle de Ramirez, choisissez l'option 1. Le lendemain, allez constituer votre équipage pour le Delphinius (voir astuce ci-dessous).

Partie 10

Direction maintenant la ville de Maramba. Prenez ensuite la direction sud-est et traversez le voile de brume à gauche de l'océan sud. Avancez ensuite au nord et vous trouvez la ville d'Esparanza. Après la discussion, allez à droite et avancez le long de la passerelle, rentrez dans la ville. Avancez et allez dans la partie supérieure de la ville, puis rentrez dans la taverne à gauche (c'est le grand bâtiment). Parlez à l'homme assis seul à une table au fond. Après la discussion, Fina vient vous appeler, quittez la ville et retournez au port. En descendant, parlez à Enrique, l'armada arrive et demande à Enrique de se rendre, mais en vain. Vous passez la nuit à l'auberge, le lendemain, retournez au port, sauvegardez et remontez à bord de votre vaisseau. Vous allez devoir affronter 3 navires de l'armada. Battre les 2 premiers sera une partie de plaisir mais le dernier vous donnera du fil à retordre. Il est très résistant et possède une puissante attaque. Pensez à utiliser votre défense, ainsi que le canon gigas. Prenez ensuite la direction sud-est, et observez la brume. Vous verrez une ouverture sombre, c'est le récif noir, entrez-y.

Sauvegardez et avancez dans le tunnel, vous arrivez dans une zone remplie de verdure. Avancez dans cette zone et au bout allez sur la gauche. Traversez le tunnel puis dans la nouvelle zone tournez à droite. Il y a deux ouvertures, passez dans celle de droite. Avancez dans la zone suivante, puis prenez de l'altitude, et passez par l'ouverture en hauteur. Avancez ensuite et sauvegardez. Passez ensuite par l'ouverture derrière, vous devez combattre un monstre. Le principe pour l'affronter est simple. Protégez-vous les premiers tours, puis dès que vous avez le choix reculez. Une fois éloigné, choisissez de rester à votre position (validez au moment où le canon giga apparaît dans le tableau). Prenez ensuite des soins (validez là encore quand le canon giga apparaît). Le tour suivant vous vous approchez du monstre, validez votre position au moment où le canon apparaît et vous pourrez l'utiliser le tour suivant.

Faites alors Increm puis tirez avec le canon. Au bout de 2 coups, le monstre sortira de sa cachettes, achevez-le au canon normal. Passez ensuite par l'ouverture dégagée, puis avancez et passez dans la lumière blanche, vous avez réussi à traverser ce récif. Avancez, direction nord-est, traversez le mur de brume et continuez à avancer tout droit, une vidéo se déclenche et vous êtes attaqués. Il vous sera très simple de battre ce navire si vous possédez des torpilles. Dans le cas contraire, attendez plusieurs tours et utilisez le canon giga dès que possible précédé d'un Increm, cela détruira le navire ennemi en un seul coup. D'autres vaisseaux passent ensuite à l'abordage, quittez la cabine de pilotage, descendez le long de l'escaliers puis ouvrez la porte derrière cet escalier. Mao et Jao vous lancent un défi, choisissez de combattre. Les battre ne sera pas facile, concentrez vos attaques sur Jao. Ce dernier tué, battre le dernier sera une partie de plaisir. Avancez ensuite direction nord-est, passez sous le portique et avancez. Vous trouvez Yafutoma.

A votre arrivée dans la ville, vous êtes invités à aller rendre visite au seigneur Mikado. Après la discussion, avancez le long du chemin derrière le temple et rentrez dans la maison. Sauvegardez et reposez-vous sur les lits à gauche. Le lendemain, retournez vers le temple et utilisez l'élévateur devant pour retourner dans le village. Là, faites le tour des maisons pour acheter des armes et objets puis quittez la ville. En descendant au port, rentrez dans le magasin d'armement naval et achetez de nouveaux canons et défenses. Dites ensuite au marchand que vous partez sur le mont Kazai. Il vous remet un scaphandre, direction la montagne. Après la discussion, sauvegardez et rentrez dans la caverne. Avancez, descendez le long de la corde puis avancez encore. Vous enfilez votre scaphandre, avancez sous l'eau. Une fois à l'air libre, avancez le long du couloir et actionnez l'interrupteur en face. Avancez ensuite sur la droite, avancez et traversez le tunnel. Vous arrivez dans une pièce avec 8 bassins : avancez un peu et allez dans celui de gauche (il est dans le sens vertical). Une fois sous l'eau, avancez le long du chemin et actionnez l'interrupteur. Faites ensuite demi-tour de l'autre côté du chemin, au bout tournez à gauche pour descendre au niveau inférieur. Avancez ensuite sur la droite, puis dans le tunnel pour remonter à la surface. Vous arrivez dans la salle avec les bassins, avancez sur la droite, passez dans le tunnel, et retournez vers l'interrupteur que vous avez actionné et continuez à

avancer. Passez par l'ouverture sur la gauche, avancez. Dans la salle suivante allez à droite, descendez le long de la pente inclinée, avancez un peu et gravissez la pente au milieu de la salle.

Partie 11

Actionnez l'interrupteur, puis allez sous l'eau et retournez à l'entrée de cette salle. Avancez le long de la passerelle en face, actionnez l'interrupteur puis faites demi-tour dans la salle précédente. Allez encore à gauche et passez dans le dernier tunnel. Avancez dans la salle, puis tournez à droite. Dans la salle avec la cascade allez sous l'eau, avancez et passez par l'ouverture sous la cascade. Tournez ensuite à gauche à l'intersection, avancez et actionnez l'interrupteur. Faites ensuite demi-tour dans la salle principale (salle avec les 4 portes), avancez et allez sous l'eau. Une fois au fond avancez dans le tunnel. De l'autre côté, avancez le long du chemin. A l'intersection continuez tout droit et ouvrez le coffre au bout pour trouver 1 baie de lune. Revenez ensuite à l'intersection, prenez à droite et avancez. Vous allez devoir affronter 2 Aluspheres, ils ne sont pas très puissants. Avancez ensuite et actionnez l'interrupteur, vous tombez au niveau inférieur. Avancez légérement et actionnez le nouvel interrupteur. Avancez encore, actionnez l'interrupteur, puis avancez. Dans le couloir suivant vous allez devoir battre 8 Aluspheres par groupe de 2, cela est assez fastidieux. Avancez ensuite jusqu'à un point de sauvegarde, sauvegardez et utilisez l'élévateur. Avancez ensuite le long du chemin, vous allez affronter le gardien de ces lieux. C'est l'un des boss les plus faciles : utilisez uniquement des soins et des faites des gardes avec Aika, Enrique et Fina (faites tout de même un Increm sur Vyse).

Attaquez ensuite Vyse avec la spéciale Colère de Pirate (attention, faites cela uniquement si le monstre n'a pas utilisé précédemment Peau d'Acier, auquel cas tous vos dommages seront nuls). Faites cette opération jusqu'à la mort de Tortiga. Avancez ensuite dans la pièce au centre, vous récupérez le cristal bleu. Sauvegardez ensuite et retournez à Yafutoma en parlant à l'armateur. De retour en ville, allez voir Mikado dans son palais. Le lendemain, après les festivités, vous apprenez que l'armada a encerclé la ville. Retournez au port, Belleza et vigor sont là, ils souhaitent parler au roi. Choisissez d'attendre et retournez à vos quartiers. Le roi Mikado est fait prisonnier mais Moegi vient vous sauver. Choisissez de partir vous cacher, Moegi ouvre un passage secret, avancez. Allez à droite et ouvrez le coffre pour obtenir 4 cristaux sacrulen. Revenez ensuite à l'entrée du passage et allez à gauche. Au bout, rentrez dans la capsule pour vous échapper. Vous arrivez sur l'île où se trouve le frère de Moegi, sauvegardez et avancez en direction du temple. Rentrez dedans, puis après la discussion avec Daigo choisissez de l'aider. Ressortez ensuite de la cour du temple et redescendez au port. Montez à bord de votre vaisseau. Après la vidéo, vous remontez à bord du Delphinus mais ce dernier est entre les mains des ennemis. Exterminez les 4 soldats qui vous attaquent, puis rentrez dans le navire, montez au niveau supérieur, tuez les soldats et rentrez dans la cabine de pilotage. Vous devez affronter Muraji pour reprendre le contrôle du navire. Cela n'a rien de bien difficile, faites un Increm sur Vyse puis exécutez des attaques spéciales avec ce dernier sur Muraji. Ce dernier mort, achevez ses 3 soldats.

Vous avez repris le contrôle du navire, il est temps d'éliminer la flotte adverse. Le premier navire à détruire est le Draco, cela ne présente pas de grandes difficultés. Faites un Increm et des gardes le premier tour puis tirez au canon gigas le tour suivant. Récupérez de l'esprit le troisième tour et éliminez le Draco le tour suivant avec un autre coup de canon gigas. Au moment de détruire le navire de Belleza apparaît Bluheim, le giga bleu. Vous allez devoir le vaincre. Le combat risque d'être assez long : inutile de tirer au canon normal ça a peu de chances de toucher la cible. Prenez des soins et récupérez de l'esprit puis dès que possible tirez au canon giga (2 fois par tour) après avoir fait Increm. Mettez-vous aussi en garde lors de l'attaque vent du giga. Faites cela 4-5 fois pour le détruire. Vous vous retrouvez ensuite chez Mikado, mission accomplie, il vous remet le cristal. Daigo vous remet aussi un livre des polarités. Avec, vous pouvez voler très haut et très bas dans le ciel. Moegi rejoint aussi votre groupe. Allez ensuite au port de la ville, et retournez à bord du Delphinus. Vous allez rentrer dans votre base sur l'île croissant, choisissez d'aller à l'est.

Partie 12

Allez à l'est, traversez la barrière de rochers en passant au milieu (aidez-vous de la carte). Continuez ensuite vers l'est, traversez le rift, vous apercevez l'île des marins. Continuez à avancer, traversez le détroit et vous voici vers Nasrad. Allez au nord-est pour retrouver votre base. Une fois que vous avez atterri, après la discussion, sauvegardez, explorez un peu votre base et montez le long de la pente inclinée. Vous voici dehors, utilisez l'élévateur à côté de vous, et en haut, rentrez dans la salle de réunion. Le lendemain, retournez dans la base et quittez-la à bord du Delphinus. Allez vers Esparanza, traversez le récif noir et allez à l'est en restant au sud. Traversez la ligne d'obstacles de glace, et avancez vers le sud-est jusqu'à découvrir le pays des glaces. Avancez ensuite et allez au sud. Regardez votre carte, il faut que vous soyez dans la partie nord de la carte. Fouillez cet endroit et vous trouverez l'aurore. Continuez à fouiller dans cette zone au ras du sol et vous trouverez les ruines de glace. A l'intérieur, avancez le long du chemin, et ouvrez la

porte.

Parlez au gardien au centre de la pièce, 2ème réponse et passez par la porte suivante. En bas ouvrez la porte, avancez et entrez dans la salle, parlez au gardien, réponse 1, et passez par la porte qui s'est ouverte. Ouvrez la porte, avancez, ouvrez la nouvelle porte, parlez au gardien, réponse 2 et passez par la porte qui s'est ouverte. Continuez ensuite à avancer, vous arrivez à Glacia. Après la discussion, avancez sur la plate-forme mobile. Tournez à droite et suivez le chemin. A une intersection tournez à droite, avancez et descendez le long du chemin. Avancez et tournez à gauche. Ouvrez le coffre au bout du chemin. Après le combat, récupérez l'orbe hivernale puis revenez à l'intersection précédente, et avancez. Grimpez sur la plate-forme au bout du chemin. Vous avez ensuite 3 directions différentes. Allez tout d'abord tout droit pour trouver une épée de glace dans un coffre, puis à gauche. Sauvegardez puis continuez à avancer. Le boss apparaît, vous devez l'éliminer pour poursuivre votre chemin. Méfiance il est assez fort, faites Increm sur Vyse et attaquez avec la colère du pirate. Soignez avec les autres personnages et utilisez des cristaux pour ramener à la vie des personnages si nécessaire (l'attaque laser du boss peut être meurtrière). Une fois le boss mort, continuez à avancer et montez sur la plate-forme. Puis ouvrez le coffre sur la droite pour obtenir une baie de lune et ouvrez enfin la double porte en face. Une vidéo se déclenche, vous retrouvez Drachma et vous obtenez le cristal mauve. De retour sur les navires, laissez Drachma partir. Direction maintenant votre base.

Dans votre base, montez dans la salle de réunion, vous devez maintenant partir chercher le dernier cristal : le jaune. Le lendemain, après une nuit de repos bien méritée, retournez à bord du Delphinus, cap sur Valua. Retournez à Nasrad, puis allez vers l'île des marins. Prenez au nord, et passez sous le contienent de Valua. Allez tout à l'est de ce continent et vous apercevrez 2 lumières qui dansent. Regardez alors au nord-ouest et avancez, vous touvez la bouche de Tartas. Une fois dedans, sauvegardez et avancez le long du tunnel. Arrivé à une intersection, prenez à gauche et continuez votre progression. Vous arrivez dans une salle assez grande. Empruntez le tunnel au fond à droite, puis au bout de ce dernier sauvegardez et entrez dans la lumière jaune. Vous voici dans l'antre du giga, prenez de l'altitude et approchez-vous de la tête de ce dernier. Après la vidéo, vous allez devoir affronter ce giga. Par chance, il est le moins fort de tous : ses attaques sont peu puissantes mais il est assez résistant. Faites un Increm pour augmenter votre puissance et faites quelques tirs ainsi que des focus. Dès que vous avez le choix, choisissez d'attaquer le giga par dessus et vous pourrez rapidement utiliser le canon giga. Ce dernier sera dévastateur si l'Increm est encore actif (s'il ne l'est pas, relancez ce sort avant d'utiliser le canon). Les choix tactiques n'ont ensuite plus d'importance, conservez la même tactique, attaquez au canon giga dès que possible. Le giga vaincu, vous récupérez le cristal jaune ! Retour à l'île croissant, la quête de Fina est accomplie.

De retour à l'île, vous retrouvez Gilder. Fina explique ensuite qu'elle a besoin de retrouver le bateau qu'elle avait avant pour retourner au temple d'argent. Le lendemain, retournez vers le Delphinus, Gilder vous attend et vous met au courant des projets de l'Armada. Sauvegardez et quittez l'île. Direction maintenant l'île du temple (au centre de la carte). Là, descendez sous les nuages et prenez la direction nord-est. Regardez et vous verrez une île avec une construction métallique, voici l'île de Dangral.
Après la vidéo, sauvegardez puis descendez le long de l'échelle. Avancez, descendez le long de l'échelle suivante, puis avancez dans le couloir. Tournez à gauche dès que possible puis avancez. Vous arrivez dans la salle du générateur de courant, coupez-le. Faites ensuite demi-tour vers l'échelle. Regardez sur la gauche, le ventilateur est coupé, passez par là. Avancez et descendez le long de l'échelle. Avancez, ouvrez la porte. Dans le nouveau couloir, allez à droite et ouvrez la porte à gauche. Vous voici dans un nouveau couloir avec 6 portes. Allez dans la première salle à droite, puis dans la deuxième et la troisième à gauche pour obtenir respectivement une épée impériale, des cristaux sacrum et 4000 pièces d'or. Retournez ensuite dans le couloir précédent et ouvrez la porte en face de vous. Avancez le long du couloir et ouvrez la porte au bout. Ouvrez ensuite la nouvelle porte en face de vous, avancez et prenez les plans posés sur la table. Une fois ces plans en poche, faites demi-tour vers le Delphinus. Vous êtes interceptés par Galcian, et Gregorio arrive lui aussi. Par chance, ce dernier s'oppose à Galcia, vous pouvez fuir. Avancez, montez le long de l'échelle, avancez encore, tournez à gauche après le ventilateur et gravissez la nouvelle échelle. Ressortez ensuite du conduit d'aération, sauvegardez et quittez cette île.

Partie 13

Retournez à l'île croissante, et parlez à votre ingénieur sur la droite pour qu'il modifie votre navire. Toutefois, il lui faudra 10 jours pour achever les modifications. Le navire modifié, allez voir Brabham, votre ingénieur, il a terminé les modifications. Quittez l'île et retournez vers l'île du temple. Allez en profondeur et regardez vers le sud-est, avancez, vous trouverez le vortex. Après la vidéo, descendez dans le vortex. Vous arrivez dans une zone avec de la vase. Pour la fouiller, prenez le plan comme un quadrillage : colonnes A B C D E F G H de gauche à droite et lignes 1 2 3 4 5 6 7 8

9 de bas en haut. Le navire de Fina se trouve en E2. Une fois le navire trouvé, De Loco vous attaque. Le combat vas se dérouler en 2 parties. La première fois, lancez des torpilles et tirez au canon lorsque son navire s'approche du votre. Après quelques tirs, De Loco lancera son canon harpon, un deuxième combat commence. Utilisez cette fois-ci votre pleine puissance pour anéantir le vaisseau adverse. Continuez ensuite à fouiller la vase. Allez en B5 et en H6 pour trouver 2 Velorium. Quittez ensuite cet endroit. Remontez à la surface et sortez du vortex. Allez ensuite vers l'île des marins, une vidéo se déclenche. Le pirate Baltor vous attaque, éliminez-le en quelques coups de canon. Allez ensuite sur l'île des marins, Enrique quitte le groupe (réponse 1). Quittez ensuite cette île, vous vous retrouvez à votre base. Durant la nuit, l'Armada vous attaque. Une fois dehors, éliminez les soldats qui vous attaquent, Ramirez arrive ensuite, inutile de résister, rendez les cristaux. Après la longue vidéo, Ramirez s'enfuit avec les 5 cristaux. Le lendemain, allez dans la salle de réunion, parlez à Fina peu importe votre réponse). Après la nouvelle vidéo, Fina vous demande de l'accompagner, acceptez.
Sauvegardez et allez ensuite sur la petite colline au dessus du lac, vers le drapeau. Fina vous y attend, direction le temple d'argent.

Une fois arrivé, sauvegardez et allez au centre de la pièce, vous êtes téléportés. Après la discussion vous devez avancer le long du chemin. Vous allez traverser un mini-labyrinthe, il n'y a aucune difficulté (absence d'ennemis), aussi profitez-en pour tout fouiller afin de trouver des coffres renfermant des baies de lune ainsi que des armures d'argent. A la fin de la première partie du labyrinthe, utilisez l'élévateur pour monter au niveau supérieur et continuez votre progression. Vous atteindrez rapidement la chambre des anciens. Après la longue vidéo (durant laquelle Galcian récupère le dernier cristal !), faites-vous téléporter à l'entrée et quittez cet endroit. De retour sur l'île croissant, allez dans la base et partez à bord du Delphinus. Direction l'île Dangral. Redescendez dans le conduit d'aération, avancez, descendez le long de la nouvelle échelle, allez à droite, passez vers le ventilateur et descendez le long de l'échelle. En bas ouvrez la porte, avancez et ouvrez l'autre porte à droite. Avancez le long du couloir, ouvrez la porte au bout (même chemin que celui fait précédemment jusque là). Avancez ensuite sur la droite et montez sur la plate-forme. Durant le trajet, Vigoro surgit et passe à l'assaut. Vous devez l'éliminer et cette fois-ci pour de bon. Il n'est pas plus fort que d'habitude, des attaques spéciales de Vyse l'extermineront très rapidement. Méfiez-vous toutefois à son attaque canon assez dévastatrice. Ouvrez ensuite la porte, faites le tour de la pièce et grimpez le long de l'échelle. Rentrez ensuite dans l'ascenseur au centre de la pièce. Une fois en bas avancez, ouvrez le sas, sauvegardez et continuez votre route. Ouvrez la porte en bas des escaliers, avancez le long du chemin, ouvrez la nouvelle porte et avancez encore. Vous retrouvez ensuite Ramirez et Galcian. Ces derniers envoient un robot vous attaquer. Aucune difficulté là encore pour en venir à bout. Faites Increm sur Vyse et utilisez l'attaque spéciale colère de pirate. Mettez-vous en garde aves les autres personnages et utilisez des soins en fonction de vos besoins. Le combat gagné, il ne vous reste plus qu'à arrêter Galcian. Malheureusement il est trop tard, Zélos le giga d'argent est réveillé. Faites rapidement demi-tour à l'entrée de l'île. Hélas, un incident se produit et vous êtes obligés de regagner l'île en courant sur les rails. Avancez rapidement avant que tout ne s'effondre. Après la vidéo, avancez vers l'île de Soltis, une scène se déclenche et Valua est détruite.

Il est temps de retourner à l'île des marins. Toutefois, arrêtez-vous en route sur l'île des marins pour faire le plein en cristaux, améliorer votre armement terrestre et naval. Retournez ensuite à la base. Une longue vidéo se déclenche, Enrique vous rejoint ainsi que tous vos alliés (Drachma, Daigo, Centime, Clara, Baltor.
..) pour livrer l'assaut final contre Galcian (réponse 2). Durant la nuit, Belleza vient vous trouver et part. Vous devez maintenant retrouver Aika et Fina. Grimpez sur le balcon devant la salle de réunion pour trouver Aika (réponse 2). Redescendez ensuite et allez sur la colline vers le lac, vous trouverez Fina (réponse 2). Le lendemain matin, il est temps de passer à l'attaque, montez à bord du Delphinus. Les navires sont prêts, en route vers Soltis. L'armada se prépare, le combat final débute. Le premier navire à affronter ne présentera aucune difficulté, il n'est pas nécessaire d'utiliser de tactique précise, un coup de canon X bien placé avec un Increm le détruiront. Le second navire est un peu plus puissant. Attaquez normalement pendant quelques tours, puis l'ennemi prend la fuite, choisissez de ne pas le suivre (option 2) et utilisez votre canon giga le tour suivant pour le détruire.

Partie 14

En dernier combat, vous devez affronter le navire de Galcian. Ce combat ne sera pas de tout repos : les attaques de l'Hydra sont très puissantes. De plus, ce vaisseau est très résistant. Utilisez des soins et Increm puis attaquez au canon giga dès que possible. Lors des choix tactiques, choisissez d'attaquer l'Hydra par le haut, vous pourrez ainsi utiliser le canon plus facilement. Même avec cela, le combat sera long. Toutefois, une fois que vous avez gagné, l'Hydra tente de s'enfuir, à l'abordage. Rentrez dans le vaisseau, allez à droite, traversez la passerelle puis ouvrez le coffre à droite de l'autre côté. Allez ensuite à gauche, grimpez le long du tuyau, puis allez à gauche et montez le long de l'échelle. Une fois sur le pont allez tout au bout à gauche et descendez le long de l'échelle sur la gauche. Avancez ensuite sur la droite

et descendez le long du tuyau. En bas, allez encore à gauche, vous êtes attaqués par 3 gardes, éliminez-les. Avancez ensuite, sauvegardez et traversez la salle suivante. Montez le long de l'échelle. Galcian vous attend, il vous faut le détruire. Toutefois ce combat sera vraiment facile. Utilisez l'attaque spéciale bouclier de Aika pour contrer la magie de Galcian, faites 1 Increm sur Vyse et attaquez avec ce dernier en attaque spéciale colère du pirate. Répétez cela jusqu'à le vaincre. Galcian essaie ensuite de s'enfuir mais par chance Belleza sacrifie sa vie pour détruire son vaisseau. Les anciens passent enfin à l'action pour contrer l'attaque de Ramirez.

Avant de vous précipiter dans la dernière bataille, retournez à l'île des marins située au nord-est et faites le plein en objets. Reposez-vous puis partez en direction de l'île du temple sur Soltis. En arrivant, un combat naval se déclenche. Vous parvenez rapidement à atteindre l'île. Retournez dans votre vaisseau, prenez Drachma dans votre équipage à la place de Gilder et retournez sur l'île. Une fois sur l'île, sauvegardez, avancez et rentrez dans le temple. Allez sur la gauche et descendez tout en bas du temple. Là, ouvrez la grande porte en face de vous. Allez à gauche, avancez, puis à droite et vous arrivez dans une pièce avec 2 issues. Prenez celle de droite, avancez, puis allez à gauche, une nouvelle fois à gauche et allez tout droit. Vous arrivez dans la pièce centrale du labyrinthe (située au centre de votre plan). Avancez, tournez à droite, encore à droite, puis à gauche, avancez. Vous sortez de ce labyrinthe, traversez la passerelle puis ouvrez la porte. Avancez ensuite sur la gauche, et utilisez le téléporteur. Allez à droite, ouvrez la porte et prenez la baie de lune dans la salle. Revenez à l'endroit précédent, il y a 2 téléporteurs, utilisez celui à votre gauche. Dans le nouveau chemin, ouvrez la nouvelle porte à droite, prenez la baie de lune, ressortez et utilisez le téléporteur à droite.

Enfin, ouvrez la dernière porte, et avancez le long du couloir. Vous arrivez dans un endroit déjà visité précédemment, avancez et ouvrez la grande porte. Utilisez le téléporteur au centre de la pièce, sauvegardez après avoir régénéré vos vies et esprits, puis ouvrez la porte. Avancez, Ramirez vous attend. Vous allez devoir livrer 3 combats, le premier n'a rien de difficile, utilisez le bouclier Delta de Aika pour contrer sa magie (Eternum...), faites colère du pirate avec Vyse, régénérez-vous avec Fina (cristaux) et récupérez de l'esprit ou utilisez des soins avec Drachma (selon les circonstances). Le combat est long mais pas très difficile. Vous allez ensuite livrer votre dernier combat aérien. Ce sera contre le giga d'argent. Ce dernier est très puissant, aussi utilisez un maximum d'attaques au canon X et canon giga. Utilisez aussi Increm pour contrer sa magie Drinos ainsi que des soins car ses attaques sont puissantes. Enfin, d'un point de vue tactique, commencez par rester à distance du giga, puis devenez agressif et enfin choisissez de tirer sur le centre du giga pour causer le plus de dégâts possible. Après ce combat, Ramirez vous attend une nouvelle (et dernière !) fois. Conservez la même tactique que dans le combat précédent contre ce dernier. Toutefois, ses attaques sont bien plus puissantes, utilisez un maximum de cristaux sacrulen. Le combat risque de durer, aussi utilisez si nécessaire l'attaque prophécie (49 points d'esprit) avec Vyse jusqu'à ce que la victoire soit vôtre.

Admirez ensuite la séquence de fin, vous venez de terminer Skies of Arcadia.

CHANGER D'ÉQUIPE

Pour changer d'équipe en fin de jeu, rendez vous sur le Delphinus et parlez avec l'équipier qui vous tente (Guilder, Enrique, Drachma). Le tour est joué.

RETIRER LE BANDEAU DE VYSE

En cours de combat, faites : Droite, Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Haut, Bas, Droite et Gauche. Vyse enlèvera alors le bandeau qu'il a sur l'oeil pendant la durée du combat.

Slave Zero

© Infogrames 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Au cours d'une partie à un joueur, faites L + R + B sur la seconde manette. Vous aurez alors accès à l'invincibilité et à des munitions infinies. Répétez le code pour revenir à la normale.

Sno-Cross Championship Racing

© Crave Entertainment 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Tous les codes suivants sont a effectuer sur le menu principal en maintenant R enfoncé. Un flash lumineux viendra confirmer que le code fonctionne.

Piste d'été

Appuyez sur X, A, B, B, A, X. Choisissez la piste de Calgary pour faire la course sur l'herbe.

Piste Cartoon

Appuyez sur Droite, Haut, Gauche, B, Y, X. Choisissez la piste de Kiruna pour avoir des personnages de dessin-animé comme adversaires.

Avoir un véhicule tout terrain

Appuyez sur Haut, Droite, Bas, Haut, Droite, Bas. Choisissez n'importe quel bob pour avoir un véhicule tout terrain.

Avoir un "Go kart"

Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite. Choisissez n'imorte quel bob pour avoir un "Go kart".

Toutes les compétitions, pistes et bobs

Appuyez sur Haut, Y, Haut, Y, Haut, Y.

Mode de démonstration

Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas.

Snow Surfers

© Sega 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ACCÈS DIRECT À LA QUATRIÈME COURSE

Finissez plusieurs fois la deuxième course et vous aurez directement accès à la quatrième.

CHANGER LES COSTUMES

Finissez le jeu avec un personnage pour avoir son costume caché.

PISTE SECRET FORCE

Finissez les 5 pistes standards avec le meilleur score.

NOUVELLES PISTES

Finissez les 5 pistes standards et vous aurez accès aux pistes prztice de cool boarders 2 (Mountain Review, Emerald Forest, Urban Striker, Cave Slider et Dancing Devils).

JOUER AVEC SNOWMAN

Finissez les pistes practice de Cool Boarders 2 avec le meilleur score.

JOUER AVEC GRAY

Finissez la piste Secret Force.

SNOWBOARDS CACHÉS

Obtenez les meilleurs scores pour chaque pistes. Il existe en tout 80 snowboards dans le jeu.

TOUTES LES PISTES

Commencez une partie deux joueurs, quittez le mode deux joueurs et jouez en free ride. Finissez la première course puis quittez le free ride. Retournez alors en mode deux joueurs et après chaque course, choisissez l'option "next course". Vous devez toutes les faire sans interruption pour avoir une piste spéciale après la piste des credits.

Sonic Adventure

© Sega / Sonic Team 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC SUPER SONIC

Pour jouer avec Super Sonic, terminez le jeu avec les 6 personnages de départ.

AVOIR UN CHAO D'OR

Dans Station Square, allez dans la seconde partie de la ville, près du marchand de hamburger. Vous trouverez un magasin d'antiquité avec un oeuf en vitrine. Vous ne pouvez pas le retirer sans que les portes du magasin se ferment. Allez dans le "jardin" où vous avez battu le premier boss avec Sonic. A l'entrée de ce jardin, tournez à gauche : vous trouverez une pierre ovale que vous emporterez avec vous dans le magasin. Une fois que vous serez dans le magasin, posez la pierre puis retirez l'oeuf de son socle. Posez l'oeuf puis reprenez la pierre pour la poser à la place de l'oeuf. Vous pouvez alors prendre l'oeuf avec vous pour le faire éclore dans le jardin de chao de votre choix. Le chao d'or débute avec 1 point dans chaque caractéristique mais avec un peu d'entraînement, vous verrez qu'il surpasse tout autre chao. Essayez donc de le monter à 999 points dans chaque caractéristique.

IMAGES CACHÉES

Insérez le disque du jeu dans le lecteur CD de votre ordinateur. Allez dans le répertoire EXTRAS, et vous pourrez voir des images de Sonic et de ses compagnons.

AVOIR UN CHAO D'ARGENT

Allez à Mystic Ruins. Allez à la chute d'eau. Poussez la pierre qui dépasse du mur, à droite de la chute d'eau. Un oeuf d'argent tombera alors. Attendez qu'il rejoigne le bord. Emmenez-le au jardin des Chaos de "Mystics Ruins" afin de le faire éclore.

PAUSE COMPLÈTE

Faites pause pendant le jeu puis appuyez sur Y + X

TOURNER PLUS RAPIDEMENT

Appuyez de façon répétitive sur X ou B pour tourner plus vite.

CHANGER DE VUE DANS TWINKLE PARK

Appuyez sur Haut afin de passer à deux nouvelles vues.

CHANGER DE SNOWBOARD

Juste avant la séquence de snowboard, vous avez la possibilité de changer de planche. Appuyez sur X pour en avoir une bleue, et sur B pour en avoir une jaune.

GUIDE COMPLET

Sonic le hérisson

L'aventure de Sonic constitue la principale aventure du jeu. En effet, vous devrez avec Sonic parcourir 10 niveaux en plus de la partie Aventure relativement longue.

Attaques
Homing Attack : Bouton A durant un saut
En pressant ce bouton pendant un saut, Sonic effectuera un grand saut ou alors se dirigera vers ses ennemis pour les attaquer violemment.

Spin Attack : Bouton A
Attaque classique qui consiste en un simple saut, à effectuer près des ennemis afin de leur retomber dessus.

Spin Dash : Bouton B ou X
En maintenant un de ces deux boutons, Sonic se met en boule sur place et au moment où vous relâchez la pression, il se déplace à grande vitesse.

L'aventure débute avec Sonic à Station Square, de nuit. Sonic est intrigué par une patrouille de police et la suit jusqu'à un étrange monstre bleu, translucide, du nom de Chaos0. Les forces de l'ordre l'attaquent en vain, et Sonic passe à l'action. Vous allez effectuer votre premier combat contre ce monstre. Pour en venir à bout, vous devez le toucher 3 fois grâce à des Homing Attack. Prenez tout de même garde de ne pas l'approcher lorsqu'il effectue ses attaques, ou change de forme. Chaos0, battu, s'enfuit par une bouche d'égout. Vous allez alors apercevoir le Dr Eggman, fier de sa dernière création et sur le point, d'après ses dires, de dominer le monde.
Le lendemain, dirigez-vous à l'hôtel de Station Square, traversez-le et sortez par l'autre porte pour vous rendre dans la piscine. Là, vous allez apercevoir Tails, aux commandes du Tornado. Ce dernier va s'écraser sur la plage non loin de là. Allez sur la plage pour trouver le premier niveau.

Niveau 1 : Emerald Coast

Premier niveau du jeu, aucune difficulté, les sauts sont aisés et les ennemis peu

nombreux. Fouillez-le bien afin de récupérer plusieurs vies supplémentaires.

>Objectifs
Trouver Tails :
Finissez tout simplement le niveau, et vous verrez Tails.

Récupérer 50 anneaux et finir le niveau :
Objectif très facile lui aussi. Récupérez un maximum d'anneaux éparpillés le long du niveau,et finissez-le en prenant garde de ne pas vous faire toucher. Que vous ayez 50 anneaux ou plus ne change rien.

Finir le niveau en moins de 2:00 :
Cet objectif est nettement plus difficile. Il s'agit d'une course de rapidité, afin de finir le niveau en un temps donné. L'utilisation de 2 raccourcis majeurs dans le niveau s'avère primordiale. Le premier de ces raccourcis se situe juste après avoir passé le phare, lorsque vous êtes sur un chemin avec une cascade à droite. Courez sur le long du mur à gauche pour monter, prenez le bonus Vitesse et l'issue située tout au bout, en haut. Vous gagnerez un précieux temps (et trouverez en plus une vie supplémentaire).
Dès que vous sortez du premier raccourci, après avoir avancé et pris le looping, vous êtes sur une nouvelle île. Dans la grande montée qui suit se trouve le deuxième raccourci : une fois en l'air, dirigez-vous à droite pour retomber sur la plage à droite.

Tails retrouvé, vous récupèrerez une Chaos Emerald. Ressortez ensuite de l'hôtel, et allez à la gare. Prenez le train pour gagner de nouveaux lieux. Vous arrivez alors à Mystic Ruin. Sortez de la gare, et allez à droite, en direction de la colline. Montez les escaliers et vous verrez la maison de Tails. Mais au moment de l'atteindre, le Dr Eggman arrive et vous attaque avec son Egg Hornet. Pour le battre, il faut le toucher 3 fois. Évitez tout d'abord les missiles qu'il vous envoie, puis lorsqu'il se plante dans le sol, attaquez-le avec le Spin Dash. C'est alors que, croyant le Dr Eggman parti, suite à un moment d'inattention, ce dernier vous subtilise votre Émeraude et la donne à Chaos. Chaos se nourrit d'émeraudes pour devenir plus fort et le Dr Eggman compte toutes les trouver. Prenant conscience de la gravité de la situation, vous allez vous aussi partir à la recherche des émeraudes pour les trouver avant lui. Allez ensuite devant la maison de Tails et récupérez le cristal vert. Puis redescendez de la colline et dirigez-vous vers le lac à l'opposé. Avant d'arriver au lac, longez la montagne à droite et vous verrez un tunnel, avec au bout une puissante tornade. Utilisez le cristal vert à côté pour le faire disparaître, et ainsi révéler l'entrée du deuxième niveau.

Niveau 2 : Windy Valley

Niveau lui aussi très simple et sympathique à jouer. Prenez tout de même garde de ne pas tomber dans le vide. Dans la tornade, vous devrez en atteindre le sommet pour en sortir.

>Objectifs :
Trouver la Chaos Emerald :
Finissez ce niveau afin de trouver la Chaos Emerald.

Récupérer 50 anneaux et finir le niveau :
Rien de bien difficile. Prenez le temps de bien récupérer les anneaux et assurez vos sauts.

Finir le niveau en moins de 2:30 :
Pas tellement de raccourcis, il faut surtout se déplacer rapidement dans la deuxième partie du niveau, dans les airs. Vous pouvez aussi effectuer quelques sauts sur les côtés afin de retomber sur des plates-formes plus basses, mais une bonne connaissance du niveau s'impose.

Une fois sorti de ce niveau, reprenez le train en direction de Station Square. Allez là où vous avez combattu Chaos0 et descendez par la bouche d'égout toute proche. Traversez l'égout et, arrivé au bout de celui-ci, sautez sur la plate-forme. Vous trouverez alors un nouvel objet : Hold. Ces chaussures supersoniques vont vous permettre de vous déplacer encore plus vite mais aussi de suivre des anneaux en l'air.
Ressortez justement de l'égout grâce à ce nouvel objet et dirigez-vous à l'hôtel. Montez dans le hall, actionnez l'interrupteur et récupérez un nouvel objet grâce à vos nouvelles chaussures, après avoir suivi les anneaux. Passez ensuite par la porte à droite des ascenseurs et avancez jusqu'au Casino. Après avoir fait apparaître les anneaux,

effectuez le Spin Dash pour rentrer dans le Casino, et par la même occasion dans le troisième niveau.

Niveau 3 : Casinopolis

Ce niveau se déroule dans un casino. Vous pourrez y jouer à différents flippers pour
récupérer des anneaux. Si vous ne faites pas un bon score, vous tomberez dans les égouts et devrez les remonter pour retourner dans le Casino.

>Objectifs:
Trouver la Chaos Emerald :
Cette émeraude se trouve dans la pièce où l'on dépose les sous. Toutefois, pour l'atteindre, vous devrez récupérer 400 anneaux. Pour cela, utilisez déjà des Spin Dash sur les machines à sous dans la salle principale du Casino, puis récupérez des anneaux grâce aux flippers. Si vous tombez dans les égouts, profitez-en pour récupérer un maximum d'anneaux car il y en a beaucoup. Déposez ensuite vos 400 anneaux dans la salle prévue à cet effet pour récupérer l'émeraude.

Finir le niveau :
Même objectif que celui d'avant. Récupérez au moins 400 anneaux pour pouvoir atteindre
la fin du niveau.

Finir le niveau en moins de 5:00 :
Objectif très difficile puisqu'il vous faut impérativement récupérer 400 anneaux minimum. Une bonne maîtrise des jeux de flippers s'impose pour gagner des anneaux rapidement. En ressortant du Casino, fouillez les alentours et vous trouverez un cristal bleu non loin de là. Puis allez à la gare et retournez à Mystic Ruin. Descendez de la gare et suivez la falaise à gauche. Une partie s'en est effondrée, laissant accès à un petit tunnel. Au bout, laissez-vous emporter par la tornade. Ensuite, utilisez le cristal bleu afin d'ouvrir la porte de glace et d'accèder
au quatrième niveau.

Niveau 4 : Ice Cap

Niveau assez simple avec une première partie se déroulant dans des cavernes et une deuxième qui est une descente en snowboard.

>Objectifs:
Trouver la Chaos Emerald :
La Chaos Emerald se trouve tout simplement au bout du niveau.

Récupérer 50 anneaux et finir le niveau :
Prenez surtout un maximum d'anneaux dans la descente en snowboard et vous atteindrez
facilement le nombre de 50.

Finir le niveau en moins de 3:30 :
Il y a un raccourci dès le début du niveau avec des cases numérotées permettant de l'atteindre. Ensuite, il faut aller le plus vite possible. Ressortez ensuite de ces tunnels et prenez la direction du lac. Vous allez y trouver Knuckles et l'affronter. Pour le battre, évitez ses attaques et frappez-le de côté ou de dos. Le frapper de
face est inutile et risqué. Suite à ce combat, Sonic fait tomber ses émeraudes et le Dr Eggman, qui rôdait par là s'empresse de les ramasser et de les donner à Chaos.
Vous allez alors vous battre contre Chaos4 au dessus du lac. Sautez de nénuphar en nénuphar afin de l'éviter et attaquez avec le Horning Attack quand il sort sa tête de l'eau. Ensuite, Dr Eggman s'enfuit et Tails vous invite à le poursuivre. Suivez-le jusqu'à sa maison et attendez que la piste d'envol se déploie et que Tails sorte avec le Tornado. Vous allez alors effectuer un niveau à bord du Tornado, qui consiste à tirer sur tous les ennemis afin d'obtenir un bon score. Utilisez l'ingénieux système de visée et évitez aussi de trop vous faire toucher. A la fin de ce niveau, le vaisseau de Eggman attaque et le Tornado, touché, s'écrase.
De retour à Station Square, allez vers le Casino et vous ferez la rencontre de la charmante Amy. Puis, remontez vers la gare et vous retrouverez Amy devant un ascenseur. Allez la voir et vous verrez le Robot Zéro qui veut attraper Amy. Vous fuyez grâce à l'ascenseur et entrez dans le cinquième niveau.

Niveau 5 : Twinkle Park

Niveau sans réelle difficulté se déroulant dans un parc d'attractions. Prenez toutefois garde aux ennemis du début du niveau. A noter qu'au fond du niveau se trouvent deux issues : la porte du fond mène dehors et la porte de droite mène vers un mini jeu semblable à la course que vous avez effectuée dans le niveau.

>Objectifs:
Finir le niveau :
Objectif très simple.

