

Total



Play

PlayStation 100%

SPECIAL SOLUCES

SOUL REAVER

Devenez Seigneur des ténèbres.
La soluce sang pour sang complète



X-FILES

La vérité est ici
Tous les indices pour
sauver Mulder
et Scully

INEDIT ! 16 pages spéciales Tips & codes
le A-Z des hits les plus récents de la PlayStation...



CROC

Une aide de jeu
pour sauver tous les
et trouver tous les

RESIDENT EVIL PLATINUM

Toutes les fins avec tous les
4 raisons d'avoir

SPE FREA

Partez en pole
Tous les
et bonus r



39 F - 285 F

EDICORP PUBLICATIONS

L 6659 - 10 - 39,00 F - RD

ne telle débauche de moyens
in concept aussi accrocheur,
devrait casser la baraque."
Playstation Magazine

"Un jeu qui fera certainement date
dans l'histoire de la Playstation"
Playpower
" Un niveau de réalisme hallucinant"
Joypad

DRIVER



PROCHAINEMENT SUR VOS ÉCRANS

GT INTERACTIVE*
36 68 14 11*
Cadeaux
*2,23 F/MN



GT INTERACTIVE PRÉSENTE DRIVER, UNE PRODUCTION REFLECTIONS. DRIVER™ © 1999 GT INTERACTIVE SOFTWARE (EUROPE). TOUS DROITS RÉSERVÉS. DÉVELOPPÉ ET CRÉÉ PAR REFLECTIONS, DÉVELOPPEMENT GT INTERACTIVE STUDIO. REFLECTIONS ET LE LOGO REFLECTIONS SONT PROPRIÉTÉS DU STUDIO DE DÉVELOPPEMENT REFLECTIONS. PUBLIÉ ET DISTRIBUÉ PAR GT INTERACTIVE ARE (EUROPE). GT ET LE LOGO GT SONT PROPRIÉTÉS DE GT INTERACTIVE SOFTWARE CORP. TOUS LES AUTRES LOGOS SONT PROPRIÉTÉS DE LEURS SOCIÉTÉS RESPECTIVES.



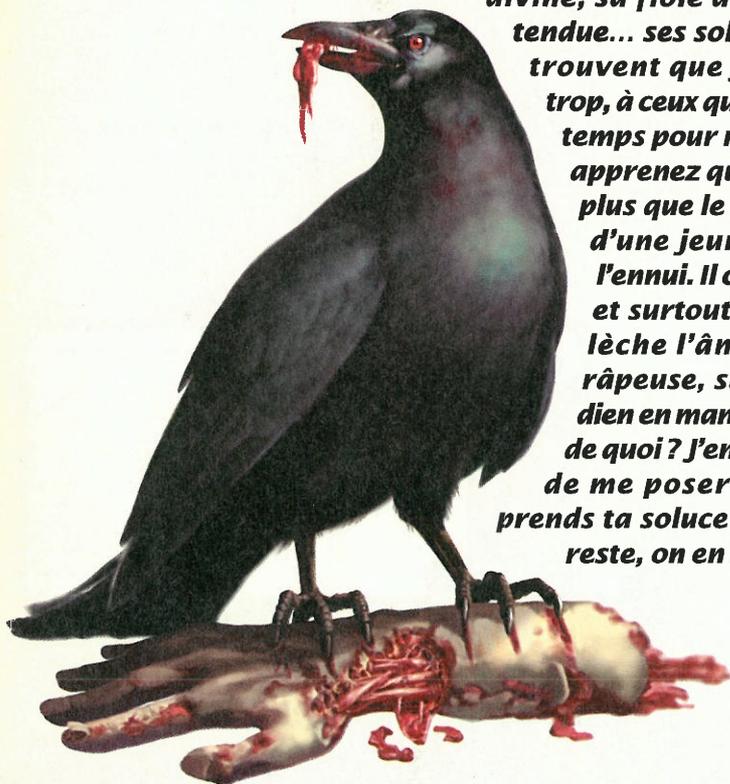
Édito



Alors même que la France entière vient de célébrer Bacchus et ses nymphes, rendant gloire à un épicurisme contestable... Total Play porte le coup de grâce à toutes formes de moralité humaine en sanctifiant la déesse Tricherie à la droite du démon du vice dont nous sommes tous les sujets consentants ! La triche ou la facilité ? Le débat est ouvert. Toujours est-il que le propre de l'homme est d'aller vers cette facilité, guidé par son instinct de survie. J'en vois qui rigolent... J'en vois même un qui s'endort ! Très bien ! Trêve de philosophie stérile ! Sachez que la plupart d'entre vous refermeront ce mag' en remerciant leur dieu respectif d'être encore en vie pour avoir peur ! L'angoisse, l'effroi, le sang et la cruauté sont les quatre éléments de ce nouvel univers baptisé communément hors série. Architectes de la douleur, bourreaux repentis, éminences grises et anti-héros biaisés s'y croisent et s'y entretiennent sans que quiconque s'en inquiète. C'est fou ce drame qui prend vie entre vos mains ! Et pour circuler impunément dans ces tragédies, Total Play vous consent une protection

divine, sa fiole d'espoir, sa main tendue... ses soluces ! A ceux qui trouvent que j'en fais un peu trop, à ceux qui pensent qu'il est temps pour moi de me retirer apprenez que le jeu vidéo est plus que le sombre antidote d'une jeunesse en proie à l'ennui. Il condense nos vies et surtout nos peurs, nous lèche l'âme de sa langue râpeuse, sublime un quotidien en manque... en manque de quoi ? J'en sais rien ! Arrête de me poser des questions, prends ta soluce et joue ! Pour le reste, on en reparlera !

David Kuhn



Total
Play
PlayStation 100%

est édité par
Edicorp Publications,
101-109, rue Jean Jaurès,
92 300 Levallois Perret
Tél. : 01 41 27 38 38
Fax (administration & ventes) :
01 41 27 38 00.
Pour joindre directement vos
correspondants,
il suffit de composer le : 01 41 27,
puis les 4 chiffres qui suivent chaque nom.

Principal associé :

Future Publishing Holdings Limited

Direction générale :

Directeur de la publication/Président du directoire :

Didier Macia

Directeur général : Jean-Michel Durand

Attachée de direction : Virginie Vérin

Rédaction :

Rédacteur en chef : Laurent Deheppe (66 07)

(ldeheppe@edicorp.net)

Rédacteur en chef adjoint : Ivan Dubessy (66 06)

(idubessy@edicorp.net)

Chef de rubrique : Frédéric Brunet (66 15)

(fbrunet@edicorp.net),

Rédacteurs : Hubert Hôjô (hho@edicorp.net),

Iwachika Kamino (38 76) (iwashika@edicorp.net),

David Kuhn (66 43) (dkuhn@edicorp.net),

Secrétaires de rédaction : Milica Aviles (63 51)

Marie-Emmanuelle Janin (66 46)

Fax (rédactions) : 01 41 27 38 39

Directeur artistique : Pascal Salbreux (38 24)

Directeur artistique adjoint : Nicolas Cany (38 21)

Rédacteurs-graphistes : Jacques Delobel (64 79)

Thais Fouquet (64 95)

Ont collaboré à ce numéro : Véronique Boissarie,

Stéphane Buret, Fabrice Demurger, Matthieu

Labonde

Vente et marketing :

Directeur marketing et commercial :

Didier Macia

Directrice commerciale publicité :

Savi Zaïmi

Assistante marketing : Sandrine Scemama (62 83)

Directeur de publicité : Xavier Lévy (38 04)

Assistante commerciale : Bianca Colleony (44 89)

Assistante de publicité : Régine Nguyen (38 13)

Ressources humaines :

Directeur des ressources humaines :

Jean-Pierre Rozé

Responsable du personnel : Philippe Chassevent

Diffusion et promotion :

Directeur : Vincent Alexandre

Responsable Abonnements : Elen Quennemet

Assistante : Jennifer Ney (38 66)

Administration et finances :

Directrice administrative

et financière : Pascale Brelrier (38 47)

Chef comptable : Barbara Broglio (38 10)

Comptabilité clients : Claudine Varin (38 14)

Aide-comptable : Delphine Maurice (38 82)

Laboratoire :

Responsable de la logistique : Jean Loi (34 53)

Production :

Directeur de la fabrication :

Jean-Michel Durand (38 90)

Technicien informatique : Marc Lefranc (36 10)

Responsable de la fabrication :

Jacqueline Galante (38 71)

Assistante de fabrication : Sabine Buchet (38 70)

Bénédictine Memery (34 50)

Responsable prépresse : Franck Lecacheur (46 19)

Flashage et photogravure : Karim Alexandre

Belmehdi, Gilles Courtois, Nathalie Guille,

Frédéric Sun, Fanny Virlovet.

Impression : Québecor



10

SOUL REAVER

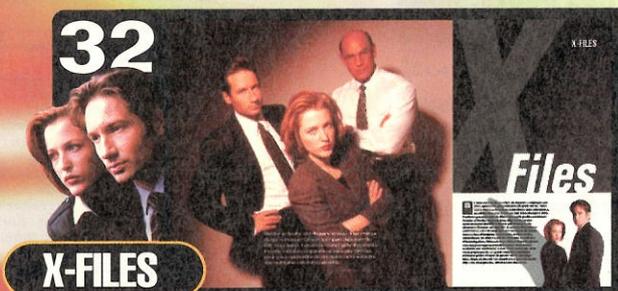
A peine sortie, la dernière petite merveille d'Eidos a déjà du mal à résister à la pugnacité de nos testeurs. Pour vous, Total Play se damne et pénètre dans les méandres de Nosgoth pour une soluce intégrale de la suite de Legacy of Kain... âmes sensibles s'abstenir !



46

CROC 2

Le crocodile est décidément une matière première incroyable. Après la maroquinerie et le prêt-à-porter, le reptile s'autoproclame figure emblématique du jeu vidéo avec Croc 2. La nouvelle ère du jeu de plate-forme est en marche... cela méritait bien une petite aide de jeu.



32

X-FILES

Mulder, Scully, Skinner et l'homme à la cigarette joue au chat et à la souris sur console. Après plusieurs saisons et un film révélateur, la Fox explore les mystères de la PlayStation. La vérité est en page trente.



67

AZ - TIPS

Pour la première fois un mag' vous offre une véritable «cheatothèque». Les jeux les plus récents ont été entièrement décryptés pour le seul plaisir des épouvantables tricheurs que vous êtes !

Les articles traduits ou reproduits de **Total Play** dans ce numéro sont sous copyright ou licence de Future Publishing Limited. UK 1998. Tous droits réservés. La reproduction des articles publiés dans **Total Play** est interdite, sauf accord écrit d'Edicorp Publications. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à **Total Play**, publiés ou non, ne sont ni

rendus ni renvoyés. Toutes les marques et tous les produits cités sont déposés et appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Directeur de la publication : Didier Macia. Tirage : 55 000 exemplaires. Commission paritaire : en cours.

ISSN : en cours. Dépôt légal : 1er trimestre 1998. Edicorp est une S.A. à directeur et conseil de surveillance au capital de 300 000 F. pour une durée de 99 ans à compter du 19-08-92. Principal associé : Future Network

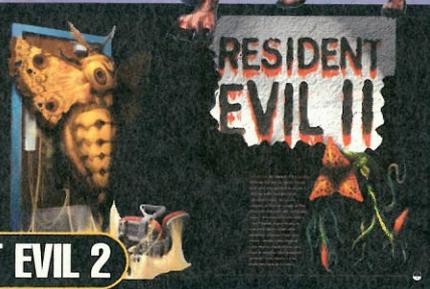
84



SPEED FREAKS

Le phénomène de miniaturisation qui s'est emparé de la console ces derniers temps a retenu notre attention... exemple probant du virus : Speed Freaks. Grosses courses entre petits monstres et pour vous faciliter la tâche, tous les circuits, tous les bonus, tous les persos.

100



RESIDENT EVIL 2

Au bout de l'horreur il y a Raccoon City et ses zombies, autrement dit Resident Evil 2. La sortie platinum de cette apologie de l'effroi est l'occasion de redécouvrir un mythe ou d'initier les béotiens... Dieu vous bénisse !

Q&R Réponses

Q&R - LES RÉPONSES À VOS QUESTIONS

Bienvenue à tous dans cette section du magazine, qui vous donnera toutes les réponses à toutes vos questions.

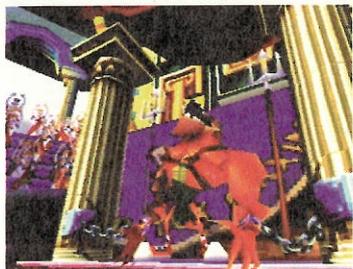
Laissez-nous un mot et testez nos experts maison et la vaste bibliothèque de connaissances contenue dans leurs immenses cerveaux.

Nous ne sommes pas là pour répondre seulement aux questions sur les jeux d'aventure. Si TOCA 2 vous pose problème ou si vous êtes stressé par le management d'une équipe de

première division dans Player Manager 98/99, nous sommes là pour vous masser les tempes et vous indiquer le bon chemin.

Même si vous vous interrogez sur le fonctionnement interne d'une PlayStation, ou si vous ne savez pas ce qu'est la fameuse PlayStation 2, écrivez à :

Total Play
Q&R Réponses
101-109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret



La troisième sortie du marsupial préféré de la PlayStation a causé des dégâts. Consultez nos astuces pour Crash Bandicoot 3 : Warped ci-dessous.

CRASH BANDICOOT 3 : WARPED

Je vous écris à propos de Crash Bandicoot 3 : Warped. Pouvez-vous me dire s'il existe un truc comme dans les deux premiers, du genre «Comment trouver des niveaux cachés»? Aidez-moi, parce que je suis vraiment coincé.

Julie Laforge (Annecy)

En fait, le seul truc que vous puissiez faire, c'est le Uka Uka. Il faut appuyer simultanément sur Triangle + Rond + Croix + Carré à n'importe quel moment du jeu. Le seul inconvénient, c'est qu'on ne peut faire ça qu'une fois par vie.

ENCORE CRASH BANDICOOT...

Je suis un vrai fan de la trilogie Crash Bandicoot et j'ai déjà gagné les Crash 1 et 2. Pourtant, dans Crash Bandicoot 3, je n'arrive pas à dépasser le boss Dr. N. Gin. Pourriez-vous me donner des tuyaux ou des trucs pour passer ce niveau?

Frédéric Normand (Paris)

Le moyen le plus rapide de battre N. Gin, c'est de commencer par sortir les mitrailleuses. Si vous tirez assez vite et avec suffisamment de précision, vous pourrez les détruire sans qu'elles aient le temps de tirer. Ensuite, détruisez les



missiles et la sphère jaune. Pendant tout ce temps, vous descendrez probablement les missiles des lanceurs et de la sphère. Quand vous avez percé l'armure de protection de N. Gin, il bat en retraite et monte dans un bon gros vieux bateau. Le meilleur endroit pour tirer, c'est le générateur jaune qui est suspendu à l'arrière du bateau. Tirez maintenant sur les

deux sphères violettes avant de détruire les lanceurs de missiles. Dès que vous l'aurez tué, on vous donnera le bazooka à fruits. A partir de là, c'est à vous de jouer.

ALUNDRA

Dans Alundra, comment faut-il faire pour attraper la Baguette de Glace? J'ai trouvé l'endroit où l'on peut la prendre, mais je

n'arrive pas à mettre ces crétins de blocs de glace au bon endroit pour parvenir à la saisir. La solution, par pitié...

François Carlet (Pau)

En admettant que ces piliers de glace soient numérotés de un à six (de un à trois à gauche du banc et de quatre à six à droite), il faut bouger les piliers de cette façon :

Déplacez le 1 en bas puis à droite.

Déplacez le 4 en bas, à droite, puis en haut.

Déplacez le 3 en haut et à droite.

Déplacez le 5 en bas et enfin le 2 en haut et à droite.

Maintenant utilisez les piliers comme des marches pour atteindre le rebord du sommet le plus élevé en haut de la pièce.

Arrivé là, ouvrez le coffre et empoechez la Baguette de Glace.

WWF ATTITUDE

J'ai acheté un magazine américain qui donne les mouvements pour WWF Attitude, mais je ne suis pas sûr qu'ils marchent pour la version Pal. S'il vous plaît, auriez-vous l'obligeance de me le dire avant que j'achète le jeu ?

Daniel Fouquet (Eaubonne)

Ces mouvements marcheront en effet, pour la version Pal de WWF Attitude. Au pire, vous rencontrerez peut-être des problèmes avec les trucs et astuces d'une version à l'autre, selon le pays.



SYPHON FILTER

Je suis coincé au Niveau Six de Syphon Filter. Dans un manuel que j'ai lu, on me suggère qu'une balle dans le commutateur de l'ascenseur est le seul moyen de monter au troisième niveau. J'avais déjà essayé avant de lire le manuel, mais en vain. J'espère que vous pouvez m'aider parce que j'épuise pour rien toutes les cartouches de mon HK-5 et de mon G-18. J'attends la réponse avec le doigt sur la détente...

Pierre-André Bucchini (Paris)



Il semble étrange que vous n'arriviez pas à activer le commutateur, parce que tirer sur le bouton est vraiment la seule manière d'atteindre le troisième niveau. Peut-être ne suivez-vous pas le manuel à la lettre. Assurez-vous d'abord que vous vous trouvez bien dans l'ascenseur et utilisez ensuite le bouton L1 pour viser avant de tirer.

BREATH OF FIRE III

A l'aide ! Je suis dans le phare et j'essaie de faire marcher la chaudière. J'ai utilisé tout le Minéral de Chrysm qui était dans les coffres à l'extérieur, et la chaudière ne veut toujours pas marcher. Où puis-je trouver encore plus de Minéral de Chrysm ? Je me souviens vaguement d'un indice que j'ai vu quelque part et qui parlait d'en acheter, mais aucun des magasins où je suis allé n'en vendait.

Jacques Rivolet (Bordeaux)

Mettez un Chrysm Flamme dans l'incinérateur (un panneau marron sur la chaudière, inspectez-le et choisissez de mettre un Chrysm Flamme dedans). Ensuite, marchez jusqu'au levier bleu qui se trouve dans le coin supérieur de la pièce avec la chaudière/incinérateur. C'est la valve principale. Tirez le levier une fois et un écran apparaît. Cet écran ressemble à un moniteur d'électrocardiogramme, avec un point lumineux qui le traverse. L'astuce consiste ici à tirer le levier une seconde fois lorsque le point lumineux qui traverse l'écran



est constant et se rapproche du centre. Les indicateurs de l'écran brillent plus fort au moment où il faut tirer le levier, gardez donc un œil sur eux. Si vous réussissez, la valve principale s'ouvre, le conduit qui court le long du sol s'éclaire et l'énergie se dirige vers le plafond. Si vous êtes à court de Chrysm Flamme et qu'il vous en faut plus, restez calme : le marchand d'armes de Rhapala en vend pour 500z la pièce.

STREET FIGHTER ALPHA 3

Mon copain et moi avons tous les deux Street Fighter Alpha 3, mais nous sommes coincés. Nous avons lu tous les autres magazines PlayStation et nous n'avons trouvé aucun truc. Comment fait-on pour obtenir les personnages cachés ?

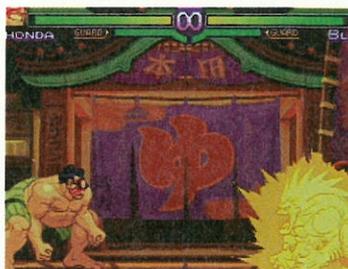
Sébastien Bonnet (Nice)

Il n'y a pas de truc. Cela semble être la règle avec tous les jeux qui sont fabriqués au Japon. Ils préfèrent vous faire travailler pour tous les extras savoureux et les personnages cachés.

Pour déverrouiller Evil Ryu ou Guile, combattez dans un tournoi Mondial. Si votre combattant est de niveau 30 ou plus, trois niveaux supplémentaires deviennent accessibles si vous atteignez le stade final. Dans le premier niveau supplémentaire Guile est le Boss. Il faut le battre pour le débloquent sur l'écran de sélection des personnages. Dans le niveau de bonus suivant, Evil Ryu est le dernier Boss. Battez-le pour le débloquent sur l'écran de sélection.

Pour combattre en étant Shin Goku, il faut battre Shin Goku, puis tenir L2 et choisir Goku (Akuma) sur l'écran de sélection.

Pour débloquent Balrog, il faut jouer en mode Tournoi Mondial et gagner sans débloquent Guile ni Evil Ryu ; ne jouez que jusqu'à Infinite Super Meter Bison.



Dès que les crédits sont complets, choisissez n'importe quel mode, cochez Balrog, puis tenez L2 et appuyez sur n'importe quel bouton. Les attaques Punch de Balrog sont les mêmes que ses attaques Kick, sauf pour les attaques D+HP et D+HK.



AU TELEPHONE

Il va falloir engager un standardiste supplémentaire. Tous les mois nous sommes complètement débordés par des centaines de lecteurs qui veulent qu'on résolve immédiatement leurs problèmes de jeux. Malheureusement, nous n'avons pas le temps de répondre à chacun personnellement, sans quoi le journal ne paraîtrait plus. Mais de temps en temps, on nous pose une question qui réclame une réponse détaillée...

APE ESCAPE COMMENT FINIR LE NIVEAU DE LA CRYPTE DANS L'ÂGE MYSTÉRIEX ?

Avancez et sautez par-dessus les roues tournantes en laissant de côté le passage qui s'ouvre à votre gauche. Suivez ce dernier jusqu'à la boîte, que vous pouvez déplacer. Poussez-la jusqu'au bouton, pour ouvrir la porte. Avancez et attrapez le singe qui se trouve derrière la porte. Utilisez le Coup de Poing (Punch) Magique pour briser la partie clignotante de la cage. Sautez en bas, avancez et donnez un coup de poing sur le bouton pour ouvrir la porte. Dans la grotte, avancez jusqu'à trouver le singe. Attrapez-le et prenez la sortie de droite. Tuez les ennemis tournants



avec votre Punch Magique et ramassez les triangles. Sautez par-dessus l'eau en vous servant du Sky Flyer et escaladez le poteau jusqu'à la corniche. Utilisez le double saut et le Sky Flyer pour atteindre le dernier singe sur la grande colonne.

RESIDENT EVIL 2 COMMENT TUER LE DOCTEUR WILLIAM BIRKIN DANS RESIDENT EVIL 2 ?

Quand le compte à rebours commence, courez et appuyez sur le bouton pour appeler l'ascenseur. William s'amène et semble prêt à cogner. Quand il commence, écartez-vous prudemment, et si vous l'avez, tirez-lui dessus deux fois avec le magnum amélioré. Il se transforme alors en une créature encore plus grosse et encore plus répugnante. Explodez-le à coups de magnum quand vous pouvez, mais ne le laissez jamais vous contourner ou vous prendre un mauvais coup. S'il vous prend dans ses mâchoires vérifiez votre santé parce qu'il a vraisemblablement écorné votre potentiel de santé. Quand il s'écroule enfin, prenez l'ascenseur jusqu'au train.

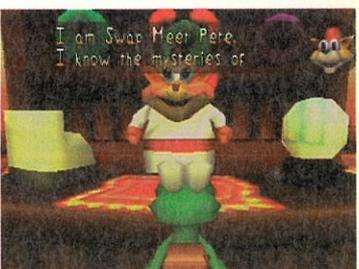
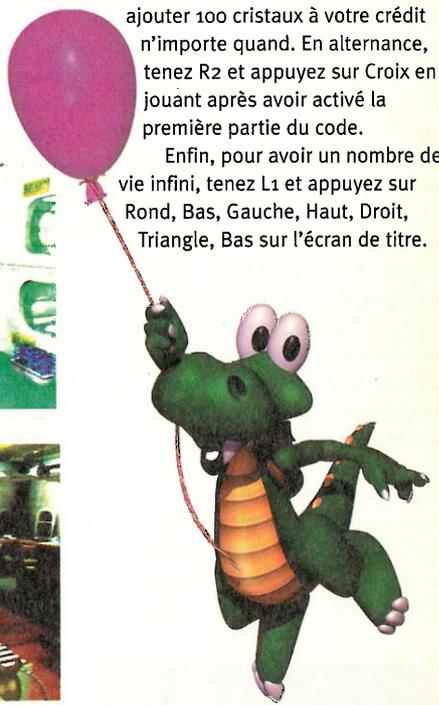


Traversez le hall en courant et regardez tranquillement le film de fin.

CROC 2 COMMENT AVANCER DANS CROC 2 ?

Il existe beaucoup de trucs pour vous aider dans Croc 2. A notre grande surprise, de nombreux lecteurs ont trouvé ce jeu difficile, mais nous

aimons vous faire plaisir. Pour activer le mode «trucs», tenez juste L1 et appuyez sur Triangle, Gauche (2), Droite, Carré, Haut (2), Gauche, Rond, sur l'écran de titre. Ensuite, tenez L2 et appuyez sur R2 pendant le jeu pour accéder à un menu «trucs». Pour voir des Cristaux en nombre illimité, tenez L1 et appuyez sur Carré (2), Rond, Bas, Gauche, Droit, Gauche, Droit sur l'écran de titre. Ensuite, tenez R2 et appuyez sur Carré en jouant pour ajouter 100 cristaux à votre crédit n'importe quand. En alternance, tenez R2 et appuyez sur Croix en jouant après avoir activé la première partie du code. Enfin, pour avoir un nombre de vie infini, tenez L1 et appuyez sur Rond, Bas, Gauche, Haut, Droit, Triangle, Bas sur l'écran de titre.



ROLLCAGE COMMENT PASSER LE PREMIER NIVEAU ET ACCÉDER AUX BONUS ?

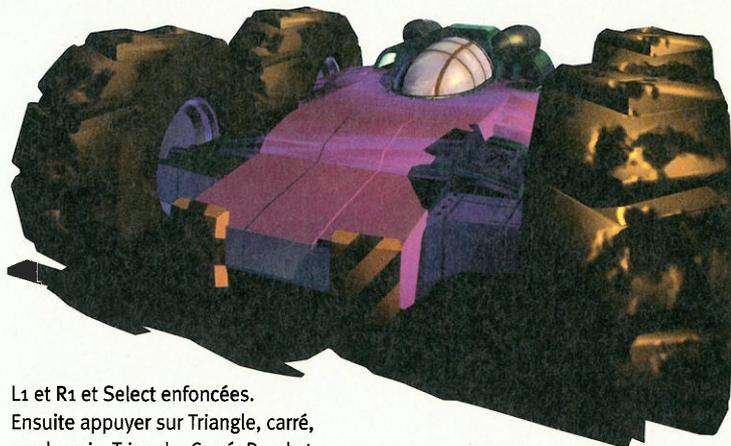
Rollcage possède le code suprême : un seul mot de passe qui satisfera en effet, toutes vos attentes...

Dans le menu, il suffit d'entrer le mot Maxcheat pour que tout se débloque. Tous les bonus, tous les

circuits, tous les championnats sont désormais à votre portée !

WIPEOUT 2097 COMMENT OBTENIR LES ARMES ET TEMPS INFINIS ?

Pour obtenir des temps infinis, il faut appuyer sur la touche Start pour interrompre le jeu et tenir les touches



L1 et R1 et Select enfoncées.

Ensuite appuyer sur Triangle, carré, rond, croix, Triangle, Carré, Rond et Croix.

Pour des Armes Infinies, appuyer sur



Start. Puis maintenir L1, R1 et Select enfoncées. Enfin, appuyer sur Croix, Croix, Carré, Carré, Rond, Rond, Triangle dans cet ordre.



DU CÔTÉ DE LA PLAYSTATION 2

Quelles sont les caractéristiques les plus émoustillantes de la PlayStation 2 ? Y aura-t-il beaucoup de beat'em-up ?

Pénélope Grégory (Arles)

Pour répondre à la première question, l'aspect le plus excitant de la PlayStation se situe au niveau de ses capacités à lire les films DVD.

De plus les anciens jeux PlayStation seront entièrement compatibles avec la PSX2 ! Pour l'instant un groupe choisi de fabricants de microprocesseurs a été invité à une démonstration privée de la machine, qu'ils considèrent comme un grand pas en avant pour les jeux à venir. Quant aux Beat'em-up, il va sans

dire que Namco sera probablement le premier avec une nouvelle version « fracassante » de Tekken Tag Tournament adaptée de l'arcade. Mais Bouncer de SquareSoft/Dream Factory demeure le seul titre qui soit déjà à un stade de développement avancé. Capcom compte sortir également Street Fighter EX3 qui a été présenté lors du salon du Tokyo Game Show dans une version jouable. Y aura-t-il beaucoup de Beat'em-up sur PSX2 ? C'est une question que seule l'avenir nous dira. En effet, quasiment tous les éditeurs ont développé des beat'em-up. Il y a fort à parier que la PlayStation 2 possèdera de nombreux jeux du genre.



SOIF DE MORDRE

SOUL REAVER

LEGACY of KAIN

SOUL REAVER

Toutes les nuits je rêve que Nosferatu vient me vampiriser... Il est grand et beau comme Raziel avant son régime... Et quand il me suce le sang, je suis comme téléportée dans un monde spectral. Seth et moi chassons les vampires depuis de longues années déjà. D'après lui, si je continue à rêver, je ne ferai bientôt plus partie du monde des humains. Il me dit aussi d'arrêter de boire. Pourtant Kain est bel et bien revenu et nous tenons tous, enfin, notre vengeance. Alors si les vampires vous manquent, surtout la nuit quand il n'y a rien à la télé, suivez-nous dans la légende vivante de Soul Reaver. A consommer sans modération...

Alix et Seth

SOUL REAVER

SOIF DE MORDRE



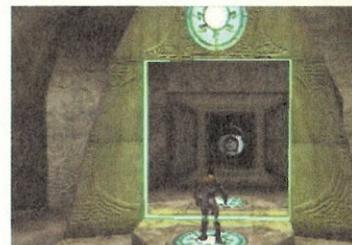
RUSES EN VRAC

- ◆ Pour faire de grands sauts, maintenez appuyé R1 et appuyez sur X.
- ◆ Si vous placez un objet au bon endroit, un dé clic se fait entendre pour confirmer le bon emplacement.
- ◆ Pour aller du monde matériel au monde spectral, il suffit d'appuyer sur Select et Carré.
- ◆ Sur le plan matériel, l'épée *Soul Reaver* vous permet de ne pas perdre d'énergie. Cependant, restez prudent car si vous êtes touché par un ennemi, vous perdez l'épée.
- ◆ Un socle de transfert vous permet de passer du monde spectral au monde matériel. Uniquement si votre vie est au maximum.
- ◆ En maintenant appuyé R1, vous pouvez marcher discrètement et éviter de tomber sur les rebords.
- ◆ Lorsque vous avez une arme et que votre ennemi est K.O, exécutez une fatalité avec la touche Triangle.
- ◆ Les glyphes de lumière et de feu permettent de tuer directement les ennemis. La plupart des autres ne font que les assommer.
- ◆ Avec la touche Triangle, vous pouvez faire une fatalité de loin si votre ennemi ne vous a pas repéré et si vous avez une arme.
- ◆ Pour regarder autour de vous et repérer les ouvertures en hauteur, maintenez appuyé L1 et R1 en même temps. Déplacez la caméra avec la manette.
- ◆ Les humains peuvent être vos amis si vous ne les tuez pas, à vous de voir...
- ◆ Vous pouvez aspirer un peu de l'âme des humains sans les tuer. Mais n'en abusez pas.
- ◆ Les vampires les plus vieux et donc les plus forts se repèrent grâce à leur stature. Les plus gros sont les plus forts !
- ◆ Tous les objets déplacés dans le jeu puis abandonnés dans un lieu restent à la même place.
- ◆ Les objets qui peuvent être déplacés sont fluorescents dans le monde spectral.

LISTE DES PORTAILS



Portail de départ



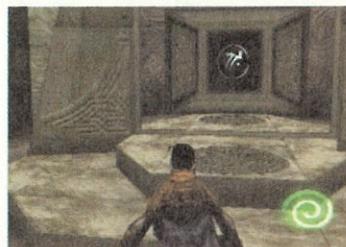
Portail du Sanctuaire des Clans



Portail du Clan de Raziel



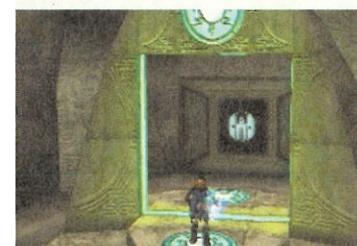
Portail du Clan de Melchahim



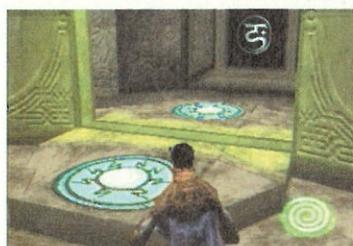
Portail du Clan de Zephonim



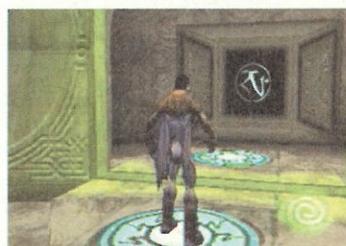
Portail du boss Zephon



Portail des Séraphéins



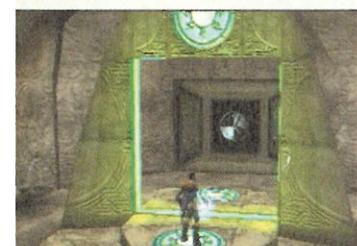
Portail du Clan Rahabim



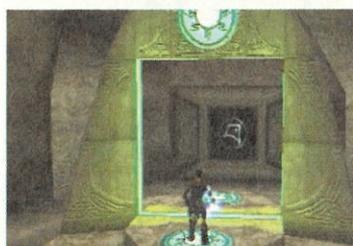
Portail du Clan Dumahim



Portail de la Cave de l'Oracle



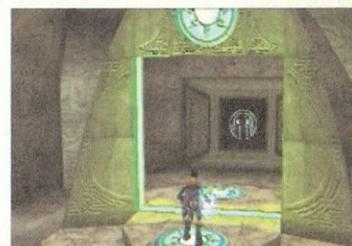
Portail de Kain



Portail du Glyphe de Pierre



Portail du Phare - Glyphe de Lumière



Portail de la Cité des Humains - Glyphe d'Eau

RAZIEL EN ACTION

- SAUTER ET PLANER

◆ Sauter : appuyez sur X. Plus X est maintenu, plus Raziel saute haut.

◆ Planer : appuyez sur X et ensuite, maintenez X appuyé. Raziel peut prendre de l'altitude grâce à des courants d'air.



◆ Ramper : maintenez L1 appuyé pour ramper. Sachez que Raziel ne peut pas tomber d'un bord lorsqu'il rampe. Bon à savoir...

◆ Faire un très grand saut : maintenez L1 enfoncé et appuyez sur X.

- MANIPULER UN OBJET

◆ Prendre quelque chose : appuyez sur Carré.

◆ Laisser tomber un objet : maintenez L1 et appuyez sur Carré.

◆ Pousser un bloc de pierre : appuyez sur Carré.

◆ Déplacer un bloc de pierre : maintenez Carré enfoncé.

◆ Utiliser les faces d'un bloc de pierre : maintenez L1 enfoncé et appuyez sur Carré.

◆ Ouvrir les portes : appuyez sur Carré.

- AUTRES MANIPULATIONS

◆ Marcher : maintenez R1 appuyé. Raziel ne peut pas tomber d'un bord lorsqu'il marche.