Récupérer 50 anneaux et finir le niveau :
Récupérez un maximum d'anneaux lors de la course et prenez les bonus.

Finir le niveau en moins de 3:00 :
Ce niveau ne présente qu'un seul raccourci, mais de taille! A la fin de votre course dans le grand 8, sautez sur le côté puis allez en arrière. Puis sautez et vous tomberez normalement sur du gazon. Une fois dehors, allez récupérer la carte d'accès apparue sur la pelouse non loin de là. Utilisez cette carte sur la machine à gauche de l'entrée de Twinkle Park pour ouvrir le garage et accéder au sixième niveau.

Niveau 6 : Speed Highway

Niveau très rapide et comportant des sauts assez difficiles à effectuer. Prenez aussi garde aux automobilistes en fin de niveau particulièrement dangereux.

>Objectifs:
Finir le niveau :
Objectif assez simple, prenez surtout garde à assurer vos sauts..

Récupérer 50 anneaux et finir le niveau :
Les anneaux sont bien éparpillés tout au long du niveau, aucun détour spécifique à effectuer.

Finir le niveau en moins de 2:30 :
En plus des nombreux bonus pour augmenter votre vitesse, il existe deux raccourcis. Le premier se trouve dès la première descente du niveau, utilisez les plates-formesà votre droite. Le deuxième est quant à lui sur un immeuble, lorsque Sonic court sur son flanc, montez pour prendre le passage qui est en haut.
A la recherche d'Amy, retournez ensuite au Casino et vous la verrez, se faisant enlever par le Robot qui la poursuivait depuis quelque temps déjà. Prenez le train en direction de Mystic Ruin. Là vous verrez les 2 personnages embarquer à bord du Egg Carrier, le vaisseau de Dr Eggman. Retournez vers l'entrée du niveau 4 (Ice Cap) et allez au bout du couloir. Vous allez apercevoir l'île flottante de Knuckles. Récupérez un nouvel objet près du pont. Libérez grâce à ce nouvel objet le singe qui est prisonnier et vous pourrez accéder au septième niveau.

Niveau 7 : Red Mountain

Niveau très dangereux et difficile. Prenez garde à ne pas tomber dans le vide et faites attention aux nombreux puits de lave.

>Objectifs:
Finir le niveau :
Assurez bien vos sauts et tout se passera bien.

Récupérer 50 anneaux et finir le niveau :
Les anneaux sont faciles à récupérer, prenez simplement garde à ne pas vous faire toucher.

Finir le niveau en moins de 3:00 :
Un bon timing et des sauts précis s'imposent. Évitez les ennemis et ne vous faites jamais toucher.
Vous allez ensuite effectuer une deuxième tentative d'approche du Egg Carrier à bord du Tornado. Approchez-vous en tirant sur tous les ennemis puis arrivé face au grand canon, tirez-lui dessus quand il ouvre son bouclier et éloignez-vous

avant qu'il tire. Répétez cette opération jusqu'à sa destruction. Vous allez ensuite vous poser sur le Egg Carrier et le vaisseau va se transformer, rendant votre progression plus difficile. C'est le huitième niveau.

Niveau 8 : Sky Deck

Niveau assez difficile. Faites attention de ne pas tomber...

>Objectifs:
Finir le niveau :
Assurez bien vos sauts dans la première partie du niveau, et évitez entre autres les tirs des canons.

Récupérer 50 anneaux et finir le niveau :
Assez difficile car les ennemis sont nombreux et donc les risques de se faire toucher augmentés.

Finir le niveau en moins de 5:00 :
Il existe un bon raccourci au niveau du premier des 4 piliers auxquels vous vous accrochez pour progresser. Tournez autour du premier et avancez d'ennemi en ennemi grâce à l'Horning Attack puis avancez de plate-forme en plate-forme. Suite à ce niveau, vous vous retrouverez au coeur du vaisseau. Empruntez la plate-forme circulaire pour monter sur le pont. Vous allez voir Eggman s'emparant d'une nouvelle émeraude et vous allez affronter E-102. Absolument aucune difficulté pour le battre, 3 simples coups suffiront. Puis au moment de l'achever, Amy s'interpose entre vous, vous demandant de le laisser en vie car c'est à lui qu'elle doit sa liberté. Prenez ensuite la porte à gauche, appuyez sur l'interrupteur et avancez grâce aux anneaux apparus. Dans la salle de contrôle du vaisseau, allez sur le trône pour le déplacer et appuyez sur l'interrupteur. Le vaisseau reprendra ainsi sa forme originale. Retournez ensuite sur le centre du pont et vous allez affronter Chaos6. Il va cette fois-ci vous envoyer des bombes réfrigérantes. Évitez le et attendez qu'il les aspire en voulant vous attirer (courez dans la direction opposée pour ne pas être attiré). Il sera alors gelé, profitez-en pour l'attaquer. Répétez cette opération jusqu'à sa mort. Évitez tout de même ses autres attaques.
Dr Eggman essaie alors de s'enfuir. Sonic se doit de le poursuivre. Au dessus de la forêt s'écrase son vaisseau. Allez alors à l'Ancien Temple pour trouver le neuvième niveau.

Niveau 9 : Lost World

Sublime niveau, sans réelle difficulté, si ce n'est la salle avec le serpent et l'eau qui monte. Vous devez monter sur le serpent pour vous déplacer et actionner les interrupteurs pour faire monter le niveau de l'eau et ouvrir la porte de la sortie.

>Objectifs:
Finir le niveau :
Rien de très difficile, faites tout de même attention de ne pas vous noyer.

Récupérer 50 anneaux et finir le niveau :
Les tunnels que vous empruntez à grande vitesse renferment de nombreuses pièces. Essayez d'en prendre le maximum.

Finir le niveau en moins de 4:30 :
Cet objectif est d'une difficulté rebutante. Utilisez de Spin Dash pour avancer le plus vite possible et essayez de gagner du temps. Par exemple, ne prenez pas le temps d'éclairer la salle obscure avec les miroirs...
Après la scène avec Tikal, de retour dans la forêt, allez à la périphérie, au bord de la falaise pour trouver l'entrée d'un vaisseau. Dedans, compléter le mini puzzle pour que les 6 boutons soient jaunes et vous pourrez accéder au dernier niveau.

Niveau 10 : Final Egg

Les ennemis y sont nombreux et les sauts difficiles. La fin est proche.

>Objectifs:
Finir le niveau :

Prenez bien votre temps et observez les alentours.

Récupérer 50 anneaux et finir le niveau :
Aucune difficulté pour trouver 50 anneaux mais les conserver tout au long du niveau ne sera pas une partie de plaisir.

Finir le niveau en moins de 4:30 :
Aucun raccourci dans ce raccourci, utilisez surtout le Spin Dash pour avancer.
Ce niveau fini, vous allez vous combattre une dernière fois contre Eggman. Évitez tout d'abord ses tirs de laser en bougeant en continu d'un côté et de l'autre de la passerelle. Puis lorsqu'il se déploie en face de vous et prépare un gros tir, utilisez les Homing Attack pour avancer de bouton vert en bouton vert et toucher son cockpit. Après avoir fait cela plusieurs fois, Dr Eggman détruira une des deux passerelles et se mettra en face de vous. Lorsqu'il envoie ses disques coupants, sautez dessus et lorsqu'ils reviennent vers lui attaquez-le. Une fois sa barre d'énergie vide il tentera un dernier assaut, évitez-le.

Tails le renard

Aventure secondaire qui est beaucoup plus courte, elle est toutefois très intéressante et permet d'utiliser l'extraordinaire pouvoir de Tails qui est de voler.

Attaques :
Attaque tournante: Bouton B ou X
En appuyant sur un de ces deux boutons, Tails attaquera tous les ennemis situés autour de lui.

Hélicoptère : Bouton A durant un saut
En pressant ce bouton pendant un saut, Tails fera tournoyer sa queue et pourra se déplacer quelques instants dans les airs.

L'aventure commence avec Tails après que Sonic soit allé le retrouver suite à son crash sur la plage avec le Tornado. Allez à la gare et prenez le train en direction de Mystic Ruin. Là, allez chez vous, sur la colline et vous affronterez Eggman dans son Egg Hornet. La méthode pour le battre est la même que celle avec Sonic : évitez ses missiles et lorsqu'il se plante dans le sol, attaquez-le. Allez ensuite prendre le cristal bleu vers chez vous et dirigez-vous dans le tunnel à droite du lac pour rentrer dans le premier niveau (après avoir utilisé le cristal afin de stopper le tornado).

Niveau 1 : Windy Valley

Niveau simple et très rapide à parcourir avec Tails.

>Objectifs:
Battre Sonic :
Vous devez simplement finir le niveau en allant plus vite que lui.

Récupérer 50 anneaux et finir le niveau avant Sonic :
Idem, mais vous devez avoir 50 anneaux ou plus au moment où vous finissez le niveau.

Battre Sonic plus rapide :
Même objectif que le premier si ce n'est que Sonic est bien plus rapide. Utilisez les anneaux verts en volant pour gagner du terrain.

Ceci étant fait, reprenez le train en direction de Station Square puis allez vers Twinkle Park. Derrière l'ascenseur, allez dans l'eau, avancez et au bout, vers la grille, envolez-vous pour arriver à l'étage supérieur. Vous récupérerez alors un objet vous permettant de voler plus haut et surtout plus longtemps. Allez ensuite vers le Casino, envolez-vous et actionnez l'interrupteur pour rentrer dans le Casino et par conséquent dans le deuxième niveau, et allez au Casino. Envolez-vous et actionnez l'interrupteur en hauteur pour pouvoir rentrer dans le Casino et par conséquent dans le deuxième niveau.

Niveau 2 : Casinopolis

Niveau très court avec Tails, posséder l'objet permettant de voler plus longtemps s'avère indispensable.

>Objectifs:
Battre Sonic :
Très simple avec le pouvoir que vous venez d'apprendre. Allez dans la salle avec les anneaux à mettre et envolez-vous pour atteindre la fin du niveau.

Récupérer 50 anneaux et finir le niveau avant Sonic :
Idem, mais vous devez avoir 50 anneaux ou plus au moment où vous finissez le niveau.

Battre Sonic plus rapide :
Là aussi, très facile avec le pouvoir. Faites comme pour le premier objectif.

Ressortez du casino et prenez le cristal apparu non loin. Reprenez le train afin de retourner à Mystic Ruin. Allez à gauche le long de la paroi, laissez-vous emporter par la tornade et utilisez le cristal dans le couloir de glace afin de débloquer l'entrée du troisième niveau.

Niveau 3 : Ice Cap

Niveau assez simple avec une première partie se déroulant dans des cavernes et une deuxième qui est une descente en snowboard.

>Objectifs:
Battre Sonic :
Pas de grande difficulté pour le battre, assurez bien vos sauts.

Récupérer 50 anneaux et finir le niveau avant Sonic :
Récupérez les anneaux sur votre chemin et durant la descente en snowboard. Faites tout de même attention de ne pas vous faire toucher.

Battre Sonic plus rapide :
Pour battre Sonic rapide, utilisez au maximum les tremplins dans la descente en snowboard pour gagner du terrain.

Ressortez ensuite et allez vers le lac. Vous allez y combattre Knuckles. La méthode est identique à celle employée avec Sonic. Attaquez-le sur le côté ou dans le dos. Ensuite, Dr Eggman va arriver et vous allez devoir vous battre contre Chaos4. Sautez de nénuphar en nénuphar tout en l'évitant et attaquez-le dès qu'il sort sa tête hors de l'eau. Chaos vaincu, Dr Eggman s'enfuit. Allez jusqu'à chez vous pour le poursuivre en Tornado. Vous allez alors effectuer un niveau à bord du Tornado, qui consiste à tirer sur tous les ennemis afin d'obtenir un bon score. Utilisez l'ingénieux système de visée et évitez aussi de trop vous faire toucher. A la fin de ce niveau, le vaisseau de Eggman attaque et le Tornado, touché, s'écrase. De retour à Mystic Ruin, dirigez-vous à gauche de la cascade, et montez dans le wagonnet. Dans la forêt, descendez l'échelle, puis allez tout à gauche. Vous verrez une grenouille, suivez-là jusque dans une grotte, puis montez à l'étage et actionnez l'interrupteur pour libérer l'entrée d'un mini jeu : Sand Hill. Il s'agit d'une descente en surf sur du sable.
Vous trouverez la grenouille à la fin de ce mini jeu et vous réapparaîtrez à Aztec City. Là, allez tout à gauche, au bout et vous récupérerez un nouvel objet, un collier vous permettant d'attaquer vos ennemis. Allez ensuite parler à Tikal puis vous donnerez la grenouille trouvée au chat Big. Ensuite, retournez dans votre atelier. Vous allez ensuite effectuer une deuxième tentative d'approche du Egg Carrier à bord du Tornado. Approchez-vous en tirant sur tous les ennemis puis arrivé face au grand canon, tirez-lui dessus quand il ouvre son bouclier et éloignez-vous avant qu'il tire. Répétez cette opération jusqu'à sa destruction. Vous allez ensuite vous poser sur le Egg Carrier et le vaisseau va se transformer, rendant votre progression plus difficile. C'est le quatrième niveau.

Niveau 4 : Sky Deck

Niveau bien plus simple avec Tails qu'avec Sonic, surtout grâce au pouvoir du vol.

>Objectifs:
Battre Sonic :
Pas de grande difficulté pour le battre, envolez-vous dès que vous le pouvez et vous gagnerez facilement.

Récupérer 50 anneaux et finir le niveau avant Sonic :
Assurez une cinquantaine d'anneaux avant de vous envoler pour aller plus vite.

Battre Sonic plus rapide :
Là encore, envolez-vous, mais utilisez ce pouvoir méthodiquement afin de ne pas faire de détours.
Ensuite, montez sur le pont du Egg Carrier et vous allez y affronter vous aussi E-102. Toujours aussi simple à battre, contentez-vous de lui sauter dessus ou d'effectuer quelques attaques. Puis vous vous évadez. Vous êtes de retour à Station Square, allez dans le garage à gauche de l'ascenseur menant à Twinkle Park, prenez un des deux ascenseurs et vous rentrerez dans le dernier niveau.

Niveau 5 : Speed Highway

Ce niveau est incontestablement le plus difficile des 5. La moindre erreur fera un perdre du temps précieux.

>Objectifs:
Battre Eggman :
Envolez-vous souvent afin de passer dans les anneaux verts.

Récupérer 50 anneaux et finir le niveau avant Sonic :
Pas de grande difficulté pour récupérer les 50 anneaux.

Battre Eggman plus rapide :
Là, c'est difficile, voire même très difficile. La moindre erreur et vous devrez tout recommencer. Assurez bien vos sauts et vos envols.
Ce niveau fini, vous allez affronter une dernière fois Eggman dans son Egg Walker. Pour le battre, restez dessous, évitez les projectiles qu'il lance, et attaquez un de ses pieds au moment où ils frappent le sol. Si vous touchez le bon pied, il s'écroulera et vous pourrez le frapper. Renouveler cette opération jusqu'à sa mort.

Knuckles l'échidnée

Une autre aventure secondaire dans laquelle vous incarnez le fameux Knuckles. Cette quête est elle aussi courte mais sympathique.

Attaques :
Climbing : Bouton A durant un saut
En appuyant sur ce bouton durant un saut, contre un mur, Knuckles s'y accrochera. Vous pourrez ensuite le faire se déplacer...

Gliding Jump : Bouton A enfoncé durant un saut
En pressant ce bouton pendant un saut, Knuckles se couchera dans l'air et foncera les poings premiers.

Punch Attack : Bouton B ou X
Appuyez sur un de ces deux boutons pour donner des coups de poings. En en donnant 3 à la suite, enchaînés, le dernier sera plus puissant.

L'aventure avec Knuckles démarre à Station Square. Allez à l'endroit où Sonic s'est battu la première nuit contre Chaos0.
Détruisez les barrières et vous pourrez rentrer dans le premier niveau. Dans tous les niveaux, Knuckles se devra de trouver 3 émeraudes. Son troisième objectif sera de les trouver en moins de 1 minute. Il existe un petit truc pour obtenir les 3 émeraudes facilement : Commencez un niveau et cherchez la première émeraude. Ne la prenez pas et faites recommencer le niveau. L'émeraude n'aura pas changé de place. Allez la prendre, cherchez la deuxième, et dès que vous l'avez localisée, recommencez. Vous aurez toujours la première émeraude et saurez où est la deuxième. Allez la

chercher et faites la même chose pour le troisième. De cette façon, vous aurez les 3 émeraudes en moins de 1 minute! Toutefois, vous devez au moins avoir 3 vies pour faire cette manipulation avec un seul continu. Sinon, les émeraudes changeront de place... De plus, des Hint Balls, petites boules roses flottantes, vous donneront des indications pour localiser les émeraudes.

Niveau 1 : City Hall

Premier niveau, assez simple mais prenez garde aux ennemis et en particulier aux automobilistes.

>Objectifs:
Trouvez les 3 émeraudes :
Utilisez votre Radar pour les localiser.

Trouvez les 3 émeraudes sans utiliser de Hint Balls :
Utilisez votre Radar uniquement et ne touchez aucune petite boule rose.

Trouver les 3 émeraudes en 1 minute :
Reportez-vous à la méthode ci-dessus.
Ce niveau fini, allez au Casino, grimpez le long du mur d'en face et sautez en planant en direction du Casino pour actionner l'interrupteur afin de pouvoir pénétrer dedans et donc atteindre le niveau suivant.

Niveau 2 : Casinopolis

Niveau sans aucune difficulté.

>Objectifs:
Trouvez les 3 émeraudes :
Utilisez votre Radar pour les localiser.

Trouvez les 3 émeraudes sans utiliser de Hint Balls :
Utilisez votre Radar uniquement et ne touchez aucune petite boule rose.

Trouver les 3 émeraudes en 1 minute :
Reportez-vous à la méthode ci-dessus.
Suite à ce niveau, vous allez arriver à Aztec City. Avancez et vous rencontrerez Tikal. Puis, vous réapparaissez à Station Square. Suivez le Dr Eggman dans l'hôtel et prenez l'ascenseur de droite. Vous allez alors combattre Chaos2. Pour en venir à bout, frappez sa tête lorsqu'il prend sa forme humaine. Le reste du temps, évitez ses attaques. Redescendez et allez à la gare pour vous rendre à Mystic Ruin. Direction la colline avec l'habitat de Tails. A gauche de cette colline, vous trouverez une grotte avec à l'intérieur un nouvel objet vous permettant de creuser dans le sol. Creuser dans la terre non loin et vous découvrirez une bombe. Utilisez cette bombe près de la cage avec le singe. Prenez ensuite une seconde bombe et allez dans la zone glacée, en passant par le tunnel à gauche du lac. Traversez tout le couloir glacé, et utilisez la bombe sur l'autre signe située dans la zone suivante. Vous débloquerez ainsi le troisième niveau.

Niveau 3 : Red Mountain

Assurez bien vos sauts, et évitez autant que possible les puits de lave.

>Objectifs:
Trouvez les 3 émeraudes :
Utilisez votre Radar pour les localiser.

Trouvez les 3 émeraudes sans utiliser de Hint Balls :
Utilisez votre Radar uniquement et ne touchez aucune petite boule rose.

Trouver les 3 émeraudes en 1 minute :
Reportez-vous à la méthode ci-dessus.

Retournez ensuite vers le lac. Vous allez y rencontrer Sonic. Pour le battre, donnez un maximum de coups en lui tournant autour. Ensuite arrive le Dr Eggman avec Chaos4. Pour battre Chaos4, sautez de nénuphar en nénuphar tout en évitant ses attaques et frappez sa tête dès qu'elle sort de l'eau. Ensuite, empruntez le wagonnet à gauche du lac pour vous rendre dans la forêt. Récupérez la statue en or juste à côté de vous et allez sur la Pyramide pour la poser sur un des deux socles. Faites ensuite demi-tour et observez le flanc de la montagne et vous trouverez un nouvel objet. Partez maintenant à la recherche de la deuxième statue, nécessaire pour ouvrir l'accès à la Pyramide.
Fouillez bien la forêt et vous trouverez une petite zone, entourée d'arbres avec un endroit pour creuser. Allez poser la deuxième statue sur l'autre socle au sommet de la Pyramide puis rentrez dans le quatrième niveau.

Niveau 4 : Lost World

Aucune difficulté dans ce niveau.

>Objectifs:
Trouvez les 3 émeraudes :
Utilisez votre Radar pour les localiser.

Trouvez les 3 émeraudes sans utiliser de Hint Balls :
Utilisez votre Radar uniquement et ne touchez aucune petite boule rose.

Trouver les 3 émeraudes en 1 minute :
Reportez-vous à la méthode ci-dessus.
Puis, à Mystic Ruin, reprenez le wagonnet pour retourner dans la forêt. Suivez E-102 jusqu'à l'entrée du vaisseau puis avancez et prenez la porte au fond du bassin. Il s'agit de l'entrée du cinquième niveau.

Niveau 5 : Sky Deck

Aucune difficulté dans ce niveau.

>Objectifs:
Trouvez les 3 émeraudes :
Utilisez votre Radar pour les localiser.

Trouvez les 3 émeraudes sans utiliser de Hint Balls :
Utilisez votre Radar uniquement et ne touchez aucune petite boule rose.

Trouver les 3 émeraudes en 1 minute :
Reportez-vous à la méthode ci-dessus.
Ce niveau achevé, après les cinématiques, direction le pont de l'Egg Carrier pour y affronter le boss final : Chaos6. Pour le battre, renvoyez ses projectiles et frappez-le dès que vous le pouvez.

Amy Rose

Aventure secondaire mais amusante. Toutefois, elle ne présente aucune difficulté.

Attaques :
Hammer Attack : Bouton X ou Y
En appuyant sur ce bouton, Amy effectuer une attaque avec son marteau.

Hammer Jump : Bouton X ou Y lorsqu'elle court
Lui permet d'effectuer une attaque ravageuse, dans les airs, grâce à son marteau.

Jump Attack : Bouton B ou X durant un saut
Amy attaque les ennemis en l'air avec son marteau.

L'aventure d'Amy commence à Station Square. Allez vers le Casino pour voir Sonic et dialoguer avec lui. Puis dirigez-

vous à Twinkle Park pour le premier niveau. Dans chacun de ses niveaux, Amy devra fuir le robot Zéro en attrapant un ballon afin de s'envoler.

Niveau 1 : Twinkle Park

Aucune réelle difficulté dans ce niveau. Évitez surtout les dalles piégées.

>Objectifs:
Attraper le Ballon :
Traversez simplement le niveau et vous trouverez tout au bout le ballon.

Trouver 50 anneaux et attraper le Ballon :
Récupérer 50 anneaux ne présente pas de difficulté. Faites simplement attention aux petits singes qui envoient des bombes.

Attraper le Ballon en un temps limité :
Utilisez des Hammer Jump, pour avancer plus vite. Ne tuez aucun ennemi.

A votre sortie de ce premier niveau, vous êtes capturé et emmené à bord du Egg Carrier. Par chance le robot E-102 vous libère. Sortez donc des cellules et vous allez devoir jouer au HedgeHog Hammer. Le but de ce jeu consiste à utiliser votre marteau pour toucher toutes les figures Sonic apparaissant, mais vous devez éviter celles de Eggman. Dès que vous battez le record de Eggman, vous pourrez sortir. (Si vous y revenez par la suite et que vous effectuez un score supérieur au précédent, vous obtiendrez un nouvel objet.) Vous arrivez ensuite dans une pièce avec 3 portes. Prenez celle du milieu pour entrer dans le deuxième niveau grâce à l'interrupteur au sol.

Niveau 2 : Hot Shelter

Ce niveau est un petit peu plus difficile. Assurez bien vos sauts pour que le robot Zéro ne vous rattrape jamais.

>Objectifs:
Attraper le Ballon :
Traversez simplement le niveau et vous trouverez tout au bout le ballon.

Trouver 50 anneaux et attraper le Ballon :
Récupérer 50 anneaux ne présente pas de grosses difficultés.

Attraper le Ballon en un temps limité :
Utilisez des Hammer Jump, pour avancer le plus vite possible.

Suite aux cinématiques, vous êtes dans l'Egg Carrier. Sortez par la porte au fond et vous rejoindrez les autres héros du jeu. Après une nouvelle cinématique, vous vous retrouvez à Mystic Ruin. Prenez le wagon à côté du lac, descendez l'échelle et allez au fond de la forêt, vers la falaise pour emprunter le tunnel. Actionnez tous les interrupteurs afin de pouvoir accéder au dernier niveau.

Niveau 3 : Final Egg

Dernier niveau de Amy. Soyez prudents...

>Objectifs:
Attraper le Ballon :
Traversez le niveau et vous trouverez tout au bout le ballon.

Trouver 50 anneaux et attraper le Ballon :
Éviter de se faire toucher par les ennemis ou bien les détruire ne sera pas une partie de plaisir.

Attraper le Ballon en un temps limité :
Utilisez des Hammer Jump, pour avancer le plus vite possible.

Ensuite, retournez à Mystic Ruin, allez vers la gare, et descendez dessous. Utilisez le radeau pour vous rendre là où vous allez combattre le boss final. (Vous pouvez avant, si vous le désirez, retourner dans votre cellule afin de récupérer un nouvel objet). Vous allez vous débarrasser à jamais du robot Zéro. Pour cela, frappez-le pour l'envoyer dans les grillages électriques. Là, sa tête s'ouvre, profitez-en pour l'attaquer. Répétez cette opération jusqu'à sa mort.

E-102 Gamma

Cette aventure, très courte, est un genre de shoot'em up très intéressant.

Attaques
Homing Missile Launch : Bouton X ou Y à relâcher une fois la cible verrouillée
En relâchant ces boutons lorsque la cible est accrochée, E-102 enverra des missiles sur la cible.

Laser Gun : Bouton X ou Y
Maintenez un de ces boutons enfoncés, pour effectuer une visée laser. Le robot tirera automatiquement sur une cible identifiée.

Rolling Mode : Lorsque E-102 se déplace vite, il se met sur ses roues pour aller plus vite. Une pression sur le bouton A lui fait alors reprendre sa forme originale.

Dernière création du Dr Eggman, vous allez tout d'abord vous entraîner afin de maîtriser la visée laser. Cet entraînement est un niveau.

Niveau 1 : Final Egg

Premier niveau, niveau d'entraînement, très facile.

>Objectifs :
Détruire Sonic :
Utilisez votre visée pour détruire toutes les poupées et détruisez celle de Sonic au bout du niveau.

Obtenir 50 anneaux et détruire Sonic :
Très simple là aussi, récupérez les anneaux tout au long du chemin puis détruisez la poupée Sonic.

Détruire Sonic avec un temps restant supérieur à une limite :
Détruisez tous les ennemis et toutes les poupées sur votre route afin de gagner de précieuses secondes.

Descendez ensuite au rez-de-chaussée. Là, vous allez combattre E-101 Bêta. Aucune difficulté pour le battre, quelques missiles suffiront. Ensuite, Dr Eggman convoque ses robots et leurs confie la mission de retrouver une grenouille spéciale. Une fois à Station Square, allez dans la piscine de l'hôtel, détruisez les barrières pour aller sur la plage, dans le deuxième niveau.

Niveau 2 : Emerald Coast

Niveau lui aussi très facile, excepté pour le dernier objectif.

>Objectifs:
Trouver Froggy la grenouille :
La grenouille se trouve au bout de ce court niveau.

Obtenir 50 anneaux et trouver Froggy:
Prenez simplement les anneaux sur votre chemin, récoltez les Bonus et allez finir le niveau.

Trouver Froggy avec un temps restant supérieur à une limite :
Détruisez tous les ennemis et sautez sur la gauche à la fin du niveau au lieu de suivre le chemin et de faire le demi-tour, pour attraper Froggy.

De retour à l'Egg Carrier, fouillez-le pour aller libérer Amy. Vous trouverez aussi au niveau supérieur un objet vous permettant de voler un court instant dans les airs. Allez ensuite sur le pont de l'Egg, et là vous combattrez Sonic. Sonic est très facile à battre, envoyez-lui quelques missiles et cela suffira. Puis, de retour à Mystic Ruin, allez vers le domicile de Tails afin de prendre le cristal, puis allez dans le tunnel à droite du lac, utilisez le cristal afin de stopper la tornade et d'accèder au niveau 3.

Niveau 3 : Windy Valley

Niveau très court et simple avec comme boss tout au bout le robot E-103 Delta.

>Objectifs :
Battre E-103 :
Il se situe au bout du niveau. Pour le battre, utilisez la visée automatique et quelques missiles.

Obtenir 50 anneaux et battre E-103 :
Même principe mais assurez-vous d'avoir au moins 50 anneaux et de ne pas les perdre durant la confrontation.

Battre E-103 avec un temps restant supérieur à une limite :
Tuez tous les ennemis et essayez d'en viser le maximum avant de tirer afin de que cela vous rapporte plus de temps.

Direction maintenant l'entrée de Red Mountain. Tuez simplement le singe dans la cage en lui tirant dessus afin de libérer l'accès à ce quatrième niveau.

Niveau 4 : Red Mountain

Niveau assez court mais un peu plus difficile que les précédents, avec comme boss tout au bout le robot E-104 Epsilon.

>Objectifs :
Battre E-104 :
Il se situe au bout du niveau. Pour le battre, utilisez la visée automatique et quelques missiles.

Obtenir 50 anneaux et battre E-104 :
Même principe mais assurez-vous d'avoir au moins 50 anneaux et de ne pas les perdre durant la confrontation.

Battre E-104 avec un temps restant supérieur à une limite :
Tuez tous les ennemis et essayez d'en viser le maximum avant de tirer afin de que cela vous rapporte plus de temps.

Allez ensuite près de la gare, descendez au dessous et prenez le radeau pour aller au Egg Carrier. Là, allez sur le pont, traversez-le et descendez de l'autre côté. Récupérez au passage une nouvelle arme plus puissante. Ensuite prenez la direction du Hot Shelter.

Niveau 5 : Hot Shelter

Ce dernier niveau est le plus difficile des 5. Le boss au bout de ce niveau sera E-105 Zeta.

>Objectifs:
Battre E-105 :
Il se situe au bout du niveau. Pour le battre, détruisez les canons autour de lui.

Obtenir 50 anneaux et battre E-105 :
Même principe mais assurez-vous d'avoir au moins 50 anneaux et de ne pas les perdre durant la confrontation.

Battre E-105 avec un temps restant supérieur à une limite :
Tuez tous les ennemis et essayez d'en viser le maximum avant de tirer afin de que cela vous rapporte plus de temps.
C'est vraiment très difficile !

Vous allez ensuite affronter le boss final : E-101 mk II. Évitez ses attaques et tirez-lui dessus autant que possible.

Big le Chat

Dernière aventure, très fun mais qui peut vite devenir énervante.

Attaques :
Power Moves : Bouton X ou Y
Big peut soulever, porter, lancer des objets. Pour les saisir appuyez sur un de ces boutons.

Votre aventure commence dans votre demeure. Récupérez tout d'abord un premier objet sous votre lit qui va vous permettre d'attraper des poissons plus éloignés. Hé oui, Big le chat est pêcheur... Allez à Station Square, et récupérez un appât dans les égouts à gauche. Allez ensuite là où Sonic s'est battu la première fois contre Chaos, soulevez la voiture, et descendez dans l'égout. Au bout du couloir, prenez l'ascenseur pour aller au premier niveau.

Niveau 1 : Twinkle Park

Niveau idéal pour les amateurs de pêche mais vite lassant pour les autres.

>Objectifs:
Pécher Froggy :
Pécher dans le bassin afin d'attraper Froggy.

Pécher un poisson de plus de 15000l et Froggy :
Objectif plus embêtant puisque vous devez d'abord attraper un certain poisson afin de récupérer Froggy.

Pécher un poisson de plus de 20000l et Froggy :
Idem mais le poisson demandé est plus lourd et donc plus difficile à attraper.

Allez ensuite récupérer le cristal apparu non loin de là. Retournez à Mystic Ruin, via le train et allez dans le tunnel dans la falaise. Au bout, laissez-vous emporter par la tornade. Puis utilisez le cristal trouvé précédemment dans le couloir glacé afin de libérer l'entrée du niveau suivant.

Niveau 2 : Ice Cap

Niveau similaire aux précédents. A noter qu'il y a un hameçon de caché sous l'eau.

>Objectifs:
Pécher Froggy :
Pécher partout où vous pouvez afin d'attraper Froggy.

Pécher un poisson de plus de 15000l et Froggy :
Objectif plus embêtant puisque vous devez d'abord attraper un certain poisson afin de récupérer Froggy.

Pécher un poisson de plus de 20000l et Froggy :
Idem mais le poisson demandé est plus lourd et donc plus difficile à attraper.

Faites ensuite demi-tour à Mystic Ruin, vous y rencontrerez Tails. Puis reprenez le train en direction de Station Square. Là, vous apercevrez Froggy. Suivez-la et vous irez au troisième niveau.

Niveau 3 : Emerald Coast

Niveau similaire aux précédents.

>Objectifs:
Pécher Froggy :
Pécher là où vous pouvez afin d'attraper Froggy.

Pécher un poisson de plus de 15000l et Froggy :
Objectif plus embêtant puisque vous devez d'abord attraper un certain poisson afin de récupérer Froggy.

Pécher un poisson de plus de 20000l et Froggy :
Idem mais le poisson demandé est plus lourd et donc plus difficile à attraper.

Froggy, récupérée, se fait alors kidnapper par E-102. Allez alors à l'Edge Carrier et prenez la direction du Hot Shelter (porte du milieu parmi les 3 disponibles).

Niveau 4 : Hot Shelter

Peut-être le plus facile des 4 niveaux étant donné la forte concentration de gros poissons.

>Objectifs:
Pécher Froggy :
Pécher dans le bassin afin d'attraper Froggy.

Pécher un poisson de plus de 15000l et Froggy :
Objectif plus embêtant puisque vous devez d'abord attraper un certain poisson afin de récupérer Froggy.

Pécher un poisson de plus de 20000l et Froggy :
Idem mais le poisson demandé est plus lourd et donc plus difficile à attraper.

Vous allez maintenant affronter le boss, il s'agit de Chaos6 et ce dernier a avalé Froggy. Visez bien et lancez votre hameçon dans la direction de Froggy pour la récupérer.

Les emblèmes supplémentaires:

En plus des 3 emblèmes récupérables dans chaque niveau, il y en a 12 autres que l'on peut trouver pendant la partie aventure.
Voici leurs emplacements ainsi que le nom du personnage nécessaire pour parvenir à le prendre:

Station Square :
> Dans le Burger Shop - Sonic
> Là où Sonic a affronté la première forme de Chaos, dans l'herbe - Tails
> En hauteur, aux alentours du Casino - Tails
> Au dessus de la porte de la gare - Sonic

Mystic Ruin :
> Sur un mur, derrière la maison de Tails - Tails
> Près de la maison de Big, à la cime du grand arbre - Knuckles
> Près du pont vers le niveau Red Mountain, en l'air - Knuckles
> Sous un arbre penché près de la maison de Big - Tous

Egg Carrier :
> Dans la chambre de Eggman - Tous
> Près de la piscine - Tous
> A la cime du Egg Carrier - Tous
> Dans des boîtes, grâce aux canons, lorsque les ailes de L'Egg sont déployées - Tous

TEMPS INFINI AVEC E-102

A l'avant dernier niveau, tirez plusieurs fois rapidement sur les inturrupteurs rouges et jaunes pour gagner du temps.

Sonic Adventure 2

© Sega 2001

SOLUTION COMPLÈTE

1ère quête : Hero

Après la vidéo d'introduction durant laquelle Sonic échappe aux militaires commence l'aventure avec un premier niveau.

Niveau 1 : City Escape - Personnage : Sonic

- Echappez aux militaires :
Aucune difficulté, vous devez simplement finir le niveau. Conservez votre vitesse maximale à la fin du niveau pour ne pas être écrasé par le camion qui vous poursuit. De plus, prenez garde aux quelques ennemis-robots qui peuplent la ville. Enfin, une fois le jeu fini, refaites ce niveau pour trouver les Magic Gloves en cassant des caisses au niveau du sol.

Une vidéo se déclenche ensuite, vous allez devoir affronter votre premier boss, un robot. Pour le vaincre, évitez ses tirs lorsqu'il est en l'air, et attendez qu'il se pose. Là, foncez-lui dessus tout en évitant ses missiles et frappez le cockpit. Faites cela 4 fois pour anéantir le robot.

Se déclenche ensuite une autre vidéo dans laquelle Sonic rencontre Shadow, puis se fait arrêter.
Changement d'univers , Knuckles brise la master Emerald au moment où Eggman allait la voler.

Niveau 2 : Wild Canyon - Personnage : Knuckles

- Retrouvez 3 morceaux de la Master Emerald.
Les endroits où apparaîssent les émeraudes étant aléatoires, utilisez le sonar et les indices pour trouver les 3 morceaux et finir le stage. Utilisez le système au centre de la zone pour atteindre les différents niveaux.

Nouvelles vidéo introduisant Tails et un combat face au Dr. Eggman débute. Visez-le simplement et tirez-lui dessus tout en évitant ses tirs pour le détruire.

Niveau 3 : Prison Lane Personnage : Tails

- Trouver le centre de la prison.
Un niveau de shoot, classique, avancez tout en blastant vos ennemis. Ce niveau ne présente aucune difficulté. Toutefois, si vous êtes bloqués, pensez à exterminer tous les adversaires pour débloquer des issues. De plus, une fois le niveau fini, refaites-le à l'aide du bazzoka pour révéler certaines issues et vous trouverez dans l'une d'elles le Laser Blaster, objet fort utile et fort puissant.

Nouvelle vidéo, et vous retrouvez Sonic qui, grâce à Amy, est libéré.

Niveau 4 : Metal Harbor - Personnage : Tails

- Echappez-vous de la base militaire.
Un objectif facile à réaliser, vous trouverez dans ce niveau les Light Shoes, vous permettant d'utiliser le Light Dash pour traverser certains endroits. Lorsque le missile va être lancé, accélérez pour vous accrocher à ce dernier avant son départ.

Vidéo, vous allez affronter Shadow pour la première fois. Touchez-le 3 fois tout en évitant ses quelques attaques pour triompher. Une nouvelle vidéo se déclenche, vous avez 8 minutes pour quitter l'île.

Niveau 5 : Green Forest - Personnage Sonic

- Echappez-vous de l'île en moins de 8 minutes.
Aucune méthode particulière, avancez le plus vite possible et utilisez les nombreux ressorts pour gagner du temps.

Vidéo, l'île explose et vous parvenez à vous échapper. Vous retrouvez Knuckles.

Niveau 6 : Pumpkin Hill - Personnage : Knuckles

- Retrouvez 3 morceaux de la Master Emerald.
Les endroits où apparaîssent les émeraudes étant aléatoires, utilisez le sonar et les indices pour trouver les 3 morceaux et finir le stage. Vous apprendrez aussi dans ce niveau la possibilité de creuser le sol et les murs, cela sera indispensable pour trouver certaines émeraudes.

Après la scène suivante, Sonic et Tails sont séparés.

Niveau 7 :Mission Street - Personnage : Tails

- Echappez aux ennemis qui vous poursuivent.
Un niveau assez long mais pas difficile. Assurez bien tous vos sauts et pensez à récupérer le booster pour pouvoir achever ce niveau.

Niveau 8 : Aquatic Mine - Personnage : Knuckles

- Retrouvez 3 morceaux de la Master Emerald.
Les endroits où apparaîssent les émeraudes étant aléatoires, utilisez le sonar et les indices pour trouver les 3 morceaux et finir le stage. Utilisez aussi le système permettant de changer le niveau de l'eau. Vous trouverez aussi dans ce niveau le Air Necklace.

Nouvelle vidéo, et Amy, Tails et Knuckles se rencontrent.

Niveau 9 : Route 101 - Personnage : Tails

- Poursuivez la limousine du président.
Un objectif très facile, il s'agit d'une simple course-poursuite. Faites A pour accélérer et Y pour utiliser des bonus lorsque vous en trouvez dans les ballons.

Une vidéo se déclenche ensuite (notez au passage que vous débloquez un mini-jeu de kart).

Niveau 10 : Hidden Base - Personnage Tails

- Trouvez l'entrée de la base secrète.
Un nouveau niveau avec Tails vraiment simple. Pensez à tirer sur absolument tout pour débloquer des passages, prenez garde à ne pas tomber dans le sable-mouvant où vous perdrez une vie. De plus, refaites ce niveau une fois le jeu fini et le bazooka trouvé pour obtenir le Mystic Melody.

Niveau 11 : Pyramid Cave - Personnage Sonic

- Infiltrez la base secrète d'Eggman.
Un nouveau classique, basé sur la rapidité. Vous allez devoir franchir de nombreux passages en un temps limité aussi vous devrez sans doute réessayer plusieurs fois avant d'y arriver. De plus, vous apprendrez dans ce niveau la capacité de sauter plus haut en pressant B.

Niveau 12 : Death Chamber - Personnage : Knuckles

- Trouvez les 3 clés de la porte.
Les endroits où apparaîssent les clés étant aléatoires, utilisez le sonar et les indices pour trouver les 3 clés et finir le stage. Référez-vous aussi au plan pour ne pas vous perdre et visiter le niveau intelligement.

Vous devez maintenant combattre un boss, un énorme fantôme. Evitez-le en courant et passez derrière lui. Frappez alors le petit fantôme, le sablier tombe et la lumière pénètre dans la pyramide. Le fantôme est touché, se cache, suivez-le et creusez pour le faire sortir. Frappez-le alors. Répétez cela encore 3 fois pour sortir vainqueur de ce combat.

Pas de temps de se reposer, Eggman vous attaque et envoie son Egg Golem. Courez avec Sonic le long de la plate-forme, placez-vous derrière lui, gravissez les plates-formes sur son dos et actionnez le bouton sur sa tête. Faites cela 5 fois pour détruire le golem.

Nouvelle vidéo ensuite, en route dans l'espace.

Niveau 13 : Eternal Engine - Personnage : Tails

- Détruisez le générateur de la colonie.
Premier niveau dans l'espace. Ce niveau n'est pas très difficile, ménagez tout de même vos instincts de tireur car le moindre tir mal placé pourrait être fatal. Cette zone est remplie d'explosifs et si vous en faites exploser, vous risquez d'être aspiré dans l'espace. De plus, vous devrez faire certains passages dehors, assurez bien vos sauts. Enfin, vous trouverez dans ce niveau le bazooka, nécessaire pour détruire les caisses en fer.

Nouvelle vidéo, vous reprenez le contrôle de Knuckles.

Niveau 14 : Meteor Herd - Personnage : Knuckles

- Retrouvez 3 morceaux de la Master Emerald.
Les endroits où apparaîssent les émeraudes étant aléatoires, utilisez le sonar et les indices pour trouver les 3 morceaux et finir le stage. Attention, certaines émeraudes peuvent se trouver dans des météores.

Une vidéo se déclenche ensuite et vous devez affronter Rouge. Aucune difficulté pour la battre, évitez ses attaques et attaquez au moment voulu. Vous avez maintenant réuni la Master Emerald.

Niveau 15 : Crazy Gadget - Personnage : Sonic

- Trouvez vite Eggman.
Un niveau assez difficile. Avancez doucement, utilisez les sytèmes pour changer la gravité afin de pouvoir progresser dans le niveau. De plus, prenez bien soin d'assurer vos sauts, et pensez à faire B devant une rangée de pièces pour poursuivre votre mission. Vous trouverez aussi dans ce niveau un objet vous permettant de briser les grosses caisses.

Vous reprenez le contrôle de Tails et vous allez devoir éliminer Eggman. Rien de bien difficile, tournez autour de son robot et tirez-lui dessus. Méfiez-vous tout de même de son attaque au gros canon qui peut être dévastatrice.

Niveau 16 : Final Rush - Personnage : Sonic

- Trouvez rapidement le canon.
Dernier niveau mais aussi niveau le plus dur. Vous êtes continuellement dans l'espace, aussi la moindre erreur sera fatale. Vous allez passer la plupart de votre temps sur des rampes, aussi laissez-vous glisser et assurez vos sauts. A la fin du niveau, lors de la grande descente, allez le plus vite possible, évitez tout tremplin pour achever ce niveau.

Ultime combat, contre Shadow. Aucune difficulté pour le vaincre, restez en arrière (pas trop pour rester sur la même voie que lui), et attendez qu'il lance son attaque. Là, courez rapidement vers lui et attaquez. Répétez cela 6 fois pour le détruire, cela est vraiment simple.

Félicitations, vous avez terminé la première quête.

Avant de passer à la deuxième quête, prenez le temps de refaire les niveaux mais aussi les mini-jeux pour obtenir des emblêmes.

2ème quête : Dark

Après la vidéo d'introduction, vous contrôlez le Dr. Eggman.

Niveau 1 : Iron Gate- Personnage : Dr. Eggman

- Allez au centre de la base militaire.
Un niveau de shoot extrêmement simple, tirez sur tout et profitez-en pour apprendre à bien manier le robot de Dr. Eggman.

Une vidéo se déclenche ensuite, vous allez devoir affronter un premier boss avec Shadow. Aucune difficulté, utilisez la même méthode qu'avec Sonic, évitez ses tirs, attendez qu'il se pose et attaquez le cockpit. Evitez aussi ses missiles (bougez continuellement). Le combat gagné, Shadow demande à Eggman de lui apporter d'autres émeraudes.

Changement d'univers, Knuckles brise la master Emerald au moment où Eggman allait la voler.

Niveau 2 : Dry Lagoon - Personnage : Rouge

- Retrouvez 3 morceaux de la Master Emerald.
Les endroits où apparaîssent les émeraudes étant aléatoires, utilisez le sonar et les indices pour trouver les 3 morceaux et finir le stage. Utilisez l'aide de la grande tortue pour voyager entre les 2 zones. De plus, il se peut que l'une des émeraudes soit dans une prison sous l'eau, plongez et accrochez-vous à la tortue qui nage. Avancez et vous trouverez cette émeraude.

Niveau 3 : Sand Ocean - Personnage : Dr. Eggman

- Retournez à la base secrète.
Nouveau niveau de shoot. Très facile lui aussi, assurez simplement vos sauts car si vous tombez dans le sable, vous devrez recommencer. Tirez là encore sur tout ce qui bouge pour débloquer des passages.

Une vidéo se déclenche, et vous comprenez pourquoi Sonic a été arrêté au début du jeu...

Niveau 4 : Radical Highway - Personnage : Shadow

- Passez outre les assiégeants :
Premier niveau avec Shadow, il ne pose aucune difficulté. Avancez rapidement, et progressez de plate-forme en plate-forme.

Niveau 5 : Egg Quarters - Personnage : Rouge

- Trouvez les 3 clés de la porte.
Les endroits où apparaîssent les clés étant aléatoires, utilisez le sonar et les indices pour trouver les 3 clés et finir le stage. Référez-vous aussi au plan pour ne pas vous perdre et visiter le niveau intelligement. De plus, vous trouverez aussi dans ce niveau les Pick Nails pour pouvoir creuser.

Petite vidéo et Rouge part dans l'espace.

Niveau 6 : Lost Colonie - Personnage : Dr. Eggman

- Trouvez le chemin du centre de la colonie.
Nouveau niveau de shoot très facile lui aussi. Aucune consigne particulière. Vous trouverez dans ce niveau le Jet Engine vous permettant de rester un peu plus longtemps dans les airs.

Une vidéo se déclenche ensuite et vous prenez connaissance des plans de Dr. Eggman et de Shadow.

Niveau 7 : Weapons Bed - Personnage : Dr. Eggman

- Précipitez-vous dans la base militaire :
Nouveau niveau de shoot en pleine mer. Aucune difficulté, pensez à prendre dès le début le Large Canonn sur la gauche afin de briser les caisses métalliques. Assurez bien vos sauts tout le long du niveau afin d'éviter de tomber dans la mer et de perdre une vie inutilement.

Une vidéo se déclenche ensuite et vous devez combattre Tails. Tournez autour de son robot et tirez-lui dessus pour l'anéantir.
Nouvelle vidéo et vous dirigez Rouge.

Niveau 8 : Security Hall - Personnage : Rouge

- Volez les 3 Chaos Emeralds en moins de 5 minutes.
L'endroit où apparaîssent les émeraudes étant aléatoire, utilisez le sonar pour les repérer. Rien de bien difficile toutefois, il n'existe pas énormément d'endroits où puissent se trouver ces émeraudes. Seul le temps peut paraître un peu juste lors des premières tentatives.

Une vidéo se déclenche ensuite et vous devez affronter un robot. Pour le battre accrochez-vous à une grille sur le côté, attendez qu'il lance ses missiles et sautez puis planez vers lui pour le toucher. Répétez cela jusqu'à sa destruction.

Nouvelle vidéo et Rouge est bloquée dans le coffre-fort, Shadow se doit de la sauver.

Niveau 9 : White Jungle - Personnage : Shadow

- Traversez la jungle en moins de 10 minutes :
Objectif très facile, avancez rapidement. Dès que vous êtes bloqués et que vous apercevez une rangée d'anneaux cassez la caisse à droite et laissez-vous tomber. Vous trouverez les Air Shoes vous permettant de traverser les rangées d'anneaux.

Vous devez maintenant affronter Sonic. Très facile, courez autour de lui et attaquez-le régulièrement.

Niveau 10 : Route 280 - Personnage : Rouge

- Poursuivez le Tornado.
Une simple course, faites quelques tours sans tomber et en gardant une bonne vitesse pour rattraper le Tornado.

Niveau 11 : Sky Rail - Personnage : Shadow

- Pourchassez le Tornado.
Un niveau assez court avec Shadow. Rien de bien difficile, assurez vos sauts, et servez-vous du décor pour progresser.

Une vidéo se déclenche alors, vous prenez le contrôle de Dr. Eggman et allez devoir affronter votre propre créature. Tirez-lui dessus jusqu'à révéler ses points faibles et lancez des missiles sur ces derniers pour le détruire. Bougez continuellement pour ne pas vous faire écraser. Si vous tombez au niveau inférieur, prenez les bonus et remontez (attention aux sables-mouvants).

Niveau 12 : Mad Space - Personnage : Rouge

- Retrouvez 3 morceaux de la Master Emerald.
Niveau assez vaste mais sans grande difficulté. Vous récupèrerez d'ailleurs sur la grosse météorité les Iron Boots. Pour quitter cette météorite actionnez l'interrupteur là où vous avez trouvé les bottes en cassant la caisse, grimpez un peu et utilisez la fusée.

Nouvelle vidéo, vous devez affronter Knuckles. Prenez quelques pièces, approchez-vous vite de lui et faites des attaques sautées (bouton A puis B). Vous en viendrez ainsi à bout très facilement.

Niveau 13 : Cosmic Wall - Personnage : Dr. Eggman

- Capturez et affrontez les intrus.
Un niveau long mais vraiment facile. Le chemin est assez linéaire, et ne présente aucune difficulté. A noter que vous trouverez dans ce niveau un objet permettant de renforcer la défense du vaisseau de Eggman.

Après la vidéo vous devez éliminer Tails. Méfiez-vous de ses attaques, essayez de l'anéantir le plus vite possible tout en tournant autour de lui.

Niveau 14 : Final Chase - Personnage : Shadow

- Allez vite à l'Eclipse Cannon.
Dernier niveau de cette aventure. Il n'est pas très difficile mais la moindre chute sera mortelle. Prenez le temps de bien observer les alentours avant de vous lancer. De plus, utilisez le système de gravité des plates-formes vertes tournantes pour progresser vers la fin du niveau.

Dernier combat, face à Sonic, prenez des pièces, restez en arrière. Dès qu'il lance son attaque évitez-la (bouton A + A), foncez vers lui et attaquez-le. Evitez ses ripostes puis continuez à faire la même chose jusqu'à ce que vous soyez victorieux.

Félicitations, vous avez terminé la première quête.
Avant de passer à la dernière quête, prenez le temps de refaire les niveaux mais aussi les mini-jeux pour obtenir des emblêmes.

3ème quête : Last

Niveau : Cannon's Core - Personnage : multiples.

La fin est proche et ce niveau est d'1 difficulté rebutante. Aucune sauvegarde et vous jouerez avec plusieurs personnages à tour de rôle. Aucun conseil particulier, patience et persévérance seront vos meilleures armes. Le niveau commence par une partie de shoot avec Tails puis Dr. Eggman. Partie réflexion ensuite avec Rouge puis Knuckles et enfin action avec Sonic.

Pour finir, vous devrez affronter 2 boss pour finir Sonic Adventure 2.

Enfin, lorsque vous possédez les 180 emblèmes, vous aurez accès à un niveau supplémentaire, le célébre Green Hill zone entièrement modélisé en 3D ! (testé et confirmé !)
Bon courage !

DARK GARDEN ET HERO GARDEN.

Prenez soin d'un Chaos avec un personnage (hero ou dark). Lorsque l'oeuf éclot, vous aurez débloqué soit Hero Garden, soit Dark Garden (tout dépend si le nouveau chaos a une auréole ou des piquants sur la tête).

Sonic Shuffle

© Sega 2001

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES BONUS

Terminez le mode Story victorieusement et vous aurez alors accès à plus de personnages.

IMAGES CACHÉES

Placez le CD du jeu dans un lecteur de CD-ROM PC pour trouver des images dans le répertoire "Sonic Shuffle".

TROUVER LE BLOC-NOTES

Après avoir terminé le jeu, allez dans la chambre de Sonic pour trouver le bloc-notes sur la table.

NOUVEAUX PERSONNAGES EN MODE VERSUS

E-102 Gamma Achetez la dernière image d'Amy dans la pièce de Sonic
Chao Achetez toutes les images de Knuckles dans la pièce de Sonic
Super Sonic Achetez toutes les images de Sonic dans la pièce de Sonic
Big Achetez toutes les images de Tails dans la pièce de Sonic

DÉBLOQUER NIGHTS

Après avoir débloqué tous les personnages, réglez l'horloge de la Dreamcast sur le 24 Déécembre pour remplacer Lumina par Nights.

Soul Fighter

© Mindscape / Toka 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran du logo de Soul Fighter, appuyez simultanément sur Gauche et Y. Allez dans le menu des options, puis sortez. Si vous avez procédé correctement, l'écran suivant sera l'écran des cheat codes. Faites alors l'un des codes suivants :

ABXXYA	Le plein d'énergie
XAAYBB	Toutes les armes
AABXYA	Niveau 2
XAYAAB	Niveau 3
YYBAXA	Niveau 4
BABXXY	Niveau 5
XAXBYY	Niveau 6
ABXBYB	Niveau 7
YBBAXY	Niveau 8
BYAAXB	Niveau 9
XABBAX	Niveau 10
YBYXAB	Niveau 11
XBAXBY	Niveau 12

SoulCalibur

© Namco 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC INFERNO

Pour pouvoir jouer avec Inferno, commencez par finir le mode "Mission" afin d'avoir toutes les tenues des personnages. Ensuite, finissez le jeu en mode "Arcade" avec les 3 tenues de Xianghia.

CHOIX DE LA POSE DE VICTOIRE

Remportez un combat, puis appuyez sur X, Y ou B pendant le replay afin de choisir l'une des poses de victoire.

NOUVEAUX VÊTEMENTS

A l'écran de sélection des personnages, apuyez sur Y lorsque vous choisissez un combattant.

CHANGER LA FOCALISATION DU REPLAY

Lors des replays, la caméra se focalise uniquement sur le vainqueur du match. Appuyez sur B pour s'attacher seulement au perdant.

ECRAN DES PERSONNAGES COMPLET

A l'écran des profiles des personnages, appuyez simultanément sur L et R pour faire disparaître la fenêtre de cet écran.

STYLE DES PERSONNAGES SECRETS

Chaque personnage secret reprend le style d'un personnage original, sauf Inferno et Edge Master. Voici les correspondances :

Personnage	**Style de**
Hwang	Xianghua
Yoshimistsu	Misturugi
Lizard Man	Sophitia
Sigfried	Nightmare

Seung Mina	Kilik
Cervates	Taki
Rock	Astaroth

CHANGEMENT DE VUE

Vous pouvez modifier le replay en cas de victoire: appuyez sur X ou Y pour zoomer, B pour centre la vue sur les personnages et les touches directionnelles pour changer l'angle de vue.

JOUER AVEC EDGE MASTER

Débloquez tous les personnages (y compris Cervantes) puis finissez le jeu avec chaque personnage.

ARMES SUPPLÉMENTAIRES

Débloquez Edge Master et gagnez toutes les batailles puis appyez sur L en choisissant un personnage pour avoir accès au menu des armes.

PERSONNAGES MÉTALLIQUES

Combattez dans le mode Battle jusqu'à ce que le Metal Mode soit débloqué. Appuyez ensuite sur R quand vous choisissez votre personnage.

VITESSE DU REPLAY

Appuyez sur R pour accélérer et L pour ralentir le replay.

South Park Chef's Luv Shack

© Acclaim

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLUS GRANDE VARIÉTÉ DE MINI-JEUX

Jouez avec Cartman si vous voulez des mini-jeux plus variés. En effet, il est le seul personnage qui peut jouer aux jeux du Rodeo et de Beefcake.

BONUS BEEFCAKE

Mangez toutes Weight Gain 4000 que vous trouverez dans le mini-jeu Beefcake pour vois une nouvelle animation à la fin du jeu.

South Park Rally

© Acclaim / Tantalus Media 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Terminez le mode championat sans utiliser les bonus pour débloquer toutes les pistes et les toutes voitures.

Space Channel 5

© Sega 2000

+ D'INFOS FORUM

ECRAN DE PAUSE SANS TEXTE

Appuyez sur Start pour faire une pause au cours du jeu, puis appuyez simultanément sur X + Y pour enlever le texte.

Spawn

© Eidos Interactive / Capcom 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES GALERIES

Terminez le mode "Tournament Battle" avec tous les personnages.

AVOIR DE NOUVEAUX PERSONNAGES

Terminez le jeu en mode Boss pour débloquer des persos cachés.
Terminez le jeu à 2 en mode Boss-Attaque. Vous aurez encore plus de persos cachés.

DES PERSOS PLUS PUISSANTS

Assurez-vous que l'énegie de votre perso est pratiquement pleine. Appuyez sur R+B. Votre énergie sera utilisé pour gagner de la puissance. Appuyez de nouveau sur R+B pour revenir en mode normal

Speed Devils

© Ubisoft 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites l'une des manipulations suivantes :

Toutes les voitures et tous les circuits

B, Droite, B, Droite, Haut, B, Haut.

Nitros illimités

Bas, Haut, Bas, Haut, A, X, A.

Passer la classe en cours

Bas, Droite, Bas, Droite, A, X, A.

Plus d'argent

A, Droite, A, Droite, Haut, B, A.

RACCOURCIS À HOLLYWOOD

Continuez tout droit et sautez après les jambes du T-Rex puis tournez à gauche.

PAUSE COMPLÈTE

Mettez le jeu en pause et appyuyez sur X + Y

ECOUTER LA MUSIQUE DU JEU

Démarrez la Dreamcast sans CD à l'intérieur du lecteur afin d'accéder au player audio. Insérez le CD du jeu, mettez les pistes 2 et suivantes pour écouter les musiques du jeu.

Spider-Man

© Activision / Treyarch

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants :

ADMNTIUM	Invincibilité
CINEMA	Toutes les cinématiques
CLUBNOIR	Costume de Ben Reilly
EGOTRIP	Mode grosse-tête
FANBOY	Collection de Comics
GLANDS	Toile illimitée
KICK ME	Costume Amazing Bagman
KIRBYFAN	Tous les comics
LEANEST	Tous les codes sont activés
MIGUELOH	Costume Spidey 2099
MME WEB	Choix du niveau (dans le menu Specials)
MRWATSON	Costume de Peter Parker
RGSGLLRY	Galerie de personnages
ROBRTSON	Storyboard
SECRTWAR	Costume Symbiote Spidey qui permet à Spider-Man d'avoir de la toile illimitée
SM LVIII	Changement rapide costume Spidey
STICKMAN	?
SYNOPTIC	Costume Spidey illimité (énergie en appuyant sur L)
TRISNTNL	Costume de Captaine Univers
UATUSEES	Le jeu change à partir du niveau 2
WEAKNESS	Le plein d'énergie
XILRTRNS	Costume de Scarlet

Spirit Of Speed 1937

© Acclaim / Broadsword Interactive 2000

+ D'INFOS FORUM

PAUSE COMPLÈTE

Mettez le jeu en pause avec le bouton Start, puis appuyez sur X + Y.

Star Wars Demolition

© Activision 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES ACTION REPLAY

Crédits infinis:

30F12A180000FFFF

CHEAT CODES

Allez au menu des préférences (en dessous des Options), et appuyez simultanément sur L + R. Entrez un des codes suivants avant de valider par X :

BFM_FEELIT	Gravité haute
EXTRABUTTS	Nouvelle configuration du pad
FIRERATEUP	Armes à feu rapide
ITS_A_TRAP	Trois ennemis vous attaquent
LO_GRAV_ON	Gravité basse
LOW_MO_ON	Ralenti
MOVIE_SHOW	Séquence vidéo de fin
MULTI_CARS	Mode multijoueurs
NO_BADDIES	Pas d'ennemis
NO_PEEKING	Races et opposants aléatoires
RAISE_THEM	Le joueur est invulnérable
SAD_MOVIES	Séquence vidéo de défaite
LOW_MO_ON	Le jeu est deux fois plus lent
THROTTLEUP	Mode rapide
WATTO_SHOP	Débloquer tous les personnages

Star Wars Episode I : Jedi Power Battles

© LucasArts 2000

+ D'INFOS FORUM

RADAR

Faites une pause au cours du jeu, puis : Haut, Bas, Haut, L, R, L. Un radar identifiant les ennemis et les otages apparaitra alors en haut de l'écran.

RECOMMENCER AU DERNIER CHECKPOINT

Une fois que vous avez perdu toutes vos vies, choisissez de continuer la partie, et entrez à nouveau dans le niveau précédent. Faies une pause et : L, R, L, L, R, R, L, R, R, L. Ainsi, vous pourrez recommencer au dernier checkpoint passé juste avant de perdre votre dernière vie.

MODE JEDI POWER BATTLE

En mode 2 joueurs, vous pouvez activer le mode Jedi Power Battle, permettant ainsi à un joueur de causer des dommages à l'autre et vice-versa. En mode 2 joueurs donc, faites : A + B + X + Y + R. Répétez cette manipulation pour la désactiver.

KI-ADI-MUNDI

Terminez les 7 niveaux d'entrainement et faites une sauvegarde pour avoir accès à un Jedi du nom de Ki-Adi-Mundi.

POINTS PAR NIVEAU

Voici le nombre de points nécessaires sur chaque niveau pour avoir une expérience maximum :

1. 24000
2. 21000
3. 31500
4. 39000
5. 34000
6. 51000
7. 30000
8. 7650
9. 14000
10. 12000

Star Wars Episode I : Racer

© Ubisoft / LucasArts 2000

CIRCUITS EN MIROIR

En mode championnat, terminez premier dans chacun des 24 circuits pour débloquer les circuits en mode miroir.

PILOTES BONUS

Terminez premier dans chaque circuit indiqué ci-dessous afin de débloquer le pilote correspnodant :

Pilote	**Circuit**
Aldar Beedo	Beedo's Wild Ride/Amateur
Ark Bumpy Roose	Bumpy's Breakers/Semi-pro
Ben Quadinaros	Inferno/Invitational
Boles Roor	Zugga Challenge/Semi-pro
Bozzie Baranta	Abyss/Invitational
Bullseye Navior	Sunken City/Semi-pro
Clegg Holdfast	Aquilaris Classic/Amateur
Fud Sang	Vengeance/Amateur
Mars Guo	Spice Mine Run/Amateur
Mawhonic	Andobi Mountain Run/Galactic
Neva Kee	Baroo Coast/Semi-pro
Ratts Tyerell	Howler Gorge/Semi-pro
Sebulba	Boonta Classic/Galactic
Slide Paramita	AP Centrum/Invitational
Teemto Pagalies	Mon Gazza Speedway/Amateur
Toy Dampner	Executioner/Galactic
Wan Sandage	Scrapper's Run/Semi-pro

Street Fighter Alpha 3

© Capcom 2000

+ D'INFOS FORUM

COMBATTRE AVEC SUPER VEGA

Sélectionnez le mode Arcade, Training, ou Versus. Mettez Vega en surbrillance à l'écran de choix des personages. Puis maintenez Start enfoncé pendant que vous apuuyez sur A.

COMBATTRE AVEC SHIN AKUMA

A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Akuma et maintenez Start enfoncé tout en validant ce personnage. vous pourrez alors jouer avec Shin Ahuma.

POSE VICTORIEUSE

Après avoir vaincu votre adversaire (par KO), appuyez rapidement sur Poing ou Pied pour prendre différentes poses victorieuses.

Street Fighter III Double Impact

© Virgin Interactive / Capcom 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PAUSE COMPLÈTE

Mettez le jeu en pause et appuyez sur X + Y.

COMBATTRE AVEC YANG

Mettez Yun en surbrillance à l'écran de sélection du personnage puis appuyez sur Coup de pied.

COMBATTRE AVEC GOUKI

Mettez Sean en surbrillance et appuyez sur Haut.

SHIN AKUMA

Pour jouer avec Shin Akuma, vous devez gagner tous vos combats dans le mode arcade en réalisant au moins perfects et le plus de Super Arts Finish possible. Vous aurez à battre votre rival à la moitié du tournoi. Continuez à enchaîner les perfect et les super arts jusqu'à la fin. Votre dernier adversaire se fera battre par Akuma que vous devrez alors battre à votre tour en réalisant obligatoirement 2 Special Finish ou des Super Arts. Akuma deviendra alors Shin Akuma. Battez-le pour obtenir le grade suprême dans le record. Vous pourrez désormais le sélectionner dans les personnages. Pour se faire, placez-vous sur Akuma et maintenez Start enfoncé tout en sélectionnant ce personnage.

Street Fighter III Third Strike

© Virgin Interactive / Capcom 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHANGER LA RÉSOLUTION

Tenez enfoncées les touches Start + L, Start + Y ou Start + X à l'écran avec le logo Capcom.

COMBATTRE AVEC GILL

Terminez le jeu avec tous les personnages, puis mettez Yang en surbrillance et appuyez sur Haut.

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Terminez le jeu avec 15 personnages différents en mode normal.

NOUVEAUX COSTUMES

Terminez le mode arcade avec n'importe quel personnage, sauvegardez la partie puis appuyez sur Start et utilisez un des boutons d'attaque pour choisir un personnage.

Stunt GP

© Eon Digital Entertainment / Team 17 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES VOITURES

Remportez les courses du mode arcade pour débloquer de nouvelles voitures.

Stupid Invaders

© Ubisoft / Xilam 2001

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Ce jeu contient de nombreuses animations ne faisant pas avancer l'intrigue du jeu. Certaines d'entre elles conduisent à un Game Over. Rien ne vous empêche de les tester. Pensez simplement à sauvegarder votre partie avant de le faire.

La maison

Bud

Le jeu commence aux toilettes. Le décor est planté... Fouillez l'étagère et récupérez un rouleau du PQ de Gorgious et du coin-coin WC au dessus. Ramassez également la ventouse par terre. Associez le rouleau et la ventouse, vous obtenez un magnifique grappin. Utilisez-le sur la fenêtre pour vous échapper. Jetez un oeil dans la cheminée. Le Père-Noël est à l'intérieur. Parlez-lui, vous apprendrez qu'il est coincé. Pour le débloquer, pas d'autre solution que le coin-coin WC. Descendez ensuite par le conduit. Vous vous retrouvez dans une cave bien sombre. Prenez l'acide sulfurique, l'entonnoir et le pied de biche. Ouvrez le cercueil avec le pied de biche. Placez l'entonnoir dans la bouche du vampire et versez un peu d'acide. Vous obtenez la clé qui vous permet d'ouvrir le cadenas en haut de l'échelle et de sortir de cette cave des plus lugubres. Ramassez l'énorme piège à souris et placez-le au bas des escaliers. Eteignez la lumière grâce à l'interrupteur. Voilà, Bolok ne devrait plus vous poser de problèmes pendant un petit bout de temps. Montez. Vous êtes dans le hall d'entrée de la maison. Répondez au téléphone pour en connaître un peu plus sur les activités de Candy. Montez au deuxième étage. Entrez dans la porte en bois. Trouvez l'interrupteur (Par Ici, Aller Ici puis juste devant Bud). Fermez la malle et montez dessus. Attrapez la manivelle sur l'étagère. Utilisez-la dans le trou de la fenêtre et sautez dehors. Ramassez la planche et utilisez-la pour traverser. Vous arrivez sur le toit. Une cigogne a élu domicile sur la cheminée (décidément les cheminées sont trés occupées dans ce jeu). Vous aurez beau discuter avec elle, rien à faire elle ne partira pas. Une méthode plus radicale s'impose.Redescendez dans le hall. Entrez dans le garage (la porte en bois dans un coin). Récupérez une fusée de feu d'artifice. Allez ensuite dans la cuisine (porte bleue à côté du garage) et prenez un briquet dans un tiroir. Entrez dans la salle de musique (porte à gauche de la porte d'entrée). Placez la fusée dans l'âtre de la cheminée. Allumez la mèche et dîtes au revoir à cet oiseau de malheur. Montez au 1er étage. Allez dans la buanderie à droite. Il y a une clé en forme de coeur dans la machine à laver. Allez maintenant dans la chambre de Candy (au même étage, de l'autre côté). Récupérez une paire de collant dans l'armoire. Ouvrez le tiroir de la commode grâce à la clé et prenez le sèche-cheveux. Vous avez tout ce qu'il faut pour vous débarrasser de Bolok et pour sauver vos amis. Retournez sur le toit. Descendez par la cheminée. Bolok est caché dans l'armoire. Ligotez le meuble avec les collants pour l'empêcher de sortir. Sortez dans la jardin par la cuisine (hé oui, il faut encore redescendre !). Attachez les collants à la tondeuse et allumez celle-ci. Bon voyage Bolok ! Montez jusqu'au 2ème étage. Au lieu de prendre la porte en bois pour aller sur le toit, prenez celle peinte en bleue, c'est un raccourci. Prenez la rallonge de la télé et continuez jusqu'à la salle du vaisseau. Vos compagnons sont là, enfermés dans un cube de glace. Branchez la rallonge à la prise électrique, puis le sèche-cheveux à la rallonge. Vos amis sont libres.

Etno

Etno a oublié ses documents dans son labo secret. Il doit les récupérer avant de partir. Parlez à l'ordinateur. Utilisez les répliques 3, 1, 2, 3, 2, 1, 2, 2, 2. Allez appuyer sur le bouton de la valise de l'autre côté de la salle. Prenez la batterie et rechargez-la en la branchant sur une prise (vous en trouverez une près d'une grosse machine dans un coin de la pièce). Replacez la batterie sur le fauteuil SMTV et asseyez-vous. Vous voilà transformé en Maurice. L'ordinateur est content et il ouvre le coffre-fort. Entrez dans le coffre. Prenez la soit disant encyclopédie et sortez. En route pour la liberté ! Enfin

presque...

L'usine à bouse

Gorgious

Choisissez et prenez un poussin. Explosive la volaille ! Dirigez-vous vers le nord, vers l'usine. Suivez le chemin "prendre cette direction". Essayez d'ouvrir la bouche d'égouts. Revenez sur vos pas. Papa Poulet arrive alors. Il n'a pas vraiment l'air content de votre comportement vis-à-vis des poussins. Parlez-lui pour l'énerver davantage. Le passage est maintenant dégagé.

Candy

Suivez le chemin. Frappez et entrez dans la porte. Laissons-là Candy et son escort-boy.

Gorgious

Montez à l'échelle au bout du tuyau. Appuyez sur l'interrupteur de l'ascenseur. Vous arrivez dans un endroit tout-à-fait charmant : le coeur de l'usine. Traversez la passerelle. Tournez à gauche et utilisez l'ascenseur. Suivez le passage pour accéder à un bureau. Vous devez prendre la marmite mais elle est trop lourde. Utilisez deux fois de suite la louche afin de la vider. Avancez pour trouver une sculpture de très bon goût : un marteau en bouse. Vous ne pouvez pas vous en emparer directement. Un système de sécurité le protège (on se demande vraiment pourquoi...). Utilisez la marmite pour le prendre. Si la poule vous a autant énervé que moi, flanquez-lui un coup de marteau sur la tête. Descendez par l'ascenseur puis montez par celui en face de l'ouverture. Continuez de monter par les escaliers. Tournez à droite. En parlant au soudeur, vous apprendrez qu'il refuse de vous prêter sa bonbonne de gaz. Qu'à cela ne tienne, un bon coup de marteau à lui aussi et le tour est joué. Descendez les escaliers et entrez dans la porte. Donnez la bonbonne de gaz au molosse. Ramassez sa niche et allez dans la pièce voisine. Prenez le skateboard. Continuez à avancer de l'autre côté du tuyau. Placez la niche devant le coffre et montez prendre le treuil. Revenez au niveau des vaches. Sur la droite, vous pouvez parler à plusieurs vaches. L'une d'elles porte un anneau dans le nez. Utilisez le treuil sur celle-ci (actionnez trois fois le treuil pour la faire sortir). Placez le skateboard sous la vache et poussez-la dans l'ascenseur. Suivez-la. Poussez-la de nouveau pour la positionner devant une porte. Ouvrez la porte et poussez une dernière fois la vache à l'extérieur. Attachez-la au crochet. Utilisez le levier.

Candy

Allez dans la salle de bains. Ouvrez le tiroir et prenez-y une lame de rasoir. Prenez également le flacon d'huile pour le corps sur la baignoire. Prenez le pouf gonflable dans le coin cuisine (à gauche de la porte). Mettez de l'huile sur la charnière de la porte et enfuyez-vous. Tournez à gauche dans le cul-de-sac. Placez le pouf sur le sol. Asseyez-vous dessus et crevez-le avec la lame de rasoir. Ouvrez la porte. Utilisez le scaphandre dans la pièce d'à côté. Avancez jusqu'au sous-marin jaune. Prenez le poisson dans le bocal de gauche. Sortez de l'aquarium. Déposez le poisson sur le seau du cuisinier. Il le mange et s'empoisonne. Ramassez le seau près du frigo. Appelez l'ascenseur et montez au 2ème étage. Marchez le long de la corniche. Ouvrez l'énorme porte à l'autre bout et entrez dans la pièce. Appuyez sur le bouton. Dirigez Candy-Crèpe sous le rideau de fer, elle reprendra son volume normal. Récupérez une boîte de chili con carne à droite en sortant de l'ascenseur puis suivez le chemin de gauche. Entrez dans le rideau de fer du fond. Gorgious et la vache sont là. Proposez le chili-con-carne à l'animal. Malheureusement pour vous, elle ne le mangera pas froid. Sortez. Ne parlez surtout pas au mécanicien Redneck. Applatissez-le en actionnant le levier. Allez du côté de la porte à droite du tracteur. Enlevez la barre de fer qui la bloque. Passez par les portes battantes. Vous vous retrouvez près de l'aquarium de tout à l'heure. Contournez-le, prenez le tuyau d'aspirateur et allez dans la cuisine. Ouvrez le petit placard. Reliez la bonbonne de gaz à la cuisinière avec le tuyau. Ouvrez la bonbonne. Placez le chili sur la cuisinière et allumez-la. Récupérez le chili chaud et retournez le donner à la vache. Proposez le seau à l'animal pour qu'elle puisse faire ce qu'elle a à faire.

Le labo du Dr Sakarine

Stéréo

Sortez de la prison par la porte fléchée. Suivez les passerelles jusqu'à l'ascenseur. Montez au 1er niveau. Allez vers la salle du gaz. Ramassez la bonbonne verte et branchez-là sur le tuyau de droite (celui avec le sourire). Allez maintenant vers la salle de dissection puis vers l'extrémité de la corniche. Ouvrez le rideau de fer et utilisez la bonbonne sur le branchement de gaz. Descendez par l'ascenseur. Prenez le pied d'Igor (appuyez deux fois) et sa carte d'accès (qui ressemble plus à un ticket de métro d'ailleurs). Revenez dans la prison (niveau 2). Délivrez la brique de l'espace en utilisant la carte d'Igor sur le verrouillage électronique. Prenez-la et revenez à l'ascenseur. Descendez au 3ème niveau. Au bout du couloir, montez sur la plate-forme et utilisez le pied d'Igor sur le podocode. Entrez dans le sas d'accès.

Candy

Parlez sept fois à la mouche géante. Elle vous emmenera ailleurs. Suivez le conduit. Montez l'échelle. A droite vous trouverez un déguisement de robot. Mettez-le et allez gagner un peu d'argent.

Gorgious

Ramassez le crâne d'alien et remplissez-le dans le caniveau radioactif. Prenez également les boyaux et le petit os d'alien. Associez les deux. Longez ensuite la corniche. Utilisez le genre de grappin sur les barreaux. Enlevez la cale en bois. Grimpez et enlevez l'autre cale. Mettez du produit radioactif sur les barreaux pour les dissoudre. Traversez la salle congelée, montez à l'échelle et récupérez un crochet en fer. Descendez. Tapez sur le conduit de gaz avec le crochet pour faire fuir du gaz. Tapez ensuite sur la porte en fer. Cela produit des étincelles. Le gaz explose et la porte s'ouvre. Vous trouverez dans un coin du réfectoire une hache sous verre. Prenez le petit marteau à côté pour briser la vitre. Armez-vous de la hache. Traversez le réfectoire. Pour sortir, menacez de trancher le tabouret. Suivez le couloir (vous pouvez appuyer sur les boutons pour voir à quoi ils servent).

Candy

Fouillez le canapé et prenez de l'argent. Sortez. Retrouvez la mouche et payez-la. Suivez le conduit dans lequel elle vous dépose. Montez sur la passerelle. Et maintenant, un peu de maths. Révisez vos tables d'addition et rentrez dans le téléporteur 1. Vous sortez dans le 2. Pour connaître le numéro du prochain téléporteur, il faut ajouter les numéros des deux derniers utilisés. Ici, c'est le 3 (1+2=3). Entrez dans le 3. Vous sortez dans le 5. Le prochain sera donc le... 8 (3+5=8). Et ainsi de suite jusqu'à la fin. Comme je suis particulièrement de bonne humeur aujourd'hui je vous donne la série des téléporteurs à utiliser : 1, 3, 8, 13. C'est pas si compliqué !

Stéréo

Appuyez n'importe où pour faire entrer Stéréo dans la pièce. Utilisez le téléporteur à l'autre bout de la salle. Appuyez sur la pédale et posez la brique de l'espace sur le bouton poussoir. Réutilisez le téléporteur pour descendre. Entrez dans l'ouverture qui vient d'apparaitre. Utilisez les boutons. Vous devez reproduire la séquence lumineuse proposée. A chaque tour, une couleur est ajoutée. Le code est composé de 10 couleurs. Continuez votre chemin par la porte que vous venez d'ouvrir. Asseyez-vous au bureau.

Bud

Entrez dans la plus grosse cuvette de toilette. Allez tout au bout à droite. Admirez ce qui vous attend et descendez par la plate-forme. Entrez dans le labyrinthe. A partir de là suivez très précisément mes indications, il est facile de se perdre.

Amenez Bud :
-par ici
-tournez ici
-allez ici
-par ici (3x)
-par ici (à gauche de l'écran)
-par ici (3x)
-par ici (en haut de l'écran)
-par ici (à gauche de l'écran)
-par ici (5x)
-par là

-par ici
-par ici (en bas)
-par ici

Ouf ! Vous voilà presque sorti. Un ami vous propose de vous conduire à la sortie. Acceptez gentiment et préparez-vous à suivre une scène d'anthologie du jeu vidéo. Je vous laisse la savourer. C'est bon, vous êtes encore là ? Alors continuons. Entrez dans le trou de golf. Prenez un petit alien vert. Vous êtes maintenant dans un conduit. Parlez au robot. Utilisez les répliques 1, 2, 3, 3. Le robot bloque le ventilateur et vous pouvez passer de l'autre côté. Tapez sur le robot. Vous êtes éjecté hors du labo, dans le désert. Allez 3 fois à l'ouest et 1 fois au sud. Ramassez le tuyau d'arrosage. Marchez maintenant 6 fois à l'est et 2 fois au sud. Poussez le rocher et prenez le crâne. Allez ensuite 2 fois à l'ouest et 3 fois au nord. Dirigez-vous vers le gros rocher du fond. Sauvegardez et parlez dans le cornet accoustique.

Etno

Ne me demandez pas pourquoi, mais Etno se retrouve dans un grille-pain géant. Vous n'avez pas beaucoup de temps pour l'en faire sortir. Dirigez-le vers l'écran et utilisez le ressort. Entrez dans le pod de téléportation. Montez sur la plate-forme mobile et suivez le chemin qui mène tout en haut de la pièce. Enlevez le rat bloqué dans les engrenages et redescendez (tout ça pour ça !). Montez sur la petite plate-forme. Appuyez sur le bouton vert. Placez-vous devant la porte et appuyez sur l'interrupteur. Entrez dans le sas d'accès.

Stéréo

Allez dans la pièce voisine.

Bud

Faîtes le tour de l'entrée de la base (allez ici 2 fois, est, nord, ouest, par ici 2 fois). Fixez le tuyau d'arrosage à l'autre tuyau. Coupez-le avec le crâne, il aura ainsi la bonne longueur et vous ne vous écraserez pas bêtement en l'utilisant. Allez à gauche. Le tapis roulant vous emmène dans un couloir. Allez dans la pièce voisine. Délivrez vos amis grâce au panneau de contrôle du fond.

Candy

Descendez les deux échelles et sautez en bas. Utilisez l'ascenseur. Traversez la passerelle. Ramassez le baril. Branchez le tuyau et remontez dans la fusée. Tournez la roue d'ouverture et actionnez le levier à l'étage au-dessus. Pour finir, mettez le contact au dernier étage et admirez le final plutôt... explosif.

Super Magnetic Neo

© Crave Entertainment 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PAUSE COMPLÈTE

Pour faire une pause complète (sans inscription sur l'écran), mettez le jeu en pause et appuyez simultanément sur X + Y.

Super Runabout

© Virgin Interactive / Climax 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES NIVEAUX ET TOUTES LES VOITURES (VERSION JAP)

Entrez Elvis!!! en guise de code.

Super Street Fighter II X for Matching Service

© Capcom 2000

+ D'INFOS FORUM

COMBATTRE AVEC GOUKI/AKUMA

A l'écran de sélection du personnage, mettez Ryu en surbrillance et faites : Coup de poing Bas + Coup de poing milieu + Coup de poing haut + Start.

OPTIONS EX

Mettez en surbrillance le choix "Options" sur l'écran principal. Maintenez enfoncé le bouton L et appuyez sur A.

Suzuki Alstare Extreme Racing

© Imagineer / Criterion Studios 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

IMAGES CACHÉES

Placez le CD dans un PC et vous pourrez visualiser plus d'images du jeu.