◆ Avaler les âmes des ennemis : appuyez sur Rond.

◆ Pour se nourrir des humains sans les tuer (valable uniquement dans le Village des Humains) : appuyez sur Carré et relâchez après quelques secondes.

◆ Utiliser les sorts et la téléportation dans le plan matériel : appuyez sur Select. Choisir le sort désiré et appuyez sur Carré.



- COMBATS

Lorsque vous affrontez un ennemi, maintenez R1 enfoncé pour que Raziel reste continuellement en face de lui. Appuyez trois fois sur Carré pour effectuer un enchaînement. Lorsque votre opposant est K.O, appuyez sur Triangle pour lui asséner le coup de grâce. Malheureusement, vous devez absolument posséder une arme pour tuer un ennemi. Plus tard, lorsque vous aurez certains pouvoirs magiques, vous pourrez sans arme, vaincre vos ennemis.

Pour esquiver des attaques ennemies, maintenez le bouton R1 enfoncé et appuyez sur X en allant à gauche ou à droite. Une attaque spéciale est disponible en maintenant R1 enfoncé et en avançant vers votre ennemi, le tout en appuyant sur X.



TOUTES LES VIES

Il y a dans Legacy Of Kain, Soul Reaver, 15 artefacts de vie à récupérer pour accroître votre ruban d'énergie.

- **1)** Dans le Plan Matériel, près du premier socle de transfert du jeu. Un mur vous permet d'y accéder. Cependant, vous devez posséder le pouvoir de grimper que vous n'obtenez qu'après avoir battu le deuxième boss du jeu, Zephon.



- **2)** Lorsque vous arrivez pour la première fois devant des ennemis dans le monde matériel. Une grille se cache au fond du bassin d'eau à traverser. Derrière se trouve un artefact, mais vous devez posséder le pouvoir de traverser les grilles. Vous l'obtenez après avoir battu le premier boss, Melchia.



- **3)** Devant le Sanctuaire du Clan de Raziel. Lorsque vous aurez battu Melchia, un énorme bloc sur votre gauche peut être déplacé jusqu'au mur de droite. Montez dessus, passez dans le Plan Spirituel et traversez la grille pour obtenir un artefact de vie.



- **4)** Toujours dans le Clan de Raziel, vous rencontrez à un moment une tour. Montez et utilisez une manette pour abaisser un pont-levis. Si vous êtes observateur, vous avez pu remarquer que d'autres ponts entouraient la tour. Si vous avez le pouvoir d'entourer les objets, donné par Dumah, tournez autour du vase qui est au centre de la tour. Vous pouvez le déplacer trois fois. A chaque fois que le vase bouge, allez abaisser la manette et un nouveau pont vous ouvre un passage vers différents objets, dont un artefact de vie.

- **5)** Dans le Clan Melchiahim, un passage dans le lac vous permet, une fois que vous avez battu Melchia, de récupérer un artefact de vie. Il est caché derrière une grille.



- **6)** Toujours dans le Clan de Melchiahim, après avoir activé le portail qui y mène, vous traversez à l'aide de piliers, un grand lac. Lorsque vous aurez le pouvoir de Zephon, celui de grimper, vous irez chercher un artefact de vie en montant la paroi de gauche accessible à partir du second pilier.



- **7)** Dans le Sanctuaire des Clans, une fois que vous avez le pouvoir de traverser les grilles, vous obtenez un artefact en entrant dans le premier couloir.

- **8)** Devant la Cathédrale (Zephon), plongez dans la douve et allez sur la gauche. Sortez et grimpez le long du mur de gauche. En haut se trouve un autre artefact de vie.



- **9)** Dans la Cathédrale de Zéphon, après avoir fait sonner les deux cloches qui vous servent à éclater le vitrail. Près de la cloche qui se trouve dans le cul-de-sac, vous pouvez voir une ouverture sur la droite. Allez-y et tournez à gauche. Passez la porte et sautez par-dessus le trou sous peine de retomber dans le cul-de-sac. De là, passez la grille de droite et reconstituez la fresque aux huit blocs pour gagner un artefact de vie.



- **10)** Dans le Clan Rahabim, lorsque vous aurez le pouvoir de Dumah, vous pourrez entourer le pylône qui est au centre du croisement spécifié dans le paragraphe «Clan Rahabim».



- **11)** Juste après avoir battu votre frère Dumah, retournez au croisement (dans lequel se trouve l'obélisque qui vous a permis d'atteindre la salle du trône). Allez sur la droite et entourez la statue sur la place pour obtenir un artefact de vie.



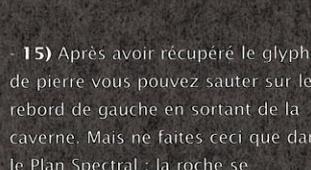
- **12)** Un artefact de vie est disponible dans la Cité des Humains une fois que vous avez le pouvoir de nager (après avoir vaincu Rahab). Un mur peut être escaladé juste avant d'entrer dans la salle vous menant à l'autel du Glyphe de l'Eau.



- **13)** Encore dans la Cité des Humains, après la grande place en empruntant la porte du fond derrière la tour.



(cf paragraphe La Cité des Humains).
- **14)** Toujours dans la Cité des Humains, après la Cour Centrale dans laquelle se trouvent deux portes. Passez celle de gauche et montez le long de la cascade dans une salle carrée pour obtenir un nouvel artefact de vie.



- **15)** Après avoir récupéré le glyphe de pierre vous pouvez sauter sur le rebord de gauche en sortant de la caverne. Mais ne faites ceci que dans le Plan Spectral : la roche se transforme et s'avance afin que vous puissiez passer facilement en face en planant.



LE PAS À PAS

QUI SUIS-JE ?

Kain vous a jeté dans le puits des âmes car vous avez osé acquérir un pouvoir avant lui (1). En effet, Kain est le plus vieux vampire «vivant» à la surface de



Nosgoth. Il est aussi le créateur et maître de tous les clans de vampires existant dans cette région. (2) Avec ce titre, la nature vampirique voudrait qu'il soit aussi le premier à bénéficier des



MONDE SPECTRAL

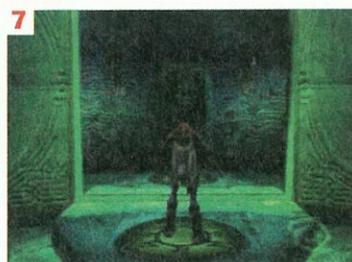
Nombre d'artefacts de vie : 2

Dès le point de départ, repérez le socle derrière vous (pour l'instant inactif). Lorsque vous serez perdu, et cela risque d'arriver de nombreuses fois, placez-vous dessus et votre nouveau maître vous indiquera la marche à suivre. Suivez le couloir qui vous fait face pour atteindre le premier portail de téléportation du jeu. Ces derniers permettent d'emprunter des raccourcis pour atteindre les différents secteurs de l'aventure. Les destinations sont encore floues car les portails doivent être activés pour fonctionner. Pour cela, contentez-vous de passer sur le socle qui fait face à l'arche du portail (7). En attendant de découvrir les autres, repérez le symbole de ce premier portail, de couleur bleue, qui vous ramènera toujours au début du Monde Spectral. Continuez

nouveaux dons offerts à votre race. Contrairement aux humains, les vampires se renforcent avec l'âge. Et vous, qui n'êtes que le second de Kain, vous avez acquis avant lui, le don de voler. (3) Pour cette trahison, vous serez déchu et jeté, par vos propres frères, dans les abysses ! (4) Mais malgré les apparences, vous n'êtes pas mort. Votre corps décharné durant votre voyage au travers des abysses semble fonctionner parfaitement (5). Vous vous sentez même renforcé ! C'est alors qu'une voix s'élève des murs organiques qui vous entourent. Un dieu vous a sauvé ! Ce dernier vous explique les raisons de son acte : les lignées de vampires engendrées par Kain ne cessent de créer des rejetons. Pour cela, les buveurs de sang



vous chemin en suivant le couloir qui est devant vous. Vous voici maintenant devant un puits d'âmes. Abreuvez-vous de ces dernières jusqu'à ce que votre énergie soit au maximum (8). Sautez les hautes marches qui suivent. Maintenant, sautez et planez au-dessus du gouffre afin de le traverser. Continuez votre chemin jusqu'à la salle suivante. Voici vos premiers ennemis, des âmes en peine, tout comme vous. Cependant,



tuent les humains, mais leurs âmes n'ont pas le temps de partir dans l'autre monde. Elles sont rappelées de suite pour réintégrer leur corps d'origine, mais sous la forme de vampires. Ainsi, le dieu ne peut se nourrir des âmes des humains et meurt lui aussi, peu à peu. Pour rétablir le cycle de la vie, c'est à vous qu'il a fait appel ! Il vous a permis de réintégrer



ne vous attendrissez pas trop car ils se nourrissent d'âmes eux aussi. Laissez parler la nature et expliquez-leur à qui appartiennent ces âmes... Ces derniers vaincus, sautez sur les marches d'en face. Poursuivez par le couloir supérieur jusqu'au socle de transfert (9). Ceux-ci vous font passer dans le Monde Matériel à condition que votre énergie soit au maximum. N'ayez crainte, il y a toujours quelques âmes à aspirer dans



vos corps à la seule et unique condition que vous alliez vous venger. A présent, vous n'êtes plus un vampire, vous êtes un *Soul Reaver*, un ange de la mort comme dit votre nouveau maître (6). Pour survivre, vous devez vous nourrir d'âmes et non plus de sang. De par votre nouvelle nature, vous appartenez maintenant au monde des esprits, celui de l'anti-matière. Inutile de vous acharner, vous ne pouvez plus manipuler la matière. Pour cela, il vous faut retourner dans le monde matériel avec votre énergie à son maximum et trouver un socle de transfert. Par ailleurs, il est bon que vous ne perdiez pas de vue que c'est aussi dans ce monde que se trouve votre nouvel ennemi, Kain.



les alentours. Par contre, pour passer du monde matériel au monde spectral, vous n'avez pas besoin de socle de transfert : faites-le dès que vous manquez d'énergie pour en regagner. Sur votre gauche, vous pouvez remarquer un mur plat et décoré de plusieurs entailles. Plus tard, lorsque vous aurez le pouvoir de grimper, vous pourrez revenir prendre un artefact de vie.



SOIF DE MORDRE

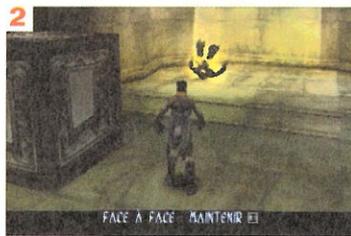
SOUL REAVER

MONDE SPECTRAL (SUITE)

Pour le moment, continuez par le seul couloir accessible. Malgré vos nouveaux pouvoirs, vous conservez certaines tares de vampires, ainsi, l'eau vous ramène automatiquement dans le Monde Spectral, ne l'oubliez pas (1). Sautez et planez par-dessus le bassin d'eau. Ensuite, passez la porte en bois qui suit. Un nouveau bras d'eau vous sépare de deux rampires. Assimilez les différentes attaques : la lumière brûle les ennemis, l'eau les ronge comme de l'acide, mais vous pouvez aussi les empaler sur les



vampires... (2) Après les avoir éliminés, déplacez le bloc en le poussant contre le mur de gauche pour atteindre un couloir



en hauteur. Avant, cela, repérez l'artefact qui se trouve dans le bassin que vous venez de traverser. Une fois en haut, prenez une torche et passez la porte de bois (3). Vous voici enfin au Sanctuaire des Clans. Ce lieu renferme les piliers de Nosgoth. C'est autour d'eux que Kain a



bâti son sanctuaire. Les piliers de Nosgoth maintenaient l'équilibre de cette région jusqu'à la mort de leur gardienne.

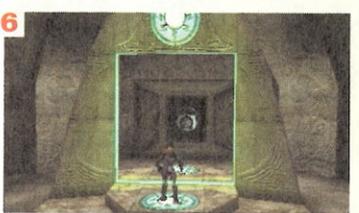


En effet, cette dernière fut tuée dans le premier **Legacy Of Kain**. Ce temple, représentant jadis la puissance des clans n'est plus aujourd'hui qu'un sanctuaire abandonné (4). Quelle déchéance ! Sortez de vos souvenirs et abattez les vampires qui gardent ce qu'il reste du sanctuaire. Remarquez les deux lances sur votre



gauche, elles peuvent être utiles (5). Avant d'aller sur votre droite, vous pouvez voir une grille dans le fond à

gauche. Elle vous permettra d'entrer dans le sanctuaire un peu plus tard... Suivez le couloir de droite entre les falaises jusqu'à la bifurcation. A gauche, une porte décorée d'un symbole bleu vous indique qu'ici se trouve un portail de téléportation (6). Entrez, activez le portail et tâchez de vous souvenir du symbole, c'est celui du sanctuaire des clans. A présent sortez et poursuivez votre chemin sur la gauche. Cet endroit vous rappelle d'horribles souvenirs. Un temps d'innombrables souffrances traverse votre esprit et votre corps meurtri réclame vengeance ! Vous êtes devant les abysses. Après une courte scène,



vous reprenez vos esprits et continuez votre quête. Sautez et planez pour atteindre le couloir éclairé de torches. Vous êtes maintenant dans le Clan de Raziel.

CLAN DE RAZIEL

l'ombre d'artefacts de vie : 2

Vous voici dans la cour de votre domaine. C'est de là que vous dirigiez votre clan, il y a des années. Votre lignée semble avoir disparu et des vampires issus de vos frères jurent maintenant votre demeure (7). Prenez des lances qui sont au pied de l'escalier pour les vaincre. Tirez le bloc de gauche jusqu'au mur de droite. Vous pouvez voir, derrière les grilles un artefact de vie (8). Revenez le chercher lorsque vous aurez vaincu Melchiah, le premier boss. A ce moment-là, vous aurez le pouvoir de traverser les grilles dans le monde. A présent, entrez dans la cour et montez les marches. Allez actionner le



portail orné d'un symbole. C'est le portail du Clan de Raziel. Après l'avoir activé, sortez et passez la porte de bois à gauche. Sur votre gauche, vous pouvez voir un escalier qui s'enfonce dans l'eau. Lorsque vous aurez le pouvoir de nager, après avoir battu Rahab, ce passage sera un raccourci



pour atteindre le Glyphe de Feu et le Monde de l'Eau (9). Pour le moment dirigez-vous sur la droite et passez la porte. Suivez les couloirs tout en abattant les vampires qui tentent de vous barrer le chemin. Montez les escaliers de la tour (10). En haut, abaissez la manette. Un pont-levis s'abaisse alors. Repérez l'espèce de vase au centre. Plus tard, après avoir battu Dumah, vous aurez le pouvoir de déplacer cet objet grâce au pouvoir d'entourer les objets. Pour l'instant, traversez grâce au pont-levis et descendez l'escalier. Dans la cour, prenez le petit escalier de droite. Vous arrivez au Clan Melchahim.



CLAN MELCHAHIM

Nombre d'artefacts de vie : 2

Après la petite scène, tuez les deux vampires et passez la porte décorée du symbole représentant le clan de votre frère, Melchiah. Une créature armée jusqu'aux dents vous attaque sur la droite. Inutile de la tuer, contentez-vous de passer votre chemin. C'est un tueur de vampires, un humain. N'attaquez aucun de ces personnages et vous serez récompensé... (1) Dans le premier cimetière, montez les marches de droite et



poussez le bloc sur le mur de gauche. Empruntez le passage en hauteur pour déboucher dans une autre partie du cimetière. Montez les pentes (gauche ou droite, cela ne change rien) et passez la porte éclairée de gauche (2). Descendez



l'escalier en colimaçon. Activez au passage le Portail du Clan Melchahim et poursuivez votre route... Vous arrivez dans une grande salle avec de l'eau en son centre. Attrapez le bloc qui est au bout à droite de l'entrée et ramenez-le sous le passage qui se trouve à droite en hauteur (3). Maintenant, traversez le lac à l'aide des piliers. Repérez bien cette



salle car elle dissimule plusieurs futurs secrets (il y a ainsi trois passages sous-marins et un mur extérieur à grimper à gauche d'un des piliers). Passez la porte à barreaux en face et empalez les deux ennemis en les lançant sur les pieux du mur. Suivez le couloir en pente jusqu'à atteindre une salle qui semble bloquée par une grille sur votre droite. Une fois dans cette salle ornée de chapiteaux, passez dans le Monde Spectral pour



continuer (4). Agrippez-vous aux piliers de gauche. En effet, ces derniers n'existent que dans le Plan Spectral. Il faut en profiter. Une fois en haut, un socle de transfert vous permet de revenir au monde matériel. Sautez sur le rebord gauche et tirez le bloc à droite (5). Hissez-le par la gauche sur la bordure supérieure et placez-le dans le trou du mur. La grille qui est à votre droite est maintenant ouverte. Agrippez-vous à la poutre et de là, sautez sur la bascule de droite ou de gauche. L'opposée remonte et l'autre descend (6). Laissez-vous ensuite tomber. Un bloc de couleur



différente est visible dans le mur du fond. Sortez le et traversez la fosse grâce à lui afin de l'amener dans le trou qui est sur le mur opposé (7). Placez-le dans le trou à droite de la grille pour l'ouvrir. Vous voici à présent au point de départ, sauf que vous avez libre accès aux deux salles. Passez de nouveau dans le Monde Spectral et montez à l'aide des piliers. Ne vous servez pas du socle, restez dans le Monde Immatériel



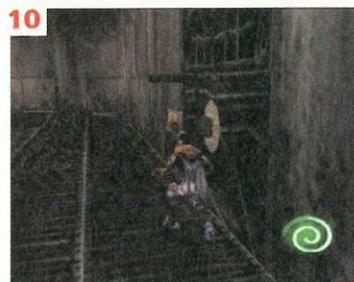
et volez de la poutre à la bascule la plus haute et de celle-ci vers l'ouverture en face (8). Vous avez traversé ! Attendez un peu afin de remonter votre énergie et passer dans le Monde Matériel. Dans la salle suivante, bougez les deux blocs vers la gauche contre le rebord de la torche. Servez-vous du rebord pour pousser le bloc supérieur. Placez celui du bas, symbole vers l'avant, dans le



mur. Idem avec l'autre en le retournant pour le mettre à l'endroit (9). La grille s'ouvre. Passez la grande double porte en bois. Poussez le bloc dans le vide et

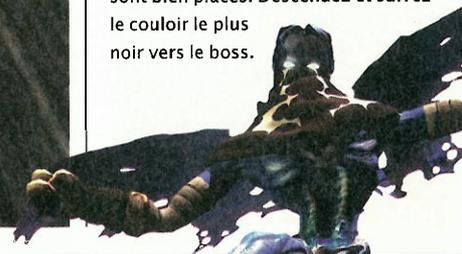


amenez-le (en bas) sur le précédent déjà placé dans la Salle d'Eau. Maintenant dirigez-vous vers le couloir du haut enfin accessible. Poursuivez logiquement. Après le couloir, allez sur le rebord de droite et passez la porte à gauche du feu. Traversez la sombre salle droit devant. Vous arrivez devant un levier actionnant un ascenseur. Empruntez le couloir de gauche pour vous réjouir de la prosternation de l'humain présent. Passez la porte en fer et



actionnez le levier du mur de droite et la manivelle sur le mur opposé (10).