ECRAN DE PAUSE COMPLET

Appuyez sur Start pour faire une pause au cours du jeu. Puis, appuyez simultanément sur X et Y.

NOUVELLES BÉCANES

GSX-R600 Racing

Terminez victorieux dans la Session 1.

GSX-R Supersport

Terminez victorieux dans la Session 3.

IMAGES CACHÉES

Placez le disque du jeu dans le lecteur CD-ROM d'un PC. Vous pourrez trouver des images cachées.

MOTOS BONUS

Terminez le mode Grand prix avec tous les rangs pour débloquer les motos Anorak, Skitz, Roger Rocket et Hoverbike.

Sydney 2000

© Eidos Interactive / ATD 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

STATS AU MAXIMUM

Au menu principal, appuyez sur Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche.

Tech Romancer

© Virgin Interactive / Capcom 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI JEU

Terminez le jeu deux fois avec Dixen.

TOUS LES PERSONNAGES

Placez le curseur sur "options" et appuyez sur A, A, B, A, B, Droite.

Tee Off

© Acclaim 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES CLUBS, BALLES, ET PERSONNAGES

Vous pouvez accéder à tous les clubs et toutes les balles en remportant le World Tour en difficulté 1 (dans les options). Vous débloquerez aussi 3 personnages à ce niveau. A chaque augmentation de niveau, vous pourrez débloquer 2 personnages de plus (soit au total en terminant le niveau 4, 9 personnages nouveaux).

DÉBLOQUER RAPIDEMENT LES BONUS

Dans le mode World, commencez une partie. Jouez jusqu'au trou n15. Si vous êtes en tête à ce moment-là, sauvegardez votre partie, sinon recommencez. Il ne vous reste plus qu'à terminer le parcours et si vous ne gagnez pas, chargez votre parti au trou n15.

Test Drive 6

© Infogrames / Pitbull Syndicate 1999

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom :

AKJGQ	6.000.000 $
CVCVBM	Tous les circuits de course rapide
DFGY	Toutes les voitures
ERERTH	Tous les circuits
FFOEMIT	Désactive les checkpoints
NOEMIT	Active les checkpoints
OCVCVBM	Pas de circuit de course rapide
OPIOP	Tous les challenges
OPOIOP	Pas de challenge
QTFHYF	Circuits plus courts
RFGTR	Stoppe le mode Bomber

The Grinch

© Konami / Universal Studios 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ENTRER DANS LA MAIRIE

Utilisez la catapulte à oeufs pour tirer sur l'horloge et entrer dans la mairie.

SAUTER PLUS HAUT

Appuyez sur A près d'une barre, balancez-vous avec Y et appuyez à nouveau sur A pour sauter.

PLUS DE CADEAUX

Utilisez la cataplute à oeuf pour tirer sur les enfants et récupérer leurs cadeaux. Vous pouvez aussi tirer sur les policiers pour obtenir le même résultat.

CADEAU CACHÉ

Vous trouverez un cadeau en haut de l'arbre de Noël dans la ville.

RÉCUPÉRER LES PLANS

Dans le niveau Town Hall, dirigez-vous vers le mur qui possède une texture légèrement différente des autres, et retirez les tapisseries pour trouver les plans.

The House of the Dead 2

© Sega / AM1 1999

+ D'INFOS FORUM

AFFICHAGE DU SCORE (VERSION JAPONAISE)

A l'écran titre, faites : Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite, Gauche, Droite, Start. Un score de 0 s'affichera en haut de l'écran, confirmant ainsi l'activation du code.

AVOIR LE NAPALM GUN

Au premier niveau, tirez dans la tête des 3 premiers zombis afin de les tuer d'un seul coup. Si vous avez réussi, le napalm apparaîtra.

SANG ROUGE

Pour obtenir le sang rouge dans les options, il vous faut gagner toutes les étoiles dans le mode training...

BATTRE LES BOSS

Voici la méthode pour battre le Boss à la fin de chacun des 6 niveaux:

Niveau 1

Pour venir à bout de ce Boss, ne cherchez pas à tirer sur le gros robot, mais visez plutôt la petite bestiole volante qui se déplace derrière lui. Vous devez toucher la bête volante avant que le robot ne soit à votre niveau pour vous attaquer. Une petite astuce consiste à attendre que le robot soit devant vous et prépare son attaque, à ce moment, la bestiole se met en hauteur au dessus de sa tête, tirez-lui dessus à ce moment. Après l'avoir touché un certain nombre de fois, le robot est détruit, et c'est maintenant la bête volante qui passe à l'assaut. Anticipez son déplacement en tirant en continu. Touchez la 3 ou 4 fois et elle sera tuée.

Niveau 2

Le point faible de se Boss est son coeur. Vous devez tirer dessus avec acharnement lorsque cela vous est possible. Ensuite, dès qu'il se réfugie dans l'eau, tuez les poissons mutants qui vous foncent dessus et tirez lui dessus dès que vous avez un peu de répit. Après quelques tirs bien placés, le Boss va remonter sur le pont et fera de grands sauts dans les airs afin de vous retomber dessus avec son trident. Tirez dans son coeur au moment où il vous tombe dessus. Répétez cette opération jusqu'à sa mort.

Niveau 3

Le combat contre ce Boss se déroule en deux étapes. Dans la première, vous allez lutter contre 5 dragons. Leur point

faible est la tête. Tirez dessus avec acharnement. Lorsque l'un des dragons va attaquer, cela est visible grâce à une brève lumière jaune apparaissant près de sa tête, concentrez vos tirs sur lui afin de stopper son attaque. Une fois les 4 dragons morts, il reste celui du milieu, qui pour l'instant, s'est avéré particulièrement calme. Il s'enfuit, suivez-le dans la pièce voisine pour l'affronter. Visez sa tête lorsqu'il se dirige dans votre direction afin de la toucher sans qu'il vous atteigne. Faites cela jusqu'à sa mort.

Niveau 4

Dans ce niveau, le combat va plutôt ressembler à une poursuite. Suivi par le monstre, vous devez lui tirer dessus, dans la tête, pour le ralentir. Durant le combat, le monstre va aussi se camoufler et vous tombera dessus à des moments inattendus. Ne relâchez jamais votre attention. De plus, il arrive parfois qu'il vous lance des couteaux, méfiez-vous en. Visez légèrement sous sa tronçonneuse, lorsqu'il se protège, pour le toucher quand même.

Niveau 5

Pour venir à bout de ce Boss, il faut bien l'observer. Il va falloir le toucher au niveau de ses muscles, c'est à dire sur un bras, sur un avant-bras, sur une cuisse, ou encore sur un mollet. Lorsqu'il vous fonce dessus, visez rapidement un de ces points vitaux pour stopper son attaque. Cela n'est pas très facile et nécessite un petit peu d'entraînement. Lorsqu'il attaque à distance, tirez sur les projectiles vous fonçant dessus, et tirez-lui dessus dès que possible. Une fois que vous aurez fait perdre un peu plus de la moitié de sa vie, il s'envolera et préparera une grosse attaque. Tirez-lui dessus au maximum quand il la prépare et, lorsqu'il l'exécute, tirez sur les projectiles vous arrivant dessus. Répétez cela jusqu'à sa mort.

Niveau 6

Le dernier Boss, nommé l'Empereur, est assez fort. Au début, évitez ses projectiles et ses attaques tout en visant la boule rouge au milieu de son corps. Ensuite, il va se transformer en différents Boss déjà battus. Visez la tête, lorsqu'il attaque en brandissant une grosse épée, tirez au même endroit lorsqu'il se transforme en bestiole volante ou en dragon. Visez aussi son coeur quand il prend la forme du deuxième Boss (avec le trident). Après l'avoir touché de nombreuses fois, il va se transformer et une minuscule boule se déplaçant assez vite. Il faudra lui tirer dessus avec acharnement pour en venir à bout et avant qu'elle ne vous fasse subir trop de dégâts. Ce Boss mort, réjouissez-vous d'en avoir fini.

MODE ENTRAÎNEMENT

Ce mode comporte 10 défis. Vous pourrez effectuer 6 fois chaque défis avec une difficulté croissante bien entendu. Ce mode vous donnera accès à de nouveaux bonus mais vous permettra aussi de vous améliorer très nettement afin de finir les modes d'aventure, plus facilement.

1er défi

Vous devez sauver les civils, en tuant les ennemis avant que ces derniers ne les attaquent.

2ème défi

Tuer tous les ennemis en utilisant que 30 balles.

3ème défi

Vous devez détruire tous les tonneaux dans le temps qui vous est imparti.

4ème défi

Touchez la grenouille dorée du premier coup.

5ème défi

Vous devez détruire le Boss en lui tirant dessus le plus vite possible, et avant qu'il ne vous atteigne et vous attaque.

6ème défi

Tuez les ennemis qui traversent devant vous avant qu'ils ne soient hors de portée.

7ème défi

Vous devez détruire tous les ennemis dans le temps qui vous est imparti.

8ème défi

Tuez les ennemis accrochés sur les voitures avant qu'elles ne vous foncent dessus.

9ème défi

Vous devez détruire tous les ennemis en prenant garde à ne pas toucher de civils!

10ème défi

Gardez la pièce en l'air en tirant dessus aussi longtemps qu'il vous est demandé.

The King of Fighters '99 Evolution

© Agetec / SNK

+ D'INFOS FORUM

DONNÉES CACHÉES

Mettez le GD-ROM du jeu dans le lecteur CD d'un PC. Allez dans le répertoire OMAKE, et vous trouverez de nouveaux graphismes et des pages HTML en rapport avec le jeu.

PAUSE COMPLÈTE

Mettez le jeu en pause et appuyez simultanément sur X + Y.

The King of Fighters Dream Match 1999

© SNK

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHANGER LES COSTUMES

A l'écran de sélection des combattants, mettez en surbrillance l'un des personnages suivants : Andy, Billy, Chris, Joe, Kyo, Mai, Robert, Ryo, Shermie, Terry, Yashiro, Yuri. Maintenez enfoncé le bouton Start et appuyez sur ⊗ .

CHANGER LA COULEUR DES COSTUMES

A l'écran de sélection des combattants, choisissez un personnage avec l'une des combinaisons suivantes :
Couleur normale : A
Deuxième couleur : A + X
Troisième couleur : A + Y
Quatrième couleur : A + X + Y

COMBATTRE AVEC AS BOSS RUGAL

A l'écran de sélection des personnages, mettez Rugal en surbrillance, puis maintenez enfoncé Start et appuyez sur ⊗ .

COMBATTRE AVEC OROCHI TEAM

A l'écran de sélection des personnages, mettez Chris en surbrillance, puis appuyez sur ⊗ .

PAUSE COMPLÈTE

Mettez le jeu en pause et appuyez simultanément sur X + Y.

The Last Blade 2

© SNK

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

A l'écran de sélection du personnage, mettez Kaede en surbrillance et faites rapidement l'une des manipulations suivantes. Kaede dira une phrase qui confirmera l'activation du code. Appuyez ensuite sur A ou Y pour jouer avec le personage correspondant.

Combattre avec Kaede Original

X, X, X, X, X, X, X, X, X, B, X.

Combattre avec Kouryu

X, X, X, X, X, X, X, X, X, X, B, B, B, B, B, X, X, X, X.

Combattre avec Kotetsu

X, X, X, X, X, B, B, B, B, B, B, B, B, B, B, X, X.

MATCHS EN MIRROIR

A l'écran de sélection du personnage, mettez Akari en surbrillance et faites rapidement : X, X, X, X, X, X, X, X, B, B, B, B, B, B, B, B, B. Puis, apuyez plusieurs fois sur Kick pendant que Akari prononce une phrase qui confirmera l'activation du code.

MODE EX

A l'écran de sélection du mode, choisissez Speed (bleu), et faites X, X, X, X, X, X, Gauche, B, B, B, Droite, X, X, X, X.

JEU DE CARTES DE HANAFUDA

Après avoir terminé le jeu, l'option du jeu carte apparaitra sous le menu des Options.

The Nomad Soul

© Eidos Interactive / Quantic Dream 2000

SOLUTION COMPLÈTE

Anekbah

Sortez de l'allée pour rejoindre la rue et ramassez l'anneau sur votre passage. Appelez ensuite un Slider pour vous rendre à votre appartement (prenez un des ascenseurs et utilisez votre clé pour entrer). Visitez le et ramassez tout ce que vous trouvez (notamment les 500 Seteks dans le bureau et la nourriture pour Koopy, votre lézard), puis discutez avec Telis. Récupérez son arme et allez nourrir Koopy pour qu'il vous donne la clé. Allez ensuite dans la chambre et ramassez votre badge et un medikit dans l'armoire, puis une ordonnance somnifère dans le coffre. Passez ensuite dans la salle d'entraînement et enfin, apprenez à vous servir du Multiplan. Quittez ensuite votre appartement. Une fois dans la rue, examinez votre badge pour ajouter l'adresse du centre de sécurité à votre Slider puis allez-y. Avant d'entrer, traversez la rue pour aller à la pharmacie et utilisez l'ordonnance pour obtenir des pilules. Allez ensuite au centre de sécurité et utilisez le badge de police de Kay'l pour ouvrir la porte. Allez tout droit et prenez un ascenseur pour rejoindre les bureaux des agents au niveau -1. Allez voir votre ami Tarek derrière la porte verte, puis l'agent Book derrière la bleue. Visitez ensuite la salle de repos (porte jaune) et ramassez le mémo, puis achetez de la nourriture au distributeur ainsi qu'une tasse de Koil. Rendez-vous ensuite au niveau 2 et récupérez un anneau dans les tiroirs du bureau (après la porte orange). Allez dans le bureau de Kay'l en utilisant le badge et utilisez la petite clé pour ouvrir le coffre en bois et y ramasser le vieux parchemin. Récupérez ensuite les Seteks dans le bureau. Allumez l'ordinateur pour avoir accès aux dossiers de Kay'l puis retournez dans le hall. La porte de Den et fermée, allez à la porte jaune et discutez avec Sork. Retournez vers l'ascenseur et vous serez convoqué au bureau du Capitaine Lea (la porte verte au niveau 4). Vous aurez alors une mission à accomplir : interroger un prisonnier et revenir faire un rapport. Ramassez les trois objets qu'on vous donne, passez par votre bureau et prenez un Slider jusqu'à l'appartement de Jenna. Utilisez sa clé sur un ascenseur et visitez l'appartement, puis fouillez les toilettes et vous trouverez une petite clé. Allez ouvrir le placard fermé dans la chambre de Jenna et récupérez l'argent, le medikit et les notes. Retournez au salon et inspectez les lampes sur le mur et activez l'interrupteur que vous découvrez. Récupérez l'arme et le document cachés derrière la cloison.

Retournez au centre de sécurité et descendez dans les cellules au niveau 3. Passez par la porte rouge, ramassez la publicité et donnez vos ordres au garde qui vous mènera jusqu'à la prisonnière. Discutez avec elle et dites-lui que vous pensez qu'elle est innocente. Quittez les cellules et Telis vous appellera pour aller manger dans un restaurant sur Tahira street. Avant d'y aller, faites votre rapport au capitaine Lea puis utilisez les somnifères sur la tasse de Koil avant de lui donner. Récupérez son badge et l'argent dans les tiroirs et allez dans la salle des archives au niveau 3, puis utilisez le badge pour y pénétrer. Lisez ensuite les dossiers du terminal au centre de la pièce. Quittez finalement le centre de sécurité et appelez un Slider pour aller au restaurant. Avant de rentrer, avancez au nord et tournez puis donnez un peu d'argent au mendiant (apportez-lui une potion de vie quand vous en trouverez une). Allez au restaurant, discutez avec Telis, prenez le talisman et appelez un Slider pour aller sur les lieux du hold-up. Dans le supermarché, vous verrez un homme masqué qui maltraite un otage. Passez en mode tir… et débarrassez-vous de tous les voleurs. Allez ensuite à la morgue pour voir Yudin qui se trouve dans le crématorium derrière la première porte à gauche. Après une discussion, prenez la porte de droite, inspectez le corps masculin près de la porte et ramassez les instruments chirurgicaux. Passez ensuite au cadavre de femme et utilisez les instruments pour récupérer un échantillon qu'il faudra analyser plus tard. Ramassez les medikits sur les étagères et retournez dans le couloir. Prenez la porte à droite, utilisez l'ordinateur et faites venir le corps de Den. Récupérez son Sneak pour l'analyser plus tard. Utilisez maintenant votre échantillon sur l'analyseur au fond de la pièce. Rentrez au centre de sécurité, discutez avec Tarek et vous apprendrez qu'un homme de Qalisar nommé Fu-an pourrait analyser le Sneak. Allez ensuite dans le bar de la zone 42 et arrêtez Loeta'r (récupérez le matériel après vous être occupé de lui). Prenez ensuite un Slider pour rechercher Anissa à Qalisar.

Qalisar

Montez par la rampe vers les rues en hauteur et renseignez-vous. Vous devrez aller au Aka's bar où vous discuterez avec le barman (insistez), celui-ci vous dira qu'Anissa est la femme qui danse derrière. Allez discuter avec elle et suivez la jusqu'à sa loge. Vous entendrez alors un cri, tirez dans la serrure et vos trouverez son cadavre et une silhouette qui s'enfuit. Fouillez Anissa et ramassez la petite clé. Appuyez sur action près de la table et un placard s'ouvrira dans le mur, récupérez le medikit et la carte de Den grâce à la clé. Entrez ensuite dans Xam store à gauche en sortant et parlez au marchand pour participer au tournoi (souvenez-vous de la publicité). Descendez et faites attention à avoir votre énergie au maximum. Vous devez vaincre cinq adversaires pour gagner. Récupérez vos lots et sortez par là où vous êtes entré. Allez ensuite dans le sex-shop de l'autre coté du bar et achetez un poster pour Boog. Partez ensuite sur la droite jusqu'au magasin de Fu-an qui extraira le badge de Den du Sneak cassé pour 400 Seteks. Descendez ensuite au niveau de rues et suivez la route au nord-est jusqu'au temple abandonné (ramassez les anneaux à droite). Tenez-vous sur l'étoile au milieu en tournant le dos à la porte. Avancez de dix pas, tournez à droite et faites encore dix pas. Appuyez sur le mur et un trou s'ouvrira dans le sol au fond de la pièce. Récupérez un sort de réincarnation et le parchemin de Jafayl. Appelez votre Slider et allez au centre de sécurité

Anekbah

Allez au bureau de Boog et donnez-lui le poster érotique, en échange il vous prêtera sa carte. Allez ensuite au bureau de Den et utilisez son badge pour ouvrir la porte, récupérez-y un mémo, une note et la clé de son appartement. En quittant le centre vous aurez un appel au secours de Telis. Précipitez-vous à votre appartement et lisez le message de Telis. Reprenez l'ascenseur et allez sur le toit. Approchez-vous du démon déguisé en Telis et combattez-le. Récupérez ensuite les anneaux et prenez l'ascenseur à nouveau. Prenez un Slider pour l'appartement de Den et utilisez sa clé pour monter. Visitez les lieux, ramassez les munitions dans l'armoire de la chambre, la petite clé dans les douches et le journal sur le lit. Ouvrez le coffre grâce à la clé et te récupérez le matériel. Poussez la statue de tigre et appuyez sur le bouton. Allez au coffre sur le mur en face, tapez 7-2-1-3 et récupérez la carte de Den, son passe et un enregistrement que vous pourrez visionner. Combattez ensuite le Tarek démon et ramassez cinq anneaux supplémentaires. Partez ensuite pour le supermarché de la zone 9 et rencontrez un moine au coin du bâtiment. Donnez-lui le talisman de Telis et suivez-le jusqu'à la boutique du sorcier, donnez-lui l'échantillon que vous avez récupéré à la morgue et vous obtiendrez un bâton de pouvoir. Allez au centre de sécurité, descendez au niveau 5 dans la salle des aérateurs et prenez à gauche à l'intersection jusqu'à la salle de contrôle. Utilisez le passe à gauche de la grande fenêtre pour ouvrir la pièce à gauche puis tirez le levier sur la console. Tournez à droite, activez le levier sur le mur et sautez par la fenêtre et nagez vers la droite jusqu'à un tunnel qui vous permettra de sortir de l'eau.

Ramassez le câble électrique et suivez le passage jusqu'à l'intersection. Retournez à la salle de contrôle et utilisez le câble sur le panneau de contrôle le long du mur puis retournez de nouveau à l'intersection pour prendre la porte qui s'est ouverte. Sauter pour franchir le ventilateur, prenez à droite et suivez le passage jusqu'à un ascenseur. Montez, prenez à droite à l'intersection en T, passez le pont et continue jusqu'à ce que le sol s'écroule sous vos pieds (ouf). Vous voilà dans le bureau du commandant. Combattez le démon qui vous attaque puis récupérez tout le matériel (notamment le passe pour Jaunpur dans le tiroir). Activez l'interrupteur près du tiroir, puis illuminez les boutons suivants : ligne 1, bouton 6 ; ligne 2, bouton 4 ; ligne 5, bouton 3 ; ligne 6, bouton 5. Passez ensuite par le portail vert. En bas du passage, tuez les servants de Gandhar et approchez du pont. Pendant le combat, mettez-vous à couvert derrière les rochers et visez la tête. Quand vous l'aurez tué, sautez dans l'eau et faites surface dans les rues d'Anekbah.

Jaunpur

Avant de partir, allez voir le mendiant près du restaurant, donnez-lui une potion de vie et il vous donnera une récompense et un passe. Allez ensuite au passage pour Jaunpur. Sur place, appelez un Slider pour vous rendre au temple. Pour y rentrer, passez à gauche sous une arche, tournez deux fois à gauche et montez par la rampe. Un panneau au centre du mur métallique est entouré de vert. Explorez le temple et trouvez les deux flambeaux en forme de pyramides, à coté se tien Yob, l'homme que vous devez rencontrer. Suivez-le et entrez dans la salle aux statues. Cherchez un mur avec le symbole des éveillés et un trou rouge dans le centre, montez sur le sarcophage et utilisez le talisman de Telis. Prenez ensuite la porte et descendez grâce à l'ascenseur. Passez la porte, traversez le pont, puis une autre porte et enfin suivez le passage jusqu'à deux portes blanches. Prenez à droite et vous rencontrerez Jenna qui vous donnera une potion de régénération. Allez ensuite discuter avec Dakobah, puis retournez voir Jenna (la deuxième porte blanche). Allez ensuite dans la cellule de Namtar qui vous donnera une mission : faire exploser le pont dans la zone 12 avec l'aide de Jenna. Allez lui parlez, puis faites connaissance avec les autres membres du groupe. Prenez la porte en face puis à droite depuis la salle principale pour rencontrer Krill. Il vous dira qu'il vous faut un explosif nommé KR100. Prenez le détonateur dans l'armoire et repartez chercher le droïd Sok (en bas, derrière la petite porte près des

anneaux). Récupérez les explosifs et retournez voir Yob juste en face. Prenez ensuite la porte à coté pour discuter avec Meshka'n. Pour sortir, empruntez l'ascenseur secret dans le hall de la cellule de Jenna. Suivez le passage en tournant toujours à gauche jusqu'à la rue. Là, appelez un Slider pour rejoindre la zone 12. Traversez le pont et avancez jusqu'au garde et réincarnez-vous en lui. Franchissez ensuite le mur à l'endroit où vous pouvez escalader puis explorez la zone de fret.

Repérez les deux leviers de contrôle et la sortie gardée par deux Mécas. Allez actionner le levier au fond à droite puis revenez vous occuper de celui qui est à gauche à partir de la sauvegarde. La grue attire les Mécas en explosant, passez par la porte et avancez pour prendre la barge. Ramassez les anneaux sur la barge suivante puis plongez pour activer le levier près de la barge immergée. Allez sur la barge de l'autre voté du canal et montez sur le bord. Activez la manette sur le panneau de contrôle à gauche puis replongez pour revenir là où vous êtes arrivé. Sautez sur les barges jusqu'au pilier et utilisez le détonateur sur l'explosif, puis la bombe sur le pilier. Vous retournerez alors à la base des éveillés. Allez discuter avec Namtar et demandez à faire une autre mission. Allez à la librairie de la zone 9 avec un Slider (à droite en descendant, puis à droite en bas des rampes). Descendez l'escalier, parlez à l'homme et récupérez l'objet sur l'étagère. Prenez un Slider pour la zone 22. Passez par deux ouvertures et suivez le grillage à droite, puis prenez l'allée à droite. Escaladez le mur puis allez à la deuxième grille et appuyez sur action (adieu le Méca.). Avancez sur la grue et appuyez sur le bouton gros rouge. De la plate-forme, sautez sur le bâtiment en face et à gauche puis descendez sur le toit en dessous. Avancez et descendez encore une fois sur la droite. Passez sur le bâtiment suivant par la planche, sautez sur le prochain bâtiment, puis descendez au sol par l'échelle. Avancez jusqu'à la deuxième alcôve à gauche où une échelle vous permet de monter en haut du bâtiment. Tournez à gauche, passez la planche à droite, descendez la rampe, prenez une autre planche, puis à droite. Descendez une autre rampe, passez sur la planche à droite sur un bâtiment décoré avec des étoiles, tournez à gauche et descendez au sol. Partez à gauche jusqu'au coin et prenez à gauche après la tour de transmission. Montez les deux échelles. Appuyez sur action près du transmetteur et regardez le message pirate. Tuez autant d'ennemis que possible depuis la hauteur puis revenez au bâtiment étoilé, passez l'échelle et tournez à droite, à gauche, à droite et enfin à gauche. Allez vers le grillage et tournez à droite puis continuez jusqu'à une échelle. Tournez à droite, prenez le l'élan et sautez sur le bâtiment en face. Tournez à gauche et descendez par l'échelle. Courrez et sautez à nouveau et vous retournerez à la base des éveillés. Parlez à Jenna puis à Namtar et récupérez la clé du repaire. Allez ensuite voir Dakobah et vous obtiendrez la clé de la bibliothèque.
Passez voir Soks et donnez-lui la bombe sur la table, il vous donnera un piston hydro-magnétique en échange. Allez ensuite à la bibliothèque et utilisez le piston sur l'ascenseur en panne.

Lisez tous les livres (aux 2 niveaux) et récupérez la rosée d'Amepher. Allez à la grande porte bloquée près de la cellule de Jenna. Les symboles sont les mêmes que dans le livre des Signes Magiques. Regardez les symboles sur les portes. Si vous savez faire une addition, vous n'aurez aucun problème. Entrez et récupérez les anneaux et les gouttes d'ombre à droite ainsi que la feuille de Cepher au pied de l'arbre. Sautez dans l'eau et passez la porte puis suivez le chemin jusqu'au cadavre de Xenta'r. Ramassez la poudre de crâne, le joyau de Vyagrimuka et le Beshe'm. Placez les chandelles à droite et à gauche du rocher au centre puis les gouttes, la feuille, la poudre et la Rosée d'Ampher tout autour (il n'y a qu'une position possible pour chaque objet). Posez enfin le Beshe'm au centre puis reculez pour faire démarrer la cérémonie. Récupérez ensuite le Beshe'm sanctifié et retournez parler à Dakobah. Quittez ensuite la base et prenez un Slider vers le repaire. Passez à droite du bâtiment avec la grande porte grise, tournez deux fois à droite après le mur bleu puis prenez la deuxième à droite pour trouver la porte. Entrez et Jenna vous donnera une autre mission. Récupérez tout de matériel (n'oubliez pas les détonateurs) et prenez un Slider pour aller à l'armurerie de Qazef. Discutez avec lui et réincarnez-vous dans Iman, la femme près du râtelier d'armes, discutez à nouveau et il acceptera de vous parler. Allez à la librairie près du temple, achetez un plan des égouts puis appelez un Slider pour aller à la Tetra. Tournez à droite au mur marqué avec une étoile, descendez le passage à droite puis la rampe et sautez dans l'eau. Tirez sur le levier pour ouvrir les portes des égouts. Sortez de l'eau, avancez tout droit et descendez dans la pièce où un homme vous attaquera. Regardez s le symbole sur sa poitrine et cherchez le même sur un placard. Récupérez un medikit et le passe de Tetra 1. Passez la porte grâce à lui puis prenez les escaliers à droite et descendez vers les voies. Traversez dès que le train passe et appuyez sur la console. Retournez à la salle du début où une porte s'est ouverte et franchissez-la. Avancez et descendez les escaliers puis continuez jusqu'à une autre porte. C'est dans cette pièce qu'il faudra placer les bombes contre les portes. Avant cela, passez par la trappe au fond de la pièce, passez la porte et avancez jusqu'à passer en mode tir. Réincarnez-vous dans le garde qui est assis là, sortez de la pièce et prenez à gauche à la porte métallique. Passez la porte, traversez le pont et activez la console dans le bureau. Retournez placer le bombes (sans oublier celle derrière les caisses), passez par la porte métallique, descendez la rampe et montez les escaliers. Traversez le trou grâce à la poulie et soyez prêt à faire feu. Descendez les marches, prenez à droite à l'intersection et montez pour activer la console qui contrôle le tapis roulant. Revenez à l'intersection et

prenez l'autre passage puis à droite et tout droit jusqu'à une autre porte sur la droite. Placez une autre bombe. Sortez, montez les escaliers. Placez des bombes sur les panneaux de contrôle de deux pièces et allez dans la dernière. Activez la roue crantée, montez puis activez-la encore et passez par la porte. Traversez les voies (attention au train) et prenez le tunnel éclairé en vert en haut des escaliers. Poussez la grille sur le sol et descendez (après le train). Traversez les voies et récupérez un medikit dans l'alcôve puis retraversez vers une autre alcôve avec une porte. Activez les interrupteurs dans les trois pièces autour de la salle de contrôle puis revenez-y vite pour prendre l'ascenseur. Suivez le passage et rencontrez Jenna, les autorités s'occuperont du reste.

Après que vous ayez refusé de lui donner des informations, le chef de la sécurité vous laisse avec un garde. Récupérez la coupe sur le sol, utilisez-la et insultez le garde. Le rayon sera renvoyé vers lui quand il fera feu. Quittez la cellule et ramassez la clé sur le corps. Entrez dans la pièce où un garde regarde par la fenêtre, passez par la porte derrière lui et accédez au Multiplan. Réincarnez-vous dans le garde, libérez Jenna puis descendez avec elle et discutez avec le garde. Prenez enfin un Slider pour rentrer à la base. Allez discuter avec Soks puis allez fouiller chez Krill et récupérez le tournevis. Allez chez Meshka'n, ouvrez la porte avec le tournevis et récupérez son journal sur le bureau, ainsi que sa clé et un acide dans le meuble ouvert.
Ouvrez le coffre avec la clé et récupérez la langue d'homme mort et la rosée de lumière. Allez voir Yob et ramassez la clé de Namtar dans ses affaires sur le sol. Inspectez sa cellule et placez-vous à droite du bureau pour le pousser. Utilisez ensuite l'acide pour ouvrir la trappe et récupérez le cube démoniaque. Récupérez la corne sur le mur et allez voir Namtar chez Yob. Utilisez le Beshe'm, la corne et la rosée de lumière. Utilisez le sort que vous obtenez et combattez le démon. Dakobah vous donnera un livre et vous proposera un rendez-vous avec Boz. Prenez un Slider pour y aller. Récupérez le matériel, descendez dans la chambre et servez-vous de la console pour lui parler. Ramassez le passe pour Lahoreh et prenez un Slider pour vous y rendre.

Lahoreh

Allez à la bibliothèque au nord-est (un grand bâtiment avec une pyramide au-dessus). Lisez un maximum de livres et récupérez-en deux sur les techniques de combat Taar ainsi que les Univers Parallèles et le Parchemin de l'œil de Vyagrimukha. Allez ensuite dans la section histoire et réincarnez-vous dans un professeur. Montez par l'ascenseur, approchez-vous des étagères et empruntez tous les livres. Demandez aux autres chercheurs s'ils peuvent vous aider à traduire le dernier livre. Déposez tous vos livres dans la boite à gauche, descendez et récupérez les livres suivants sur les étagères : le système Quartet, les Tables de correspondance cosmiques et les runes de Masa'u. Cherchez le coefficient de la troisième planète dans le Quartet (13.5) et comparez ce nombre dans les Tables pour obtenir un index de 0.1851. Remontez, dites au professeur que vous avez trouvé et prenez le Tradutech. Eteignez la lumière grâce à l'interrupteur sur le mur, et utilisez le Tradutech sur le livre. Allez ensuite au sud-est vers l'entrée de la nouvelle base des éveillés (après la banque, allez jusqu'au mur de pierre, au bout à gauche se trouve l'entrée). Allez au bureau de Dakobah à droite dans la salle principale et montrez-lui la traduction puis allez au square de Yrmal'i et franchissez une des portes (une porte différente des autres peut vous mener dans des appartements si vous possédez les corps des propriétaires). Dans la pièce, vous pouvez appuyer sur les symboles des colonnes et une carte sur le mur indique la position des symboles dans la ville. Allez d'abord à la librairie près de la porte de Jaunpur, suivez le trottoir, tournez à droite et plongez dans l'eau vers le bâtiment. Ramassez le premier symbole (2 lignes ondulantes, en bas à droite). Retournez à la librairie, tournez-vous vers le pont et plongez dans l'eau vers la rive opposée. Vous trouverez le deuxième symbole à la surface de l'eau sous le pont (un cercle coupé par une ligne, en haut à gauche).

Le troisième symbole est à la boutique du sorcier (prenez la rampe près du supermarché pour vous y rendre) au dos de la colonne à gauche du comptoir (2 lignes ondulantes, en haut à droite). Achetez une bouteille de gouttes d'ombre avant de partir. Le dernier symbole est dans le restaurant, montez la rampe et suivez le balcon (des lignes parallèles coupées par une autre ligne, en bas à gauche). Retournez au puits de Yrmal'i et faites apparaître les bons symboles sur les colonnes puis descendez par le disque au centre. Approchez du pilier du centre et touchez-le. Vous entendrez une mélodie à 4 notes que vous devrez reproduire aux quatre piédestaux. Vous devrez rejouer deux mélodies pour accéder au tunnel au fond de la pièce. La première est bas-gauche, haut-droite, bas-droite et haut-gauche. Touchez à nouveau le pilier et vous aurez une mélodie à six notes : haut-droite, haut-gauche, bas-droite, bas-gauche, haut-gauche, bas-gauche. Ramassez les deux potions dans la zone et montez vers le tunnel en notant les marques gravées. Dans la chambre funéraire, vous verrez un symbole indiquant les directions sur un mur. Pour trouver le bon joyau, avancez vers le nord jusqu'au troisième coffre, tournez à chaque fois à droite et avancez de deux coffres, un coffre, trois coffres, deux coffres et deux coffres. Prenez le joyau et retournez à Jaunpur au parc de Jahangir.

Jaunpur

Partez à l'est en descendant du Slider, passez les portes et la cour puis montez les escaliers et tournez à droite pour passer les portes du parc. Avancez et tournez à droite, vous verrez des oiseaux (des jinpans) sur les rochers. Plongez dans l'eau pour aller sur les rochers, ramassez une plume. Partez ensuite sur la gauche (du même coté) et repérez l'entrée d'un tunnel quand le chemin s'élargit. Suivez-le jusqu'à un grande tour en haut de laquelle vous trouverez de dernier joyau de Vyagrimukha. Retournez vers l'entrée du par cet entrez dans la grande structure au milieu. Sur le mur, appuyez sur les boutons correspondant aux lettres K,I,W,A,N dans l'alphabet Masa'u. Suivez le couloir jusqu'à la momie de Kiwan, mélangez la plume et les gouttes d'ombre dans le Beshe'm et vous obtiendrez un sort de résurrection. Servez-vous en, discutez avec lui et examinez les cartes. Quittez la tombe et tournez à droite jusqu'à l'eau. Plongez, suivez le passage entre les colonnes et tirez sur le levier avant de remonter à la surface. Faites le tour de la tombe et allez vers la grande tour à l'est. Derrière elle, passez entre les colonnes et tournez deux fois à droite, puis prenez le passage à droite entre les colonnes. Ouvrez le passage au fond de la caverne en plaçant les joyaux sur la tête de Vyagrimukha. Plongez dans l'eau et faites surface dans la mare, descendez jusqu'à une ouverture et entrez dans Mayere'm. Suivez la rampe et passez le pont de bois (vous devrez redescendre par l'ascenseur de la tour 1). Traversez le pont de corde vers la deuxième tour, tournez à droite, traversez un autre pont et dernier sur la gauche. Appuyez sur le bouton vert au fond de la pièce pour abaisser le pont de bois.

Descendez sur une plate-forme par l'ascenseur, traversez le pont de bois vers la deuxième tour puis suivez le passage à gauche et passez le pont de corde vers la troisième tour. Tournez à gauche et montez par l'ascenseur, suivez le passage jusqu'à un autre pont de bois. Suivez le passage, sautez le trou dans le pont, tournez à droite et montez par l'ascenseur. Allez tout droit et montez à gauche sur la plate-forme qui mène à la tour centrale. Après la conversation, quittez la salle du trône par la gauche vers la première tour. Descendez de deux niveaux et cherchez un grillage blanc dans l'eau puis passez par un des trous. Prenez à gauche puis à droite au niveau des gros tonneaux. Appuyez sur action pour sentir la matière gluante à l'intérieur. Parlez à Fodo qui vous propose un Sham. Vous ne pouvez pas le monter pour l'instant, allez boire le liquide vert et mourrez, Montez de Sham avec votre nouveau corps et allez vers la droite de la cour. Poussez le gros rocher près du mur, descendez et prenez le passage et la porte argentée vers la cité des morts. Combattez alors Krubor (ou mourrez pour prendre son corps) puis passez une autre porte d'argent vers Hamestaga'n. Avancez tout droit et débarrassez-vous des chiens puis allez jusqu'à la plate-forme derrière au-delà de la fontaine. Appuyez sur action pour obtenir des informations du livre de Nout. Allez à la crypte à l'est de la fontaine et ouvrez-la, passez ensuite à la crypte au nord-ouest de la fontaine. Retournez au livre, suivez le mur vers le sud puis le chemin en hauteur vers le nord-est jusqu'à une dernière crypte à gauche en bas des escaliers. Libérez le dernier fantôme et allez à leur rencontre près du livre. Ils vous téléportent à Mahahaheel, avancez tout droit jusqu'à un vaisseau volant puis descendez la rampe vers le sol. Montez la rampe à l'avant de celui-ci jusqu'à la plate-forme qui vous amènera à la porte du vaisseau. Entrez et suivez les passages jusqu'à la salle du trône de Kushulai'n pour parler avec lui. Prenez possession de son corps et ramassez l'épée Barkaya'l. Récupérez les anneaux derrière le trône et passez par les portes vertes.

Astaroth

Avancez et prenez l'escalier jusqu'à une pièce avec une porte noire et un point de sauvegarde. Passez ensuite la porte pour affronter Astaroth. Avant tout, vous devrez détruire les six sphères bleues disséminées dans son antre (profitez des couverts). Une fois libre, ses attaques redoubleront de puissance. Le seul moyen de l'abattre est de tirer dans son dos (passez sous lui quand il saute pour vous écraser). Le combat ne sera pas facile, quand vous en aurez fini avec lui, plantez-lui votre épée dans le dos.

INDICES

Si vous bloquez dans le jeu, vous pouvez toujours demander à avoir un indice. Malheureusement ces indices consomment des anneaux. Pour éviter ce problème, sauvegardez votre partie puis demandez un indice. Enfin rechargez votre partie, vous aurez alors eu un indice et une sauvegarde en n'utilisant qu'un seul anneau.

The Typing of the Dead

© Sega / Smilebit

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des mots de passe suivants pour avoir des continues illimités, tous les Bosses en Boss Mode, tous les niveaux en mode Drill, et tous les personnages en mode contre l'ordinateur.
KIKMAHP
DKRORCR
STKZJGH

OPTION CACHÉE CONTRE L'ORDINATEUR

Entrez DOAKSIM ou STKZJGH en guise de mot de passe.

Time Stalkers

© Sega / Climax 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

IMAGES CACHÉES

Vous trouverez de nombreuses images dans le répertoire BMP en plaçant le CD dans votre PC.

MINI JEUX INFINIS

Chargez les mini jeux sur le VMU et éteognez la Drealcast sans sauvegarder. Le mini jeu sera disponible indéfiniment.

Tokyo Highway Challenge

© Crave Entertainment / Genki 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLE VUE LORS DES REPLAY

Maintenez enfoncés les boutons L + R tout en appuyant sur A pour sélectionner l'option "Replay" à l'écran d'après course, afin d'avoir une vue de derrière votre voiture.

Tokyo Highway Challenge 2

© Crave Entertainment / Genki 2000

+ D'INFOS FORUM

PAUSE COMPLÈTE

Faites une pause au cours du jeu en appuyant sur Start, puis appuyez sur X + Y pour une pause complète (sans inscriptions).

VICTOIRE IMMÉDIATE

Après le compte à rebours 3-2-1, maintenez immédiatement enfoncé le bouton L, puis maintenez aussi enfoncé le bouton R, puis appuyez sur le bouton A sans relâcher les deux précédents boutons.

Tomb Raider : La Révélation Finale

© Eidos Interactive / Core Design 2000

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Angokwatt

Pour commencer, vous n'aurez qu'à écouter et suivre le vieil homme. Quand il vous demande de sauter au-dessus de l'eau, n'hésitez pas à plonger d'abord pour récupérer le crâne d'or. Dans la salle suivante, vous devrez éviter le sanglier pour que le vieil homme le tue à votre place. Après avoir franchi la cascade, vous trouverez un autre crâne dans l'eau. Suivez le passage sur votre gauche pour récupérer deux trousses de secours. Sortez de l'eau, appuyez sur le levier et suivez à nouveau l'homme. Montez à l'échelle, activez un autre levier et prenez le passage en bas à droite. Après avoir franchi les barres, évitez les sangliers. Vous trouverez ensuite un autre crâne doré derrière le grand pilier de droite. Vous devrez ensuite ramper dans un passage souterrain(faites un détour par la gauche pour récupérer un crâne supplémentaire puis continuez votre route). Activez le levier dans la pièce au squelette pour libérer le passage bloqué par la grande roue. Franchissez la pièce suivante en rampant pour éviter les fléchettes. Suivez à nouveau l'homme et ramassez le crâne sur l'arrête. Vous devrez ensuite ouvrir une autre porte: escaladez le mur à droite et activez le levier. Continuez ensuite à monter puis rampez dans le passage. Prenez à droite après la sortie et accrochez-vous à la végétation. Vous devrez vous balancer pour atterrir sur votre droite Appuyez ensuite sur le bouton pour ouvrir les portes. Avancez en marchant et laissez-vous tomber dans l'eau. Suivez ensuite le vieil homme et admirez la séquence animée.

La tombe de Seth

Ramassez les torches immédiatement sur votre droite puis avancez et tournez à gauche pour en récupérer d'autres. Descendez et ramassez le fusil à pompe puis continuez sur votre gauche, descendez encore et prenez la grosse trousse de secours. Après la scène animée, tuez le chien qui vous poursuit et montez pour ramasser une grosse trousse de secours. Descendez et suivez le petit passage jusqu'à une pièce éclairée en rouge. Récupérez une autre grosse trousse de secours dans la boite contre le mur de droite. Allez sur la gauche de la pièce et tirez sur la boite la plus proche de l'homme en robe rouge. Faites demi-tour et prenez le petit passage à gauche. Dans la pièce ramassez le matériel et un objet doré (un morceau d'oeil) qui vous permet d'ouvrir la porte dans la pièce où l'homme en robe rouge allumait des torches. Retournez-y et suivez-le en bas des escaliers. Attendez qu'il désactive le piège et traversez l'endroit pour récupérer l'autre morceau d'oeil. Associez les deux morceaux et vous obtenez l'oeil d'Horus. Retournez en arrière et placez l'oeil à droite, dans le symbole contre le mur. Suivez ensuite l'homme en rouge jusqu'à ce qu'il ouvre une porte. Suivez le passage et sautez dans le trou à droite. Ramassez la trousse de secours, faites demi-tour, remontez puis entrez dans la pièce de gauche. L'homme en rouge ne peut pas vous suivre: vous devrez le libérer en tirant sur la chaîne dans la pièce suivante. Reprenez le passage que vous avez pris pour venir dans cette pièce et récupérez les munitions du fusil à pompe. Tirez ensuite sur la chaîne pour ouvrir la porte bloquée de la pièce précédente. Dans cette pièce, vous devrez sauter sur les quatre sections plus claires pour aller vers la porte qui enferme le Sablier éternel. Une nouvelle porte s'ouvre quand vous le ramassez. Progressez jusqu'à une pièce contenant une petite dune, prenez à gauche et suivez l'homme en rouge qui vous attend. Après la scène cinématique avancez jusqu'à la salle avec une grande plate-forme au centre. Montez sur l'arrête en face et utilisez le sablier: le sable disparaît alors de la pièce précédente et révèle une gigantesque statue et un petit chemin. Faite demi-tour et allez dans la salle de la statue. Repérez la bouche de la statue, accrochez-vous à l'arrête puis rampez dans le passage. Avancez dans le noir et laissez-vous glisser le long de la pente pour finir ce niveau.

Les Chambres Sépulcrales

Vous arrivez dans une pièce avec deux statues et un levier. Appuyez dessus pour ouvrir le portail derrière vous. Empruntez le passage et glissez sur la pente. Ramassez la Main d'Orion et sautez rapidement sur la gauche pour éviter

d'être tué par les piques. Continuez à descendre et ramassez les munitions du fusil à pompe pour ouvrir la porte. Suivez le grand hall jusqu'à une section circulaire. Prenez à droite après les piques qui sortent du sol. Traversez la zone suivante jusqu'à ce que vous rencontriez d'autres piques. En les franchissant, vous tomberez automatiquement dans un trou qui vous mènera à un petit passage en dessous. Insérez la Main d'Orion dans l'emplacement sur votre gauche et des lames se mettront à tourner. Passez le piège et sortez à gauche puis traversez le hall jusqu'à une pièce contenant trois sarcophages et une grande statue. Ramassez la trousse de secours à gauche puis sautez à droite dans le trou où vous trouverez une trousse de secours et des munitions. Remontez et retournez à la momie de la salle précédente puis laissez agir Lara. Retournez dans la zone précédente et les sarcophages s'ouvriront puis entrez dans l'un d'eux pour attirer toutes les momies dehors. Ne gâchez pas vos munitions, vous ne pouvez pas les tuer. Vous devrez maintenant déplacer la statue vers le cercle rouge tracé sur le sol. Pour cela, attirez les momies aussi loin que possible dans le grand hall et profitez de leur lenteur. Quand la statue sera en place un passage s'ouvrira dans l'un des sarcophages. Progressez jusqu'à une pièce rouge où vous devrez tuer deux chiens. Montez au fond à gauche. Passez dans la pièce aux deux statues et montez par l'échelle. Prenez à gauche et ramassez le serpent d'or (à gauche de la pièce) puis escaladez l'arrête de l'autre coté de la pièce pour échapper à deux momies. Glissez ensuite le long de la pente et dirigez-vous sur la gauche dès que vous arrivez en bas. Remontez en restant sur la gauche pour éviter les piques puis grimpez par l'arrête. Suivez le chemin sur la droite et récupérez la trousse de secours puis sautez en arrière et accrochez-vous avant de vous laisser tomber. Répétez la même manoeuvre en vous déplaçant vers le droite pour éviter une torche. Dirigez-vous vers l'échelle puis tournez pour traverser le pont. Tuez les deux chiens et montez les marches. Faites un saut en arrière pour descendre sans vous blesser, évitez les piques et escaladez les deux arrêtes (vous pouvez faire un saut en courrant vers une autre arrête pour découvrir un autre secret). Escaladez les murs jusqu'à une petite pièce et appuyez sur le bouton qui s'y trouve. Redescendez à l'entrée de la pièce et prenez la porte noire qui est maintenant ouverte. Montez à l'échelle et appuyez sur le bouton qui ouvre une trappe près des piques. Prenez le passage en face de vous et entrez dans une pièce semblable à la précédente. Descendez par la trappe et récupérez la Main de Sirius. Quittez la pièce par un petit passage sombre qui mène à une échelle. Vous vous retrouvez dans la première pièce. Montez sur les blocs en faisant attention aux piques puis sautez sur la gauche dans la zone d'ombre. Sautez ensuite dans la petite ouverture à droite, entrez dans le hall puis sautez sur le mur pour vous y accrocher et descendre en sécurité. Tirez la chaîne qui ouvre une nouvelle section. Allez du coté droit de la pièce en faisant attention aux momies et escaladez l'échelle puis le bloc en face et faite aussitôt un saut arrière pour ne pas tomber. Rampez ensuite sous les piques pour retourner dans la salle précédente. Allez au fond de la salle et escaladez les blocs. Sautez sur la plate-forme située sous le bouton qui a servi ouvert la trappe puis sautez à gauche pour atteindre une nouvelle pièce. Prenez le Talisman du Scarabée, suivez le passage rouge et tuez les chiens. Continuez sur le chemin autour de la salle qui contient quatre grands piliers. Prenez à gauche ne bas du chemin et vous revoilà dans la grande pièce rouge. Engagez-vous dans le couloir qui mène à un cadavre caché derrière un bloc de pierre et insérez le Serpent doré et le Talisman du Scarabée dans les emplacements à droite et à gauche. La pièce se remplit alors de sable et le cadavre vous attaque. Evitez-le jusqu'à ce que le sable vous permette d'atteindre l'ouverture illuminée.

La Vallée des Rois

Vous êtes attendu par cinq ou six hommes, abattez-les et récupérez des munitions, des trousses de secours et les clés du véhicule bleu. Dirigez-vous vers la gauche et escaladez les blocs dans l'obscurité. Ramassez les munitions et le fusil à pompe puis montez dans la jeep. Dirigez-vous vers le canyon et ralentissez en approchant. Conduisez doucement jusqu'au petit chemin qui termine le niveau.

KV5

Evitez les explosifs lancés par le véhicule vert et les tirs des hommes embusqués. La jeep verte finit par s'arrêter. Descendez aussi et récupérez la trousse de secours et les munitions sur les blocs. Attendez que la jeep verte reparte puis remontez dans votre jeep. Roulez jusqu'à une zone désertique qui contient des statues sur votre droite puis traversez la caverne. Vous pouvez escalader les blocs sur votre droite pour découvrir un secret. Continuez à suivre le chemin puis montez et tournez deux fois sur votre gauche. Un portail noir se trouve sur votre droite. A gauche, récupérez la trousse de secours sur le bloc puis passez par la petite ouverture et escaladez. Vers la gauche sur le chemin, tuez le garde puis continuez jusqu'à un trou où vous découvrirez un secret. Retournez sur vos pas, tournez à droite et grimpez pour accéder à un passage au-dessus de vous. Vous y trouverez une trousse de secours sur la droite et derrière vous... le vide qu'il vous faudra franchir par un saut avec élan pour vous accrocher à la liane et retomber de l'autre coté. En haut à gauche sur le mur se trouve une roue. Sautez et appuyez sur le bouton action, vous entendrez le grand portail noir s'ouvrir. Retournez au portail et prenez le chemin de pierre à gauche. Evitez les lames en zigzaguant puis descendez la pente pour enfin vous tourner sur la droite (attention aux explosifs). Avancez puis arrêtez-vous

devant le trou sur votre droite. Faites un saut avec élan et rattrapez-vous au bord puis descendez jusqu'en bas. Descendez encore jusqu'à une salle au sol rouge, évitez le trou à gauche et montez la pente. Avancez sur la gauche dans l'obscurité et sautez sur le chemin. Marchez tout droit sur le chemin jusqu'à ce que vous soyez entourés de falaises. Continuez jusqu'à une pente et restez sur la gauche pour éviter les piques. Prenez la première à gauche vers une zone désertique. Dans les dunes, dirigez-vous vers la caverne en roulant sur la droite.

Le Temple de Karnak

Escaladez deux blocs sur votre gauche et descendez de l'autre coté. Tuez les scorpions et ramassez la trousse de secours prenez à gauche et passez par la deuxième ouverture puis suivez le chemin. Montez sur deux blocs à droite pour récupérer une trousse de secours. Retournez-vous et laissez-vous tomber dans le petit trou à gauche de l'écran. Rampez vers la droite jusqu'à une grande pièce sombre. Vous y trouverez un secret et un scorpion. Prenez l'ouverture à droite de la grande porte et suivez le chemin (attention aux scorpions). Retournez à la pièce avec le pilier au centre et escaladez en face de vous. Descendez de l'autre coté et entrez par les alcôves à gauche. Sautez sur la gauche au-dessus des trous et montez sur l'arrête à droite pour récupérer les torches. Descendez dans le petit trou puis grimpez dans la salle avec deux rangées de piliers et un escalier. Vous pouvez traverser la pièce grâce aux barres au plafond et tuer les scorpions de l'autre coté. Escaladez sur votre gauche et appuyez sur le bouton. Traversez à nouveau la pièce jusqu'à l'entrée. Une porte s'est ouverte derrière l'escalier, allez-y et appuyez sur le bouton. Descendez ensuite par le trou en bas de l'escalier. N'allez pas dans l'eau, escaladez le bloc derrière vous et récupérez la trousse de secours puis partez par la droite. Escaladez le mur jusqu'à une petite ouverture et suivez le chemin. Descendez dans le chemin en contrebas puis remontez sur votre droite. Rampez dans le petit passage sur la gauche, traversez une pièce et rampez à nouveau dans le passage en face de vous. A la sortie, descendez puis escaladez le mur en face. Laissez-vous tomber et grimpez sur le bloc au milieu de l'écran. Prenez l'ouverture de droite de l'autre coté. Suivez le chemin jusqu'à un petit portail noir, prenez à droite, montez et sautez sur le bloc en face. Appuyez sur le bouton à gauche et portail s'ouvre puis sur le bouton de droite. Sautez encore pour récupérer les munitions et la trousse de secours puis jusqu'au portail. Prenez à droite et ramassez l'amphore numéro 1. A gauche, vous trouverez une trousse de secours et un fusil à pompe. Retournez en arrière jusqu'à la salle aux escaliers et descendez par la trappe. Allez sur la droite et montez sur le bloc. Encore à droite se trouve un emplacement pour l'amphore. Une porte s'ouvre dans la salle où vous avez trouvé l'amphore quand vous la mettez à sa place. Vous n'avez plus qu'à y retourner.

Le grand Hall de l'Hypostale

Commencez par monter sur votre gauche. Passez ensuite à droite jusqu'à une salle et escaladez à droite. Vous verrez une zone avec des ouvertures dans le sol. Sautez vers la gauche et tuez les deux scorpions, puis encore à gauche vous trouverez des munitions pour les UZIs. Suivez le chemin et grimpez jusqu'à des munitions pour le fusil à pompe sur la droite. Repartez en arrière puis descendez sur le chemin inférieur. Continuez à avancer après la séquence vidéo jusqu'à un grand trou que vous devrez sauter en vous accrochant de l'autre coté. Passez à droite par l'ouverture. Dans la pièce suivante, descendez de la corniche et suivez le chemin en pente jusqu'à la fin du niveau.

Le Lac Sacré

Commencez par escalader pour quitter la pièce où vous êtes puis passez par l'ouverture de gauche. Tuez les deux chauves-souris et l'alligator. Montez en face de vous pour récupérer une trousse de secours et passez par la gauche. Tuez un autre alligator depuis la hauteur puis continuez sur la gauche. Escaladez jusqu'à un petit passage où vous devrez ramper. De l'autre coté, descendez du coté gauche de la pièce après avoir tué les deux scorpions. Grimpez sur les blocs jusqu'à des murs couverts de symboles jaunes. Sautez dans l'eau et ramassez les munitions du fusil à pompe. Descendez ensuite vers une autre étendue d'eau. Nagez tout droit puis à droite et sortez de l'eau avant de vous faire dévorer par les deux alligators. Allez sur l'escarpement à gauche pour tuer les alligators depuis la hauteur. Vous pouvez maintenant nager tranquillement jusqu'à une trappe dissimulée sous l'eau. Nagez tout droit dans la zone sombre puis prenez à droite pour ramasser les torches. Vous trouverez une trousse de secours dans un recoin au centre de l'écran. Retournez en arrière dans la section principale, reprenez de l'air et nagez vers la pente où les alligators vous avaient rejoint. Sortez de l'eau et suivez le chemin à droite. Passez par l'ouverture qui ressemble à l'entrée d'une caverne. Allez au fond de la pièce et descendez, retournez-vous et descendez encore trois blocs, enfin laissez-vous descendre le long de la pente. Vous devrez ensuite escalader puis saute en arrière pour atterrir sur la plate-forme noire à droite. Tournez-vous vers la droite et faites un saut en arrière pour atteindre le bloc. Montez encore d'un bloc vers le petit passage et rampez vers la caverne verte. Descendez et tirez sur la chaîne qui ouvre un grand portail sous-marin vers le début du niveau. Retournez jusqu'au portail où un nouvel alligator vous attend. Franchissez le portail et appuyez sur le bouton au-

dessus du bloc rouillé puis nagez vers la plus petite des deux trappes. Franchissez ensuite la porte et allumez une torche puis suivez le chemin jusqu'à deux gros rochers que vous franchirez pour récupérer une grosse trousse de secours. En vous retournant, vous pouvez sortir de l'eau à gauche, grimper et ramasser des munitions pour le fusil à pompe. Allez de l'autre coté de la pièce et récupérez d'autres munitions. Retournez à l'endroit où vous avez ramassé la grosse trousse de secours près des deux pentes et nagez à travers le petit passage. De l'autre coté se trouve un grand miroir sur le mur. Vous y distinguerez la sortie au plafond. Nagez vers cet endroit et faites surface pour reprendre de l'air. Montez sur le rebord et descendez le chemin puis emparez-vous de l'amphore numéro 2 sur le piédestal. Vous pouvez maintenant passer par la deuxième trappe dans la salle principale. Avant cela, vous pouvez ramasser des munitions d'UZI des deux cotés de la salle.

Le Temple de Karnak

Nagez vers le bord et sortez de l'eau. Montez sur les deux blocs en face puis sur un troisième à droite. Marchez tout droit jusqu'à l'ouverture et descendez puis prenez la première à droite et enfin tout droit. Là, vous pourrez déposer l'amphore numéro 2 dans son emplacement. Après une nouvelle séquence animée vous pourrez sauter dans l'eau et aller au fond de la salle pour récupérer les munitions de UZI derrière le monument en haut des marches. Prenez le passage derrière vous et suivez le chemin. Escaladez le bloc et descendez de l'autre coté. Il y a trois alligators dans cette zone mais vous pouvez déjà en tuer deux depuis la hauteur. Une fois qu'ils sont morts, sautez dans l'eau et ramassez les munitions pour le fusil à pompe. Vers la gauche, vous pouvez voir un artefact enfermé dans une cage. Suivez le petit passage dans l'eau et montez sur le rebord. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la cage et allez chercher la Déesse du Soleil et la Clé de l'Hypostale. Remontez sur les blocs de droite et rejoignez la salle du monument. Rampez dans le petit espace au-dessus jusqu'à une salle avec un grand pilier. Vous devrez vous débarrasser de deux hommes avant de continuer votre route par le petit passage de gauche dans le sable. Descendez puis montez à gauche pour arriver dans une pièce où se trouve un autre homme. Quittez la pièce en prenant deux fois à droite, tuez un dernier garde et prenez encore à droite par la porte pour quitter le niveau.

Le Grand Hall de l'Hypostale

Grimpez et prenez à gauche en faisant attention aux ouvertures où est caché un homme ressemblant à un assassin. Prenez ses munitions d'UZI et allez à gauche tuer deux scorpions. Retournez dans l'autre sens et ramassez la trousse de secours et les torches. Montez à gauche sur le petit bloc du centre. Plus haut à gauche se trouvent des munitions pour le fusil à pompe. Prenez ensuite à droite vers le fond de la pièce (attention à l'assassin), et escaladez le bloc. Sautez par-dessus le trou puis traversez la zone suivante en vous accrochant au plafond. Allez vers la gauche pour atterrir sur une plate-forme. A gauche, vous pouvez sauter sur une autre plate-forme pour ramasser des munitions de fusil à pompe. Sautez en face et récupérez les torches. Sautez en arrière sur la plate-forme centrale et utilisez les barres au plafond pour vous laisser tomber dans la pièce. Débarrassez-vous des deux assassins (attendez qu'ils baissent leur garde pour tirer). Passez ensuite à gauche dans la zone suivante puis sautez en face et accrochez-vous à l'arrête. Montez et prenez l'ouverture qui mène dans une pièce où vous ramperez par le petit passage de droite. Suivez le passage jusqu'à une serrure où vous insèrerez la Clé de l'Hypostale pour ouvrir la porte voisine. Passez la porte et débarrassez-vous de deux assassins et récupérez le UZI! Grimpez sur les blocs au fond de la pièce puis tournez-vous vers la gauche pour sauter sur la section centrale. Vous pourrez utiliser les barres au plafond mais un assassin viendra de la pièce voisine et vous fera tomber. Tuez-le de loin puis entrez dans la salle de droite. Tuez un autre assassin et traversez la pièce pour ramasser les torches puis montez sur les blocs de pierre, juste en dessous vous verrez un garde que vous pourrez abattre. Sautez sur la gauche et utilisez les barres pour aller au fond de la pièce puis sautez pour activer le bouton noir qui abaisse un pont. Retournez au centre de la pièce par les barres et cette fois tournez à gauche pour rentrer dans la pièce suivante. Toujours accroché aux barres, tournez à droite et lâchez-vous au-delà de la plate-forme aux deux piliers, tuez un assassin et retournez sur les barres tout droit jusqu'au pont. Lâchez-vous et rattrapez-vous au rebord, montez sur le bloc au-dessus de vous et faites demi-tour. Sautez en face et traversez le pont. Vous arrivez à un pilier soutenant un rocher. Tirez sur le rocher pour le faire tomber et passez par le trou qu'il fait dans le sol. Descendez à gauche dans une pièce sombre qui contient une chaîne que vous ne pouvez pas encore tirer. Il y a une tour et trois chemins dont deux ont des échelles. Ils mènent à des pièces fermées par des rayons lumineux. Retournez d'où vous venez et prenez le chemin de Gauche jusqu'à une trappe et une échelle. Sautez sur l'échelle pour entrer dans une pièce rouge. Dirigez-vous jusqu'au levier et actionnez-le. Dans les pièces, il y a trois mécanismes. La première pièce contrôle le rayon de droite. La pièce du milieu contrôle le rayon du centre: actionnez-le deux fois. La dernière pièce contrôle le rayon de gauche: actionnez-le une fois pour qu'ils soient tous alignés. Les trois rayons touchent la tour de verre que vous pouvez maintenant escalader pour obtenir le Disque Solaire que vous devrez utiliser au lac sacré. Redescendez et prenez le petit passage près du rayon central.

Le Lac Sacré

Avancez au-delà des portes et associez la Déesse du Soleil au Disque Solaire pour créer le Talisman solaire que vous déposerez sur la pique qui sort du sol. Après une scène cinématique, les trois portes s'ouvrent. Prenez celle de gauche et descendez jusqu'à l'eau, ramassez les munitions d'UZI et fusil à pompe. Montez sur le rebord puis aussi haut que vous pouvez et faites un saut en arrière sur les rochers pour récupérer les torches. Revenez ensuite en arrière et prenez la porte de droite pour ramasser une trousse de secours, enfin prenez la porte centrale et montez sur les rochers les plus hauts à droite. Avancez en vous accrochant aux rebords puis tournez à gauche. Récupérez la trousse de secours et les munitions de fusil à pompe puis laissez-vous tomber. Retournez sur les rochers à l'entrée et accrochez-vous aux barres et traversez la pièce. Lâchez-vous et rattrapez le bord puis entrez dans le petit passage en rampant. Ramassez les munitions d'UZI à gauche puis partez à droite. Escaladez les rochers en face de vous et sautez pardessus le trou en courrant. Laissez-vous tomber puis montez sur votre gauche. Descendez dans la pièce en dessous, tournez à gauche et pénétrez dans une pièce où vous trouverez des torches et des munitions pour l'UZI. Quittez cette pièce et prenez à gauche puis passez entre deux grandes statues qui gardent un portail. Le niveau se termine quand vous approchez de la serrure sur le mur de droite.

Le Temple Funéraire de Semerkhet

Commencez en tirant sur le vase à droite pour récupérer une trousse de secours, et sur la gauche des munitions d'UZI. Avancez tout droit puis glissez le long de la pente jusqu'à la séquence animée. Vous devrez ensuite vous accrocher au plafond pour éviter les araignées. Allez jusqu'au bout des barres puis glissez sur la petite pente. Sautez sur le mat, descendez d'un niveau puis sautez en arrière. Sautez au-dessus du trou à droite et tirez sur le vase pour ramasser une trousse de secours. Marchez jusqu'au coté opposé et ramassez le bâton au sol puis utilisez-le avec la torche: vous voilà avec de la lumière gratuite. Descendez dans la pièce suivante en faisant attention aux araignées et appuyez sur les trois boutons dans les alcôves. Remontez vite dans la pièce du dessus, une porte s'y est ouverte. Après ce passage, il y a des grandes portes oranges sur votre gauche que vous pouvez pousser. Montez sur les blocs et descendez d l'autre coté. Tournez à gauche et vous trouverez une salle avec une échelle sur la gauche qui mène à un secret. Redescendez et passez par l'ouverture en face de vous. Montez ensuite par l'échelle de droite et tuez les deux chiens dans la salle parsemée de trous crachant du feu. Quand les flammes se rétractent, ramassez la trousse de secours et tirez sur les leviers à gauche, à droite puis au centre. Passez par l'ouverture de droite, sautez dans l'eau et ressortez du coté gauche. Il y a six petits leviers à actionner dans cette salle: commencez par celui qui n'est pas éclairé et ramassez les munitions de fusil à pompe. Le suivant est sur la gauche, ensuite tournez le dos au premier levier et allez actionner celui qui est en face de vous. Les flammes disparaissent derrière vous, allez actionner le levier qu'elles dissimulaient puis celui à droite. Une plate-forme descend dans la pièce où vous avez tué les deux chiens. Faites demi-tour et appuyez sur le dernier levier quand les flammes se rétractent. Remontez de l'autre coté de la pièce et passez par les barres pour retourner dans la pièce où vous avez tué les chiens. Avancez et escaladez le bloc noir derrière la plate-forme puis montez sur celle-ci. Faites des pas de coté jusqu'à son angle à droite puis faites un saut avec élan vers le bord opposé. Suivez le chemin et appuyez sur le levier à gauche pour éteindre les flammes. Retournez dans la pièce à la plate-forme et suivez la pente jusqu'au piédestal, puis appuyez sur le bouton. Remontez la pente et sortez de la pièce. Montez sur l'escarpement le plus haut et suivez le passage. Descendez deux fois pour revenir au niveau principal. Allez du coté opposé, grimpez à l'échelle puis passez par l'ouverture dans le toit. Montez à l'échelle, descendez d'un coté ou de l'autre et enfin entrez dans la pièce pour déclencher la séquence animée. Vous arrivez devant trois dalles (rouge à gauche, verte devant et bleue à droite). Pour déplacer une pièce verte, marchez sur la dalle verte et activez le déplacement sur le mur de gauche. Débarrassez-vous de toutes les pièces. Descendez ensuite par l'échelle et retournez dans la partie principale de la pièce. Sautez dans le trou de gauche et laissez-vous glisser le long des pentes. En bas, ramassez les carreaux d'arbalète empoisonnés puis en sautant derrière vous les munitions du fusil à pompe. Descendez par le mat, allez au bout de l'escarpement puis descendez par l'échelle et sautez en bas. Vous aurez besoin de quatre objets pour rentrer dans cette pièce. Remontez les deux échelles et retournez à l'entrée de la pièce. Faites de pas de coté tout le long de l'arrête sur la gauche puis sautez (avec élan) pour vous accrocher aux lianes. Tournez sur votre droite et balancez-vous pour atterrir en sécurité. Montez l'escalier jusqu'à l'ouverture suivante, tuez les deux chiens puis entrez. Appuyez sur le bouton et admirez le travail des marteaux. En arrière dans le hall, tirez la plaque verte vers les marteaux. Elle se brise et vous obtenez le morceau de cartouche numéro 1. Retournez dans la pièce aux lianes et rampez par le petit espace en bas de la pièce. Dans la salle où vous arrivez, utilisez la même technique que précédemment pour obtenir le morceau de cartouche numéro 2 puis associez-les pour créer le Cartouche de Râ. Retournez en arrière et utilisez le Cartouche sur une des portes. Tuez les chiens, entrez puis sautez à droite pour attraper le petit levier. Allez tout droit, montez sur le mat et sautez en arrière. Là vous devrez déplacer les grosses

pièces en faisant attention aux flammes pour récupérer un autre Cartouche. Ouvrez la deuxième porte et montez les escaliers en tournant à gauche. Dans la pièce, évitez l'esprit du feu en descendant de l'escarpement. Tournez à droite puis remontez pour entrer dans une pièce et appuyez sur un bouton.
Un bloc se lève et dévoile un esprit de l'eau (il y a deux trousses de secours dans cette salle). Retournez à l'entrée de la salle de l'esprit du feu puis balancez-vous de liane en liane jusqu'au bout de la salle et là, tournez à gauche et sautez sur le rebord puis entrez dans la pièce. Sautez sur le bloc puis montez au mat et faites un saut arrière au niveau de l'escarpement. Appuyez sur le bouton à droite en sautant. Vous descendrez d'un niveau mais pourrez remonter par le mat. Cette fois, passez à gauche par le passage étroit et récupérez un bâton. Montez sur le chemin et sautez sur les rochers en face. Tournez-vous à gauche, tuez les chauves-souris et retournez vers le bouton noir. Sautez (sans l'activer) puis lâchez votre bâton dans le trou. Descendez, récupérez-le et amenez-le dans la salle de l'esprit du feu. Allumez les torches et vous entendrez un bruit. Faites demi-tour et descendez par la trappe. Suivez le chemin et sautez encore. Prenez de l'élan, sprintez puis plongez pour éviter les lames. Dans la salle, ramassez le matériel puis revenez en arrière et laissez-vous tomber dans la trappe piégée. Sautez rapidement sur les rebords, suivez le chemin. Retournez là où vous avez ramassé le bâton et prenez le passage sombre. Sautez sur les blocs et suivez le couloir. Arrivé près de la porte noire, sautez dans la salle en contrebas et prenez la première à gauche.

Le Gardien de Semerkhet

Marchez dans pièce, descendez par le trou et glissez le long de la pente. Sprintez et plongez pour éviter le piège dans le couloir. Tournez à gauche, évitez le même piège et descendez la pente. Admirez la carte de l'Egypte puis prenez la pente de gauche et à droite rampez par le petit passage. Actionnez le mécanisme pour ouvrir la porte du fond (attention aux fosses à pieux). Passez rapidement sur la gauche pour franchir la porte avant qu'elle ne se referme. Continuez à courir à causes des lames puis sautez à droite et vous verrez un objet sur un piédestal. Ramassez-le par derrière pour éviter les lames. Passez à gauche et descendez en évitant les trous, rampez par le petit passage et laissez-vous tomber dans la salle de la carte. Déposez l'objet dans son emplacement et rayon détruira un temple sur la carte. Récupérez la clé et insérez-la dans l'interstice sur le mur à droite. Descendez par la trappe à votre droite jusqu'à la pièce suivante. Tournez à droite et suivez le hall, avancez jusqu'au milieu de la pièce suivante et ramassez la trousse de secours. Appuyez sur le bouton de gauche pour ouvrir laporte et sprintez pour distancer le taureau. Allez jusqu'à la salle sombre du fond et montez vers la grande porte noire. Ramassez un bâton, retournez à la salle précédente (attention au taureau) et allumez votre torche grâce à celle du mur. Revenez en arrière et allumez les deux torches dans la salle sombre: une porte s'ouvre alors. Descendez récupérer le matériel dans la pièce puis retournez dans la salle où vous avez ramassé la trousse de secours. Utilisez les barres pour éviter le taureau et retournez au début de la zone et rampez par le petit passage à gauche. Prenez la première à gauche et pénétrez dans une pièce où vous devrez courir pour éviter les flammes. Allez jusqu'à l'échelle au fond et sautez pour l'attraper puis montez. A gauche, ramassez les munitions du fusil à pompe en appuyant sur le bouton et à droite les carreaux explosifs pour l'arbalète. Appuyez sur les boutons quand les flammes se rétractent pour récupérer encore un peu de matériel. Fuyez quand les araignées arrivent et retournez dans la salle aux barres avant le petit passage. Attendez devant la porte bloquée que le taureau charge et écartez-vous. Passez par l'ouverture et utilisez la même technique pour que le taureau appuie sur les trois énormes boutons. Deux portes s'ouvrent au fond de la pièce, prenez celle de droite. Tournez deux fois à droite et montez à l'échelle. Suivez le chemin pour ramasser les munitions et la trousse de secours. Retournez à la salle précédente, prenez la porte de gauche et montez à l'échelle.

Un train à travers le Désert

Appuyez sur le levier pour ouvrir la porte coulissante. Sautez, entrez par la porte et tuez l'assassin. Prenez la porte suivante et sautez sur wagon de sable. Tuez les deux assassins, sautez sur le wagon suivant puis montez sur le toit par une des échelles. De là, tuez les assassins et descendez dans les wagons pour récupérer le matériel. Sur le troisième wagon, faites un saut normal et accrochez-vous au rebord pour franchir le trou puis remontez en sécurité. Ce wagon a une échelle sur la gauche, prenez-la et tuez un assassin. Dans le dernier wagon, accrochez-vous encore au rebord et descendez dans le wagon par la porte qui s'ouvre. Ramassez la trousse de secours et les munitions. Quittez ce wagon en vous accrochant aux rebords et passez le coin du wagon jusqu'à une ouverture. Récupérez le pied de biche et les munitions. Utilisez le pied de biche sur le mécanisme au sol et appuyez sur le bouton. Faites demi-tour, tuez l'assassin et passez par la porte qui s'ouvre. Sautez sur wagon rempli de sable, passez dans le wagon suivant et tuez l'assassin. Montez sur la partie noire la plus élevée du wagon et tuez les assassins. Continuez votre chemin jusqu'au premier bouton que vous avez activé et utilisez le pied de biche sur le mécanisme pour terminer le niveau.

Alexandrie

Suivez le chemin, prenez la première à gauche et montez. Dirigez-vous vers le centre de la ville, tuez deux scorpions et un garde puis allez vers la droite. Entrez dans le bâtiment et tuez l'assassin. Allez dans la partie gauche de la ville, prenez le petit et ramassez les munitions devant la cage métallique. Derrière la cage se trouve une moto. Après l'angle, entrez dans le bâtiment et montez les escaliers rouges. A gauche récupérez les munitions et le viseur laser sur le coffre puis tuez l'assassin sur le balcon. Si vous quittez et revenez deux fois dans la maison, vous verrez une séquence vidéo vous donnant quelques explications. Depuis le balcon vous voyez un bouton à activer du coté de la bibliothèque. Allez à gauche sur le balcon et sautez en face puis à droite pour vous accrocher au toit de la bibliothèque. Décalez-vous jusqu'au bouton, lâchez-vous et activez-le. La porte s'ouvre, entrez et ramassez une trousse de secours et des munitions. Retournez à l'endroitoù vous avez tué le dernier assassin et allez à droite derrière le bâtiment. Tournez encore à droite, tuez l'assassin et ramassez la trousse de secours. Revenez en arrière et prenez le passage de droite.

Les Ruines Côtières

(La meilleure méthode pour se débarrasser des squelettes est de les faire tomber dans les fosses ou dans l'eau avec le fusil à pompe ou les carreaux explosifs).
Suivez le chemin et passez sous l'arche à droite. Tirez sur le panneau pour entrer dans le jeu d'aventure Egyptien. Allez tout droit et descendez les escaliers. Allez à gauche vers le cercueil. Tournez à gauche et suivez le passage jusqu'au panneau "entrée interdite". A droite se trouve une voyante. Descendez les escaliers et sautez vers le centre au-dessus de la section du bas. Avancez d'environ trois pas et sautez au-dessus des piques. Le miroir vous montre où se trouve l'arbalète et les fosses à pieux. Servez-vous en pour quitter la zone. Retournez jusqu'au cercueil et prenez à droite vers la pyramide. Jouez au jeu de tir (et gagnez) pour recevoir un jeton que vous utiliserez en retournant chez la diseuse de bonne aventure. Récupérez la corde en échange du jeton. Montez sur la hauteur pour ramasser la poignée cassée et le crochet. Associez-les pour obtenir un grappin et utilisez-le pour récupérer les clés dans la cage près de l'entrée. Tournez à droite, montez et passez sous l'arche de droite. Sautez dans l'eau puis remontez sur la droite. Sautez à nouveau pour vous accrocher au mur et rampez dans le petit passage. Sautez et grimpez sur l'échelle à droite. Allez jusqu'à l'entrée, prenez à droite et allez jusqu'à l'ouverture suivante. Tuez les squelettes avec des carreaux explosifs et montez sur les blocs jusqu'au coté opposé. Récupérez le matériel sur les rochers. Dans la zone en dessous se trouve une roche accrochée à une corde. Descendez par l'échelle, ramassez le bâton et allumez-le, brûlez la corde pour faire tombe le rocher et rampez par le petit passage. Utilisez le pied de biche pour ouvrir la grille et montez pour terminer le niveau.

Les Catacombes

Descendez jusqu'à une pièce contenant des piliers brisés. Entrez dans la pièce de droite et escaladez les blocs à gauche. Poussez le bloc et sol s'élève près d'un pilier. Déplacez-le sur le dessin au sol. Passez par la porte qui s'ouvre alors pour éviter l'esprit maléfique. Descendez à droite jusqu'à une pièce, prenez le passage de droite et dans cette salle, l'esprit disparaît dans un vase. Allez à l'autre bout de la salle jusqu'à un grand précipice. Montez sur le mat et faites un saut en arrière pour voir la porte du coté gauche de la pièce. Descendez par le mat et dépassez un vase sur la droite. Une grande porte de pierre s'ouvre, entrez dans la pièce et appuyez sur le bouton à gauche. Les quatre murs se lèvent et vous vous retrouvez dans une vaste zone. Allez jusqu'à l'extrémité à droite et vous verrez des lianes. Sautez sur la première puis sur celle de gauche et enfin sur les roches. Courez puis sautez pour vous accrocher à l'échelle naturelle en face et descendez jusqu'en bas. Le passage termine le niveau mais retournez d'abord dans la pièce aux lianes, tournez à gauches puis montez l'échelle et l'escalier. Descendez ensuite le long de la pente jusqu'à l'eau. Sortez de l'eau par la petite pente et prenez l'escalier puis sautez sur la droite. Sautez en face et accrochez-vous au bord puis remontez. Sautez encore tout droit et poussez le levier puis montez sur le bloc qui s'élève. Faites ensuite un saut avec élan pour atteindre l'autre coté. Montez jusqu'au vase qui contient des munitions. Allez de l'autre coté et traversez grâce aux barres. L'esprit maléfique vous attaque encore. Continuez à avancer jusqu'au bouton sur lequel vous appuierez pour élever d'autres blocs. Entrez dans la pièce et débarrassez-vous des deux morts-vivants. Vous pouvez maintenant sauter en face. Courez et sautez à nouveau tout droit, puis recommencez à droite. Sautez dans l'angle de couleur verte. Sautez encore et rattrapez le rebord puis déplacez-vous latéralement. Allez ensuite au fond à gauche du hall (détruisez le vase et prenez les munitions), puis alignez-vous avec les lianes et sautez. Allez jusqu'au rebord le plus éloigné et débarrassez-vous des squelettes depuis la falaise. Sautez sur la plate-forme centrale et prenez le trident sur le piédestal. Tuez le squelette qui se réveille alors puis quittez la zone en courant vers la gauche pour éviter le dernier squelette. Sautez au-dessus du trou et montez à l'échelle. Dans la pièce en haut évitez le squelette, ramassez le trident puis sautez sur le mat pour vous échapper. Des munitions sont cachées dans un vase de la pièce au-dessus. Continuez à monter et faites un saut en arrière pour atteindre la zone suivante. Suivez le chemin et passez la porte. Vous vous retrouvez dans une salle que vous avez déjà visitée. Retournez dans la très grande salle, prenez à droite et sautez sur

l'échelle pour atterrir sans dommage. Entrez du coté droit dans la pièce contenant des soldats squelettes. Cette pièce a un très haut plafond, prenez à gauche et allez au fond de la pièce. Grimpez sur l'échelle rocheuse en faisant attention aux squelettes. Sautez au-dessus du trou jusqu'au fond de la section et récupérez la trousse de secours sur les rochers. Faites demi-tour et prenez à droite, sautez deux blocs (attention aux squelettes) et continuez. A droite, faites un saut avec élan pour récupérer les munitions de fusil à pompe. Sautez sur la gauche jusqu'à l'échelle et montez. Arrêtez-vous sur la gauche et ramassez les munitions puis marchez le long du chemin pour récupérer un autre trident. Sautez le par-dessus le trou puis jusqu'à la section du milieu. Sautez à droite sur la plate-forme suivante puis au-dessus du trou et enfin prenez à droite. Sautez ensuite sur la plate-forme grâce à la liane. Tournez-vous à gauche et débarrassez-vous du squelette puis retournez là où vous avez atterrit. Sautez vers la pièce orange et montez au mat, montez ensuite à l'échelle. Sautez en diagonale sur les blocs puis avancez tout droit. Dans la salle suivante, récupérez le trident et courez jusqu'à l'échelle grise. Suivez le passage jusqu'à la sortie du niveau.