Le mécanisme en bas se met en marche. Retournez à l'ascenseur et remontez. Activez la manette en face de l'ascenseur qui abaisse le sol. Laissez-vous tomber et tirez le bloc encastré qui permet de remonter en cas de besoin. Entrez dans l'enclave à droite du bloc qui mène à un couloir. Tirez les quatre blocs allumés sur leurs rails pour enflammer les poutres au-dessus. La plaque centrale descend. Tirez-les de nouveau pour les mettre aux quatre coins du tertre central, toujours par les rails. Un clic se fait entendre quand ils sont bien placés. Descendez et suivez le couloir le plus noir vers le boss.



SOIF DE MORDRE

SOUL REAVER

BOSS MELCHIAH

Glissez-vous sur le côté des grilles pour passer de l'autre côté. Actionnez le levier quand le boss passe sous la grille pour l'écraser (1). Repérez-vous à son ombre pour procéder au bon moment. Après l'avoir fait deux fois, attirez le boss au milieu de la pièce en sautant au-dessus de la cage. Attendez qu'il ait bien traversé la grille et se soit re-matérialisé pour courir de l'autre côté (2). Allez vite jusqu'au levier en haut de la petite montée alors que le boss est toujours au centre de la cage. Actionnez la manivelle pour l'écrabouiller.

Si vous manquez de vie à un moment, passez dans le Monde Spectral vous ressourcer. Attention car Melchiah vous blesse également dans ce monde-là ! La victoire vous octroie le pouvoir de traverser les grilles, uniquement dans le monde spectral (3). Pour sortir de là, utilisez votre nouveau pouvoir et franchissez la grille. Remontez le couloir. A l'étage supérieur grâce au bloc tiré dans la pièce précédente, vous tomberez sur un socle de transfert qui vous attend pour passer dans le Monde Matériel. Sortez par là où vous êtes venu et après la scène, sautez dans l'eau de droite. Deux grilles sont accessibles. L'une vous permet de trouver un

artefact de vie (4), l'autre vous amène jusqu'au glyphe de force. Ces derniers en poche, suivez le couloir du fond et une fois sorti de celui-ci montez les marches de gauche (5). Vous revoici près du portail du Clan Melchiahim. Montez dessus et

téléportez-vous jusqu'au Sanctuaire des Clans. Puis de là, sortez de la Salle au Portail. Suivez le couloir en face de vous et entrez dans le sanctuaire en traversant la grille de droite dans le Plan Spectral (6).



COMBAT CONTRE KAIN

Ombre d'artefacts de vie : 1

À la grille traversée, prenez votre dû, soit un artefact de vie bien visible. Repassez dans le Monde Matériel par le socle : vous êtes infirmé avec deux vampires (7). Faites un jeu de ménage. Mettez les deux vampires à l'eau, en vous servant des vases pour les assommer et vous pourrez, une fois ce travail effectué, poursuivre votre chemin (8). Suivez n'importe quel couloir et passez plusieurs grilles en retournant dans le Monde Spectral. Revenez dans le Monde Matériel à l'aide d'un socle de transfert. Ouvrez la porte qui est sur le côté. Kain semblait vous attendre depuis longtemps.



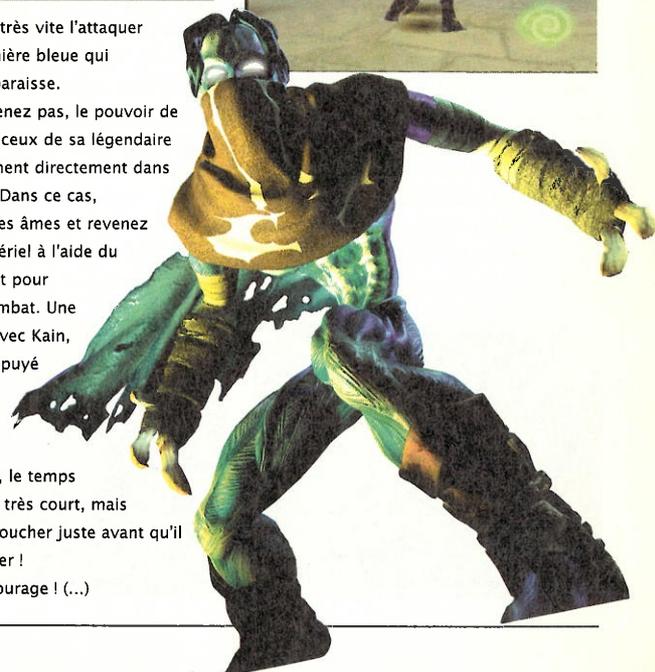
C'est le moment de votre vengeance (déjà !?). L'arrogance et l'égoïsme de votre maître semblent s'être accrus avec les années (9). Il paraît presque fier de ce qu'il a fait de Nosgoth. En effet, en choisissant à la fin du premier épisode le mal et la corruption, Kain a rompu l'équilibre des piliers et par conséquent l'équilibre de la région tout entière. Le cycle de la vie doit être rétabli ! Kain sort sa légendaire épée, la *Soul Reaver*, la mangeuse d'âmes comme diraient vos frères. Inutile de tergiverser, Kain vous propose une revanche, c'est votre chance ! Vous l'affrontez à présent et dans ce combat, tout n'est qu'une question de rapidité. Votre maître se téléporte à trois endroits : dans l'entrée, à droite ou à gauche du rond central sur lequel se trouve

les piliers. Allez très vite à l'attaquer avant que la lumière bleue qui l'entoure ne disparaisse.

Si vous n'y parvenez pas, le pouvoir de Kain conjugué à ceux de sa légendaire épée vous ramènent directement dans le Plan Spectral. Dans ce cas, reprenez quelques âmes et revenez dans le Plan Matériel à l'aide du socle de transfert pour poursuivre le combat. Une fois en contact avec Kain, maintenez R1 appuyé pour bien le cibler avant de frapper (10).

La troisième fois, le temps semble vraiment très court, mais vous pouvez le toucher juste avant qu'il ne balance le laser !

Ne perdez pas courage ! (...)



COMBAT CONTRE KAIN (SUITE)

Kain ne semble pas affecté par sa défaite et tente de vous renvoyer une dernière fois dans le monde des ténèbres, mais rien n'y fait, même la *Soul Reaver* se brise sur votre nuque (1). Ce qui aurait dû terrifier votre ancien maître le fait rire à gorge déployée et ce dernier disparaît. C'est comme si Kain s'attendait à cela... Vous avez désormais la *Soul Reaver*, l'épée mythique. Elle apparaît dans le Monde



Matériel si votre énergie est au maximum et elle est toujours là dans le Monde Spectral (2). Une âme en peine vient vous parler. Il s'agit de la gardienne des piliers du premier épisode (3). Tuée en pleine jeunesse, elle ne peut reposer en paix et est



condamnée à arpenter les piliers. A l'occasion, revenez dans cette salle si vous êtes perdu : trois socles vous redonnent de la vie, de la magie et des conseils (4). Utilisez la *Soul Reaver* sur la porte d'entrée pour pouvoir sortir. Passez les grilles et revenez devant le Sanctuaire des Clans. Une séquence vous informe sur Zephon et sa cathédrale. Ils vous attendent près du premier socle de transfert du jeu.

CLAN ZEPHONIM - LA CATHÉDRALE

Nombre d'artefacts de vie : 2

Retournez au premier socle de transfert du jeu. Soit, par la porte en bois de droite et en retraversant le lieu de l'entraînement, soit par le portail du Sanctuaire des Clans jusqu'au premier portail du jeu. Le but est d'atteindre les ruines où il y avait une grille sur la gauche. Passer sur le Plan Spectral pour la traverser (5). Sur votre droite se trouve un socle de transfert vous permettant de repasser dans le Plan Matériel. Vous voilà en face de la cathédrale. Derrière vous, sur la gauche il y a un passage dans la roche. Allez-y. C'est là que vous trouverez un portail de téléportation, celui du clan Zephonim (6). Activez-le et revenez. Ne tuez pas les deux humains présents. Logiquement, ils doivent déjà vous adorer. Retournez à la cathédrale



et entrez à l'intérieur grâce à la *Soul Reaver*. Passez dans le Monde Spectral pour traverser la grille et allez à droite pour vous re-matérialiser à l'aide du socle de transfert. Maintenant, suivez le couloir de gauche. Ouvrez la double porte de droite. Une séquence vous montre où vous devez aller. Il vous faut gagner les hauteurs afin de pouvoir atteindre l'entrée de la cathédrale. Montez les hautes marches de droite afin d'accéder aux toits. Volez vers l'ouverture éclairée qui est sur votre



gauche (7). Suivez le couloir arrondi sans tourner à gauche. Sautez sur le toit de droite et de là sur la bordure supérieure. Montez sur le toit et regardez sur votre droite, vous voilà devant l'entrée de la cathédrale (8). A vous l'un des plus gros morceaux de *Soul Reaver* : la cathédrale. Avancez un peu afin de découvrir l'un des enfants de Zephon. Il ressemble à une araignée hybride. Ce vampire est en train d'enfermer un humain dans un cocon afin de le transformer lui aussi en vampire. Vous remarquerez la capacité d'adaptation des vampires. En effet, ces derniers sont capables de muter pour mieux vivre dans leur environnement. Ici par exemple, les vampires de Zephon

peuvent grimper au mur. Butez cette vermine et montez en face à l'aide des marches. N'hésitez pas à prendre l'une des lances à côté de la double porte, vous en aurez rapidement besoin. Cette cathédrale était il y a longtemps une arme gigantesque contre les vampires. Mais avec le temps, les légions vampiriques ont pris le contrôle de cet endroit et Zephon, votre frère, en a fait son sanctuaire. A présent, passez dans le Plan Spectral. Le tuyau qui est le plus à gauche se déforme afin que vous puissiez monter jusqu'à l'étage supérieur (9). Marchez, histoire de ne pas tomber toutes les deux minutes. Revenez au Plan Matériel sur le socle de transfert qui est en haut.



SOIF DE MORDRE

SOUL REAVER

CLAN ZEPHONIM - LA CATHÉDRALE (SUITE)

Montez sur la grille juste au milieu et suivez le chemin en volant au-dessus des grilles manquantes. Sur la bordure, dirigez-vous sur la droite, la porte d'en face n'est pas intéressante pour le moment. Au bout, abaissez la manette. Un morceau de bois



descendra le long du mur de gauche. Montez dessus pour l'enclencher correctement (1). Continuez à droite et abaissez la manette et passez la deuxième porte en bois. Descendez et suivez le couloir. Passez dans le Plan Spectral pour traverser la grille. Montez sur la marche de droite afin de repasser sur le Plan Matériel. Abattez tous les



ennemis de la salle, histoire d'être tranquille pour résoudre l'énigme (2). Vous devez déplacer les blocs de pierres afin de reconstituer la fresque murale. Pour plus de facilité, tournez le bloc de manière à avoir la face dessinée devant la fresque (3). De cette manière, vous n'aurez plus qu'à tourner le bloc de pierres de manière à ce que celui-ci rentre parfaitement dans le dessin de la fresque. Tournez d'abord le bloc dans le bon sens puis réplacez-le. Ceci accompli, vous pouvez retourner sur la bordure pour



aller passer la première porte. Allez dans le Plan Spectral pour franchir la grille et revenez sur le Plan Matériel de l'autre côté. Montez le couloir jusqu'à la bordure et entrez par la première porte vue auparavant. En bas du couloir, actionnez le levier qui fait apparaître un deuxième morceau de bois à l'extérieur (4). Revenez sur vos pas et montez dessus pour l'enclencher lui aussi. Un courant d'air se forme au centre de la nef. Laissez-vous porter par le courant les ailes



déployées. Une petite scène vous amène sur un rebord. De là, montez la pente et sautez sur l'ouverture qui se trouve au-dessus de vous (5). Suivez le couloir de droite et entrez par la porte de bois qui est sur votre gauche avant le vitrail avec les deux cloches. Malgré les apparences, les gardiens que vous voyez ne sont pas des humains. Ce sont en fait des goules à la solde de Zephon. Massacrez-les donc joyeusement. Traversez la grille en étant dans le Plan Spectral et



matérialisez-vous au fond à droite de cette salle pleine de blocs. Faites un peu de ménage. Il faut être au calme pour pouvoir résoudre les énigmes. Vous devez rétablir le courant d'air en plaçant les blocs dans les encoches du mur (6). Certains blocs sont des bouts de tuyaux droits, d'autres sont coudés. Regardez-les bien avant de les déplacer. Si vous ne voyez rien au fond des trous, placez des blocs droits, tuyau à l'horizontal (7). Si vous voyez un bout de tuyau au fond du



trou, placez un bloc coudé de façon à relier les deux tuyaux. C'est en fait assez simple. Lorsque le courant est rétabli, une séquence vous montre une ampoule qui explose. Passez la grille sur le Plan Spectral et matérialisez-vous de l'autre côté. Poursuivez logiquement par le couloir, une porte, un deuxième couloir et une seconde porte. Descendez encore et passez la porte en bois à droite. Passez la grille au Plan Spectral. Allez



au fond de la salle sur une marche pour vous matérialiser. Éliminez les ennemis du lieu. Un nouveau courant d'air doit être mis en fonction. Placez la



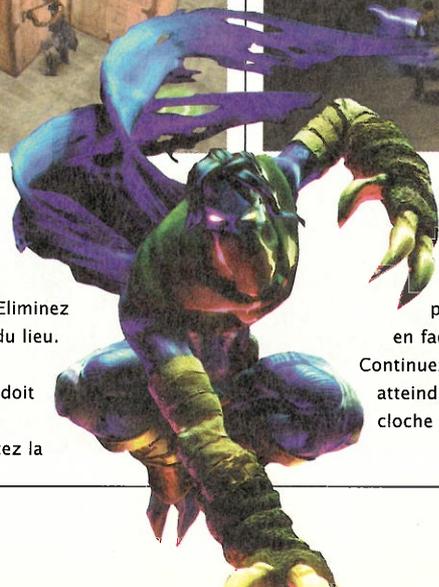
pile de blocs contre le mur du fond (8). Montez sur le bord pour les pousser côte à côte. Normalement, le premier de la file est le bloc à trois tuyaux. Il suffit de le tourner deux fois avant de le pousser dans le trou correspondant. Placez ensuite les deux autres dans les trous suivants.



Une deuxième ampoule explose. Passez au Plan Spectral pour traverser la grille puis changez de plan devant la porte. Remontez à gauche pour sonner la cloche avec la *Soul Reaver* (9).



Maintenant, retournez-vous et passez par-dessus le précipice qui est en face de vous. Continuez tout droit pour atteindre une autre cloche (10).



CLAN ZEPHONIM - LA CATHÉDRALE (SUITE)

Frappez dedans pour faire éclater le vitrail aux deux cloches que vous avez vu tout à l'heure. Il se peut que le vitrail n'explose pas. Si c'est le cas, vous n'avez pas été assez rapide. L'astuce réside dans le fait que vous devez taper la deuxième cloche tant que le son de la première est encore audible. Maintenant, revenez sur vos pas en



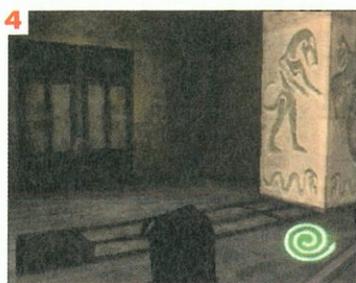
repérant au passage la porte à gauche dans le mur. Un dessin est gravé dessus (1). N'y allez pas pour le moment. Sortez du couloir et dirigez-vous plutôt sur la gauche. Passez la porte aux vitraux et suivez le grand couloir qui monte. Comme vous pouvez le voir, le vitrail aux deux cloches a explosé. Sur



vos pas, votre droite se trouve une manette à abaisser afin d'ouvrir la porte que vous avez repérée tout à l'heure (2), celle qui était décorée d'un dessin. Abaissez le levier et passez tout de suite sur le Plan Spectral, pour arrêter le temps sinon la porte se referme. Vous pouvez à présent prendre votre temps pour aller jusqu'à elle (3). Entrez et allez sur la gauche pour repasser dans le Plan Matériel. Retournez jusqu'à la porte que vous venez de franchir et actionnez le volant sur la double porte : le bloc de pierres est maintenant ouvert (4). Voici



maintenant comment obtenir un artefact de vie. Devant le volant que vous venez d'actionner, retournez-vous et allez en face. Passez la porte. Ensuite, sautez par-dessus le gouffre et continuez jusqu'à un artefact protégé par une barrière. Traversez la grille de droite sur le Plan Spectral et matérialisez-vous grâce au socle qui est au fond de la salle. Pour enlever la barrière, vous devez reconstituer une fresque avec huit blocs à placer... Procédez comme pour



les autres fresques en tournant les blocs face à vous (5). Si vous y parvenez, vous obtiendrez un nouvel artefact de vie. Revenez au bloc de pierres maintenu ouvert et suivez le couloir sur la gauche. Montez sur le tuyau et allez à gauche au croisement. Ce grand couloir vous mène à quatre ampoules (6). A gauche, passez dans le Plan Spectral pour traverser la grille. Revenez sur le Plan Matériel. Ouvrez les deux bouchons du bas pour faire exploser la troisième ampoule (7). Suivez l'autre



couloir derrière la grille et ouvrez les deux bouchons du haut en vous plaçant au bon endroit (8). La dernière ampoule a explosé, vous permettant de déplacer les blocs placés en dessous. Retournez jusqu'aux quatre ampoules. Suivez le couloir de droite pour trouver un socle de transfert. Revenez jusqu'aux ampoules et soulevez les quatre blocs de pierres une fois chacun, afin de déclencher le mécanisme. Un courant d'air se libère vous permettant d'accéder à la dernière partie de la cathédrale.