Le Temple de Poséidon

Suivez le passage puis sautez pour attraper l'échelle et descendez. Tournez à gauche et entrez dans le hall rouge. Rentrez dans la grande pièce et débarrassez-vous des deux squelettes. Avancez et passez par l'ouverture au fond de la pièce. Descendez dans le trou dans la salle suivante puis rampez dans l'obscurité. Montez sur les rochers et récupérez les munitions dans le vase de droite. Tournez à droite, dans la pièce le vase de droite contient des munitions. Faites un grand saut pour quitter la pièce en évitant les squelettes. Prenez la salle de droite (avec la grande statue). Sautez à gauche puis faites tomber les squelettes dans l'eau. Sautez sur la statue et placez un trident sur le bâton puis revenez au pied de l'échelle rocailleuse vers le début du niveau. La pièce est maintenant remplie d'eau, retournez jusqu'au hall rouge. Traversez cette pièce et passez dans la zone à gauche d'une grande statue. Sautez sur le rebord puis avancez en rampant. Utilisez un autre trident sur le bâton de la statue dans la salle suivante pour faire s'écouler l'eau dans une autre section. Débarrassez-vous des squelettes puis revenez à l'endroit où vous avez rampé, accrochez-vous au rebord et décalez-vous vers la droite pour détendre sans vous brûler. Passez sous l'arche et entrez dans la salle avec deux arrivées d'eau. Prenez le passage de droite jusqu'à une pièce avec un mat et une autre statue. Montez sur le mat, sautez en arrière et allez dans la deuxième pièce pour récupérer les munitions dans le grand vase. Traversez la voie d'eau et placez le trident. Débarrassez-vous des squelettes puis descendez le long du mat et entrez dans la pièce principale où il y a maintenant trois voies d'eau. Prenez à droite dans la pièce à la statue, allez jusqu'au fond et prenez deux fois à gauche au coin. Montez par l'échelle rocailleuse dissimulée dans le décor et arrêtez-vous à gauche. Allez tout droit vers la pièce à la statue et récupérez les munitions dans le grand vase. Montez sur la statue et placez le dernier Trident sur le bâton. Retournez à l'échelle rocheuse et descendez tout en bas (attention à l'attaque de l'esprit maléfique) puis sautez dans l'eau en contrebas. Nagez vers le fond et passez par l'ouverture, continuez jusqu'à ce que vous puissiez faire surface et sortez de l'eau par la pente. Montez les marches et passez rapidement dans la salle suivante. Détruisez les vases pour faire disparaître les esprits puis allez sur le coté gauche de la pièce et appuyez sur le bouton, ce qui ouvre une trappe en face. Récupérez le Gant gauche dans le coffret et passez par la porte qui s'ouvre du coté gauche. Montez sur le mur au fond à gauche et rampez dans le passage.

La Bibliothèque Perdue

Prenez tout droit puis à droite et rampez dans lepetit passage. Descendez de la hauteur et tournez à gauche, vous verrez une lanterne allumée. Suivez le chemin et entrez dans la grande pièce. Ouvrez toutes les portes bleues sur les cotés et rentez par celle qui a un vase sur la gauche. Avancez jusqu'à une pièce où vous pourrez combattre les guerriers qui vous poursuivent avec leurs haches (tuez-les en tirant d'abord sur la gemme située sur leur poitrine). Retournez jusqu'à la salle principale puis jusqu'au mat et agrippez-vous pour descendre doucement. Lâchez-vous au bon moment pour éviter les lames qui tournent. Une fois en bas, remontez au niveau des lames et récupérez le matériel dans les vases derrière vous. Redescendez au sol puis suivez le chemin sur la gauche jusqu'à de nouvelles lames. Montez d'un niveau et sautez en arrière sur les marches. Entrez dans la pièce avec un grand mécanisme de chaque coté. Tuez le guerrier et utilisez le pied de biche pour arracher l'Etoile dorée du dessin sur le pilier. Descendez derrière le mécanisme de gauche pour récupérer une trousse de secours et des munitions. Remontez et allez du coté gauche de la grande arche puis montez à l'échelle près du pilier gauche. Descendez par le mat à gauche dans la pièce suivante. Tuez les deux guerriers et continuez, puis descendez dans le trou à droite. Débarrassez-vous du solide cavalier et trouvez une pente raide avec de cordes qui pendent. Tirez avec l'arbalète sur le rocher en équilibre au-dessus à gauche. Une porte secrète s'ouvre à coté: montez et ramassez la trousse de secours et les munitions. Rampez par le petit passage et montez à l'échelle. Prenez la première à gauche puis descendez sur la droite et utilisez la gemme pour ouvrir le passage. Tirez ensuite la chaîne qui ouvre une autre porte en dessous de la pièce où vous êtes. Quittez cette pièce par l'ouverture à droite et entrez dans la salle avec les grandes chaînes. Franchissez les deux pièces en évitant

les chaînes jusqu'à la salle avec un mécanisme et deux flammes. Allez du coté gauche dans une pièce avec de la fumée et un autre mécanisme. Ouvrez la trappe sur le sol et sautez dans l'eau. Nagez vers le fond puis prenez à droite jusqu'à une pièce où vous pourrez faire surface. Récupérez deux autres étoiles avec le pied de biche. Retournez à la salle où vous avez tué les deux guerriers et descendez par le mat après la salle avec les deux mécanismes. Evitez les lames et montez par le mat de droite jusqu'à la pièce principale avec les portes bleues. Prenez la dernière porte à gauche et rentrez dans la salle du globe. Utilisez une étoile sur le globe gauche puis déplacez-le sur le trou juste derrière vous. Maintenant, au tour de celui de droite: déplacez-le derrière le globe central. Ouvrez la dernière porte et mettez le dernier globe dans le dernier trou. Prenez la porte qui s'ouvre à gauche et récupérez la trousse de secours dans le vase. Prenez à gauche et descendez jusqu'à une pièce avec pentacle sur le sol. Abaissez toutes les manettes, grimpez sur les deux hauteurs puis sautez dans l'eau à gauche pour tuer l'esprit du feu qui arrive. Entrez dans la salle suivante et continuez tout droit jusqu'à une nouvelle salle. Descendez l'escalier et continuez jusqu'aux portes. Ouvrez-les et allez à gauche pour ouvrir les portes bleues de ce coté du hall. Passez deux pièces à droite du balcon et descendez la pente. Après la séquence animée, courez tout droit puis sautez à droite pour éviter le rocher qui vous suit. Tuez le guerrier qui arrive et remontez jusqu'à l'endroit d'où venait le rocher. Appuyez sur le bouton à gauche et un bloc s'élève dans la salle. Montez le plus haut possible et sautez vers les statues à gauche de la salle. Une fois sur la tête des statues, tirez sur la corde et entrez dans la bouche qui s'ouvre en glissant en arrière et en vous baissant à l'intérieur de la bouche. Montez au mat puis avancez jusqu'à la porte qui s'ouvrira quand vous approcherez. Prenez deux fois à gauche puis tenez-vous sur une grille dans la salle, ramassez la torche derrière vous et allumez-la sur un piédestal. Sortez de cette pièce, prenez à gauche et suivez le passage. Attirez l'esprit du feu en arrière jusqu'à l'eau puis revenez dans cette nouvelle salle avec des sortes de planches sur le sol. Brûlez-les avec la torche puis ramassez la Partition sur le sol. Quittez cette pièce par la droite et escaladez la hauteur et ouvrez les portes bleues. Retournez à la salle du globe puis dan celle du pentacle et escaladez à nouveau. Allez jusqu'au balcon et à gauche dans la pièce suivante. Prenez à droite dans une pièce avec une harpe et un autel de pierre. Utilisez la Partition avec l'autel et une porte s'ouvrira à gauche. Suivez le passage, tirez sur la chaîne, passez par la porte et sautez du balcon.

Le Hall de Déméter

Suivez le passage dans la grande pièce avec des portraits sur le mur du fond. Passez à droite, suivez le passage jusqu'à un petit hall avec un piédestal à droite et prenez le noeud des Pharaons. Sautez dans la salle en contrebas et prenez ma direction opposée. Après la séquence animée, vous devez tuer les hommes de Von Croix. Déplacez la lanterne et passez par la porte qui s'ouvre à gauche.

Les Plaines Côtières

Sortez de l'eau et courez vers la trousse de secours et les munitions puis montez sur la petite hauteur où vous trouverez les lunettes brisées de Von Croix. Montez à l'échelle puis allez dans l'eau et engagez-vous dans le petit passage en évitant le requin (!) . Nagez vers la droite et sortez de l'eau près de la chute. Courrez dans l'autre sens et utilisez le pilier des pharaons. Allez du coté gauche de la chute et utilisez le noeud des pharaons.

Le Temple d'Isis

Une grille se lève alors et vous pouvez passer dessous. Montez l'escalier jusqu'à une grande pièce. Continuez sur le petit chemin et tuez les squelettes. Descendez jusqu'à l'eau et nagez jusqu'à la salle suivante où vous trouverez trois portes vertes. Prenez à droite, tuez l'oiseau. Passez dans la pièce de droite avec une grande statue de femme. Montez à gauche et récupérez un scarabée noir avec le pied de biche puis faites la même chose de l'autre coté. Poussez les blocs et descendez dans le trou au milieu de la pièce. Montez sur la droite puis récupérez la clé sur le piédestal et poussez le panneau sur la gauche. La porte de pierre dans la salle avec la statue de femme s'ouvre à nouveau. Retournez dans la pièce de l'oiseau et tirez sur les tables pour ramasser du matériel. Faites de même dans la section suivante puis entrez dans la salle avec la pyramide noire. Utilisez un scarabée sur elle et une porte s'ouvre. Descendez dans le liquide pourpre près de la pente pour récupérer deux autres scarabées sur le mur en haut de la pente à droite. Revenez dans la pièce à la pyramide et placez les scarabées dans les emplacements. Ramassez-en un autre à l'autre bout de la pièce et placez-le avec les autres: il n'en manque plus qu'un. Retournez dans la pièce avec des marches partant dans trois directions différentes et prenez à droite dans le palais de Cléopâtre. Sautez dans l'eau vers la fontaine, faites surface de l'autre coté et actionnez la manette derrière le bloc. Une plate-forme descend. Allez dans le temple à droite en haut des marches. Tournez à gauche et montez la pente jusqu'à une pièce avec une porte. Utilisez le pied de biche sur la porte et suivez le passage jusqu'à une autre porte que vous devrez forcer aussi. Sautez dans le trou à gauche et glissez jusqu'à l'eau avant qu'elle ne s'enflamme. Montez par la droite et faites demi-tour puis sautez par-

dessus l'eau pour enfin utiliser le pied de biche sur le dernier scarabée. Marchez jusqu'à l'arrête et tournez Lara sur la gauche puis sautez en face. Faites un saut de coté pour tomber à travers les flammes. Montez sur l'arrête puis retournez à la salle de la pyramide. Insérez le dernier scarabée pour obtenir un scarabée mécanique. Utilisez la clé avec ce dernier puis quittez le niveau.

Le Palais de Cléopâtre

Dépassez la fontaine jusqu'à la pente qui vous a menée au scarabée et prenez à droite et suivez la section en détruisant les tables pour récupérer du matériel. Allez tout droit après la dernière table et vous verrez un symbole de scarabée sur le sol. Utilisez le scarabée mécanique et des piques apparaissent devant. Traversez les piques en restant un pas derrière le scarabée puis récupérez-le de l'autre coté. Récupérez le Gant droit dans la pièce avec deux lames qui claquent l'une contre l'autre. Prenez à droite dans le hall et utilisez à nouveau le scarabée pour éviter les piques. Montez les marches et prenez la première à droite dans une salle où deux lames claquent derrière vous récupérez le matériel puis tournez à droite et évitez les squelettes. Quittez ma pièce par la gauche puis montez les marches, tournez à droite, descendez et entrez dans la salle. Ramassez là aussi le matériel et débarrassez-vous de l'oiseau et du squelette. Descendez à droite et remontez en face pour ramasser des carreaux explosifs. Faites demi-tour, sautez et accrochez-vous en face pour quitter la zone. Au-dessus à gauche, il y a une manette et deux portes: sautez pour l'activer. Traversez les deux zones avec les piques après la petite pièce et ramassez les munitions. Revenez en arrière dans la pièce avec les deux volées de marches. Montez sur le bloc et sautez à gauche pour vous accrocher à l'arrête. Déplacez-vous de coté jusqu'à ce que vous puissiez remonter et détruisez la table pour récupérer les munitions. Entrez dans la pièce et tournez à gauche pour éviter les lames, ouvrez le coffret et récupérez le brassard droit. Revenez là où vous avez ramassé des munitions pour fusil à pompe et l'arbalète. Un passage s'est ouvert à gauche, détruisez les tables et récupérez un noeud des pharaons dans le coffret de droite. Sortez, prenez deux fois à gauche puis une fois à gauche et insérez le noeud dans la fente du mur puis passez par la porte qui s'ouvre. Montez sur l'arrête puis descendez après la séquence animée sur le bloc en dessous et sautez sur la gauche. Traversez par les barres puis tirez le bloc. Tuez l'oiseau puis montez en haut des blocs et récupérez la trousse de secours dans la table. Activez les manettes à droite et à gauche en sautant et en remontant à chaque fois. Tuez un nouvel oiseau et remontez: deux portes se sont ouvertes. Passez à droite et activez la manette cachée pour récupérer la poignée ornementée. De l'autre coté, récupérez l'effigie d'Hathor. Associez ces deux objets pour obtenir le Gardien du Portail. Ouvrez la dernière porte grâce au Gardien et descendez les escaliers. Tuez les deux amazones puis avancez et récupérez le brassard gauche. Prenez la porte de l'autre coté et sautez dans l'un des deux trous pour finir le niveau.

La Cité des Morts

Tuez l'homme sur la hauteur à gauche et récupérez son revolver. Prenez la moto et renversez l'homme suivant. Roulez au-delà de la mitrailleuse qui vous tire dessus jusqu'à la hauteur. Suivez le chemin en montant jusqu'à un cadavre sur une grille, déplacez le cadavre et récupérez la trousse de secours à droite. Prenez à gauche par le petit chemin, puis encore à gauche jusqu'au fond de la section. Montez à gauche sur le tas de charbon et rampez dans le petit espace. Descendez activer le bouton et retournez à la grille qui est maintenant ouverte. Maintenant vous pouvez sauter sur la hauteur et ramper dans le petit passage. Allez au bout de ce hall obscur et vous verrez une grille. Appuyez ensuite sur le bouton et la porte au-dessus de la grille s'ouvrira. Retournez à la moto et partez tout droit jusqu'à une sorte de colline escarpée. Assurez-vous d'être à pleine vitesse et défoncez les barricades, remontez sur la moto et foncez pour détruire la cloison. Descendez à la première à gauche et récupérez la trousse de secours. Montez sur la hauteur, sautez jusqu'à l'eau puis remontez sur la gauche. Suivez le hall puis prenez à droite dans une pièce sombre. Ramassez le matériel puis descendez sur votre droite jusqu'à une salle avec un nouveau cadavre. Allez au pied des marches roses et reculez de trois pas. Tirez dans la grille avec les munitions explosives de l'arbalète. L'esprit du froid vous poursuivra, montez alors les marches et sautez dans l'eau. Le courrant vous amènera jusqu'à un endroit où vous pourrez faire surface. Sautez de la hauteur et vous revoilà dans la salle aux marches roses. Cette fois l'eau est gelée et vous traverser et appuyer sur le bouton. Prenez la porte qui s'ouvre près du cadavre. Montez la pente et entrez dans la pièce avec des torches sur le mur. Entrez dans la pièce avec une porte bleue au fond que vous pourrez ouvrir avec le pied de biche. Ramassez le matériel, faites demi-tour, prenez à gauche, montez sur les deux hauteurs et enfin prenez à droite. Sautez en face et rampez par le petit passage puis sautez de l'autre coté. Suivez l'escarpement en vous accrochant au rebord et remontez dès que vous le pourrez. Sur le mur près de la porte du début, activez le bouton en sautant pour ouvrir la grande porte noire. Passez la porte, sautez dans la pièce, descendez les marches puis suivez le chemin. Montez en haut des escaliers et continuez jusqu'à une rampe. Allez chercher la moto là où vous êtes tombé puis amenez-la à la rampe. Prenez de l'élan et sautez puis suivez le chemin à droite jusqu'à une pente raide qui monte sur la gauche. Dirigez-vous vers la droite, sautez sur la hauteur et activez la manette. Prenez ensuite la pente et vous revoilà aux

escaliers. Passez tout droit par l'ouverture qui s'est créée. Montez sur la hauteur, tournez à droite et montez encore. Suivez le chemin jusqu'à une grande ouverture et récupérez les munitions de revolver à droite. Sautez avec élan pour passer par la porte. Tirez sur l'hélicoptère et son explosion détruira les mitrailleuses. Sautez sur la hauteur et appuyez sur le bouton à droite, des portes s'ouvriront à l'opposé de la ville. Revenez en arrière et sautez sur la falaise en face de la mitrailleuse détruite. Faites un saut arrière pour descendre et retournez à la moto près des marches. Remontez sur la moto et prenez à droite en haut des marches. Prenez ensuite à gauche et descendez la pente vers la partie principale de la ville. Montez sur la colline puis suivez le chemin à droite. Prenez ensuite la première à droite et allez jusqu'au portes.

Les Chambres de Tulum

Prenez à droite et renversez l'homme qui se trouve là puis accélérez et sautez le trou en restant sur la gauche. Dépassez les marches et prenez à gauche. Descendez de la moto et montez sur la hauteur. Passez à gauche par la grande ouverture, puis prenez la deuxième à gauche pour ramasser la trousse de secours et le revolver à grenades. Retournez en arrière et prenez à droite vers une section avec une ouverture au fond et une hauteur à gauche. Montez dessus puis sautez en face. Sautez et accrochez-vous au rebord à gauche puis décalez-vous sur la droite. Montez par l'ouverture puis sautez sur l'échelle à droite. Décalez-vous sur la droite pour faire le tour et atterrissez sur la hauteur. Prenez à droite dans un petit passage et montez sur la hauteur. Continuez à droite jusqu'à une ouverture. Passez-la et appuyez sur le bouton. Retournez au sol par-là d'où vous venez et prenez à gauche par la plus grande ouverture. Prenez le chemin à gauche et poussez sur la roue à droite pour ouvrir la grande porte et entrez avant qu'elle ne se ferme. Montez sur la hauteur puis prenez l'échelle au fond et suivez le hall jusqu'à la sortie.

Les Portes de la Citadelle

Sautez, prenez à droite et montez sur la hauteur. Descendez après la scène cinématique, récupérez les munitions puis suivez le chemin à droite puis gauche jusqu'à une grande ouverture. Prenez à gauche, récupérez les grenades puis retournez sur le chemin. Après la montée, une hydre cracheuse de feu sort du sol. Après la séquence animée, sprintez pour dépasser le monstre par la droite, courrez jusqu'au chemin à gauche et suivez-le jusqu'à une petite hauteur sur la droite puis montez-y. Tuez les alligators et montez sur la hauteur de droite. Tournez à droite vers les trois leviers et appuyez sur celui du milieu. Faites demi-tour, sautez sur la hauteur à droite de la salle, faites encore demi-tour et accrochez-vous au rebord au-dessus de vous pour monter. Retournez-vous et activez le levier numéro quatre. Retournez aux trois leviers, activez le numéro un puis le deux et les coffres derrière vous s'ouvriront dévoilant des trous. Sautez par le plus éloigné des leviers. Utilisez votre pied de biche au fond pour ouvrir une porte. Allez dans le deuxième trou et activez le levier qui s'y trouve. Ressortez rapidement pour éviter les insectes et prenez à gauche vers la porte qui s'est ouverte. Suivez le passage jusqu'à la séquence animée. Tuez les chauves-souris d'en haut puis sautez à la liane pour atterrir de l'autre coté sur la hauteur. Tournez à gauche et sautez sur le toit en pente. Marchez jusqu'au bord et sautez sur la hauteur légèrement sur la gauche puis faites demi-tour et tuez les guêpes géantes qui vous attaquent. Sautez ensuite à gauche, tournez à droite puis sautez sur le mur et accrochez-vous. Descendez un peu puis décalez-vous sur la droite pour vous lâcher sur la zone en dessous. Tournez à gauche, sautez, accrochez-vous et montez sur la hauteur. Tournez-vous et tuez la guêpe puis sautez et accrochez-vous aux barres. Allez de l'autre coté, lâchez puis accrochez-vous au rebord. Décalez-vous sur la gauche puis rampez dans le petit passage. Ramassez la trousse de secours, descendez puis sautez sur la hauteur à gauche. Faites ensuite un saut avec élan pour vous accrocher en face puis suivez le chemin jusqu'à une ouverture et grimpez sur la hauteur. Sautez, puis tuez les guêpes et les chauves-souris. Dirigez-vous ensuite vers la gauche de la jeep et récupérez la bonbonne d'oxyde d'azote. Montez sur la hauteur puis sautez vers la zone sombre entourée de pentes raides. Retournez jusqu'au mur près de l'hydre et montez puis rampez par le passage. Descendez de l'autre coté et récupérez le matériel. Suivez le passage puis passez dans l'interstice à droite. Prenez à gauche en sortant et suivez le chemin jusqu'à l'homme étendu par terre et quittez le niveau.

Les Chambres de Tulum

Avancez et descendez par l'échelle. Prenez à droite dans le hall puis encore à droite jusqu'à une hauteur avec une pente raide de l'autre coté. Evitez le Minotaure et prenez le chemin à gauche. Descendez de la hauteur avec une grande structure à droite et montez sur votre moto. Prenez ensuite la grande ouverture à droite puis la pente pour quitter le niveau.

Les Tranchées

Après la pente, descendez de la moto et prenez à droite. Montez sur la hauteur après le palmier puis suivez le chemin et prenez à gauche. Tuez le garde derrière le mur blanc et continuez sur le chemin jusqu'à la prochaine ouverture. Courrez dans la pièce jusque derrière la grille pour éviter les tirs de la mitrailleuse. Rampez jusqu'à voir un trou du coté gauche où il y a une autre mitrailleuse. Rampez jusqu'à la grande grille et levez-vous puis tirez sur le réservoir d'essence blanc et vous détruirez les mitrailleuses. Sautez ensuite le grille puis hissez-vous sur la hauteur. Descendez, suivez le passage embrumé puis rampez par l'interstice de gauche en évitant les courants d'air froid. Avancez rapidement pour tuer l'homme qui vous tire dessus. Ramassez la trousse de secours, faites demi-tour et prenez à gauche dans le hall bleu. Montez à gauche et tirez en face sur le réservoir blanc pour détruire une autre mitrailleuse. Retraversez le passage avec les jets d'air froid et prenez à gauche. En haut de chemin, tournez-vous à droite, tuez le garde à droite puis avancez. Au fond, prenez à droite dans le passage avec de nouveaux jets d'air. Ramassez la clé de codage et retournez en arrière. Avancez jusqu'au mur, accrochez-vous et décalez-vous pour descendre sur le plateau suivant. Tuez le garde à droite avant la jeep. Allez à gauche du moteur et utilisez votre pied de biche pour récupérer un morceau de tuyau et combinez-le avec l'oxyde d'azote. Retournez en arrière jusqu'à la mitrailleuse de gauche. Montez pour récupérer une trousse de secours, faites demi-tour, sautez en face et décalez-vous sur la gauche. Descendez, retournez à la moto et remplissez le réservoir avec l'oxyde d'azote. Vous pourrez maintenant "sprinter" avec la moto. Retournez dans les Chambres de Tulum en sautant.

Les Chambres de Tulum

Tournez à droite en arrivant puis accélérez pour sauter au-dessus du trou. Prenez ensuite à gauche puis passez par la porte de droite après avoir tué l'homme au lance-grenades. Prenez à droite vers la porte avec un symbole puis à gauche en bas de la pente. Avancez, prenez la première à droite puis entrez dans la pièce. Ramassez le bâton derrière le bloc à gauche. Faites demi-tour puis allez dans la pièce où vous avez descendu la pente. Prenez à droite dans le hall puis à gauche et arrêtez-vous au milieu de la pente. Tuez le garde, ramassez votre bâton et descendez jusqu'à la porte. Arrêtez-vous et lâchez le bâton près du hall de gauche. Ouvrez la porte bleue, ramassez votre bâton. Entrez, allumez votre torche puis ressortez sous le tir d'un homme que vous pourrez tuer après avoir déposé votre torche dans la salle précédente. Montez ensuite sur la hauteur au fond cette pièce, avancez le long de la pente et activez les tourniquets. Entrez par la porte qui s'ouvre. Activez le levier à gauche et regardez tomber la grille. Faites demi-tour, passez par la porte, prenez à droite et descendez dans la pièce principale. Retournez là où était la torche et prenez à droite dans cette pièce. Montez sur le bloc et faites un grand saut vers la hauteur à gauche. Tirez dans une boite bleue pour récupérer des munitions, puis dans la deuxième à gauche dans la pièce pour découvrir une porte fermée en face. Prenez les munitions à droite et tenez-vous en face de la porte. Tirez sur la serrure à droite jusqu'à ce qu'elle se brise puis passez par la porte. Il y a un interrupteur dissimulé dans la boite. Utilisez le bouton action pour récupérer le clé du toit. Repartez en arrière jusqu'au niveau principal, retournez aux tourniquets, montez et prenez la première à droite. Prenez deux fois à gauche et descendez pour prendre votre moto. Faites demi-tour et sautez puis prenez deux fois à droite pour quitter le niveau.

Les Tranchées

Montez les marches et descendez de la moto vers le milieu. Montez sur la hauteur à droite et sautez pour activer l'interrupteur du toit pour ouvrir la porte. Sautez et accrochez-vous à gauche pour passer dans le petit espace. Descendez, tournez-vous et récupérez les munitions. Tournez à droite et passez dans le petit espace du haut. Sortez en marche arrière, accrochez-vous et déplacez-vous vers la droite. Trouvez un endroit pour tirer sur le passage obstrué jusqu'à ce que vous puissiez passer. Déplacez-vous sur la gauche en vous accrochant au rebord et descendez sur le plateau où vous pourrez vous tenir debout. Avancez et sautez jusqu'aux barres puis traversez jusqu'à l'autre coté. Atterrissez dès que vous le pouvez et tuez l'homme avec une mitrailleuse en bas à gauche. Passez à gauche et récupérez la trousse de secours. Faites demi-tour et allez au fond de la pièce vers les deux grandes portes. Utilisez la clé du toit pour entrer. Allez jusqu'au bout du hall éclairé en rouge puis sautez en face, accrochez-vous et décalez-vous sur la gauche jusqu'à une ouverture qui vous permettra de remonter. Allez au fond de la pièce et tuez l'homme à gauche. Regardez à droite et tirez sur le bouton. Tournez-vous, descendez et prenez à gauche pour remonter sur votre moto. Partez vers la gauche jusqu'à deux escaliers qui montent, prenez le premier à droite. Prenez de l'élan, accélérez et sautez par la petite ouverture. Descendez de la moto, prenez à droite et montez par l'échelle.

Les Rues du Bazar

Descendez de l'échelle et prenez à droite. Après la séquence animée, ramassez l'objet que vous a jeté l'homme. Allez à gauche vers la petite table et ramassez la poignée. Allez ensuite derrière la voiture bleue et récupérez l'objet qui se

trouve derrière. Retournez là où se trouve l'homme et appuyez sur le mécanisme rouge au sol près du mur droit puis passez par la porte qui s'ouvre. Montez sur votre droite et rentrez dans le petit passage, ramassez la trousse de secours et ressortez. Tournez à droite et montez par l'échelle. Avancez sur la hauteur, sautez aux barres pour redescendre sur la hauteur suivante et passer finalement par le petit espace au fond à droite. Associez l'objet que vous avez récupéré derrière la voiture avec la poignée et utilisez-le sur le mur noir un peu plus haut. Tournez-vous à droite puis sautez par l'ouverture au-dessus. Passez par la droite pour éviter les insectes puis déplacez la caisse qui bloque le passage. Bougez ensuite la caisse de droite vers l'éclair. Sautez là où se trouvait la caisse, prenez à gauche et avancez jusqu'au bout du pont bleu. Sautez pour attraper l'échelle, déplacez-vous sur la gauche et lâchez-vous dans la section sombre. Tournez à gauche, sautez sur le chemin avec deux pentes à droite et à gauche. Au fond à droite, ramassez le matériel puis retournez sur la hauteur après le pont près de l'échelle. Passez à droite puis faites un saut en arrière et laissez-vous glisser en appuyant sur le bouton pour vous rattraper au rebord. Attendez que Lara se décale puis glissez jusqu'au sol. Faites demi-tour et allez jusqu'au prochain passage, prenez la première à droite et descendez la pente pour entrer dans la pièce suivante. Descendez à droite jusqu'au corps décapité. Prenez l'objet qui se trouve au sol, associez-le avec celui que vous avez déjà pour obtenir un détonateur. Un taureau rentre alors et dévaste la pièce. Tenez-vous devant chaque caisse pour que l'animal les défonce et ramassez le matériel. Allez près des caisses à gauche pour y attirer le taureau puis escaladez et passez par l'ouverture. Passez à gauche et tuez l'homme qui se trouve là. Prenez deux fois à gauche jusqu'à l'ouverture sous un grand trou. Montez par le chemin et sortez du niveau par la droite.

Les Tranchées

Marchez tout droit vers le palmier, montez sur la hauteur et prenez les marches à droite. Suivez le chemin jusqu'à l'ouverture principale avec des marches dorées. Montez dans la pièce au-dessus et prenez à droite. Sautez sur la hauteur dans le sable et tournez à droite. Sautez en face et retournez jusqu'à votre moto. Remontez l'échelle et retournez dans le bazar.

Les Rues du Bazar

Sautez en arrière et descendez en dessous, faites demi-tour et allez jusqu'à la porte. Suivez le petit passage et passez par la porte. Dès que vous entrez, tuez l'homme qui vous attaque, tournez à gauche et continuez à avancer. Tournez à droite et récupérez les munitions au sol. Retournez sur le passage principal et passez par l'ouverture à gauche.

Les Tranchées

Utilisez le détonateur pour détruire les mines dans la zone. Sautez par le portail avec le crâne et activez l'interrupteur sur le gauche du mur. Passez par la porte qui s'ouvre à droite du mur, prenez votre moto et revenez. Renversez l'home qui vous attend et prenez à droite par la pente pour sortir.

Les Portes de la Citadelle

Sautez par la gauche de la rampe à vitesse maximale. Evitez les alligator et suivez la route. Vous rencontrerez un homme et verrez un séquence animée qui terminera le niveau.

La Citadelle

Avancez de quelques pas et admirez la scène qui montre la possession de Von Croix. Allez au fond de la pièce et montez par les escaliers à gauche. Dans la pièce, prenez à droite puis activez l'interrupteur dans la salle suivante: les grandes portes s'ouvriront dans la pièce du départ. Ramassez le bâton sur le sol à droite, allumez-le avec une des torches sur le mur puis retournez à la salle principale. Sautez avec la torche pour mettre le feu à la corde là où elle est attachée au mur. Montez dans la pièce au-dessus, descendez par le trou et prenez le passage de droite (toujours avec votre torche). Allez au fond à gauche de la pièce pour ramasser les munitions au sol. Faites demi-tour et passez dans la section suivante, puis sautez sur la hauteur de gauche après la scène cinématique. Jetez la torche et rattrapez-vous au rebord de gauche. Décalez-vous sur la gauche, lâchez puis rattrapez le rebord en dessous. Décalez-vous sur la gauche jusqu'au bout, lâchez-vous et rattrapez-vous à nouveau. Continuez à vous déplacer de cette manière jusqu'au petit passage où vous pourrez rentrer. Descendez dans l'eau et sortez par le petit passage à droite. A la sortie, laissez-vous tomber et appuyez sur le bouton de saut. Laissez Lara sauter deux fois puis rattrapez-vous au rebord et remontez dessus. Décalez-vous sur la gauche pour récupérer une trousse de secours, faites demi-tour et sautez de l'autre coté de la pièce. Tuez l'homme qui vous tire dessus et montez l'escalier. Passez à droite, débarrassez-vous de vos ennemis et

montez le chemin pour activer l'interrupteur. Tournez sur la gauche et descendez. Ramassez la trousse de secours, suivez le chemin et descendez deux volées de marches. Entrez dans la salle de la boussole et déplacez les blocs sur les positions correspondantes (marquées au sommet des blocs). Passez par la porte qui s'ouvre sur la gauche et descendez dans le trou. Dans l'eau, il y a un gros tuyau et un passage à droite, allez y récupérer les munitions puis revenez à la salle de la boussole. Prenez à droite, tuez les hommes qui vous attaquent et activez l'interrupteur. Retournez à la pièce dans le passage Nord, descendez et nagez jusqu'à une pièce avec un interrupteur au plafond et activez-le. Retournez dans la salle avec le gros tuyau, sautez du coté ouest et activez l'interrupteur au fond du passage. Passez ensuite par la porte qui s'ouvre, tuez le garde et tirez sur la chaîne. Montez sur la hauteur et passez par la porte qui s'est ouverte puis suivez le chemin vers la droite en rampant. Après les scènes animée avec les chevaliers, montez sur la petite pente jusqu'à ce que vous voyez des morceaux de bois bloquant le passage. Tuez les squelettes en les attirant vers le trou, sautez sur la hauteur et ramassez les munitions à droite puis les torches plus loin. Sautez au milieu du passage et marchez jusqu'au reflet dans l'eau.

Le Dédale du Sphinx

Avancez et tuez les deux gardes à droite puis récupérez le clé d'argent. Prenez à droite et placez la clé sur le coté pour ouvrir la grande porte. Entrez, tuez les deux gardes et prenez à droite vers le fond de la salle. Montez en haut des deux pentes et sautez pour activer les deux interrupteurs. Passez par la porte qui s'ouvre, tuez l'assassin et glissez le long de la pente de droite jusqu'à une corniche. Tournez à droite, sautez et glissez puis rattrapez-vous au rebord pour faire un saut en arrière vers la surface plane. Faites demi-tour et sautez en avant, sautez sur la hauteur de gauche puis tuez l'homme à droite du trou. Faites ensuite un saut avec élan au-dessus du trou à droite. Sautez sur la pente de droite et passez par la porte bleue. Déplacez l'étagère métallique sur la droite, tirez sur la petite grille et prenez le passage. Dans la pièce suivante, tuez les gardes et récupérez les lames métalliques dans les boites. Activez l'interrupteur à droite et tuez les gardes puis passez par la porte. Sautez de nouveau au-dessus du trou en face puis celui de gauche. Descendez à gauche puis sautez sur la hauteur et encore une fois à gauche Tournez-vous à droite, sautez sur la hauteur suivante puis sur la pente pour quitter la zone des trous. Prenez à droite et suivez le chemin principal jusqu'à la pierre tombale à droite. Allez à droite et descendez la pente puis sautez sur la hauteur à droite. Allez jusqu'à l'extrémité droite et sautez, tuez l'assassin qui descend vers vous puis montez sur le bloc pour en abattre un deuxième. Récupérez la poignée dans la boite la plus éloignée au fond à gauche et associez-la à la lame de métal pour obtenir une pelle. Allez du coté droit (vers les pavés arrondis) et utilisez la pelle à l'endroit le plus fragile. Lara tombe dans le trou et vous passez au niveau suivant.

Sous le Sphinx

Dans la pièce après la grille métallique, attirez les taureaux vers les pièces du fond et appuyez sur l'interrupteur pour les enfermer. Ramassez les torches à gauche près d'un squelette ainsi que le morceau de papier. Examinez-le et vous verrez quels boutons vont avec quelles lettres sur le mur. Appuyez sur le bouton de l'oiseau à droite, sur les lames à gauche puis sur le bouton du milieu. Faites demi-tour et passez par la porte de droite. Sautez au-dessus du fossé et prenez à droite par-dessus une deuxième fosse. Avancez jusqu'aux deux sphinx entourant un portail. Regardez chaque pente avec les jumelles et notez les combinaisons de lettres, elles représentent les portes que vous devez ouvrir dans la salle aux boutons. Retournez-y. Pour la porte deux: bouton droit, centre puis gauche. Avancez jusqu'au squelette, prenez à droite et passez la porte. Tournez à droite et sautez sur la hauteur, marchez sur la gauche et sautez en face. Tournez à gauche, sautez sur la droite et sautez encore jusqu'en haut de l'escarpement. Partez à gauche et rampez par le passage puis tournez à gauche vers le pierre de Maat. Quittez la section principale où vous avez sauté et rampez dans le passage de droite, prenez deux fois à gauche et appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir le portail à l'entrée de cette section. Retournez à la pièce aux boutons et pour la salle suivante, appuyez au milieu, à gauche puis à droite. Prenez cette porte, sautez le fossé, tuez les alligators et appuyez sur les quatre interrupteurs sur les cotés de la pièce. Sautez ensuite au centre pour ramasser la pierre de Kherpri. Sortez du trou, sautez à l'est et activez l'interrupteur pour ouvrir la porte qui vous ramènera aux boutons. Faites gauche milieu droite pour la porte suivante. Faites demi-tour, partez à gauche par le chemin jusqu'à la porte. Il y a neuf interrupteurs dans cette salle, tournez-vous vers la gauche et commencez par l'interrupteur de droite. Allez vers le mur opposé et ramassez la pierre de Ré près de l'interrupteur de droite. Evitez les scarabées et retournez à la pièce aux boutons. Faites milieu droite gauche pour ouvrir la dernière porte. Rebroussez chemin et prenez cette fois à droite vers la dernière porte. Allez jusqu'au fossé et sautez à droite. Allez jusqu'au bout de l'avancée et faites un grand saut sur la gauche puis sautez dans l'eau. Allez à droite au fond de l'eau et suivez les virages puis prenez à droite. Nagez tout droit et activez l'interrupteur puis retournez à l'entrée près du fossé. Replongez sur la gauche cette fois puis encore à gauche quand le chemin se sépare pour ramasser une trousse de secours. Faites demi-tour, nagez tout droit jusqu'à un interrupteur que vous activerez. Retournez à l'entrée, plongez

à nouveau et cette fois passez tout droit. Tournez à droite, suivez le passage et prenez en bas à gauche. Continuez tout droit jusqu'en bas de la section et suivez le chemin à droite. Nagez vers le haut et activez l'interrupteur puis retournez à l'entrée. Sautez à nouveau, prenez à gauche puis à droite et activez un nouvel interrupteur. Retournez à l'entrée, sautez, prenez à droite puis montez. Continuez jusqu'à un dernier interrupteur qui ouvre le portail dans la salle principale. Ramassez la pierre d'Atum et retournez à l'entrée. Repartez tout droit puis descendez la pente, sautez sur la hauteur puis sur la pente qui s'éloigne de cette section. Retournez à la salle aux trois boutons, allez vers le squelette et montez vers la porte du centre. Sautez les fossés et insérez les quatre pierres dans les emplacement sur le mur pour ouvrir le portail. Allez dans la pièce suivante et sautez pour vous accrocher aux barres. Passez au-dessus du trou et tournez à droite de l'autre coté pour entre dans la pièce. Prenez les quatre écriture et passez par la porte qui s'ouvre. Evitez les tentacules, sautez à gauche vers la pièce suivante puis à droite au milieu pour éviter les lames. Avancez et faites un grand saut puis accrochez-vous aux barres jusqu'à l'autre coté.

La Pyramide de Menkaure

Avancez puis montez sur les hauteurs à gauche. Tournez-vous vers le nord, accrochez-vous et ouvrez la porte. Tournez à gauche, sautez sur la hauteur et tuez le scorpion qui se dirige vers vous. Tournez à gauche après les rochers et tuez un deuxième scorpion et un homme qui vous attaque. Partez en sens inverse et prenez à gauche aux rochers pour ramasser une trousse de secours. Ressortez et continuez sur la gauche au niveau des roches. Faites un grand saut au-dessus du trou, avancez sur le chemin du milieu et tuez le scorpion. Prenez à droite puis la première à gauche et sautez en face. Tuez le scorpion et la guêpe. Tournez vers la droite, sautez et continuez à appuyer sur le bouton, après trois saut, Lara sera sur la pente de l'autre coté du trou. Tuez la guêpe puis montez vers le trou suivant. Prenez à droite et passez par la porte verte puis tuez le scorpion qui s'attaque à un homme, vous récupèrerez ainsi la clé de l'armurerie et la clé des gardes. Récupérez aussi le matériel et retournez au trou précédent. Accrochez-vous au rebord et dirigez-vous vers la pyramide. Lâchez-vous au bout et progressez sur la pyramide en sautant par-dessus les pentes trop raides jusqu'à l'entrée. Tuez la guêpe, insérez la clé des gardes dans la serrure et entrez.

Dans la Pyramide de Menkaure

Evitez les pendules et allez en haut de l'escalier. Tirez sur l'étoile qui tombe et fait un trou dans le sol de la salle suivante. Descendez les escalier et sautez dans le trou, avancez et sautez à la liane pour passer la fosse. Passez l'ouverture, tuez les momies et passez à droite au-dessus de la fosse. Activez l'interrupteur et retournez en arrière puis cette fois prenez à gauche. Dirigez-vous vers les hauteurs au fond, montez sur l'étoile géante, utilisez le pied de biche et récupérez la clé de l'ouest. Retournez dans la zone des pendules en haut des escaliers et prenez le passage de droite puis descendez la pente jusqu'à une zone sombre. Avancez en rampant pour éviter les lames. Tournez-vous ensuite vers le nord et sautez en utilisant le bouton d'action pour ouvrir la porte, escaladez et vous vous retrouvez dehors derrière la pyramide. Suivez le passage à droite et vous voyez de grand trou du niveau précédent. Activez l'interrupteur de gauche pour faire descendre le haut de la pyramide. Retournez par là où vous êtes sorti de la pyramide et sautez sur l'espace à gauche du canyon. Montez sur la hauteur puis sautez sur la gauche sur la surface plane. Sautez en arrière et accrochez-vous pour descendre cette section de la pyramide. Une fois en bas, allez à gauche vers une fosse à pieux et franchissez-la. Accrochez-vous aux barres au-dessus de vous et avancez en faisant attention au pendule, sautez et accrochez-vous au rebord. Sautez au-dessus des deux fosses suivantes en évitant les nouveaux pendules. Tirez sur la chaîne, revenez en arrière d'une fosse seulement et accrochez-vous aux barres pour rejoindre la porte qui s'est ouverte. Allumez une torche, glissez le long de la pente et sautez pour éviter les piques. Sautez au-dessus du trou opposé et accrochez-vous au rebord pour y descendre puis avancez dans les bosses.

Le Dédale du Sphinx

Sortez du trou et descendez la pente jusqu'à la zone plane, tournez à gauche, sautez sur la hauteur puis en haut de la pente raide. Utilisez la clé des gardes pour ouvrir la porte du fond et franchissez-la.