Déployez vos ailes et laissez-vous (9). Un passage est visible sur la droite pendant votre ascension. C'est là qu'il faut aller.

Ce couloir débouche dans une salle. Faites un peu de ménage si vous possédez une lance. Ensuite, soulevez les deux pierres au sol, montez sur la grille de droite. Sautez maintenant sur celle de gauche et grimpez sur le tuyau de gauche en effectuant un grand saut. De là, sautez sur la grille de gauche et vous n'avez plus qu'à atteindre tranquillement le couloir du fond. Passez dans le Plan Spectral et traversez la grille. Vous arrivez dans la Salle de l'Orgue (10). Un socle de transfert vous attend sur le plancher et une lance près de l'orgue.



SOIF DE MORDRE

SOUL REAVER

CLAN ZEPHONIM - LA CATHÉDRALE (SUITE)

Faites attention, deux vampires vous accueillent dès votre passage dans le Monde Matériel. Repérez le mur sur lequel vous pourrez grimper plus tard. Il est à gauche de l'orgue, derrière vous. Actionnez le levier sur le bloc pour installer un courant d'air. Montez sur les cheminées qui sont à l'opposé de la pièce pour atteindre le couloir

placé dans les hauteurs (1). Passez sur le Plan Spectral pour pouvoir traverser la grille et revenez ensuite sur le Plan Matériel derrière celle-ci. Ne tapez pas sur la cloche ! Si vous le faites quand même, vous ne ferez que réveiller des ennemis (2). Montez sur le tuyau de gauche et suivez-le. Entrez dans le couloir du mur de gauche et laissez-vous tomber. Tirez le bloc du fond afin de pouvoir accéder au couloir qui est en haut. Après la séquence, montez sur le tuyau de droite et suivez-le.

Tombez au bout sur le tuyau inférieur. Allez à droite et actionnez le volant (3). Un courant d'air s'installe. Allez de l'autre côté du tuyau et poussez-le pour fermer le circuit du courant d'air (4). Retournez maintenant jusqu'au bloc



déclencher un nouveau courant d'air. Poussez ce même bloc dans le fond de la pièce pour atteindre la hauteur par laquelle vous êtes entré tout à l'heure. Revenez jusqu'à l'orgue et traversez la grille par laquelle vous êtes venu la première fois. Le socle de transfert se trouve en bas de la pièce suivante. Retournez jusqu'au dernier courant ascendant et planez de façon à tomber sur deux tuyaux à pousser (5). Faites demi-tour pour rejoindre la salle où les trois tuyaux se rejoignent. Placez-vous

sur eux et utilisez de nouveau le courant ascendant (6). Celui-ci vous mène dans un couloir. Suivez le et allez sur la droite dès que possible pour aller activer le portail du boss Zephon (7). Ceci fait, sortez de la salle du portail et allez sur la droite pour montrer à votre frère qui est le maître (8).



que vous avez déplacé et qui a fait tomber un amas de pierres. Tirez-le de manière à le placer sous le volant de cette salle. Actionnez-le afin de



BOSS ZEPHON

Pour le combattre, l'idéal est d'avoir la Soul Reaver. Passez dans le plan spectral si votre vie n'est pas au maximum. Dans un premier temps, attentez ses pattes de Zephon quand il les plante dans le sol (1). Puis frappez les cocons qui sortent de son abdomen, brûlez-les sur le feu et balancez-lui les cocons brûlants (2). Si vous ne voyez aucun cocon,

approchez-vous et frappez son abdomen pour en faire sortir. Trois cocons bien lancés suffisent à l'achever. Vous acquérez le pouvoir de grimper au mur (3). Retournez à l'orgue et grimpez le mur à sa gauche. Ouvrez les trois valves pour une réserve de magie optionnelle (4). De la salle dans

laquelle vous avez battu Zephon, retournez jusqu'au portail de Zephon. C'est juste à côté. Passez le portail pour aller au Sanctuaire des Clans. A partir de là, retournez jusqu'aux piliers de Nosgoth. Devant eux, grimpez au pilier de droite. En effet, maintenant que vous

avez le pouvoir de grimper, vous pouvez accéder aux hauteurs de la salle.

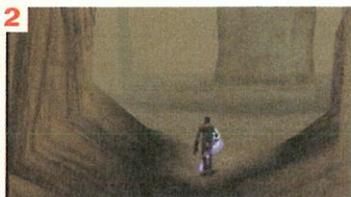


TOMBE DES SERAFÉINS

Retournez dans la Salle de Combat contre Kain et grimpez sur le pilier de droite (1). En haut suivez la bordure de droite et le couloir qui suit. Passez une des deux portes et



laissez-vous tomber. Suivez les couloirs jusqu'à la tombe. C'est ici que les Séraféins ont tous été enterrés (2). Ces hommes étaient la fierté de l'humanité, ils combattaient



et décimaient des lignées entières de vampires avant l'apparition de l'empire de Kain. Devant la tombe, sautez sur les pierres de gauche pour atteindre une ouverture dans le mur. Activez le Portail des Séraféins au passage (3). Traversez la grille du



bas sur le Plan Spectral et repassez au Plan Matériel de l'autre côté (4). Tirez le bloc enfoncé dans le mur pour dégager un couloir et enfin accéder au tombeau. Quelle ne fut pas votre surprise lorsque vous avez découvert les noms des Séraféins. Rahab, Zephon, Dumah, Melchiah et vous-même, Raziel (5). En effet, la monstruosité de Kain est sans limites. Quelle ironie de transformer tous les Séraféins, les tueurs de vampires, en vampires eux-mêmes. La boucle est bouclée... Kain doit payer pour votre passé et pour vos frères ! Passez dans le Plan Spectral et tombez dans l'entonnoir central. Une dernière grille à traverser précède le boss Morlock, qui n'est pas des plus dangereux (6). Tout d'abord, allez sur le tertre central et sautez à gauche pour passer au plan matériel. Puis assommez le boss et



jetez-le dans l'eau du bas (7). Vous obtenez le pouvoir de télékinésie qui permet de tirer des boules de mana. Une méthode de combat idéale de loin qui sert aussi à actionner des mécanismes. Tirez deux fois sur le bloc dans le mur et volez jusqu'à l'ouverture dévoilée. Allez dans l'eau et suivez le couloir tout droit. Repassez au Plan Matériel au passage. Grimpez sur le mur accessible. En haut, tournez-vous et volez sur le pilier de droite. De là, sur le pilier de gauche. Tirez sur le bloc visible pour le pousser du troisième pilier avant d'y aller (8). Passez la porte et poursuivez tout



droit à la bifurcation. Shootez le vitrail avec le tir de Mana. Laissez-vous tomber sur le carrelage noir et



blanc. Grimpez le mur pour une réserve magie. Faites ensuite demi-tour et prenez l'autre couloir de la bifurcation. Passez au Plan Spectral pour traverser la grille. Un socle de transfert permet de se re-matérialiser. Dégommez deux gros ennemis en les empalant sur le mur. Tirez de loin pour pousser le bloc visible derrière la grille (9). Puis passez en Plan Spectral pour traverser la grille et montez sur le bloc pour atteindre un passage en hauteur. Re-matérialisez-vous. Continuez votre chemin. Ensuite, sautez sur le bateau et passez dans le Monde Spectral. Allez à l'arrière en hauteur pour accéder au rebord de gauche. Suivez le couloir et repassez au Plan Matériel. A droite se trouve le Portail de Rahab (symbole S). Activez-le et sortez de la salle.



CLAN RAHABIM

Nombre d'artefacts de vie : 1

Passez la porte en bois de la petite place. Tirez dans la cible au bout du couloir pour ouvrir un passage. Vous voici dans le Monde de l'Eau.

Descendez sur la plate-forme du dessous et de là sur les piliers pour contourner la tour centrale. C'est là-dedans que se trouve un autre de vos frères, Rahab. Après deux ou trois piliers, sautez sur le rebord qui vous fait face afin d'atteindre le pilier suivant sur la gauche (10).

Si vous tombez dans l'eau, remontez les marches sur le bord pour rejoindre un socle de transfert face à l'entrée. Passez la porte en bois visible au bout du couloir. Méfiez-vous des vampires du lieu qui ont aussi le pouvoir de tirer de loin...

Par ailleurs, ils ne craignent pas l'eau. Comme nous vous le disions tout à l'heure, les vampires de Nosgoth ont une fâcheuse tendance à s'adapter systématiquement au monde qui les entoure. Ainsi, ceux du Clan Rahabim ont l'étonnant pouvoir de nager. Surprenant pour des vampires, non ? Tirez de loin sur le vampire qui gêne l'accès pour l'embrocher direct sur le mur. Au croisement, allez tout droit.



SOIF DE MORDRE

SOUL REAVER

CLAN RAHABIM (SUITE)

Vous pouvez aller à gauche, mais c'est inutile pour le moment. Lorsque vous obtenez le pouvoir de tourner autour des objets après avoir vaincu Dumah, le dernier de vos frères, vous pourrez visiter la salle du dessous de son eau et ainsi pousser les deux blocs qui sont au fond. Vous obtiendrez alors un nouvel artefact de vie. Passez les deux portes à barreaux jusqu'à une grande salle, dotée d'une lance près de la porte d'entrée (1). Sautez sur les piliers au-dessus de l'eau (si vous



tombez, vous pouvez aisément remonter par le pilier du coin gauche). Tirez de loin sur le vampire du bout et poursuivez tout droit dans le

couloir (2). Plongez dans l'eau et allez à droite dans la salle. Montez sur les rebords successifs en hauteur pour vous re-matérialiser. Allez tout en haut en grimpant. Sautez d'une poutre à l'autre en faisant de petits sauts et planez pour tomber pile dessus (3). Ensuite éclatez le vitrail en tirant dessus (4). Sautez sur les gargouilles en face pour arriver au sommet de la tour. Faites un grand saut et planez pour atteindre le montant en face. Placez-vous près de la chaîne et tapez-la avec la touche carrée (5). La cloche sonne ce qui ouvre une porte en bas de l'escalier en colimaçon. Passez au



Plan Spectral pour y aller. Vous êtes face au boss (6).



BOSS RAHAB

Faites le plein d'âmes pour être à votre maximum et sautez de pilier en pilier pour atteindre le plus haut d'entre eux.

De simples sauts suffisent en planant pile quand vous êtes au sommet du saut. Repassez dans le Monde Matériel sur



le dernier pilier (7). Rahab apparaît. Pour le détruire, brisez tous les vitraux à l'aide du tir afin de faire entrer la lumière dans la salle. Sautez régulièrement de pilier en pilier car le boss a aussi un pouvoir de télékinésie qui



vous pousse à l'eau. Il y a huit vitraux à briser (8). Vous obtenez le pouvoir de nager. Vous devez aller à la forge de feu pour pouvoir sortir du Monde de l'Eau. Sortez de la tour par la porte sous l'eau et montez l'escalier en colimaçon. Après la séquence sous la cloche, laissez-vous tomber dans l'eau et allez dans le coin arrière gauche. Propulsez-vous au-dessus de la grille en restant dans le Plan Matériel. Passez au Plan Spectral pour traverser la grille suivante. Matérialisez-vous. Contournez la tour sous-marine et brisez le vitrail. Suivez le couloir en nageant sur l'escalier. Vous voici dans la pièce des cocons. Empruntez le passage sur le mur de gauche. Descendez l'escalier. Tirez sur le vitrail et traversez-le. Placez-vous devant la forge pour une séquence (9).

Vous pouvez maintenant tirer des boules de feu avec la *Soul Reaver*. Maintenant, retournez jusqu'aux abysses (là où Kain vous a jeté au début du jeu) en utilisant les portails de téléportation. Il vous faut aller jusqu'au Portail du Sanctuaire des Clans. Sortez de la salle et allez à gauche. Passez le pont et sautez au-dessus des abysses. Sautez jusqu'au couloir qui est en face de vous. Si vous n'y parvenez pas, vous tomberez dans l'eau. Pas de panique, vous pouvez, en effectuant une impulsion, vous projeter hors de l'eau et atteindre ce couloir. Après le couloir, plongez dans le lac souterrain et traversez-le. Vous voici dans le nord de Nosgoth. La neige rend ce décor froid et inquiétant, mais votre désir de vengeance est le plus fort !



CLAN DUMAHIM

Le décor est enneigé. A droite, allez activer le Portail du Clan Dumahim. Grimpez sur le pilier au milieu de la place. Volez en face et passez la double porte. Matérialisez-vous sur l'allée circulaire. Tirez à cinq reprises sur le bloc à travers la grille (1). Passez au Plan Spectral pour la traverser. Servez-vous du bloc pour monter.



Matérialisez-vous en haut. Suivez le couloir et prenez à gauche. Placez le bloc sous la lumière et montez. Faites un grand saut pour voler en face. Vous arrivez dans une salle avec deux bassins et un petit pont. Activez la manivelle à droite pour faire baisser le niveau de l'eau. Descendez dans le premier bassin et empilez les quatre



blocs de façon à en faire passer un sur le pont (2). Allez ensuite dans le deuxième bassin et placez les deux blocs contre le pont pour créer une pile de trois blocs. Placez cette colonne au milieu (et pas contre un mur). Faites un grand saut du pont jusqu'aux trois blocs, puis de là vers l'ouverture du mur (3). Suivez le couloir, laissez-vous tomber et remontez par les pentes. Actionnez le volant d'un côté et le levier de l'autre : les torches s'allument (4).



Repérez cette pièce car c'est par la porte qui vient de s'ouvrir en bas, qu'il faudra amener Dumah. Pour l'instant suivez le couloir derrière vous. Poussez le bloc blanc et tombez. Empilez les deux blocs de façon à atteindre la hauteur d'en face. Passez au Plan Spectral en vous mettant sur le rebord de droite.



Sautez de rebord en rebord jusqu'à la manette (5). Regardez à l'opposé pour voir le socle de transfert. Une fois re-matérialisé, faites un grand saut pour aller actionner la manette. Empruntez le pont-levis qui vient de se débloquer en contrebas. Au croisement, allez à droite et tirez le bloc encastré dans le mur. Placez-le sous la lumière pour grimper (6). Montez sur la plus petite



des quatre colonnes et passez dans le Plan Spectral. Sautez de l'une à l'autre en vous servant des socles de transfert proposés. Poursuivez par le couloir final et sautez dans l'enceinte de la grille en contrebas. Poussez le pilier central qui défonce une barrière et la porte en face. Le chemin vers le boss est dégagé.



BOSS DUMAH

Nombre d'artefacts de vie : 1



Montez sur lui et appuyez sur Carré pour retirer les piques enfoncées dans son corps (7). Il se lève et vous suit, mais ne peut pas être blessé. Inutile de vous acharner ! Allez dans le couloir, contournez la cage de l'obélisque et attirez Dumah dans le couloir suivant. N'allez pas trop vite pour qu'il puisse bien vous suivre. Tournez à droite. Face aux trois grilles côte à côte, dirigez-vous à droite dans

la salle citée plus haut. Amenez le boss au centre et montez tirer le volant puis le levier. Le boss brûle (8). Vous obtenez le pouvoir d'encercler les objets ou les ennemis. Retournez à présent juste devant la salle du trône de Dumah. A la hauteur du pilier que vous avez fait tomber tout à l'heure, sur la droite se trouve un couloir, allez-y ! Entourez la statue à plusieurs reprises pour qu'elle ouvre l'une des portes. Entrez-y et abattez tous les ennemis présents. Faites cela pour chacune des portes afin d'obtenir des items et un nouvel artefact de vie (9). Tournez autour de la statue à deux



reprises pour obtenir l'artefact. Dégomez ensuite les ennemis pour



pouvoir sortir. Retournez dans la pièce du combat avec Dumah. Sortez de la salle par le couloir derrière le levier. Laissez-vous tomber sur la place centrale. Passez au Plan Spectral pour traverser les trois grilles de droite. Utilisez le socle de transfert devant la double porte. Grimpez le mur. A présent, dirigez-vous sur la gauche de la plaine. Affrontez quelques vampires et suivez les couloirs entourés de roches pour atteindre la cave de l'oracle. C'est là, que Kain vous attend !



SOIF DE MORDRE

SOUL REAVER

LE REPAIRE DE KAIN

Au sol, vous pouvez voir une sorte de cadran solaire. Faites le tour de son centre, à plusieurs reprises, dans



le sens des aiguilles d'une montre (1). Au bout de trois tours, la porte s'ouvre et le dernier donjon est à votre disposition ! Passez la première salle et ouvrez la porte. Rapidement, le chemin se sépare en deux. Allez activer le premier portail du repaire et le couloir. Vous voici devant une gigantesque double porte ornée d'un symbole. Tout ce que vous allez faire maintenant ne vous servira qu'à ouvrir. Ne l'oubliez pas ! Regardez sur la gauche pour repérer une fissure dans le mur. Passez dans le



Plan Spectral et elle s'agrandira (2).

LA PREMIÈRE ÉNIGME

Devant vous un grand vase et derrière lui, un socle de transfert. Repassez dans le Plan Matériel. Deux couloirs sont aux extrémités de cette salle. Retournez vous et tournez autour du vase pour que ce dernier tourne sur lui-même et ouvre deux portes sur les côtés (3). Allez dans le couloir de droite. Passez dans le



Plan Spectral pour traverser la grille et matérialisez-vous grâce au socle suivant. Deux blocs peuvent être déplacés. Ces derniers sont placés



sous des symboles, l'un est un Y de couleur verte et l'autre un Z de couleur rouge (4). Chacun commande l'ouverture des deux couloirs des extrémités de la pièce de départ. Tirez le bloc du Y vert. La porte du couloir en face se ferme. Amenez le bloc jusqu'à cette porte (Y vert) en passant par le trou de la salle centrale. Retournez ensuite jusqu'au bloc qui est sous le symbole rouge, le Z. Tirez ce bloc et placez-le dans le renforcement qui commande la porte de l'autre couloir, celui qui correspond au Y vert. Maintenant, vous êtes coincé. Passez dans le Plan Spectral pour traverser la grille derrière vous. Suivez le couloir. Passez la grille suivante et matérialisez-vous à l'aide du socle. Prenez le bloc qui est dans la fosse



à droite et placez-le sous le gros Z noir (5). Revenez sur vos pas en Plan Spectral. Vous êtes de nouveau dans la salle où il y avait deux blocs tout à l'heure. Matérialisez-vous et prenez le bloc enfoncé sous le Y vert. Mettez-le dans le renforcement qui est sous le gros rond de couleur noir. La double porte dans la salle centrale est maintenant ouverte. Passez au Plan Spectral et retournez jusqu'au vase. Matérialisez-vous, tournez autour du vase et vous pouvez enfin passer la double porte (6).

LA DEUXIÈME ÉNIGME

Suivez le couloir de droite et tournez autour de la colonne pour ouvrir un mur (qui vous donne accès à un socle de magie). Continuez votre route jusqu'à une grille. Repérez le mur que vous pouvez escalader sur la droite et passez dans le Plan Spectral (7). Traversez la grille et avancez. Devant le précipice, sautez sur la droite pour atteindre un socle de transfert. Passez dans le Plan Matériel et retournez au mur que vous pouvez escalader pour enflammer votre *Soul Reaver*. Retournez au précipice et planez en face. Le chemin vous mène à une nouvelle double porte. Sur chaque côté de celle-ci se trouvent deux blocs. Placez-les en face des renforcements et tirez dessus pour les enfoncer (une cuvette vous



empêche de les pousser) (8). Passez la porte sans vous soucier de la fissure dans la roche sur votre gauche. Au besoin, passez au Plan Spectral pour traverser la fissure et récolter un peu de magie (9). Continuez votre chemin jusqu'à la salle aux quatre piliers. Chacun d'eux possède une arête à orienter vers le centre de la pièce en tournant autour des piliers. Cela a pour effet d'ouvrir la porte sur laquelle se trouve le même symbole qu'au centre de la pièce. Cette porte est juste avant la première fissure, vous vous rappelez ?



LE REPAIRE DE KAIN (SUITE)



LA PORTE AU SYMBOLE

Cette porte mène dans l'ancre du maître du temps, Moébius. Mais rassurez-vous, Kain l'a tué, il y a plus d'un millier d'années ! Tournez autour du chaudron pour ouvrir une nouvelle porte (1). Descendez le long du couloir qui vient d'apparaître. Vous débouchez dans une pièce circulaire. Allez sur la gauche pour découvrir une statue de Moébius. Devant elle, deux manettes qui actionnent les aiguilles de l'horloge (2). Placez les aiguilles comme sur la photo (3). Un passage vient de s'ouvrir en contrebas, allez-y.



LA TROISIÈME ÉNIGME

La lumière est amenée dans la pièce au moyen d'un bloc au milieu. Vous devez tourner les blocs sur trois points de la salle pour faire apparaître la lumière correspondante



au fond. Vous pouvez faire tourner le bloc central pour amener la lumière sur chaque bloc (4). Si vous n'arrivez pas à bouger un bloc en tournant autour, c'est que vous tournez dans le mauvais sens. Lorsque vous avez amené chaque spectre dans la



couleur correspondante, une porte s'ouvre (5). Vous pouvez alors continuer votre route !

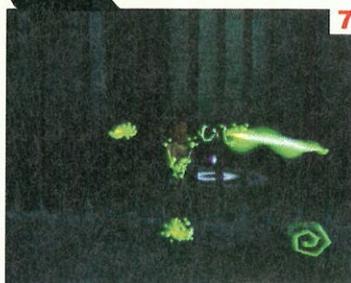
LA QUATRIÈME ÉNIGME

Suivez le couloir pour déboucher dans une nouvelle salle. Au sol, vous pouvez voir une grande horloge dont les chiffres sont remplacés par les symboles des clans de vos frères. Vous pouvez voir trois symboles sur les murs (6). Le rouge correspond au Sanctuaire des clans. Celui du milieu, le bleu, correspond au clan le plus puissant du jeu, celui de cette cave. Et celui du bas, le jaune, correspond au Clan de Melchiah. Dans la pièce se trouvent aussi trois vases qui dirigent chacun une aiguille se rapportant à l'une des trois couleurs. Tournez autour des vases de couleur pour déplacer l'aiguille et la placer sur le symbole correspondant. Par exemple, pour le symbole de couleur jaune, tournez autour du vase jaune et placez l'aiguille sur l'icône du Clan de Melchiah. Faites de même pour les deux aiguilles restantes. Une porte s'ouvre vous permettant de continuer votre périple.

LA CINQUIÈME ÉNIGME

Traversez plusieurs couloirs avec de grands escaliers. Ne descendez pas lorsque vous verrez un grand virage sur la droite. Tuez le

vampire qui est là et passez à droite sur le rebord. C'est de là que vous pourrez atteindre la suite du couloir. Vous arrivez dans une salle



comportant deux grandes roues au sol. Déplacez les trois blocs qui sont devant les roues comme indiqué sur la photo.

Cela active les roues et crée trois piliers. Montez sur l'un d'eux qui se situe entre les roues. Deux choix s'offrent à vous à ce moment, soit vous entrez dans une ouverture dans le mur pour y prendre de la magie (optionnel) (7), soit vous sautez sur l'autre pilier pour atteindre le rebord. Allez à droite et sautez sur la plateforme mobile quand elle est près de vous. Entrez dans la cavité de gauche et laissez-vous tomber.

LA SIXIÈME ÉNIGME

Suivez le couloir qui descend jusqu'à



la grille sur la droite. Vous apercevez un bloc. Tirez dessus



pour le faire tomber (8). Faites de même plus loin avant d'accéder au bas de la salle. Quatre blocs sont là dont les deux que vous venez de pousser. Chaque bloc à un dessin sur une de ces faces (9). Il vous faut reconstituer le dessin qui est au sol en les tournant judicieusement.

LE REPAIRE DE KAIN (SUITE)

LA DERNIÈRE ÉNIGME



Suivez le couloir et laissez-vous tomber. Avancez en repérant les symboles sur la droite qui servent à résoudre l'énigme suivante (1). Allez sur la droite et tournez autour du monticule arborant un Z de couleur noire. Le but est de le placer sous le symbole correspondant aux icônes que vous avez vues dans le couloir. Faites ceci dans les deux autres pièces pour activer des ponts mobiles (2). Ceux-ci



permettent d'actionner trois manettes. Retournez dans le couloir par lequel vous êtes arrivé. La porte a bougé et vous donne accès au dernier couloir du jeu. Suivez le couloir et contemplez quelques scènes de la suite de ce jeu (3-5) !

L'AFFRONTEMENT CONTRE KAIN !



Le dernier Portail du jeu se trouve dans un renforcement du couloir, sur la gauche (6). Une fois ce Portail activé, sortez et allez voir Kain sur la gauche (7-9). Kain disparaît et réapparaît autour de vous en vous envoyant un laser. Au milieu de la pièce se trouve un socle de vie vous permettant d'être au maximum. Ainsi la *Soul Reaver* reste toujours en votre possession. Kain met un certain temps avant de lancer son laser. Foncez-lui dessus et frappez-le avec votre épée. Une séquence montre



Kain plaçant une aiguille sur le signe infini. Ensuite, il monte au deuxième étage. Vous devez comme la première fois, rester au centre pour maintenir votre vie au maximum et repérer Kain dès sa re-matérialisation. Foncez-lui dessus et frappez-le à nouveau. Une nouvelle séquence le montre activant encore une aiguille avant

d'aller au dernier étage. Dès que vous voyez l'aura bleue

laser, montez grâce aux rebords de couleur bleue et sautez vite sur le deuxième étage. Ensuite effectuez rapidement un grand saut jusqu'au troisième étage et frappez une dernière fois votre maître (10). La fin du jeu est à vous.

ET MAINTENANT ?



Kain a trouvé la salle du temps, gardée par l'oracle du premier **Legacy Of Kain**, il y a bien longtemps de cela. Cette salle est en fait, un gigantesque mécanisme permettant à celui qui sait l'utiliser de voir dans le passé et le futur. C'est pour cette raison que Kain était au courant de votre venue... Une fois que vous l'avez vaincu, certaines horloges sont placées sur infini ! Kain s'enfonce dans une porte temporelle et sans hésiter vous le suivez (11). Dans un endroit obscur, l'oracle vous accueille et vous délivre un terrible secret, votre quête ne fait que commencer ! A bientôt pour **Legacy Of Kain, Soul Reaver 2 !**



10

LES 6 GLYPHES DE MAGIE

LA FORGE DE FEU

GLYPHE DE FORCE (CLAN DE MELCHIAH)



Ce glyphe se trouve dans le clan Melchiahim, une fois que vous avez vaincu le boss Melchiah. En sortant de son ancre, après la scène, sautez dans l'eau qui est à droite. Traversez la grille qui est sur votre droite en passant dans le Monde Spirituel. Une fois en haut, repassez dans le Monde Matériel et poussez les piliers pour former au sol le symbole du glyphe du mur (1). Prenez le glyphe après la séquence et passez dans la lumière bleue pour être au maximum de magie (2). Des artefacts de magie cachés, signalés ultérieurement dans cette soluce, peuvent augmenter ce maximum de mana. Mais à vrai dire, on se sert assez peu des glyphes d'attaque sauf en cas d'urgence. Ressortez en allant sous l'eau et en traversant la grille. Juste à côté, une autre grille protège un artefact de vie que vous pouvez prendre. Suivez ensuite le couloir sur votre gauche en sortant et remontez par les marches du fond.



GLYPHE DE PIERRE (CLAN MELCHIAHIM)

Nombre d'artefacts de vie : 1

Allez dans le clan Melchiahim lorsque vous aurez le pouvoir de l'eau et celui de grimper. Devant les piliers, juste après le portail de téléportation, plongez dans l'eau et suivez le couloir sous-marin de gauche. Au bout se trouve un mur à grimper. Passez dans le Plan Matériel et continuez par le couloir du haut. Le mur à gauche conduit au Portail de la glyphe de pierre à activer. Entrez ensuite dans l'œil gauche de la tête de mort et suivez le couloir jusqu'au bout (3). Grimpez le mur puis le suivant à droite.



Sautez de la planche de bois sur la hauteur. Passez dans le Plan Spectral pour atteindre la planche de bois supérieure. Sautez sur celle de gauche et repassez dans le Plan Matériel (4). Revenez sur la dernière planche de bois et sautez pour vous agripper au-dessus.



Montez l'escalier et volez en face. Grimpez sur les marches de droite. Au bout du couloir, vous arrivez dans une grande salle. Sautez du trou dans le parapet jusqu'à la passerelle visible en



contrebas. Continuez jusqu'à la statue. Attention, il y a un bloc caché en hauteur dans la pièce qui précède celle de la statue (5). Poussez-le dans la salle suivante. Une fresque murale demande à être reconstitué avec plusieurs blocs dessinés (6). Six blocs en tout plus deux servant à prendre un des blocs dessiné dans une enclave en hauteur. Tournez-les de façon à avoir le dessin face à vous avant de les pousser dans les couloirs de la fresque car à cet endroit, on manque de place pour



procéder. Une fois la fresque entière, vous obtenez le glyphe de pierre (7). Sortez de la pièce et faites un arrêt sur la passerelle extérieure : un artefact de vie est visible de l'autre côté du gouffre. Passez en Plan Spectral et volez en face au milieu. Prenez l'artefact de vie au-dessus et descendez d'un étage pour revenir au Portail du glyphe.



GLYPHE DE SON (LA CATHÉDRALE)

Retourner au premier Portail de la cathédrale. Entrez dans la cathédrale et allez jusqu'au premier courant ascendant. Montez en passant au plan spectral par les tuyaux de gauche. Repassez au plan matériel. Grimpez le mur et continuez de monter. Tirez



dans le symbole de droite pour un artefact de magie supplémentaire (8). Laissez-vous ensuite tomber dans le trou du courant d'air sans voler. Tournez-vous et entrez dans le passage mural. Continuez logiquement. Tirez sur le bloc argenté en hauteur et grimpez le mur. Passez la grille en Plan Spectral et allez tout au fond de la pièce pour revenir au Plan Matériel. Prenez le marteau sur le mur. Grimpez le mur à droite de la grille d'entrée et lancez le marteau vers le haut à travers toute la pièce. Si le marteau est bien envoyé, un cliquetis significatif se fait entendre. Repassez au Plan Spectral et volez sur les colonnes. Repassez au Plan Matériel et sautez sur les colonnes suivantes. Rebelote, spectral puis matériel. Reprenez le marteau au sol et suivez le couloir jusqu'à la cloche à frapper (9). Vous obtenez le Glyphe de son.



FORGE DE FEU (CLAN RAHABIM)

Après avoir vaincu Rahab, sortez de la tour par la porte sous l'eau et montez l'escalier en colimaçon. Après la séquence sous la cloche, laissez-vous tomber dans l'eau et allez dans le coin arrière gauche. Propulsez-vous au-dessus de la grille en restant dans le Plan Matériel. Passez au Plan Spectral pour traverser la grille suivante. Matérialisez-vous. Contournez la tour sous-marine et



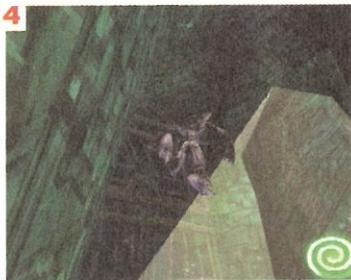
prenez le vitrail (1). Suivez le couloir en nageant sur l'escalier. Vous voici dans la pièce des cocons. Empruntez le passage sur le mur de gauche. Descendez les escaliers. Tirez sur le vitrail et traversez-le (2). Placez-vous devant la forge pour une séquence. Vous pouvez maintenant tirer des boules de feu avec la *Soul Reaver* (3). Chaque fois qu'elle disparaît, trouvez un feu de bois pour la réactiver. Tous les ennemis brûlent de loin ! Vous pouvez aussi accéder à cette forge par



le Clan Raziel en nageant à gauche de l'entrée. Vous rappelez-vous des escaliers qui s'enfoncent sous l'eau ?

GLYPHE DE FEU

Cette magie est accessible en passant sous l'eau, dans la salle des cocons chez Rahab ou par l'entrée sous-marine du Clan de Raziel. A partir de la forge, prenez le couloir de gauche sous l'eau en sortant. Après l'escalier en colimaçon, vous voici dans la salle des cocons. Repérez le passage lumineux à



droite de la grille et suivez-le (4). Poursuivez logiquement en passant la porte et en montant le couloir en face. Il y a beaucoup de petites réserves de magie dans les deux premières pièces. Dans la troisième, suivez le couloir de droite de couleur verte. Propulsez-vous en hauteur sur la terre ferme.



Trois passages possibles s'offrent à vous dont une grille. Passez la porte en bois et actionnez le levier à droite (5). Allez en Plan Spectral pour arrêter le temps et passez ainsi la porte ouverte grâce au levier. Revenez dans le Plan Matériel. Vous êtes de l'autre côté de la grille. Actionnez la manette sur le mur pour ouvrir la grille (6). Vous accédez à l'autel du glyphe. Revenez dans la pièce circulaire et suivez le couloir de gauche et la porte en bois du bout. Après la séquence, passez dans le Plan Spectral pour



abaisser les piliers de la salle. Sautez de l'un à l'autre pour aller en face. Matérialisez-vous sur le socle de transfert. Mettez votre épée dans le feu et revenez à l'autel. Donnez un coup d'épée enflammée dans la coupole de l'idole (7). Vous obtenez le glyphe de feu. Plongez dans l'eau de la

salle d'arrivée jusqu'à la grande salle. Suivez le couloir devant l'escalier pour arriver au Clan de Raziel. Le but de cette manoeuvre étant d'atteindre le Portail le plus proche pour revenir à la cathédrale.