Le Mastabas

Allez tout droit, tuez le loup puis prenez à droite. Allez jusqu'à un grand camion et tuez un autre loup. Récupérez le jerrycan près des pompes puis partez par la première à gauche vers des falaises. Ouvrez la porte de droite et entrez dans le bâtiment, ouvrez la trappe et descendez, tuez le loup et remontez le chemin jusqu'à une fourche et prenez à droite. Montez sur la hauteur au bout et débarrassez-vous de vos agresseurs avant de continuer. Tirez dans la bouche des quatre têtes de loups pour les fermer et passez par la porte qui s'ouvre derrière vous et ramassez l'outre d'eau.

Retournez au cul-de-sac et montez sur la falaise de droite pour sauter en face puis passez par la porte. Prenez à gauche par la trappe puis suivez le chemin et prenez la première à droite. Continuez jusqu'à une salle avec quatre têtes de loups et appliquez la même méthode que précédemment pour récupérer le sac de sable derrière la porte. Retournez là où vous avez pris à droite et tournez à gauche. Continuez, tuez le loup dans le passage à gauche et prenez à droite. Tuez un autre loup à gauche et continuez puis montez sur la hauteur pour sortir par la porte. Avancez là où la pierre avance le plus et sautez sur la hauteur de droite. Sautez avec élan légèrement sur la droite, jusqu'à la zone entourée de falaises rocheuses. Suivez le chemin puis descendez par la trappe. Avancez puis prenez deux fois à droite, ramassez une torche et suivez le chemin jusqu'à une salle avec trois têtes de loup. Allumez une torche et passez par la porte qui s'ouvre. Remplissez votre outre dans l'eau et utilisez-la sur l'écaille de gauche, puis utilisez le sac de sable sur celle de droite. Enfin arrosez celle du centre avec le jerrycan et allumez-la avec la torche. Passez la porte qui s'ouvre et prenez à droite puis prenez la clé du Nord: la porte s'ouvre. Tirez sur les têtes de loup, traversez la salle aux écailles et passez dans la pièce qui vient de s'ouvrir. Tirez à nouveau sur les têtes de loups et montez les escaliers. Suivez le chemin et prenez la première à gauche pour ramasser une trousse de secours puis reprenez le chemin. Montez sur la hauteur au fond et tuez les scorpions, faites ensuite des pas de coté à gauche et sautez sur la hauteur. Tournez à droite, faites un saut en arrière et montez pour passer par la porte. Descendez par la trappe, suivez le chemin et prenez la première à gauche pour récupérer des munitions puis retournez sur le chemin. Au bout, montez, tuez le loup et entrez dans la pièce. Sautez par la trappe, suivez le chemin et prenez à gauche puis tirez dans les têtes de loup et passez par la porte. Utilisez le pied de biche sur la statue de droite et entrez par la porte de droite. Tirez à nouveau sur les têtes de loup et prenez la clé du Sud. Allez jusqu'à la porte qui s'est ouverte, fermez la bouche des loups et quittez la pièce par la droite. Montez quelques marches, escaladez la hauteur et descendez la pente.

La Grande Pyramide

Suivez le chemin jusqu'au bout puis montez et passez la porte pour tirer sur le panneau de bois. Tournez à droite et tuez le garde. Faites demi-tour, regardez à gauche et tirez sur le anneau de l'autre coté du canyon. Montez ensuite sur la crête du canyon et tournez-vous à gauche. Sautez à gauche et tournez-vous immédiatement pour tuer le garde de l'autre coté. Passez la porte, tuez un garde puis continuez jusqu'à une trappe dissimulée dans le sol. Ouvrez-la mais prenez à droite pour en ouvrir une deuxième derrière la porte. Continuez jusqu'à la porte suivante et vous verrez une gigantesque pyramide. Faites le tour, tirez sur le panneau et entrez dans la pièce, tuez les deux guêpes, ouvrez une nouvelle trappe puis retournez à la première. Lancez une torche à l'intérieur et sautez en arrière pour descendre par l'échelle. Ramassez les grenades et remontez jusqu'à la dernière trappe (la deuxième et un piège). Partez vers la gauche du canyon vers la grande pyramide jusqu'au bout de la corniche. Sautez, descendez la pente raide à gauche puis faites un saut avec élan pour vous accrocher à la hauteur suivante. Montez, partez tout droit puis à droite et passez sur la hauteur. Prenez ensuite à droite, escaladez la hauteur suivante puis allez encore à droite et montez sur une dernière hauteur (faites un détour par la droite en faisant attention aux pierres qui tombent car on ne peut pas y monter directement). Sautez deux fois en avant puis reculez pour éviter un nouveau rocher. Allez là où il est tombé puis faites deux sauts en avant. Sautez vers l'est et Lara glissera le long d'un pente. Ne bougez pas en arrivant et vous éviterez le rocher qui roule vers vous. Tournez-vous vers le canyon et descendez puis faites un saut avec élan pour monter sur la hauteur en face. Tournez à gauche, tuez une guêpe puis sautez sur la corniche où elle se trouvait. Allez au bout à droite et sautez pour attraper la corniche suivante. Escaladez au-dessus, tournez à droite puis sautez encore pour récupérer une trousse de secours. Redescendez pour monter sur la petite hauteur sur la pyramide. Sautez immédiatement en arrière pour éviter le bloc qui tombe. Remontez puis sautez en diagonale vers le nord-est jusqu'à une guêpe que vous tuerez. Sautez en avant et montez sur la hauteur. Tournez à droite, sautez deux fois en face et évitez en nouveau morceau de pyramide. Allez là où les débris ont atterri, tournez à gauche et montez sur deux hauteurs. Tournez à gauche, tuez deux guêpes, montez sur la hauteur en face puis faites un saut avec élan pour atteindre la partie la plus éloignée de la longue plate-forme. Tournez-vous vers l'ouest, faites un nouveau saut puis tuez la guêpe qui vous attend. Faites encore un grand saut (vous atterrirez sans mal), prenez à gauche et faites un saut en diagonale vers la hauteur. Faites un nouveau saut vers l'ouest pour glisser vers une petite plate-forme puis un saut vers le nord-ouest. Sautez ensuite sur trois hauteurs vers le nord puis une fois vers le nord-ouest. Tournez vers la gauche, faites un saut normal puis un en arrière pour éviter un nouveau rocher. Enfin, faites un dernier saut avec élan en face de vous et Lara glissera hors de ce niveau (ouf!).

La Pyramide des Reines de Khufu

Courrez à droite, tuez vos adversaires, prenez à gauche et passez par la porte. Récupérez une trousse de secours dans le coffre de droite. Allez à droite après le portail et récupérez les munitions dans les coffres. Prenez la porte à droite et ramassez toutes le munitions grâce à la clé de l'armurerie. Quittez le bâtiment par la gauche vers la corniche

qui ressemble à un pouce.. Sautez vers la gauche et tuez le scorpion puis avancez sur le rebord. Sautez sur la hauteur suivante, tournez à droite puis sautez vers la guêpe et tuez-la. Tournez à gauche, escaladez, faites des pas de coté vers la gauche puis sautez vers la hauteur suivante. Sautez encore, tournez à gauche et enfin sautez de l'autre coté du canyon. Allez jusqu'au rebord, sautez et tuez vos assaillants. Remontez le chemin avec prudence jusqu'à un espace sûr à gauche. Allez ramasser la trousse de secours à droite et faites demi-tour puis tirez le bloc à droite près de la pente de la pyramide. Allez de l'autre coté pour le pousser aussi loin que possible. Tournez à gauche et prenez la porte qui s'est révélée. Allumez une torche et descendez par l'échelle dans la trappe. Passez par la grande porte, avancez en tournant toujours à droite jusqu'à une pièce similaire à celle où vous avez récupéré la clé de l'ouest. Tuez le boss et récupérez la clé de l'est au fond grâce au pied de biche. Retournez en arrière jusqu'à la hauteur d'où vous avez sauté. Tournez à droite vers le canyon et sautez trois fois jusqu'à la plate-forme en pente. Tuez le guêpe et montez à droite vers une pyramide. Montez encore puis sautez en diagonale vers le nord-ouest. Sautez encore et attendez que les débris tombent. Sautez une dernière fois, tuez deux guêpes et utilisez la clé des gardes pour entrer dans la pyramide.

Dans la Grande Pyramide

Descendez, montez sur la hauteur de droite puis à gauche au-dessus du trou. Tuez le garde et allez récupérer le matériel, tuez l'assassin à votre droite et prenez le passage d'où il vient puis la première à gauche. Allez à droite, tuez un garde et passez la porte puis tuez l'assassin qui arrive par une porte. Prenez le passage du bas en faisant attention aux marteaux de pierre. Tuez trois loups dans la pièce suivante et ramassez le bâton. Allumez sur la torche puis allumez les autres avant d'aller dans le hall à l'ouest de la pièce. Activez l'interrupteur à droite et une porte s'ouvre dans la pièce où vous avez tué l'assassin avant les marteaux. Retournez-y et montez dans la pièce supérieure avec une étoile sur le sol et quatre emplacements sur les murs. Activez l'interrupteur au fond de la pièce et tuez les gardes qui arrivent. Insérez la clé du sud dans le mur nord et celle du nord dans l'emplacement juste à gauche. Utilisez la clé de l'est et un trou apparaîtra dans le sol. Retournez à la salle où vous avez allumé les torches. Ramassez une trousse de secours à droite et activez l'interrupteur. Retournez sur le chemin principal;, tuez le garde et l'assassin et suivez le rebord jusqu'au bout et sautez deux fois. Avancez encore, sautez et marchez jusqu'à la hauteur suivante. Tuez le garde et sautez de l'autre coté, descendez et marchez jusqu'au rebord. Sautez dans la pièce, prenez à droite et descendez par l'échelle dans le trou. Tournez vers l'ouest, montez et avancez pour quitter le niveau.

Le Temple d'Horus

Avancez et utilisez la grande outre dans une des fontaines. Associez-la à la petite outre (qui doit être vide), puis versez le contenu de la grande sur la gauche vers le vase. Descendez par le trou dans le sol, descendez encore par le mat dans la pièce en faisant attention aux piques et quittez la pièce par l'ouverture en face. Mettez trois litres d'eau dans la petite outre et associez-la à la grande. Remplissez la petite et associez-la de nouveau à la grande (il reste un litre dedans). Videz la grande outre et associez-la à la petite que vous remplirez à nouveau. Associez les deux et vous aurez les quatre litres d'eau nécessaires pour ouvrir la porte au milieu de la pièce. Sautez dans le trou et descendez le mat. Remplissez la petite outre et associez-la à la grande, remplissez-la à nouveau et associez-la encore. Videz la grande et associez la petite à la grande. Versez l'eau dans le vase et descendez par la grille s'ouvre dans le sol. Avancez et sautez pour vous accrocher au mur et descendez jusqu'à ce que vous puissiez vous décaler sur la droite puis montez sur la hauteur. Faites demi-tour puis sautez jusqu'à l'eau et ressortez près de la statue. Utilisez les quatre écritures sur les piliers.

Le Temple d'Horus

Sautez dans l'eau vers le nord et ramassez l'amulette au fond, retournez vers la statue et sautez de l'autre coté pour passer par la porte. Activez l'interrupteur et la porte s'ouvre de l'autre coté. Faites demi-tour et sautez sur la hauteur puis courrez et sautez sur la corniche. Sautez puis descendez dans la zone bleue, prenez la première à droite et appuyez sur l'interrupteur. Retournez en arrière et au niveau du trou du milieu, sautez vers une salle avec une pente à droite. Avancez à gauche et sautez sur la hauteur en évitant Horus. Avancez sur la gauche de la hauteur et sautez sur la pente pour monter sur la droite. Avancez sur la droite, sautez et rampez par le passage. Retournez-vous et descendez sur le plateau. Avancez et sautez et accrochez-vous pour monter. Continuez à éviter Horus et escaladez le mur étrange en face. Allez vers la zone vert sombre et montez. Décalez-vous vers la gauche et montez encore jusqu'à une scène cinématique. Faites demi-tour, passez par le portail et évitez les marteaux. Avancez puis reculez et un grand pilier tombera à votre droite. Avancez de nouveau, sautez et arrière et trois autres piliers tomberont. Avancez jusqu'au rebord, sautez au-dessus de la fosse et montez. Faites un pas et un pilier s'effondrera devant vous. Prenez à gauche et sautez au-dessus du trou. Prenez à droite et encore à droite, sautez puis courrez vers l'ouverture sans vous arrêter pour éviter

les piliers. That's all folks!

VISÉE LASER ILLIMITÉE

Equipez vous d'une arme à visée laser, tenez la touche L enfoncée et appuyez sur Start, sélectionnez les pistolets, appuyez sur A puis quittez l'écran de pause.

Tomb Raider : Sur les Traces de Lara Croft

© Eidos Interactive / Core Design 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Lara revient (encore) pour la dernière fois et ses nouvelles aventures vous mèneront des rues tortueuses de Rome au fonds sous-marins les plus obscurs. Des voyages périlleux, des combat épiques et des secrets bien cachés vous attendent à presque tous les coins de rue, et vous aurez certainement besoin d'aide de temps en temps. Voici d'ailleurs pourquoi ce guide existe...

Rome

Les rues de Rome

Respectez d'abord les instructions et récupérez les divers objets disséminés ça et là. Sautez ensuite dans le trou quand vous devez marcher sur la corde et poussez deux fois les étagères pour ramasser les munitions du Uzi. Remontez ensuite, ouvrez la porte et prenez à droite qui quitter la zone d'entraînement, puis prenez à gauche, et enfin à droite à l'intersection. Suivez ensuite le chemin jusqu'au auvent rouge et blanc vers le premier réceptacle. Utilisez ensuite la pierre pour ouvrir le portail, faites demi-tour, prenez à droite, à gauche, à droite et encore à gauche et descendez les escaliers jusqu'au deuxième réceptacle. Utilisez la pierre pour faire monter le bloc puis montez vers la pièce au dessus, entre les colonnes. Descendez ensuite, tirez dans la vitre pour récupérer le matériel puis descendez encore et courrez jusqu'à la porte suivante. Ouvrez là avant de remonter les marches, puis prenez le petit passage et appuyez sur le levier qui ouvre la porte près du premier réceptacle. Remontez, tirez dans la fenêtre et sautez à droite puis prenez à gauche pour récupérer la clé d'or.

Redescendez , prenez à gauche, sautez sur le auvent puis dans la fontaine et utilisez la clé puis avancez en courant et prenez à gauche et allez vers la colonne pour combattre Larsen. Redescendez, prenez à droite puis à gauche près de la caisse et récupérez le première clé du jardin. Remontez, traversez la corde, descendez de l'autre côté de la clôture, ouvrez le portail et faites demi-tour. Prenez ensuite à gauche puis à droite, montez les escalier, ramassez le revolver et ouvrez les portes en haut de la rampe pour prendre le viseur laser à gauche et tirer sur les serrures. Sautez ensuite pour prendre la deuxième clé du jardin puis retournez en arrière et prenez deux fois à gauche au fond du passage. Utilisez les deux lés et passez à droite et montez l'escalier à droite du bâtiment. Montez ensuite sur le mur de gauche, puis sautez sur le toit avec des tuiles pour récupérer le matériel avant de retourner à la cloche. Tirez dans la cloche, ouvrez la porte de gauche et prenez l'ouverture encore à gauche puis passez en rampant par le trou au fond à gauche. Passez ensuite par la porte sous la cloche et tirez le levier sur la gauche. Ouvrez la porte suivante en tournant l'oiseau et suivez le passage pour aller tirer sur le deuxième levier (en vous accrochant au rebord). Tournez l'oiseau pour ouvrir une nouvelle zone près de la cloche puis retournez à la pièce des chauves-souris. Descendez ensuite sur le hauteur près de l'endroit où se trouvait la deuxième clé, descendez les escaliers, ouvrez le portail sur la droite, sortez, prenez à droite et deux fois à gauche et dépassez le bâtiment de droite. Montez la rampe à droite pour retourner près de la cloche, et empruntez le tunnel qui se trouve en dessous. Récupérez le symbole de Saturne et montez enfin les escaliers vers le niveau suivant.

Le marché de Trajan

Récupérez le matériel dans les boites et les deux pièces et utilisez le pied de biche sur la porte métallique. Montez, traversez par la corde, passez par la fenêtre puis avancez sur la droite et sautez. Récupérez les munitions sur la droite puis aller à gauche pour continuer et récupérer divers matériel. Escaladez en suite au fond, puis sautez sur la droite

près de la colonne. Descendez ensuite, allez près de la colonne et montez sur la droite pour sauter en face de vous. Tirez ensuite trois fois sur la chaîne, sortez et sautez sur la droite. Tirez sur la chaîne pour déplacer la grande roue et descendez par la trappe puis traversez la zone vers une deuxième trappe (secret). Remontez et retournez à la roue et escaladez sur la gauche pour descendre dans la petite pièce.

Utilisez le pied de biche pour récupérer la pièce dorée, allez à la statue et utilisez la pièce pour ouvrir la porte dans la zone du départ et une autre plus loin. Retournez ensuite à la porte, prenez à gauche en haut des escaliers, suivez le chemin et remontez de l'autre côté de l'eau. Avancez, tirez dans les yeux du robot, ramassez le symbole de Mars et passez la porte en bas des marches. Allez dans la pièce centrale, nagez dans le tunnel du haut près de l'hélice et utilisez le pied de biche sur la valve. Retournez ensuite à la pièce du robot et sautez sur la machine dans la salle suivante (secret). Utilisez la valve sur la machine pour arrêter l'hélice puis retournez dans l'eau et prenez le tunnel du bas, prenez à droite et tournez la valve au fond, retournez en arrière, prenez encore à droite et ressortez au fond. Continuez sur la droite pour combattre un nouvel adversaire avant de descendre par la fenêtre pour prendre deux fois à gauche au bout du passage. Retournez au bassin et récupérez le symbole de Vénus à gauche puis remontez de l'autre côté et allez devant le bâtiment pour un nouvel affrontement avec Larsen.
Une fois le dragon vaincu, utilisez les deux derniers symboles et avancez pour terminer le niveau.

Le colisée

Suivez le chemin et sautez vers la fin pour éviter l'effondrement puis accrochez vous et passez dans le petit espace sur la gauche pour appuyer sur le bouton, puis retournez au bout du chemin et descendez vers les lions. Appuyez sur le bouton, montez à l'échelle au bout et allez vers le piédestal. Récupérez la première gemme, quittez la pièce, montez et récupérez le Uzi avant de redescendre d'un niveau pour aller vers la grande pièce, puis sur le passage vers la chaîne. Tirez trois fois sur la chaîne, sautez en avant puis à droite et courrez vers la gauche et sautez tout en haut. Sautez encore à gauche vers la colonne du milieu et avancez vers les carrés blancs près du piédestal.

Récupérez la deuxième gemme, descendez à droite puis sautez et accrochez-vous pour monter vers la porte en face. Retournez vers la colonne centrale puis vers la pente où vous avez glissé et sautez cette fois au dessus du trou (secret) puis descendez à nouveau et prenez à droite pour monter la pente vers la roue. Utilisez les gemmes combinées puis avancez et appuyez sur action quand le sol s'effondre. Vous n'aurez plus qu'à faire deux saut en arrière puis vous accrocher au rebord pour atteindre l'autre côté avant de descendre. Récupérez la première clé du colisée sur le soldat dans la pièce suivante et utilisez là et passez la porte pour récupérer la deuxième clé. Ouvrez la porte grâce à elle et allez dans le petit espace au fond de la pièce (secret) avant d'utiliser le pied de biche sur l'artéfact.

La quête de la lance

La base

Descendez la pente et récupérez la clé dans la pièce en face de vous. Utilisez-là pour ouvrir la porte derrière les caisses un peu en arrière puis montez les escaliers et tuez les gardes pour récupérer une carte puis un Uzi dans le placard. Redescendez dans la zone principale, prenez à gauche, utilisez la carte pour ouvrir la porte puis sortez par la gauche et montez au premier étage., puis au deuxième en montant sur les caisses et passez finalement par la porte. Appuyez sur le bouton, récupérez le matériel dans la placard puis retournez sur le premier étage et traversez la zone pour sortir de l'autre côté. Prenez ensuite deux fois à gauche, utilisez la carte et récupérez la clé sur le garde. Il manque un fusible à l'appareil en face de vous. Ressortez, montez sur le grand container, montez sur la hauteur, passez le tunnel et utilisez la clé. Utilisez la carte sur la porte en dessous, ouvrez la porte de gauche dans la pièce pour prendre le fusible dans le placard, tuez les snipers puis retournez à la pièce avec la machine. Utilisez le fusible, passez la porte, appuyez sur le bouton puis montez dans le sous marin pour terminer le niveau.

Le sous-marin

Récupérez le pied de biche dans la pièce centrale et utilisez-le au fond à gauche pour monter dans le conduit de ventilation. Avancez après le secret et passez en haut, à droite et encore à droite au niveau des câbles puis descendez et récupérez une partie des batteries dans le tiroir. Prenez ensuite à droite au niveau des câbles, descendez, ouvrez la porte puis avancez à gauche et utilisez le pied de biche pour récupérer la clé de bronze. Utilisez- là sur la porte pour obtenir la clé d'argent, et allez ouvrir la porte à l'autre bout. Avancez, prenez à gauche puis deux fois à droite, tournez la

roue, montez à l'échelle et prenez la porte de droite. Récupérez le scaphandre, puis prenez à droite dans le réfectoire, ouvrez la porte, montez sur la droite et ouvrez la porte suivante, passez par les conduits de ventilation et vous trouverez un secret au troisième embranchement sur la droite. Redescendez, ouvrez la porte, récupérez la deuxième partie des batteries dans le tiroir, quittez la pièce, prenez à gauche puis à droite et descendez l'échelle puis ouvrez la porte avec la roue. Montez ensuite à l'échelle, prenez la dernière à droite et récupérez le matériel sur le garde.

Plongée

Prenez à droite, faites demi-tour à gauche et descendez le tunnel (secret). Retournez en arrière et prenez l'autre direction puis allez à gauche entre les rochers et descendez dans la crevasse pour suivre les tunnels. Retournez ensuite vers le bâtiment en évitant les rochers et prenez en haut à droite pour trouver le passage, puis à droite et enfin à gauche.

Le sous-marin sombre

Descendez par l'échelle, passez la salle des torpilles, prenez à droite, deux fois à gauche, montez les escaliers et sautez au travers des flammes pour entrer dans la pièce de gauche. Récupérez le Uzi sur l'étagère, repassez les flammes et sautez de table en table dans la pièce suivante. Sortez ensuite au fond à droite, prenez à droite puis à gauche et récupérez une carte sur le garde. Retournez avant les flammes, prenez à droite, puis à gauche, utilisez la carte et prenez à gauche et montez à l'échelle au bout du couloir. Entrez ensuite dans la salle de commande au fond à droite, et escaladez vers la table de droite.

Ouvrez la porte, descendez pour couper l'électricité, retournez dans la salle de commande, allez à droite, ouvrez la porte de gauche puis prenez à gauche et à droite depuis la salle de commande. Récupérez le bombe de nitrogène, sortez, descendez à l'échelle à droite et prenez la première à gauche après les câbles. Utilisez la clé, récupérez la bombe d'oxygène dans le placard de droite puis ressortez et ramassez une clé de bronze sur l'un des gardes. Allez à gauche, à droite puis encore à gauche, passez les flammes, puis à gauche vers le cuisine et enfin à droite (secret). Retournez en arrière, passez les flammes à droite, prenez à droite, deux fois à gauche, montez par l'échelle et remontez dans les conduits de ventilation de la salle de commande. Allez à droite dans la pièce avec l'interrupteur, utilisez la clé de bronze sur le tiroir (secret) puis prenez la porte au fond à droite dans la salle précédente et montez à l'échelle avant d'utiliser les deux bombes pour terminer le niveau.

L'île noire

L'arbre des morts

Suivez le chemin à gauche, sautez le chemin rocailleux et avancez vers la gauche après vous être accroché au rebord. Prenez ensuite le chemin suivant, puis sautez sur la pente rocheuse et dans la caverne. Descendez (secret) puis suivez le tunnel vers le point de départ et retournez au chemin de gauche. Allez cette fois à droite et passez dans le petit interstice en dessous de vous et prenez à droite. Descendez le tunnel en face de vous et descendez à gauche pour voir une scène cinématique. Faites ensuite demi-tour, sautez sur la gauche puis sur la colonne (secret). Descendez dans le trou, prenez l'ouverture vers la gauche, traversez et descendez la pente jusqu'à l'eau. Nagez dans le tunnel, montez sur le pont puis sautez sur votre gauche, puis encore une fois vers le pente et enfin sur la hauteur.

Entrez ensuite dans le bâtiment, récupérez le tube dans le tiroir, retournez au pont, sautez dans le bassin suivant puis remontez vers la zone des arbres. Passez par le petit interstice en face, entrez dans la pièce, récupérez la fourche puis retournez en arrière et montez sur la hauteur au dessus du chemin pour combiner et utiliser la fourche et le tube. Prenez le clapet, descendez, suivez le tunnel, montez et entrez dans la pièce de gauche et ramassez la torche. Suivez ensuite le chemin, descendez dans le trou, montez la pente à gauche, , prenez à gauche puis à droite à travers les flammes et descendez la pente (secret). Revenez aux flammes, suivez le tunnel, prenez à droite et mettez le feu aux racines des arbres puis récupérez le coeur. Retournez ensuite vers la torche, tournez à gauche, descendez le tunnel, prenez à droite, gauche, droite, droite et gauche puis montez l'échelle et suivez le chemin. Placez ensuite le coeur le réceptacle et suivez le passage.

Le labyrinthe

Allez vers les boutons en face de vous et appuyez sur celui du milieu, de gauche et enfin de droite. Avancez ensuite sur la droite en restant près des bancs, passez la porte et appuyez sur la poignée pour obtenir de la poussière d'os. Retournez au chaudron près des trois boutons, utilisez la poussière, passez par la deuxième porte et appuyez sur le levier au fond, retourner par la première porte et allez tout au fond (secret) avant de descendre la pente après la deuxième porte. Sortez ensuite de l'eau, montez les escaliers et prenez la première ouverture vers la zone centrale. Sautez et accrochez-vous sur la gauche puis montez à droite après le coin et sautez (secret) puis retournez vers le pont et appuyez sur le levier. Montez ensuite jusqu'au pont le plus haut et suivez le passage puis tournez à droite pour ramasser le livre. Descendez devant vous, montez dans la pièce, sautez sur la pente (secret dans l'interstice) puis en face de vous, faites demi-tour et continuez à monter jusqu'au sommet. Laissez vous glisser, et progressez dans le labyrinthe (prenez d'abord à gauche, puis à droite, sautez, prenez à droite, à gauche, sautez, à gauche, sautez, à gauche, sautez, à droite, à gauche). Ouvrez enfin le cercueil pour terminer le niveau.

Le vieux moulin

Prenez à gauche dans le tunnel, montez la pente à droite, accrochez-vous à la corde, récupérez la torche puis retournez dans le tunnel et prenez à droite et en bas. Allumez la torche, revenez en arrière et jetez-la aux créatures en dessous. Montez sur la hauteur en haut à gauche grâce à la corde, récupérez le pied de biche, descendez et entrez dans le petit passage (secret). Retournez à la corde, allez en haut de la colonne de droite, montez sur le rebord et sautez en arrière pour passer par le petit interstice. Placez vous au milieu de la plate-forme, sautez quand vous commencez à glisser, et appuyez sur Gauche. Accrochez-vous au rebord, montez, sautez encore, accrochez-vous à gauche, montez, sautez en arrière puis prenez le petit passage et utilisez le pied de biche sur la roue. Retournez ensuite au point de départ, utilisez la craie et descendez, prenez à droite de la ferme, franchissez le ruisseau puis passez le tunnel et plongez dans l'eau. Descendez, allez au fond à gauche, évitez le démon et récupérez la pièce d'argent. Nagez ensuite vers la cage, utilisez la pièce puis revenez vers le démon et montez vers le moulin par le tunnel.

Montez le rampe vers la roue, actionnez-la plusieurs fois puis sautez à gauche pour vous accrocher au mat. Prenez à droite puis à gauche en rampant puis sautez en face de la pente et retournez-vous. Accrochez-vous à la poignée pour stopper le moulin, descendez la pente et nagez par le tunnel jusqu'à l'extérieur. Rampez dans le passage en face de vous (secret) puis retournez à la grange et nagez dans le ruisseau puis dans le tunnel pour prendre l'ouverture de gauche et remonter (secret).
Retournez ensuite dans l'eau, prenez à droite, montez le plus haut possible pour atteindre le toit du bâtiment avec la roue à eau et prenez l'ouverture du milieu derrière vous. Descendez encore et tournez la roue à droite pour terminer le niveau.

Le quartier général

13ème étage

Partez sur la gauche, tirez sur le caisse, avancez en rampant puis prenez à gauche, à droite, descendez dans la pièce et récupérez le matériel. Retournez dans le trou, prenez à droite, tirez sur la caisse puis prenez à droite, à gauche, et entrez dans la pièce (secret). Retournez au point de départ, prenez à droite après la grille, montez, prenez encore à droite, suivez le laser du haut et montez les escaliers sur la gauche. Avancez, prenez à droite vers la porte (utilisez le marteau pour l'ouvrir), passez l'échelle et montez en faisant attention au laser puis prenez à gauche et tuez le garde. Passez ensuite par deux grilles dans le sol, tuez le garde endormi, récupérez et utilisez la carte, appuyez sur le bouton, prenez l'ascenseur jusqu'au 16ème étage puis sortez à gauche et allez derrière la caisse. Débarrassez-vous ensuite des trois gardes avant de passer par la porte.

Utilisez la carte, appuyez sur le bouton dans la pièce et avancez vers la rampe au fond puis prenez à gauche et passez deux portes. Appuyez sur le bouton de gauche, récupérez le disque, retournez à l'ascenseur et retournez au 13ème étage. Utilisez le disque au fond à droite du hall pour ouvrir la porte puis montez sur la gauche, accrochez-vous à la barre puis sautez en arrière par l'ouverture quand vous glissez vers le bas. Accrochez-vous à la barre, descendez et sautez sur le côté gauche pour éviter les flammes, rampez dans le petit passage puis avancez, prenez à gauche, entrez dans la pièce de droite, récupérez le matériel et prenez à droite en sortant. Descendez ensuite les escaliers, utilisez la clé, récupérez le matériel dans le placard de droite puis ressortez, combinez le tissu et le chloroforme et utilisez le sur le garde. Entrez dans la hall suivant grâce à la carte, débarrassez-vous du garde suivant, récupérez le disque et utilisez-le sur la console en face de vous. Prenez ensuite le petit passage du coin, prenez la deuxième à droite, tuez le garde et

allez dans la pièce suivante. Montez ensuite les escaliers, entrez dans la pièce suivante, appuyez sur le levier et descendez en courant pour récupérer Iris et terminer le niveau.

Evasion

Passez le salon à gauche, prenez deux fois à droite, récupérez le chloroforme dans la pièce et ressortez pour entrer dans la pièce de droite et récupérer le tissus. Allez sur la droite en sortant, endormez le garde, récupérez le chloroforme dans le deuxième bureau à gauche, la carets dans le troisième puis revenez là où était le garde et prenez à droite pour ouvrir la porte (code 8526) et entrer dans les premières toilettes pour hommes. Sautez, montez à droite, accrochez-vous au rebord, laissez-vous tomber et accrochez-vous à la chaîne de l'autre côté du passage. Descendez, montez dans l'alcôve (secret), remontez à la chaîne, sautez sur le rebord vert et sautez sur la droite jusqu'au toit de l'ascenseur.

Descendez dans l'ascenseur, ouvrez les portes et appuyez sur le bouton à gauche et entrez dans l'ascenseur suivant. Appuyez sur le bouton, tournez à gauche, avancez, appuyez sur Action. Appuyez ensuite sur le bouton pour arrêter l'ascenseur, montez sur le toit puis grimpez sur le droite assez haut pour pouvoir faire un saut en arrière et retomber le le rebord. Allez au fond à gauche, escaladez puis glissez de l'autre côté puis sautez et accrochez-vous aux barres. Descendez ensuite en évitant les flammes, passez la corde derrière vous, récupérez le chloroforme, descendez, attendez que le garde s'éloigne et suivez la rampe puis accrochez-vous au rebord et montez. Grimpez à l'échelle de gauche, descendez vers la droite, sautez à gauche, et attendez que le sniper tire sur l'extincteur (secret). Sortez à droite et appuyez sur le bouton, descendez par l'échelle, suivez le chemin, prenez l'ouverture, sautez vers la gauche (sol électrifié) et attendez que le garde tire dans la vitre. Avancez pour appuyer sur le bouton, prenez à gauche après la porte, appuyez sur les deux boutons et prenez à droite puis entrez dans la pièce de gauche. Faites ensuite demi-tour, montez dans le petit passage, appuyez sur le bouton dans la pièce suivante, récupérez le disque, quittez la pièce, prenez à droite puis à gauche et utilisez le disque avant d'aller au centre et d'utiliser Iris pour vous téléporter. Descendez ensuite dans le trou derrière vous, remontez de l'autre côté, descendez, traversez le hall, allez vers la droite pour récupérer le chloroforme et retournez au clavier pour entrer le code 1672. Passez la porte, prenez à droite, tirez sur le levier, prenez le petit passage à droite, grimpez et ressortez près de votre point de départ. Avancez ensuite dans le salon et tirez sur l'extincteur près de la porte de gauche pour terminer le niveau.

Alerte rouge

Débarrassez-vous du garde, allez là où il se trouvait et sautez, montez et tournez-vous à gauche. Sautez ensuite et accrochez-vous aux escaliers puis montez et sautez encore au dessus du sol branlant pour prendre l'ouverture dans le mur (appuyez sur Action). Allez vers la droite, sautez pour ouvrir la grille et montez quand le garde descend. Tirez ensuite sur la valve, allez vers l'ascenseur, appuyez sur le bouton et prenez la porte de gauche en sortant. Appuyez sur le bouton, décalez-vous sur la gauche et tirez sur les cibles de gauche à droite avant de passer à la pièce suivante. Appuyez sur le bouton, reculez et quittez vite la pièce quand vous aurez détruit les cibles (attention au gaz). Prenez ensuite à droite, à gauche, traversez le hall, récupérez le lance grappin et entrez dans la pièce suivante.

Lancez le grappin vers le conduit de ventilation, montez par l'ouverture de droite, descendez et tuez les deux gardes. Allez en arrière vers les escaliers écroulés, appuyez sur le bouton de l'ascenseur, passez les lasers, récupérez le grappin et descendez dans le trou pour monter sur les escaliers. Lancez le grappin sur ceux au dessus de vous, sautez en face et accrochez-vous au rebord pour passer par le petit passage. Sautez ensuite en arrière sur la caisse, tuez le garde, descendez et appuyez sur l'interrupteur. Prenez à droite pour utiliser l'ascenseur, tuez les gardes, avancez vers le triangle dans le mur et montez sur la colonne grâce à la corde. Descendez ensuite sur le gauche, tuez les deux gardes, retournez sur la colonne et suivez le chemin.

Glissez vers le bas, prenez à droite au niveau des rayons lasers, montez à l'échelle à droite après le petit passage et descendez à droite vers le sol et le robot pour l'attirer. Remontez rapidement, tirez sur la valve rouge et débarrassez-vous du robot. Sautez ensuite sur la pente dans le coin opposé, ramassez le grappin, lancez le grappin vers les conduites au plafond et balancez-vous vers l'ouverture pour appuyez sur l'interrupteur. Balancez-vous ensuite pour revenir sur vos pas, descendez pour récupérer la partie gauche de la clé, remontez, appuyez encore sur l'interrupteur puis retournez en arrière pour entrer dans la conduite. Descendez, sortez et allez sur la gauche en évitant les tirs de l'hélicoptère, tirez sur le levier, continuez à gauche, puis prenez tout droit, à gauche, en face et à droite dans le petit passage (secret).

Sortez, tirez le levier, retournez à la pièce des lasers, tuez les deux gardes, retournez tirer sur le levier puis courrez sur

la rampe, prenez à gauche et sautez jusqu'à la pièce suivante puis jusqu'au bar dans la salle adjacente. Appuyez sur le bouton, retournez rapidement vers le levier près des lasers et tirez le quand le robot passe au dessus de la trappe. Ressortez ensuite et avancez vers la gauche, tirez sur le levier pour détruire le robot, puis une autre fois encore puis retournez au levier près des grilles, appuyez dessus et sortez vers la droite. Récupérez la deuxième partie de la clé, continuez vers la droite, tournez à gauche aux lasers, sautez et accrochez-vous puis descendez dans la pièce, combinez et utilisez la clé. Il ne vous reste plus qu'à entrer dans le couloir pour terminer le niveau.

CODES DE NIVEAUX

Chapitre 2:

Mettez l'option Nouvelle partie en surbrillance, tenez enfoncées les touches L + R et appuyez sur Bas.

Chapitre 3:

Mettez l'option Nouvelle partie en surbrillance, tenez enfoncées les touches L + R et appuyez sur Gauche.

Chapitre 4:

Mettez l'option Nouvelle partie en surbrillance, tenez enfoncées les touches L + R et appuyez sur Droite.

Tony Hawk's Pro Skater 2

© Activision / Neversoft 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MASTER CODE

Appuyez sur Start, tenez la touche L enfoncée puis appuyez sur A, A, A, X, Y, Haut, Bas, Gauche, Haut, X, Y, A, Y, B, A, Y, B pour débloquer les cheats, les skaters et les niveaux.

CHANGER LA POSITION DE LA CAMÉRA

Maintenez L + R et appuyez sur Start pendant le jeu.

SÉQUENCE VIDEO NEVERSOFT

Gagnez trois médailles d'or avec Trixie pour avois accès à une nouvelle séquance vidéo.

MODE SUPERMAN

Pendant le jeu, maintenez L, puis appuyez sur Haut, Haut, Haut, Haut, A, X, Haut, Haut, Haut, Haut, A, X, Haut, Haut, Haut, Haut. Tant que vous serez en l'air vous pourrez continuer à jouer même si le temps est terminé. Utilisez les touches suivantes pour vous diriger:
Monter : Maintenez A après avoir sauté.
Planer : Maintenez Y en l'air.
Avancer : Haut.
Reculer : Bas.
Gauche : L.
Droite : R.

CHEAT MODE

Pendant le jeu, appuyez sur Start et maintenez L avant de faire les manipulations suivantes. Si le cheat mode est activé, l'écran tremblera légèrement pour vous prévenir.

Balance parfaite

Droite, Haut, Gauche, X, Droite, Haut, X, Y.

Gros skateur

A, A, A, A, Gauche, A, A, A, A, Gauche, A, A, A, A, Gauche. Répétez ce code pour accentuer son effet.

Grosses têtes

X, B, Haut, Gauche, Gauche, X, Droite, Haut, Gauche.

Mode Disco

Bas, Haut, X, B, Haut, Gauche, Haut, A.

Mode enfant

Droite, X, Y, Haut, Bas. Ou B, Haut, Haut, Haut, Haut, Gauche, Gauche, B, Haut, Bas, X.

Mode gros plan

Bas, B, Droite, Haut, X, Y.

Mode lisse

Bas(2x), Haut, X, Y, Haut, Droite.

Mode lunaire

Gauche, Haut, Gauche, Haut, Bas, Haut, X, Y, Gauche, Haut, Gauche, Haut, Bas, Haut, X, Y. Ce code a plus d'effet que celui « peu de gravité ».

Mode ralenti

B, Haut, Y, X, A, Y, B.

Mode simulation

B, Droite, Haut, Gauche, Y, B, Droite, Haut, Bas.

Mode turbo

Bas, X, Y, Droite, Haut, B, Bas, X, Y, Droite, Haut, B. La vitesse du jeu augmentera de 25 %.

Niveau Flip

Haut, Bas, Gauche, Droite, Y, A, X, B, Haut, Bas, Gauche, Droite, Y, A, X, B.

Peu de gravité

A, X, Gauche, Haut, Bas, Haut, X, Y.

Plus d'argent

A, Bas, Gauche, Droite, Bas, Gauche, Droite.

Points supplémentaires

X, B, Droite, X, B, Droite, X, B, Droite.

Sang vert

Droite, Haut, X, Y.

Spéciaux illimités

A, Y, B, B, Haut, Gauche, Y, X.

Terminer le jeu

B, Gauche, Haut, Droite, B, Gauche, Haut, Droite, A, B, Gauche, Haut, Droite, B, Gauche, Haut, Droite pour finir le jeu avec votre skatteur.

Tous les Gaps et Trixie

Bas, Haut, Gauche(2x), B, Gauche, Haut, Y(2x), Haut, Droite, X(2x), Haut, A.

Tous les niveaux

Haut, Y, Droite, Haut, X, Y, Droite, Haut, Gauche, X, X, Haut, B, B, Haut, Droite.

Tous les personnages cachés

X, B, Droite, Y, B, Droite, B, Y, Droite, X, Droite, Haut, Haut, Gauche, Haut, X.