GLYPHE DE LA LUMIÈRE



Plongez dans les douves de la cathédrale, mais cette fois-ci allez sur la droite du pont-levis. Passez dans le Plan

Spectral pour passer la grille. Re-matérialisez-vous. Suivez le couloir jusqu'à une salle sous-marine. Restez bien au ras du sol et suivez le couloir suivant pour arriver au Portail du phare. Revenez ensuite dans la salle précédente et propulsez-vous sur le bord. Vous arrivez devant le phare. Grimpez sur le phare puis sur le rebord en face. Cramez l'ennemi de droite au loin. Face au feu de bois, sautez à sa droite (8). Montez les marches au-dessus et entrez dans la grotte. Volez pour atteindre le phare. Suivez le couloir de gauche et passez la porte en bois. Après la séquence, descendez par le bord gauche. Une porte se dissimule dans un recoin au niveau du premier ennemi. Passez-la et suivez le couloir jusqu'à la salle de la manivelle. Montez d'abord en haut de la pièce grâce aux tuyaux et poussez le bloc du haut dans le vide. Descendez et amenez le bloc près de la manivelle. Actionnez celle-ci et poussez de nouveau le bloc dans une encoche de la machine centrale pour l'arrêter (9). Du coup les flammes sont maintenues sur les petits tuyaux muraux. Sortez de la pièce et descendez en bas du rebord extérieur.



GLYPHE DE LA LUMIÈRE (SUITE)

Repérez la porte du bas entre les torches qui mènent à l'autel du glyphe. Sautez sur la plate-forme flottante en face de la porte puis sur les suivantes. Entrez dans le phare par le couloir rouillé et passez la porte. Allez directement en bas et passez entre les pales (1). Allez dans le Plan



Spectral pour que les roues se lèvent et permettent ainsi d'avancer. Revenez au Plan Matériel et poursuivez logiquement par la porte en bois puis la double porte. Dans la salle du bas, vous devez reconstituer le courant d'air avec les quatre blocs présents en les poussant entre les deux tuyaux. Vous avez à disposition trois blocs droits et un coudé. Une fois le courant d'air en fonction, montez d'un étage et actionnez le volant dans le



renforcement (2). Le moulin tourne. Servez-vous des trois petits courants d'air derrière la roue pour aller tout en haut. Volez de l'un à l'autre quand vous êtes au maximum de hauteur. Idem pour aller du soufflet sur le



rebord grillagé en face. Continuez logiquement par la porte et le couloir jusqu'à la salle de pistons pleine de petites magies (3). Descendez dans un des deux trous du fond, au choix. Poursuivez par le couloir et montez l'escalier grillagé par lequel vous êtes venu. Retournez à l'autel. Là c'est la ruse habituelle (sur laquelle on peut quand même bloquer des heures



bêtement...) pour gagner le glyphe. Passez dans le Plan Spectral au moment où la lumière frappe le triangle (4). Comme le temps s'arrête et la lumière est moindre, vous pouvez enfin prendre le glyphe. Revenez au Portail du phare et allez au Portail du Sanctuaire des Clans. En sortant du couloir, allez à gauche. Traversez le pont puis marchez dans l'eau de la cascade. Arrivé au bout, puis plongez. Vous arrivez dans la Cité des Humains. Passez la porte en bois.

CITADELLE DES HUMAINS – GLYPHE DE L'EAU

Nombre d'artefacts de vie : 3

Pour aller dans la Cité des Humains, allez jusqu'aux abysses et passez le pont. De là, sautez par-dessus les abysses et dans le couloir par lequel s'écoule une rivière sur votre gauche. Tirez le bloc de gauche, puis celui du fond et empilez-les à gauche pour atteindre l'ouverture en hauteur. Volez pour emprunter le couloir en face. Continuez logiquement tout droit et montez l'escalier. Après la double porte en bois, vous voici face à une tour. Il y a deux portes. Commencez par celle de gauche. Faites le tour de cette place carrée et montez l'escalier. Activez le Portail de la Cité des Humains. Agrippez-vous sous la



cascade de la place pour monter prendre un artefact de vie (5). Du haut de la cascade, volez sur les rebords en hauteur. Sautez en face pour abaisser le levier dans la tour centrale. Une porte s'ouvre en bas. Allez-y et grimpez le mur de gauche. Suivez le couloir d'en face pour un artefact de magie puis faites demi-tour (6). Sortez de la place par la porte d'entrée. Passez la porte du couloir du

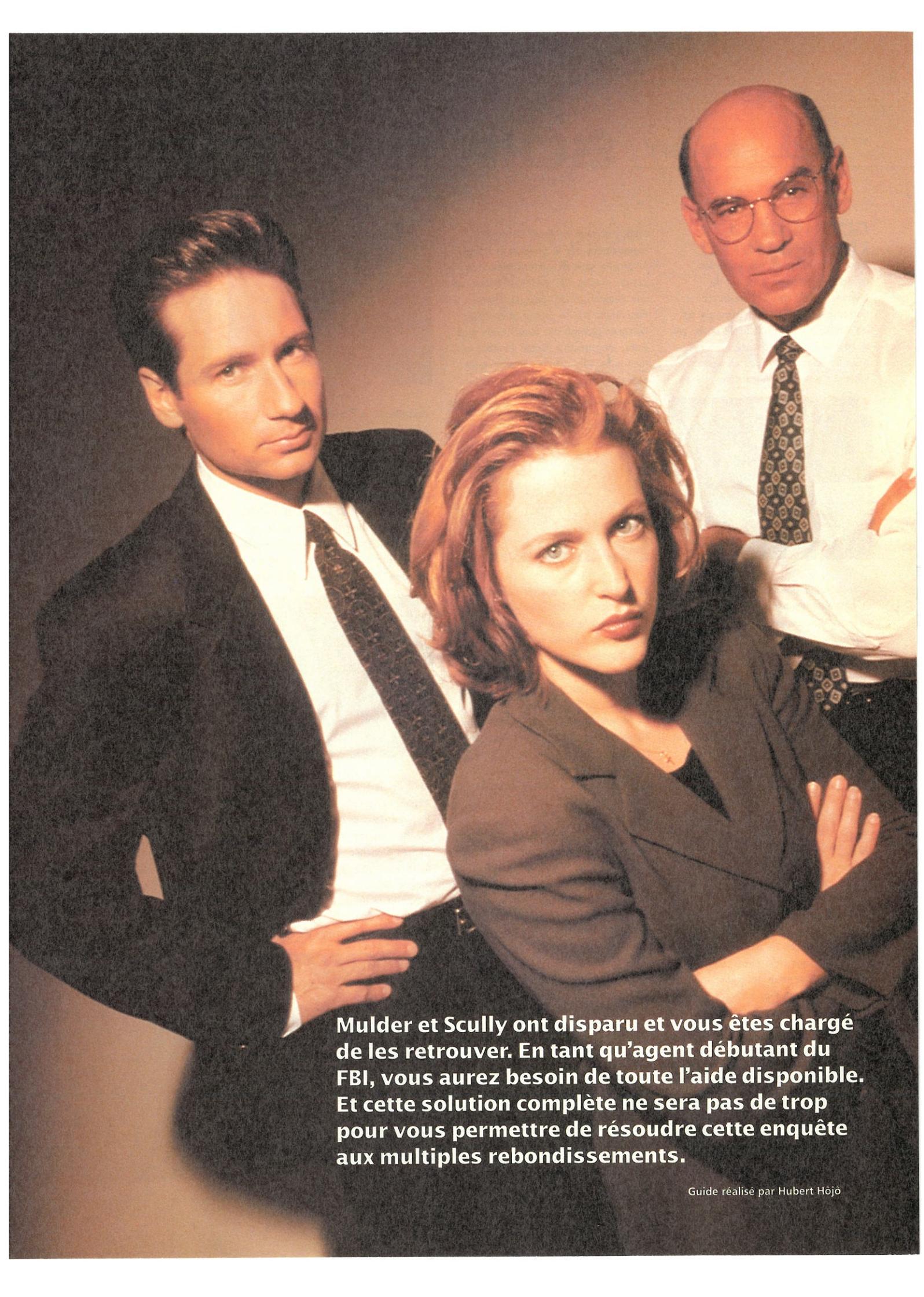


fond derrière la tour d'arrivée. Actionnez le volant au fond à gauche. Plongez dans la douve vide devant le volant. Empilez les deux blocs sur les pierres blanches. La première à gauche et la deuxième au milieu pour les empiler. Passez au Plan Spectral pour traverser la grille. Revenez au Plan Matériel en haut de l'escalier. Le levier en haut ouvre la grille de l'artefact de



vie. Faites demi-tour et sautez dans les douves de l'entrée, près de la première tour. Tirez dans la grille sous-marine et nagez en haut du tuyau (7). Passez l'hélice et suivez les tuyaux suivants. L'escalier de droite mène à l'autel. Allez d'abord chercher un artefact de vie en grimpant le mur de gauche. Devant l'autel passez la porte à droite et tirez le bloc encastré dans le mur jusqu'à la douve (8). Amenez-le à gauche et faites-le tomber plus bas. Poussez-le encore à gauche jusqu'au trou au milieu : ce bouchon fait monter l'eau. Vous recevez le glyphe (9). Bravo, vous venez de récupérer le dernier des six glyphes et ainsi d'achever **Soul Reaver** dans son intégralité. Après cette exténuante quête, il ne vous reste plus qu'à prendre un repos bien mérité. En attendant **Soul Reaver 2...**





Mulder et Scully ont disparu et vous êtes chargé de les retrouver. En tant qu'agent débutant du FBI, vous aurez besoin de toute l'aide disponible. Et cette solution complète ne sera pas de trop pour vous permettre de résoudre cette enquête aux multiples rebondissements.

Guide réalisé par Hubert Hôjô

X-FILES

Files

Si vous avez toujours rêvé de donner la réplique aux deux agents les plus célèbres du petit écran, voici votre chance. Ce nouveau jeu Sony vous entraînera, en effet, dans une aventure qui vous plongera dans l'univers paranoïaque de Chris Carter. Et quelle aventure ! Mulder et Scully ont tous deux disparu dans des circonstances pour le moins mystérieuses et le directeur Skinner compte sur vous pour leur porter assistance. Loin de se présenter comme une simple succession d'énigmes à résoudre, *X-Files le jeu*, nécessitera un réel travail de réflexion autant que d'investigation. Même si vous êtes un fana du genre, certains passages particulièrement complexes mettront vos certitudes à mal. C'est pourquoi nous vous proposons là un guide complet, indiquant point par point chaque étape de votre investigation. Ainsi, ce dossier ne viendra pas grossir la pile déjà très chargée des affaires non classées.



Bureau de Seattle



1 Discutez avec Cook et sélectionnez l'une des trois réponses. Elles n'influenceront pas sur le reste de votre enquête.



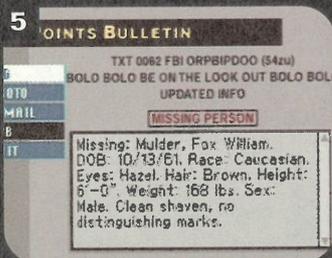
2 Suivez-le dans son bureau et poursuivez la conversation. Faites le tour des questions proposées.



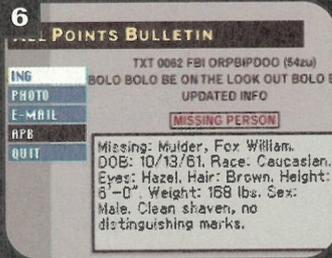
3 Allez à votre bureau et asseyez-vous. Le téléphone se mettra alors à sonner. Répondez, puis suivez l'ordre de Shank.



4 Le bureau de Shank se trouve à côté de l'armoire contenant les pièces à conviction. Parlez avec Skinner et Shank jusqu'à ce que ce dernier vous demande d'envoyer un APB sur les deux agents.



5 En sortant, vous rencontrez Cook sur votre chemin. Celui-ci vous pose quelques questions sur l'entrevue qui vient d'avoir lieu.



6 Retournez à votre bureau et utilisez votre ordinateur. Envoyez l'APB à propos de Mulder et Scully en sélectionnant le menu APB puis en cliquant sur *envoi*.



7 Essayez de joindre Mulder et Scully à l'aide de votre portable. Leur numéro se trouve à l'intérieur du dossier que vous a remis Skinner (resp 202 555 0160 et 202 555 0194). N'oubliez pas de composer le un.



8 Ouvrez le tiroir de votre bureau pour récupérer badge, menottes et pistolet.



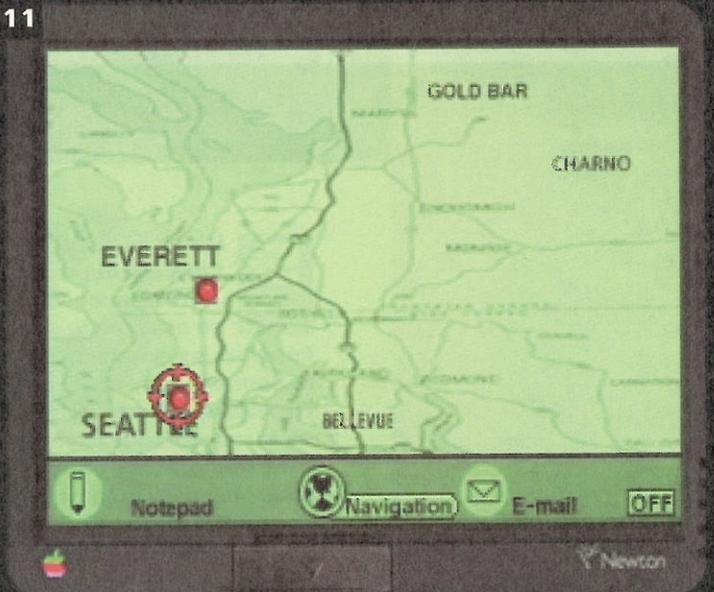
9 Consultez le dossier posé sur votre bureau et retournez voir Cook.



10 Annoncez-lui que vous êtes dans l'obligation de lui confier tous vos travaux et donnez-lui vos dossiers.



12 En sortant du bureau de Cook, vous tombez sur Skinner. Allez récupérer votre équipement es agent du FBI dans l'armoire située dans la salle de conférence.



Allumez maintenant votre PDA et rendez vous à Everett. Là, vous y trouverez le Comity Inn. Votre enquête peut enfin débuter.

Comity Inn



1 Pour que la réceptionniste accepte de répondre à vos questions, vous devez tout d'abord lui présenter votre badge.



2 Demandez-lui de vous conduire aux chambres de Mulder et Scully.



3 Examinez avec soin la chambre de Mulder et veillez à jeter un coup d'œil sur le téléphone posé à côté du lit.



4 Allez maintenant dans la chambre de Scully et récupérez son ordinateur portable.



5 Discutez avec Skinner et cliquez sur l'icône *telephone* qui apparaît en haut de l'écran.



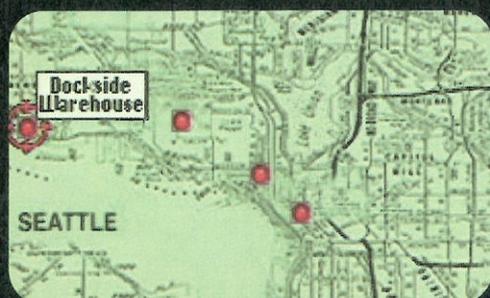
6 Retournez voir la réceptionniste et demandez-lui la liste des coups de téléphone passés des chambres des deux agents. Pour ce, sélectionnez l'icône *telephone*.



7 Retournez dans la voiture et allez aux bureaux de Seattle.

BUREAU DE SEATTLE

Site: Comity Inn
 Interview desk clerk abt. 2 FBI agents:
 Fox Mulder/Dana Scully - Nothing unusual
 abt. agts. "Checked in, left that eve..."
 Search rooms: Agt. Mulder's - sunflower
 seeds, paperback book, copy of
 newsletter "Magic Bullet," briefcase.
 Mulder had been drinking.
 Note: Pass-through door betw. rooms
 locked. Opened by clerk.



Une fois de retour, consultez les notes contenues dans votre PDA.

Faites une recherche à l'aide de votre terminal sur les deux numéros de téléphone que vous a donnés la réceptionniste. Vous obtiendrez alors une nouvelle adresse.

Rendez-vous aux Docks de Seattle.



ENTREPOTS



1 Skinner se tient près de l'entrée de l'entrepôt. Approchez-vous de lui.



2 Faites usage de votre passe-partout sur le verrou. Skinner détourne alors nonchalamment la tête.



3 A l'intérieur, vous devez récupérer 4 indices. Le premier est une balle coincée dans un poteau de soutènement. De votre point de départ, déplacez-vous d'un cran sur la droite, tournez sur la gauche et dirigez-vous vers le fond de l'entrepôt. La balle est dans le dernier pilier. Utilisez votre trousse à indices pour l'extraire.



4 La tâche de sang se trouve au sol, juste au-dessous de l'endroit où vous avez extrait la balle. Utilisez de nouveau la trousse à indices.



5 Le mégot de cigarette se trouve un cran sur la droite de la tâche de sang. La procédure à suivre reste la même que précédemment.



6 Retrouvez Skinner en train d'examiner le bureau à l'abandon.



7 Localisez les marches menant au 2nd et éclairez le passage de votre torche électrique. En haut, récupérez la barre à mine placée dans la boîte à outils.



8 Récupérez les caisses près de l'entrée. La barre à mine vous permettra d'en ouvrir une. Utilisez votre trousse à indices afin de collecter un échantillon de poussière.



9 Allez trouver Skinner et parlez-lui de vos découvertes.



10 Rendez-vous sur le côté de l'entrepôt en utilisant soit la porte principale, soit la porte dérobée au fond du couloir (si vous parvenez à la trouver, cela vous servira par la suite). Discutez avec le pêcheur, l'énigmatique Mr Wong. Faites le tour de toutes les questions.



11 Skinner vous attend à l'entrée de l'entrepôt. Il vous indique la présence d'un véhicule suspect. Approchez-vous et sortez votre appareil photo pour prendre un cliché de sa plaque minéralogique.

LABORATOIRE

Allez au laboratoire d'analyses criminelles et discutez avec Amis avant de lui remettre tous vos indices. Retournez maintenant aux bureaux de Seattle.



BUREAU DE SEATTLE



Entrez dans la salle de réunion. Skinner vous y attend. Epuisez tous les sujets de conversation proposés et n'oubliez pas d'utiliser les icônes qui apparaîtront en haut de l'écran. Conservez la question concernant la tâche de sang pour la fin.