REGLER LES STATISTIQUES

sur 5:
Pendant le jeu, appuyez sur Start et maintenez L, appuyez ensuite sur Haut, X, Y, Haut, Bas. L'écran confirmera la manipulation en tremblant un peu.
sur 6:
Pendant le jeu, appuyez sur Start et maintenez L, appuyez ensuite sur Bas, X, Y, Haut, Bas. L'écran confirmera la manipulation en tremblant un peu.
sur 7:
Pendant le jeu, appuyez sur Start et maintenez L, appuyez ensuite sur Gauche, X, Y, Haut, Bas. L'écran confirmera la manipulation en tremblant un peu.
sur 8:
Pendant le jeu, appuyez sur Start et maintenez L, appuyez ensuite sur Droite, X, Y, Haut, Bas. L'écran confirmera la manipulation en tremblant un peu.
sur 9:
Pendant le jeu, appuyez sur Start et maintenez L, appuyez ensuite sur B, X, Y, Haut, Bas. L'écran confirmera la manipulation en tremblant un peu.
sur 10:
Pendant le jeu, appuyez sur Start et maintenez L, appuyez ensuite sur A, Y, B, X, Y, Haut, Bas. L'écran confirmera la manipulation en tremblant un peu.
sur 13:
Pendant le jeu, appuyez sur Start et maintenez L, appuyez ensuite sur A, Y, B, A(3x), X, Y, Haut, Bas. L'écran confirmera la manipulation en tremblant un peu.

L'ÉQUIPE DE NEVERSOFT

Pendant le jeu, appuyez sur Start et maintenez L, appuyez ensuite sur Haut, X, X, Y, Droite, Haut, B, Y at the main menu. L'écran confirmera la manipulation en tremblant un peu. Entrez ensuite l'un des noms suivants dans le menu de création de skateurs.
Aaron Cammarata
Chris Rausch
Connor Jewett
Darren Thorne
Gary Jesdanun
Jason Uyeda
Joel Jewett
Johnny Ow
Junki Saita
Mick West
Noel Hines
Nolan Nelson
Ralph D'Amato
Ryan McMahon
Scott Pease
Edwin Fong
Jeremy Andersen
Silvio
Aaron Skillman
Hudson
Kage
Nggdynln
Robert Earl
The Pouncer
Chewbacca
CountryGimp

SOUS-SOL À MARSEILLE

Allez à l'endroit où se trouve les 3 arbres derrière une rampe et près des 2 tables. Passez derrière le poteau entre les arbres puis cassez la planche contre le poteau. Ce dernuier tombera et liberera l'accès au sous-sol de Marseille.

PASSAGE SECRET AU HANGAR

Pour ouvrir la grande porte du Hangar, slidez sur l'hélicoptère de l'autre côté de la vitre. Ce dernier s'envolera et ira s'écraser au plafond. cela détruira la porte du Hangar.

EFFECTUER LE KICKFLIP SUR LE TOIT (NIVEAU : L'ÉCOLE)

Cet objectif est un peu difficile en soi car le toit n'est pas accessible si on reste au sol tout le long du jeu. Pour le réussir voici comment procéder :

Dés le début du jeu allez vers la droite, faites un Wallie sur le mur et vous atterrirez sur un toit. Continuez jusqu'à atteindre une sortie. Sautez pour accéder au premier toit, ensuite grindez sur le câble pour atterrir sur le deuxième toit, puis, au prochain toit que vous verrez, effectuez le kickflip pour valider l'objectif.

Tony Hawk's Skateboarding

© Crave Entertainment 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC OFFICER DICK

Récupérez les 30 bandes en monde carrière pour débloquer Officer Dick.

TOUS LES SKILLS À 13

Trnez la touche L enfoncée à l'écran de pause puis appuyez sur A + X + X + Y + Haut + Bas.

SÉLECTION DU NIVEAU

Tenez la touche L enfoncée à l'écran de pause puis appuyez sur Y, Droite, Haut, X, Y, Gauche, Haut, X, Y.

RALENTI

Tenez la touche L enfoncée à l'écran de pause puis appuyez B, Droite, Haut, Bas, B, Droite, Haut, X, Y.

NOUVELLE VIDÉO

Gagnez trois médailles en compétition avec n'importe quel personnage.

VIDÉOS DE FIN

Gagnez 3 médailles d'or en compétition avec un personnage pour voir sa vidéo de fin.

TOUS LES SKILLS À 10

Tenez la touche L enfoncée à l'écran de pause puis appuyez sur X, Y, Haut, Bas.

Toy Commander

© Sega / No Cliché 1999

+ D'INFOS FORUM

NIVEAU SECRET

Si vous terminez toutes les missions du jeu, vous aurez accès au niveau nommé "Aire cachée". En fait, c'est une course avec des escargots dans le jardin. Si vous terminez dans les trois premiers, Vous aurez des munitions infinies lors du combat contre le TOY COMMANDER.

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez sur Start pour faire une pause. Maintenez le bouton L enfoncé et faites alors l'une des manipulation suivantes. Une musique vous indiquera que le code a été activé.

Toutes les cartes

A, Y, X, B, Y, X

Arme lourde

X, A, Y, B, A, X

99 munitions arme lourde

A, B, X, Y, B, A

Change de mitrailleuse

B, A, Y, X, A, B

Répare le jouet

A, X, B, Y, A, Y

Dernier niveau

R, A, X, B, Y, Y, A

PLUS DE SANTÉ

Descendez dans un évier, ouvrez l'eau et tenez vous dessous pour regagner de la vie.

Toy Racer

© Sega / No Cliché 2000

NOUVEAUX VÉHICULES

Voiture Toothmobil

Remportez 3 championnats online

Voiture Trahktor

Débloquez la Toothmobil, puis remportez au moins 2 championnats online.

Toy Story 2

© Activision / Traveller's Tales 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EMPLACEMENTS DES LASERS VERTS

Les lasers verts permettent de détruire les ennemis en un seul coup. Voici leurs emplacements.
Maison d'Andy : Dans le garage, montez sur la voiture pour trouver un laser vert.
Quartier d'Andy : Trouvez la voiture cassée, le laser vert est juste devant.
Ruelles : Tournez à droite quand vous verrez la première boîte.
Terrain de construction : Au début du niveau, regardez dans la boîte de repas.

VIE SUPPLÉMENTAIRE

Au premier niveau, montez sur la chaise, puis sur le bureau. Sautez ensuite sur l'étagère, poussez le livre et allez sur le lit. hissez-vous sur le tabouret et montez sur le tiroir. Finalement, grimpez surla barre en fer et sautez sur le câble. Vous trouverezune vie tout au bout. Vous pouvez sortir du niveau et recommencer pour gagnez encore une vie.

Treasure Strike

© Kid / H.A.N.D

PRÉCISION ACCRUE

Lorsque vous visez une personne, appuyez sur R.

Trick Style

© Acclaim / Criterion Studios 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FIGURES

Voici quelques combinaisons de touches pour des figures :

360° horizontal

720° horizontal

X + X

360° vertical

Faites A (saut), et une fois en l'air A + A

CHEAT CODES

Entrez un des codes suivants :

`CITYBEACONS`	Tout gagner
`INFLATDEGO`	Grosses têtes
`IWISH`	Temps illimité
`TEAROUND`	Toujours gagner
`TRAVOLTA`	Plus de mouvements

DÉPART RAPIDE

Appuyez 3 fois sur R quand les chiffres 3, 2 et 1 apparaissent. Puis, maintenez enfoncé le bouton R quand le mot "Go" apparaît.

Twinklestar Sprites

© SNK / ADK 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC SPRITES

Mettez vous sur Load-Ran et faites Haut(4) et A.

JOUER AVEC MEMORY

Mettez vous sur Load-Ran et faites Bas(4) et A.

JOUER AVEC MEVIOUS

Mettez vous sur Mevious et faites Haut(4) et A.

JOUER AVEC DARK-RAN

Matte vous sur Dark-Ran et faites Bas(4) et A.

MODE SHIRIOCHI

Terminez le jeu une fois.

MODE KARAOKE

Terminez le jeu en mode Saturn.

NOUVEAUX COSTUMES

Changez la date de votre Saturn au 25 décembre.

UEFA Dream Soccer

© Infogrames / Silicon Dreams 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au menu du mode Arcade, faites l'une des manipulations suivantes :

Equipes All-Star

Start, A, Y, Haut, Droite, B, A, Bas.

Equipes Silicon Dream

Y, A, B, B, A, Bas, A, B, B, A, Bas, Haut.

Stades 1, 2, 5, et 11

B, Haut, Y, Gauche, A, Droite, Bas.

Stades 3, 7, 10, et 15

B, A, Gauche, Gauche, Start, B, A, Gauche, Gauche, Start.

Stades 8, 13, et 16

B, A, Droite, Start, B, A, Droite, Start.

Petits joueurs

Bas, Haut, Gauche, Gauche, A, Droite, Bas, Start.

UEFA Striker

© Infogrames / Rage Software 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Dans le menu principal, appuyez sur Haut, Haut, Droite, Droite Y, Y, Y pour avoir accès à tous les joueurs et à tous les modes.

CONTRÔLE DE LA BALLE

Faites pause pendant la partie et appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite, L, L, L, R, L, R, L. Appuyez ensuite sur L + R et Gauche et Droite pour contrôler la balle.

COMMENCER AVEC 2 POINTS SUPPLÉMENTAIRES

Mettez le jeu en pause juste après que les équipes se soient alignés avant un match. Appuyez sur Haut, Haut, Haut, Y, Y, Y, X, Y pour obtenir 2 points supplémentaires au début de la rencontre.

DÉBLOQUER DES MATCHS NATIONAUX

Gagnez les quatres saisons de matchs classiques pour bébloquer des matchs nationaux supplémentaires.

ARRÊTER LES PÉNALTIES

Quand l'équipe adverse tire un pénalty, mettez la pause juste après le tir, repérez dans quel dirction, le ballon part, puis enlevez la pause et plongez dans cette direction.

MARQUER FACILEMENT

Passez le ballon à votre gardien. Maintenez L + Y, puis relâchez Y pour lancer le ballon vers les gages adverses. L'un de vos attaquants pourra alors marquer facilement.

MODE CERTIFICATION

Obtenez au moins 3 sur 10 à chaque test dans le mode certification pour débloquer les équipes nationales des qualifications et des finales, mais aussi les équipes suivantes : Albanie, Armenie, Autriche, Azerbaijan, Belarus, Belgique, Bosnie, Bulgarie, Croatie, Chypre, Republique Tchèque, Danemark, Angleterre, Estonia, Finlande, France, Georgie, Allemagne, Grèce, Hongrie, Island, Israël, Italie, Lettonie, Liechtenstein, Lithuanie, Luxembourg, Macédoine, Malte, Moldavie, Pays-Bas, Irlande du Nord, Norvège, Pologne, Portugal, République d'Irlande, Roumanie, Russie, San Marin, Ecosse, Slovaquie, Slovenie, Espagne, Suède, Suisse, Turquie, Ukraine, Pays de Galles et Yugoslavie.

Obtenez au moins 3 sur 10 à chaque test dans le mode certification pour débloquer les coupes Territories et les équipes suivantes Cameroune, Canada, Egypte, Jamaïca, Mexique, Maroc, Niger, Afrique du Sud, Tunisie et U.S.A.

Ultimate Fighting Championship

© Crave Entertainment / Anchor 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

999 SKILL POINTS

Dans le mode carriere appelez votre perso Best Buy, en respectant les majuscules et les minuscules, et vous aurez 999 skill points à dépenser.

AUTRE ARBITRE

Choisissez le mode carrière puis maintenez L+R+A+B+X+Y ou L+R pendant le chargement du match

MOINS D'ÉNERGIE POUR L'ADVERSAIRE.

Maintenez L+R et appuyez sur Start lorsque le match est annoncé par Bruce Buffer. Si la manipuilation est faite correctement, votre adversaire commencera le combat avec moitié moins d'énergie. Ce code ne fonctionne pas en exhibition et tournoi.

CARD GIRL

Remportez le mode UFC avec les 22 combattants pour avoir cette fille.

BRUCE BUFFER (L'ANNONCEUR)

Remportez le mode UFC avec un combattant que vous avez créé.

ULTIMAN

Remportez le mode Championship Road avec les 22 combattants dans l'arène Suitcase. Notez qu'en mode difficile vous débloquerez également l'arène de combat Octagon.

JOHN MCCARTHEY (ARBITRE)

Remportez le mode Championship Road avec un combattant que vous avez créé.

PLUS DE TECHNIQUES ET DE TYPES DE CORPS DANS LE MODE CARRIÈRE

Remportez le mode UFC avec n'importe quel combattant pour débloquer son style de combat et son type de corps dans le mode carrière.

STYLE PRO WRESTLERS

Gagnez une ceinture d'argent avec Tim Lajcik pour débloquer tous ses coups, mouvements et styles dans le mode carrière. Ceci débloquera également le style Pro Wrestlers qui vous permet de créer l'ex combattant UFC Ken Shamrock (le frère de Frank).

Undercover A.d. 2025 Kei

© Sega / Pulse Interactive

+ D'INFOS FORUM

RANG A

Terminez le jeu en moins de 4 heures pour obtenir un rang A.

Unreal Tournament

© Infogrames / Secret Level 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Mettez la pause pendant le jeu et faites les manipulations suivantes.

Invincibilité

Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Haut.

Max de munitions

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Droite, Gauche.

Passer au niveau suivant

Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche.

TIR AUTOMATIQUE

Quand vous jouez à plusieurs, demandez à l'un de vos adversaire de mettre la pause lorsque vous tirez. Lorsqu'il relachera la pause, votre arme tirera automatiquement jusqu'à ne plus avoir de munitions.

Urban Chaos

© Eidos Interactive / Mucky Foot 2000

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES NIVEAUX

Mettez en surbrillance l'option de vibration dans les options, tenez les deux gâchettes enfoncées et appuyez sur Gauche, A, Droite, A, Gauche, A, Droite, A.

PASSER LES NIVEAUX

Tenez les deux gâchettes enfoncées pendant une partie et appuyez sur A, B, B, A, Bas, A, B, B, A.

V-Rally 2

© Infogrames / Eden Games 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SAUTER PLUS HAUT

Entrez _FLY_ à la place de votre nom.

DÉMARRAGE TURBO

Entrez LDN à la place de votre nom.

TOUS LES CIRCUITS ET VOITURES

Appuyez sur L, R, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, A, A à l'écran des progressions. Appuyez ensuite sur A pour débloquer les bonus.

RACCOURCIS

ss06 d'Espagne

A environ 1 ou 2 kms après le départ, vous verrez un monastère sur votre gauche. Tournez à angle droit sur la gauche et passez par les deux grilles ouvertes. Vous gagnerez plusieurs secondes.

ss07 de Finlande

Un peu après le premier point de contrôle du circuit, vous trouverez un racourci sur la droite, derrière le terre-plein.

Vampire Chronicle

© Capcom

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLES COULEURS

En mode Versus, à l'écran de sélection des décors, maintenez la touche Start enfoncée et appuyez sur A, B, X ou Y en choisissant un décor.

COMBATTRE AVEC MARIONETTE

Sur l'écran de sélection des persos, placez le curseur sur "?". Appuyez ensuite 7 fois sur START, puis sur un poing.

COMBATTRE AVEC OBORO BISHAMON

Sur l'écran de sélection des persos, placez le curseur sur Bishamon. Appuyez maintenez START puis appuyez sur un poing.

COMBATTRE AVEC SHADOW

Sur l'écran de sélection des persos, placez le curseur sur "?". Appuyez 5 fois sur START puis appuyez sur un poing.

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Sur l'écran des options, maintenez L+R et appuyez sur A pour accéder à de nouvelles options.

Vanishing Point

© Acclaim / Clockworks Entertainment 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONCOURIR CONTRE LA MÊME VOITURE

Mettez en surbrillance l'option Single race et faites L + A.

CONCOURIR CONTRE UNE VOITURE DE LA MÊME COULEUR

Mettez en surbrillance l'option Single race et faites R + A.

Vigilante 8 : Second Offense

© Activision / Luxoflux 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe

BLAST_FIRE	Super missile
DRIVE_ONLY	Roues détachées
GO_MONSTER	Grosses roues
GO_RAMMING	Voitures plus lourdes
GO_SLOW_MO	Mode ralenti
JACK_IT_UP	Suspensions hautes
HOME_ALONE	Jouer seul en mode arcade
LONG_MOVIE	Voir toutes les séquences de fin
MIXED_CARS	Piloter les mêmes voitures en multi-joueurs
MORE_SPEED	Voitures plus rapides
NO_GRAVITY	Pas de gravité
QUICK_PLAY	Action rapide
RAPID_FIRE	Mode de tir rapide
UNDER_FIRE	Attaquer 3 ennemis simultanément
OLD_LEVELS	Accès aux niveaux de Vigilante 8
ELBICNIVNI	Invicibilité
LLA_KCOLNU	Tous les personnages
LLA_DORTOH	Personnages avec statistiques maximum
DRIVE_ONLY	Annule tous les codes

CHANGER L'ANGLE DE VUE

Tenez la touche B enfoncée puis appuyez sur Y pour changer la vue du véhicule.

Virtua Athlete 2k

© Sega / Hitmaker 2000

+ D'INFOS FORUM

SAUT EN HAUTEUR

Voici une astuce pour atteindre une hauteur de 2m50 ou plus... Approchez de la barre à une vitesse maximale ou presque, et réglez l'angle entre 53 et 60, puis appuyez immédiatement sur le bouton Bas.

Virtua Cop 2

© Sega / AM2

+ D'INFOS FORUM

GROSSES TÊTES

Terminez le jeu en mode facile. Quand "Press Start Button" s'affiche à l'écran, utilisez la manette D et appuyez sur X, A, Y, B, B, B, Haut, Haut, Haut.

MODE MIROIR

Terminez le jeu en mode normal. Quand "Press Start Button" s'affiche à l'écran, utilisez la manette D et appuyez sur L, Gauche, L, Droite, L, Bas, L, Haut, R, Gauche, R, Droite, R, Bas, R, Haut.

MODE ALÉATOIRE

Terminez le jeu en mode facile. Quand "Press Start Button" s'affiche à l'écran, utilisez la manette D et appuyez sur B, Gauche, X, Y, X, Y, B, A, B, A, Gauche, Droite, Gauche, Droite.

Virtua Fighter 3tb

© Sega / Genki 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

A l'écran de sélection des personnages en mode entraînement, faites l'une des manipulations suivantes.

Jouer avec Alphabet

Placez-vous sur Akira et appuyez sur Start. Placez-vous sur Lion et appuyez sur Start. Puis placez-vous sur Pai et appuyez sur Start. Choisissez ensuite n'importe quel personnage et appuyez sur A.

Jouer avec Dural Argent

Appuyez simultanément sur Start, X et A.

Jouer avec Dural Or

Appuyez simultanément sur Start, Y et A.

Jouer avec Dural dans n'importe quel mode

Sur l'écran de sélection des personnages, appuyez sur Bas, Haut, Droite, Gauche, Start. Placez-vous ensuite sur Dural et appuyez sur A pour avoir Dural Argent ou Start+A pour Dural Or.

CONTRÔLE DU REPLAY

Appuyez sur B juste avant le début du replay pour avoir un ralenti et sur X+ Start pendant le Repaly pour accélérer.

BACKGROUND DES NIVEAUX DIFFÉRENTS

Appuyez sur Start + B quand vous choisissez un niveau pour en changer le fond.

SE BATTRE CONTRE ALPHABET

Placez-vous sur Akira et appuyez sur Start. Puis placez-vous sur Lau et appuyez sur Start. Pour terminer, placez-vous sur Pai, maintenez Start et appuyez sur X.

NOUVEAUX DÉCORS

Pour le mode entraînement

Choisissez le mode d'entraînement puis maintenez Start et appuyez sur A pendant la sélection du décor.

Pour le jeu normal

Maintenez Start+B ou Start+A pendant la sélection du décor. Si vous jouez en équipe, vous devez maintenir les touches enfoncées jusqu'à la fin du décompte.

Décors de nuit

Maintenez X et appuyez sur A pendant la sélection du décor.

Décor de midi

Maintenez X+Start et appuyez sur A pendant la sélection du décor.

NOUVELLE MUSIQUE

Maintenez Start enfoncé sur les manettes 1 et 2 à partir du logo SEGA et ce jusqu'à ce que la nouvelle musique se déclenche.

ECRAN DE PAUSE DIFFÉRENT

Pendant la pause, appuyez sur X+Y.

COSTUMES DIFFÉRENTS

Maintenez Start enfoncé lorsque vous choisissez un personnage.

Virtua Striker 2 ver.2000.1

© Sega 2000

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLES ÉQUIPES

Equipe MVP Yuki Chan

En mode arcade, sélectionnez la Yougoslavie à l'écran de sélection des équipes, et faites Start. Sélectionnez les USA et faites Start. La Corée puis Start, l'Italie puis Start. Alors l'équipe MVP Yuki Chan apparaîtra en-dessous de celle du Japon.

Equipe Royal MVP Genki

Faites l'astuces précédente pour activer l'équipe MVP Yuki Chan. Sélectionnez cette équipe, maintenez start enfoncé et appuyez sur A. Vous entendrez une voix prononcer le mot "Rainbow".

Equipe FC Sega

En mode arcade, sélectionnez la France à l'écran de sélection des équipes, puis faites Start. Puis, faites de même avec le Chili, l'Afrique du Sud, l'Angleterre, l'Allemagne et l'Argentine. Alors l'équipe FC Sega apparaîtra dans un coin de l'écran.

CHANGER LES VÊTEMENTS

En mode arcade, après avoir choisi une équipe, maintenez simultanément enfoncés les boutons X + Y et faites alors : A ou R + A ou Start + A.

JOUER AVEC BEAN

En mode arcade, prenez l'équipe FC Sega comme équipe adverse. Attendez qu'il ne reste plus que 15 à 30 secondes de temps de jeu, puis envoyez la balle hors du terrain pour arrêter le match. Faites un changement de joueur, et vous verrez que Bean sera disponible.

NOUVEAUX STADES

Tenez la touche Start enfoncée pusi appuyez sur A à l'écran de sélection du stade.

MUSIQUES DE VIRTUA STRIKER 1

Choisissez le mode arcade, puis appuyez sur START + A pour écouter les musiques de Virtua Striker 1 pendant la sélection du personnage.

Virtua Tennis

© Sega / Hitmaker 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER CONTRE KING ET MASTER

Terminez le mode arcade sans jamais perdre.

JOUER AVEC MASTER

Battez Master en mode arcade pour pouvoir jouer avec lui en mode training et arcade.

SERVICE CUILLÈRE

Appuyez sur A + X pour faire un service cuillère avec Master.

COSTUME CAMOUFLAGE

Réussissez le niveau d'entraînement Cannon avant que le compteur ne devienne rouge pour débloquer le costume camouflage.

GUIDE COMPLET

Les Personnages

Dès le début du jeu, 8 personnages sont disponibles et tout en progressant dans le jeu vous pourrez en débloquer 10 autres, ce qui porte le total à 18 joueurs. En voici la liste complète et détaillée :

Nom : Jim Courier
Nationalité : Américaine
Commentaires : Joueur polyvalent, maîtrise assez bien tous types de coups.

Nom : Cédric Pioline
Nationalité : Française
Commentaires : Style de jeu semblable à celui de Jim Courier. Toutefois, il est plus rapide et monte plus facilement à la volée.

Nom : Tim Henman

Nationalité : Anglaise
Commentaires : Joueur rapide et très puissant à la volée. Malheureusement, ses attaques en fond de cours ne sont pas très fortes.

Nom : Tommy Haas
Nationalité : Allemande
Commentaires : Joueur lui aussi rapide, disposant de coups assez forts, mais d'un service très moyen.

Nom : Mark Philippoussis
Nationalité : Australienne
Commentaires : Joueur rude, doté d'un bon service et de coups puissants. Toutefois, il se déplace assez lentement sur le terrain.

Nom : Carlos Moya
Nationalité : Espagnole
Commentaires : Services et coups dévastateurs, exceptée sa volée qui est médiocre. Lui aussi se déplace lentement.

Nom : Thomas Johansson
Nationalité : Suédoise
Commentaires : Très rapide, il dispose d'une bonne volée et d'une bonne allonge mais ses coups sont faibles.

Nom : Yevgeny Kafelnikov
Nationalité : Russe
Commentaires : Joueur rapide et doté d'un revers dévastateur. Son service est lui aussi assez puissant.

Nom : Pieter Tinbergen
Nationalité : Hollandaise
Commentaires : Joueur très moyen mais polyvalent. Ses services, coups et volées sont acceptables.

Nom : Rolf Euler
Nationalité : Suisse
Commentaires : Bon à la volée et disposant d'une bonne allonge. Son service quand à lui est très moyen.

Nom : Davor Tesla
Nationalité : Croate
Commentaires : Ses coups sont trops faibles, mais il place très bien ses balles.

Nom : Gilles Altman
Nationalité : Canadienne
Commentaires : Autre joueur doté de coups puissants. Mais il se déplace lui aussi trop lentement.

Nom : Shyam Singth
Nationalité : Indienne
Commentaires : Bon joueur, polyvalent et relativement rapide.

Nom : Bruno Costa
Nationalité : Brésilienne
Commentaires : Son service est très moyen mais ses coups et son jeu de jambes sont impressionnants!

Nom : Raf Ventura
Nationalité : Italienne
Commentaires : sa volée est tout juste acceptable mais ses coups droits et son service sont féroces.

Nom : Masayuki Inoue
Nationalité : Japonaise
Commentaires : Rapide, polyvalent et doté de coups puissants, l'un des meilleurs joueurs.

Nom : Master (joueur caché)
Nationalité : -
Commentaires : Sans doute le deuxième meilleur joueur. Ses coups sont rapides, puissants et il évolue rapidement sur le terrain.

Nom : King (joueur caché)
Nationalité : -
Commentaires : Incontestablement le meilleur des joueurs. Il est parfait!

Les Terrains

Au début du jeu, vous pouvez joueur sur 5 courts différents, mais vous allez tout au long du jeu en débloquer 5 autres. Voici la liste détaillée des cours de Tennis :

Terrain : Australia Challenge
Surface : Ciment
Capacité : 21 000 spectateurs
Lieu : Melbourne, Australie

Terrain : French Cup
Capacité : 15 000 spectateurs
Surface : Terre Battue
Lieu : Paris, France

Terrain : U.S. SuperTennis
Capacité : 22 000 spectateurs
Surface : Ciment
Lieu : New York, Etats-Unis

Terrain : The Old England Championships
Capacité : 13 000 spectateurs
Surface : Herbe
Lieu : Londres, Angleterre

Terrain : Sweden Grand Prix
Capacité : 19 500 spectateurs
Surface : Ciment
Location : Stockholm, Suède

Terrain : Germany Men's Indoor
Capacité : 18 000 spectateurs
Surface : Ciment
Location : Berlin, Allemagne

Terrain : Russia Tennis Classic
Capacité : 15 000 spectateurs
Surface : Revêtement
Lieu : Moscou, Russie

Terrain : Spain International
Capacité : 14 500 spectateurs
Surface : Terre Battue
Lieu : Barcelone, Espagne

Terrain : Sega Grand Match
Capacité : 16 000 spectateurs

Surface : Revêtement
Lieu : Los Angeles, Etats-Unis

Terrain : SPT Masters
Capacité : 18 000 spectateurs
Surface : Herbe
Lieu : Tokyo, Japon

Les modes de Jeu

Virtua Tennis offre trois modes de jeux différents (en plus du mode Options, classique). Ces 3 modes sont : Arcade, Exhibition et World Circuit.

Mode Arcade : dans ce mode, vous participez à un mini tournoi et devez affronter 5 joueurs. La difficulté est croissante, et vous pouvez effectuer un tournoi en simple ou en double. Si vous triompher lors du tournoi sans perdre aucun crédit (et en difficulté normale), vous jouerez alors contre Master, ou alors contre Master & King en double.

Mode Exhibition : simple mode d'entraînement afin de vous familiariser avec les commandes et l'univers de Virtua Tennis. Vous avez la possibilité, de jouer en simple ou en double, de définir votre adversaire (vous pouvez aussi jouer avec ou contre des amis), de choisir la surface, le nombre de sets...

Mode World Circuit : sans doute le mode le plus intéressant du jeu. Vous allez parcourir le afin de relever de nombreux défis. Vous aurez de nombreux matchs à disputer aussi bien en simple qu'en double, mais aussi des minis jeux auxquels vous devrez participer. A chaque victoire, vous obtiendrez de l'argent. Grâce à cet argent, vous pourrez vous acheter des nouvelle tenues, des coéquipiers pour jouer en double..., mais aussi débloquer des joueurs (10 nouveaux) et des terrains (5 en plus) supplémentaires.

Battre Master & king

Ces deux adversaires vous redonneront du fil à retordre. En effet, il ne présentent absolument aucune faiblesse qui auraient pu être exploitables. Il faut attendre qu'ils fassent une erreur. Essayez de les faire courir à droite et à gauche du cours afin de les fatiguer. Leurs coups deviendront alors moins précis et vous en viendrez plus facilement à bout.

Les défis en mode World Circuit

1) Giant Ball : Utilisez des coups puissants afin de détruire au moins 3 des énormes balles avant la fin du temps qui vous est imparti.

2) Cannon Ball : Vous devez éviter les balles rouges lancées par les machines et leur renvoyer les jaunes afin de les éteindre. (Notez toutefois que si une balle rouge vous touche, une machine se rallumera.)

3) Smash Box : Effectuez des smashs afin de détruire les boîtes sitéues sur le cours.

4) Drum Shooter : Envoyez les balles grâce à des lobs pour qu'elles retombent dans les zones prévues.

5) Pin Crasher : Utilisez votre service pour détruire les 10 bornes durant le temps imparti.

6) Return Ace : Renvoyez les balles sur les bornes réparties sur le cours.

7) Big Wall : Vous devez toucher les 10 panneaux sur le mur en visant correctement et en utilisant le bon coup (lob, coup droit...).

JOUER AVEC KING

Lorsque vous aurez battu King, vous pourrez jouer avec lui. Il est juste au dessous de Master sur l'écran de sélection des joueurs.

Virtua Tennis 2

© Sega / Hitmaker 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SERVICE À LA CUILLÈRE

Au service, en utilisant le pad pour la direction, appuyez simultanément sur A + X + Bas.

NOUVELLES RAQUETTES

Raquette en Or

Terminez l'entraînement Prize Sniper avec un bon score.

Raquette en Drapeau

Terminez l'entraînement des drapeaux.

Raquette Tank

Terminez l'entraînement des tanks avec un bon score.

Raquette King et Queen

Terminez le mode arcade avec n'importe quel joueur (raquette King) ou n'importe quelle joueuse (raquette Queen).

TERRAIN SUR LE BATEAU

Terminez le circuit mondial et battez King et Queen en mixte.

Walt Disney World Quest : Magical Racing Tour

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2000

RACCOURCIS DANS LA MAISON HANTÉE

-Conduisez à travers la cheminée avec la fumée verte sur la gauche.
-A peu près au milieu du parcours, montez les escaliers. Tournez à droite deux fois. Conduisez jusqu'au milieu du hall et prenez le petit couloir à gauche. Passez à travers le tableau pour trouver un deuxième passage secret.

Wetrix

© Take 2 Interactive / Zed Two 2000

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MUSIQUE DU JEU

Lancez la Dreamcast sans insérer de CD de façon à accéder au lecteur de CD Audio de la console. Mettez ensuite le CD de Wetrix et écoutez les pistes 2 et plus : vous pourrez entendre les musiques du jeu.

Wild Metal

© Take 2 Interactive / DMA Design 2000

+ D'INFOS FORUM

INVINCIBILITÉ

Appuyez sur Y, Droite, B, Gauche, X, Bas pendant le jeu pour devenir invincible.

TOUTES LES ARMES

Appuyez sur A, A, Droite, Y, A Droite pendant le jeu pour obtenir toutes les armes.

SANTÉ MAXIMUM

Pendant le jeu, appuyez sur bas, bas, A, X, B, X.

PASSER LES NIVEAUX

Appuyez sur Haut, Bas, B, Y, Bas, Gauche pendant la partie.

TURBO

Appuyez sur Haut, X, Bas, B, A, Y pendant le jeu pour enclencher le turbo.

RÉVÉLER LA POSITION DES JETONS

Pendant le jeu, appuyez sur Y, B, A, Gauche, Bas, Bas.

FAIRE BAISSER L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DES UNITÉS

Pendant le jeu, appuyez sur B, Bas, A, Bas, X, Y.

World Series Baseball 2k1

© Sega

+ D'INFOS FORUM

VISÉE AUTOMATIQUE

Déplacez le stick analogique dans une direction en mode débutant et il sera guidé automatiquement vers la cible.

PLUS DE POINTS DE COMPÉTENCE

Créez un joueur personnalisé, dépensez tous les points disponibles, sauvegardez et retournez à l'édition du joueur. Vous aurez encore de nouveaux points à dépenser.

FEU D'ARTIFICES

Faites un home run avec l'équipe à domicile pendant un match de nuit à Fenway Park.

HOMERUNS

Sélectionnez le mode rookie. Gardez le stick analogique dans une direction pendant que vous frappez. Le curseur suivra automatiquement la balle. Quand la balle est frappée, appuyez sur L pendant une seconde.

STADE DE RÊVE

Faîtes 3 Homeruns dans McCovey Cove à Pacific Belle Park.

BUNT

Appuyez sur L pour frapper la balle très doucement (bunt).

World Series Baseball 2K2

© Sega / Visual Concepts

+ D'INFOS FORUM

REMETTRE LE COMPTEUR À ZÉRO

Lorsque vous battez et que vous avez un joueur sur une base, tentez de voler cette base. L'important n'est pas de voler la base mais d'appuyer rapidement sur Y avant que la vue ne revienne sur la bateur. Le compteur sera alors remit à 0 et vous pourrez continuez à batter.

ASSOMMER LE BATTEUR

Après avoir choisi le type de lancer, déplacez le curseur vers le batteur et appuyez sur Y.

MARCHER VOLONTAIRE

Après avoir choisi le type de lancer, déplacez le curseur à l'opposé du batteur et appuyez sur Y.

Worms Armageddon

© Team 17 / MicroProse 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES MISSIONS

Obtenez une médaille d'or dans le premier mode d'entraînement. Vous pourrez ensuite faire jouer toutes les missions à votre équipe.

NIVEAU BONUS

Obtenez au moins le bronze dans tous les modes training pour ouvrir le niveau bonus 1. Vous le trouverez sous le nom Bonus 1 dans les cartes multijoueurs.

INVINCIBILITÉ

Finissez le mode Deathmatch avec le rang Elite.

PAYSAGES INDESTRUCTIBLES

Terminez le niveau 25 et tous les paysages seront indestructibles.

WORMS QUI SAIGNENT

Gagnez la médaille d'or en mode entraînement.

BÉBLOQUER TOUTES LES MISSIONS

Récupérez une médaille d'or dans le premier mode d'entrainement, l'équipe qui l'a obtenue aura alors accès à toutes les missions.

OBTENIR PLUS FACILEMENT L'OR DANS TOUTES LES MISSIONS

Tout d'abord, avant de commencer une mission, sauvegardez. Ensuite, lorsque vous aurez échoué, ne sauvegardez pas, et chargez la dernière partie. Normalement, le compteur d'essai sera remis à 0, et si vous réussissez, vous obtiendrez l'or.

Worms World Party

© Atari / Titus 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER LE JEU

Entrez winners comme nom d'équipe pour gagner la partie.

WWF Attitude

© Acclaim 1999

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOUVEMENT FACILE APRÈS UN KNOCKDOWN

Une fois que vous avez mis votre adversaire au tapis (ou qu'il vous ait mis au tapis), profitez-en pour exécutez un combo et maintenez enfoncé le dernier bouton de la combinaison. Lorsque le catcheur à terre se relève, le mouvement sera exécuté.

WWF Royal Rumble

© Sega / THQ 2000

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jouer avec Shane McMahon

Remportez le mode Royal Rumble dans le mode facile ou difficile.

Jouer avec Vince McMahon

Remportez le mode Exhibition dans le mode facile ou difficile.

PARTENAIRES CONSEILLÉS

Joueur	Partenaire
Kane	Al Snow ou The Undertaker
The Undertaker	Big Show ou Kane
Alsnow	HHH
Vince McMahon	Shane McMahon
Shane McMahon	Vince McMahon
Kurt Angle	Matt Hardy
Edge	Rikishi
Stone Cold	D'lo Brown
Jeff Hardy	The Rock ou Matt Hardy
Matt Hardy	Edge ou Jeff Hardy
HHH	Tazz
Road Dogg	Kane ou X-pac
X-pac	Mankind ou Road Dogg
Tazz	Chris Jericho
The Rock	Road Dogg
D'lo Brown	Chris Jericho
Mankind	The Undertaker
Rikishi	X-pac
Big Show	Godfather
Godfather	Stone Cold

Zero Gunner 2

© Psikyo

+ D'INFOS FORUM

RÉCUPÉRER AISÉMENT LES POWER-UPS PRÉSENTS SUR LA MAPS

Pour récupérer facilement l'ensemble des power-ups présents sur la map, il suffit de lâcher le bouton d'action A, vous arrêterez ainsi de tirer et l'ensemble des power-ups viendra automatiquement à vous.

Zombie Revenge

© Sega / AM1 2000

+ D'INFOS FORUM

CHANGER DE COSTUMES

A l'écran de sélection des personnages, mettez-en un en surbrillance, puis maintenez enfoncé le bouton Start et appuyez sur B, X ou Y.

CODES DE NIVEAUX

Dans le mode combat, laissez la touche start enfoncée quand vous choisissez votre personnage et vous pourrez sélectionner votre niveau.

CHANGER LA COULEUR DU SANG

Finissez le jeu en mode arcade et vous aurez une nouvelle possibilité dans la fenêtre options: changer la couleur du sang.

JEU LIBRE

Terminez les 3 modes de jeu nornaux pour pouvoir jouer sans limitation en mode arcade.

OBJETS CACHÉS

Tirez sur l'&érateur au début du niveau de l'usine biologique pour trouver divers objets cachés.

CHEAT MODE

Gagnez des points au mini-jeu VMU pour débloquer de nouvelles options telles que "Eternal life", "Free Continue" et "Free Limit Time".

À PROPOS

Réalisation JeuxVideo.com

Société assurant l'édition et la diffusion de l'ETAJV®

L'Odyssée Interactive - JeuxVideo.com
14, Avenue du Garric
15000 AURILLAC
FRANCE
Email : etajv@jeuxvideo.com

Participants par leurs astuces

Nous adressons nos plus vifs remerciements à tous ceux
qui nous ont fait parvenir leurs astuces et soluces de jeux.
Merci à (par ordre alphabétique) :
Adrien CHALANDO
Alexandre LISSY
Amine DANHOUNE
Anajack VIRABOUTSADY
Arnaud BRIGNON
Aurélien DHERMY
Baptiste MANSON
Benjamin ANGELETTI
Benjamin JOUDRIER
Charles CARDON
Charles SIMON
Charly FRICHE
Christopher MOONEN
Colin VERBEKE
David WALLIMANN
Fabien HUGONIN
Fabien SCHNUR
François COSTA
François DUFAY
François GAGNON
François LUPET
François THIMON
Frédéric FAU
Frédéric GONNET
Guillaume BERNARD
Guillaume DAUPHIN
Guillaume GIROUX
Henri DE SAUSSURE
Jean-Marc WALLIMANN
Jean-Michel LESAGE
Jean-Sébastien BOIRE
Jeff VERREL
Jérémy BENETEAU
Johann RITTIMANN
John DOE
Jonathan BUTEL
Jonathan JOBKEL
Julien CHAMMARTIN
Julien DORDAIN
Julien KEITH
Julien POIROT

Kévin PHAM
Laura MAZEL
Laurent GUERLAIS
Loïc POMIER
Louis BOKA
Louis SANTOS
Marc FRANCOIS
Matthias RAEPPERS
Michaël VEUILLET
Nicolas CHARCIAREK
Nicolas ECHEGUT
Nicolas VALLAT
Olivier BAEYAERT
Olivier LAUMONIER
Olivier TAHAN
Olivier THEVENY
Pascal BLAUGY
Philippe BOUCHET
Pierre BOURDIN
Quentin LEGLAND
Rémi CARAVACA
Rémi ROBERT
Romain DELAUTRE
Samuel GUERIN
Sébastien PISSAVY
Sébastien VIDAL
Stéphane DORET
Stéphane MAIRY
Thiéfaine RAJOELINIRINA
Thierry BONNEAU
Thierry THARREAU
Valérie PRECIGOUT
Vincent DURMONT
Vincent PEREZ
Yann RITTER
Yannick DAFFAUD

L'Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo : ETAJV® est une oeuvre réalisée par la société L'ODYSSEE INTERACTIVE.
Toute utilisation commerciale sans autorisation préalable est strictement interdite.

Ce document est librement diffusable à plusieurs conditions :

- Que cette diffusion soit gratuite ou que le prix payé ne corresponde qu'aux frais de copie et de port.

- Que cette diffusion s'effectue sans aucune modification du document.

- Que cette diffusion ne constitue pas une quelconque restriction du droit de l'auteur sur son œuvre.

Ce document électronique est diffusé en FREEWARE. Cela signifie que sa diffusion est gratuite, mais l'ETAJV® n'est pas pour autant versée dans le domaine public! Ce mode de diffusion ne constitue en aucune façon une quelconque restriction de droit d'auteur.

L'ETAJV est protégée par la législation française en vigueur et les conventions internationales. Par exemple, il est

strictement interdit de décompiler le fichier PDF, afin d'incorporer son contenu dans un autre logiciel ou de s'en servir sur un quelconque support sans autorisation expresse.

Les produits cités dans l'ETAJV® sont des marques déposées ou des marques commerciales. L'ODYSSEE INTERACTIVE décline toute responsabilité des conséquences pouvant provenir de l'usage des données ou programmes figurant dans ce document.

ETAJV : Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo® est une marque déposée à l'Institut National de la Propriété Industrielle.