INTELLIGENCE NETWORK GATEWAY

ING	Name: Wong, James	
	DOB: 10-04-48	
PHOTO	Height: 5'-9"	Sex: male
E-MAIL	Weight: 185 lbs.	Race: asian
APB	Hair: black	
QUIT	Eyes: brown	



Field Notes
 Born: Houston, TX - 10/04/48
 Military service: 1965 to 1966. Army. Dishonorable discharge after it was discovered he lied about

Clear

Allumez alors votre ordinateur. Examinez le dossier concernant James Wong et faites une recherche au sujet de la plaque d'immatriculation du véhicule que vous avez photographié. Retournez aux entrepôts pour une visite nocturne.

APPARTEMENT



members of the Lightning Strike Brigade (LSB) from Piedmond were bound over for trial, charged with conspiracy, tax fraud, bank robbery, Federal weapons violations, bomb possession of explosive devices--despite the efforts of their lawyers to derail the grand jury proceedings. Amazing. I can't believe these sharks. After all the Bureau



Retournez à votre appartement. Consultez votre journal et éteignez la lumière.

ENTREPOTS



Attendez que tout soit de nouveau calme avant de vous rendre vers la porte dérobée près de la jetée. Utilisez votre passe-partout sur le verrou.



Mettez vos lunettes de vision nocturne et déplacez-vous à l'intérieur de l'entrepôt jusqu'à ce que vous aperceviez les ombres de plusieurs personnes. Ne bougez pas avant qu'ils aient achevé leur travail.



Une fois ces derniers partis, allez examiner le compartiment qui se trouve près de la tâche de sang.

BUREAU DE SEATTLE



1

Au petit matin, rendez-vous à votre bureau.



2

Aidez l'agent Cook qui gît sur le sol avant d'aller inspecter l'armoire contenant les preuves à conviction. L'ordinateur portable de Scully n'y est plus.



3

Le téléphone se met à sonner dans votre bureau ? Répondez et retournez aux entrepôts

X-FILES

ENTREPOTS



1 Présentez votre badge à l'agent de police.



2 Parlez au photographe et au médecin légiste.



3 Allez ensuite voir l'agent Astadourian.



4 Montez sur le bateau de feu Mr Wong.



5 Inspectez la cale située sur le pont principal.



6 Faites un tour dans la cabine principale en portant une attention particulière aux petits placards contenant les pilules anti-stress.



8 Ne manquez pas la combinaison sur la gauche portant l'inscription *Tarakan*.



9 Faites un point avec l'agent Astadourian à propos de vos découvertes puis interrogez le capitaine du port dès que celui-ci fait son apparition.



1 Allez au *Tarakan*, en utilisant votre PDA.



2 Faites une visite du pont inférieur.



3 Récupérez l'énorme sphère de plomb dissimulée à l'intérieur d'une caisse.



4 Retournez vers la partie avant du bateau et examinez les étranges ombres noires qui s'y trouvent.



5 Dirigez-vous vers les deux cabines situées un peu plus haut. Vous y trouverez le journal de bord ainsi que la liste des membres d'équipage (dans le coffre).



6 Astadourian vous attend sur le pont. Non loin d'elle, vous apercevrez des empreintes. Entamez ensuite la discussion avec elle.



7 Utilisez votre portable pour contacter Amis, puis allez au laboratoire d'analyse criminelle.

LABORATOIRE



Confiez la sphère à Amis. Entamez la discussion. Une fois celle-ci achevée, rendez-vous au bureau du médecin légiste.

MEDECIN LEGISTE



Interrogez le médecin légiste en lui posant toutes les questions. Examinez le cadavre et parlez-lui de la balle. Retournez ensuite au laboratoire d'analyses criminelles.

LABORATOIRE



Donnez la balle à Amis puis allez à votre appartement.

APPARTEMENT



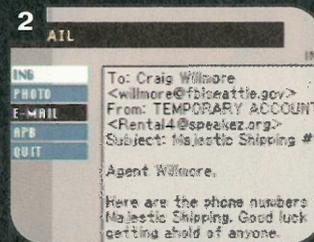
Connectez-vous à votre ordinateur et consultez vos e-mails. Faites une recherche sur les empreintes qu'Amis vous a envoyées. Une fois tout ceci terminé, l'agent Cook frappera à la porte. Faites le tour de toutes les questions proposées puis retournez à nouveau vers votre lieu de prédilection : l'entrepôt.

APPARTEMENT



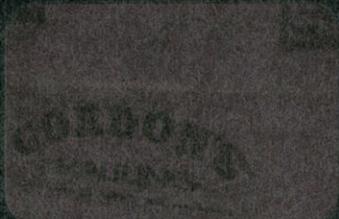
APARTMENTS, SEATTLE

De retour à votre appartement.



Consultez vos e-mails puis allez vous reposer.

ENTREPOTS



A votre arrivée, vous apercevrez un camion. Grimpez-y du côté conducteur puis sortez par l'autre porte. A cet endroit, notez bien l'inscription qui se trouve sur la portière avant d'entrer à nouveau à l'intérieur du camion.



Examinez le pare-soleil ainsi que la boîte à gants. Récupérez le morceau de papier puis sortez du côté passager avant de vous faire prendre.



Vous aurez la visite impromptue de l'agent Astadourian. Laissez-la entrer puis discutez avec elle.



Regardez la vidéo qu'elle vous tend. Examinez la traduction puis poursuivez la discussion.



Récupérez le fax qui se trouve à côté de votre ordinateur puis tendez-le à l'inspecteur Astadourian.

MEDECIN LEGISTE

1



Discutez avec l'agent Astadourian avant de pénétrer à l'intérieur du bâtiment principal.

2



Prenez la pelle près de l'armoire dans le premier bureau.

3



Examinez la pile de papiers posée au sol et récupérez le registre.

4



Une mauvaise surprise vous attend. Utilisez la pelle sur l'aérateur situé près du frigo avant que toute la place n'explode.

5



6



Discutez à nouveau avec l'agent Astadourian. Avec un peu de tact, vous pourrez même l'embrasser.

Allez au bureau du médecin légiste, posez-lui toutes les questions proposées. Utilisez votre PDA pour vous rendre à l'entreprise «Câblage Hauling».

L'ENTREPOT DE SMOLIKOFF

1



Rentrez chez vous pour faire un somme. Allez ensuite à votre bureau pour prendre connaissance des plans de Cook. Rendez-vous alors à l'entrepôt de Smolikoff.

2



Demandez à Cook de vous couvrir en lui cliquant dessus puis, dégainez votre arme. Vous en aurez bien besoin !

3



Grimpez les deux séries de marches en face de vous. Une fois en haut, tournez deux fois à droite et tirez sur l'homme qui apparaît. Tournez à nouveau deux fois sur la droite, puis éliminez celui qui se cache derrière la porte.

4



Dirigez-vous vers la pièce avec l'escalier en colimaçon et descendez rejoindre Smolikoff. Interrogez-le bien.

5



Cook vous dira que Smolikoff a laissé tomber une arme. Celle-ci se trouve au RDC. Récupérez-la (n'oubliez pas le carnet posé sur l'une des caisses) et donnez-la à Amis.

6



Une fois le travail d'Amis terminé, retournez à l'entrepôt. Discutez avec Smolikoff.

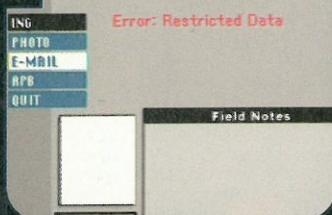
7



Allez maintenant à votre appartement.

APPARTEMENT

1 INTELLIGENCE NETWORK GATEWAY



Allumez votre ordinateur et consultez vos e-mails.

2



Astadourian viendra frapper à votre porte. Écoutez avec attention vos messages téléphoniques, puis retournez vous coucher.

3



LE HANGAR 4

1



Une fois réveillé, utilisez votre PDA pour rejoindre le point Sand.

2



Vous rencontrerez Mr X. Vous devrez lui donner votre parole lorsqu'il vous le demandera et en échange il vous donnera une lame rétractable.

3



Après le départ de Mr X, l'agent Astadourian fera son apparition. Parlez-lui et rendez-vous au Bar Gold via votre PDA.

L'HOPITAL

1



A l'intérieur de l'hôpital, vous serez accueilli par une charmante vieille dame.

2



Présentez lui votre badge et répondez à ses questions de manière sincère ou elle ne vous laissera pas passer.

3



Lorsque vous rencontrez Scully, répondez également avec sincérité à ses questions (montrez-lui l'objet que vous a confié Mr X au lieu de répondre à l'homme en noir). Faites le tour de toutes les questions.



X-FILES

LA VOIE FERREE RR1121



1 Allez maintenant vers la voie ferrée RR1121.



2 Descendez par le côté droit de la voie ferrée jusqu'au bout. Grimpez au poteau téléphonique.



3 Tournez d'un cran autour du poteau et sortez vos jumelles pour localiser le wagon que vous recherchez.



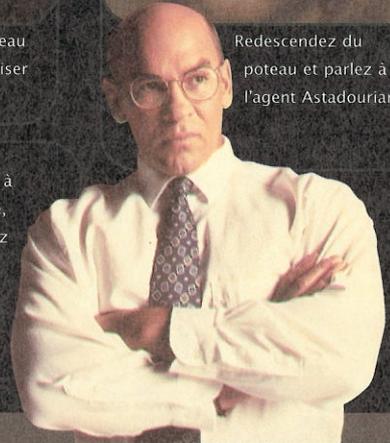
4 Redescendez du poteau et parlez à l'agent Astadourian.



5 Ensuite, passez de l'autre côté de la voie ferrée et longez-la. Le wagon se trouve sur la droite.



6 En retournant à votre véhicule, vous tomberez sur un vagabond pour le moins étrange.

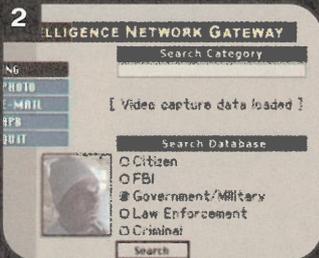


BUREAU DE SEATTLE

LA MAISON DE RAUCH



1 Retournez à votre bureau et visionnez la K7 vidéo avec votre ordinateur.



2 Vous récupérez une image de cette bande vidéo. Faites une recherche IGN.



3 Plus tard, vous aurez une vidéo-conférence avec les Lone Gunmen. C'est eux qui vous donneront les coordonnées de votre prochaine destination.



1 Une fois chez le colonel, montez au 2nd et regardez au plafond. Vous apercevrez un petit squelette en plastique. Tirez dessus pour faire apparaître une échelle.



2 Mulder s'y trouve attaché. Parlez-lui et découvrez les tenants et les aboutissants de l'histoire.



3 Scully vous appellera sur votre portable. Lorsque Mulder sera parti, préparez-vous à un combat plutôt musclé.



4 Vous aurez le choix de fuir ou de tuer les agents du NSA. Il est beaucoup plus rapide de les achever directement bien que cela demande une certaine maîtrise de votre arme. Finalement, prenez le 4x4 gris et rendez-vous à la base.

LA BASE EN ALASKA



1 Lorsque Scully s'accroupit pour examiner le corps, passez la porte et allez sur la gauche. Localisez la salle contenant les corps et le vestiaire. Dès que vous aurez la parole, dites à Scully de partir en courant.



2 Dégainez, tournez à droite sans bouger et éliminez le garde. Allez dans la salle contenant des caisses noires. Passez la porte pour retrouver Scully. Parlez-lui tout en préparant votre arme, car un soldat surgit derrière vous.



3 Pour retrouver Scully, allez dans la chambre de confinement puis dans la petite salle de contrôle. Derrière elle, se trouve une série de machines. Examinez-les et tirez le bouton sur la gauche. Puis localisez la salle d'où proviennent les grésillements. Vous devrez y activer un autre bouton.



4 Dès que vous l'aurez trouvé, ouvrez les portes des deux côtés de la chambre de confinement. Franchissez ensuite la porte blindée désormais ouverte.



5 A l'intérieur de la pièce, vous rencontrez à nouveau Scully. Allez à gauche, contournez les générateurs au milieu de la salle. Éliminez le garde menaçant Scully, récupérez la clé du cadavre et fuyez.



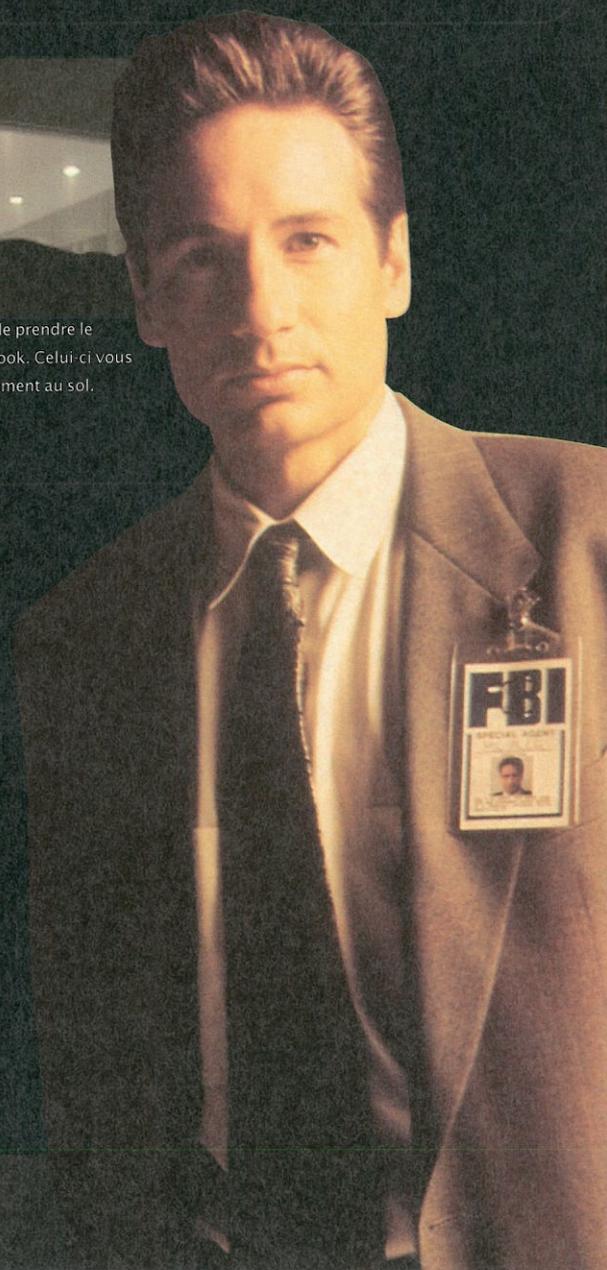
6 Tournez à droite, avancez d'un cran et tournez à gauche. Franchissez la barrière. Tournez à nouveau à droite et retournez dans la salle contenant la chambre de confinement, puis continuez votre route. Passez ensuite de l'autre côté. Fermez la porte pour prendre Mulder au piège.



7 L'Alien vient de prendre le contrôle de Cook. Celui-ci vous jettera violemment au sol.

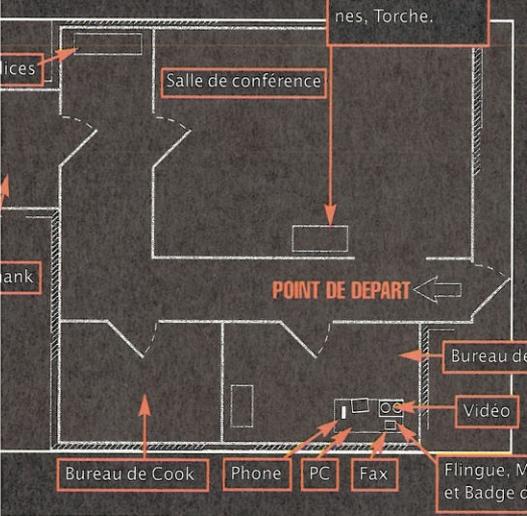


8 Vous devez être rapide. Lorsque Scully fera son apparition, lancez-lui la lame. Elle fera son job et ce sera la fin de Cook. Partie achevée.

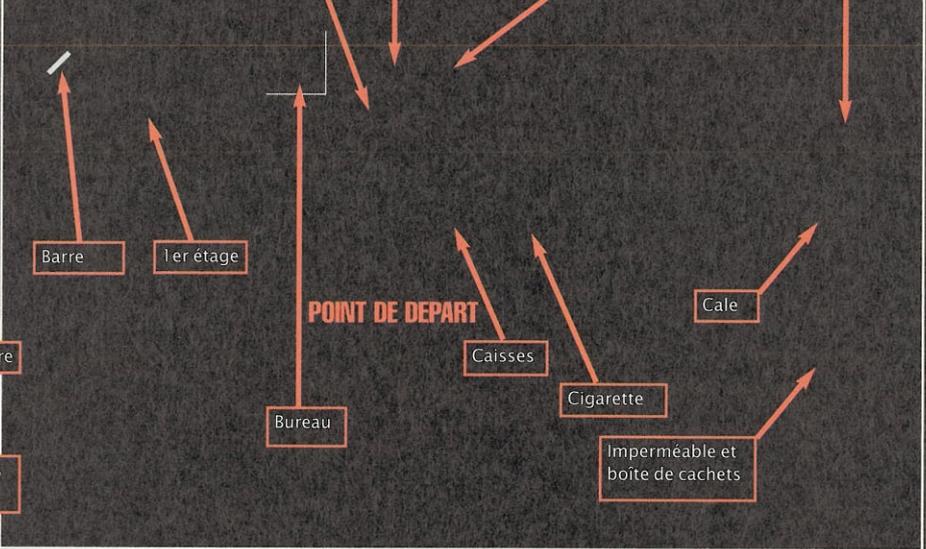


X-FILES

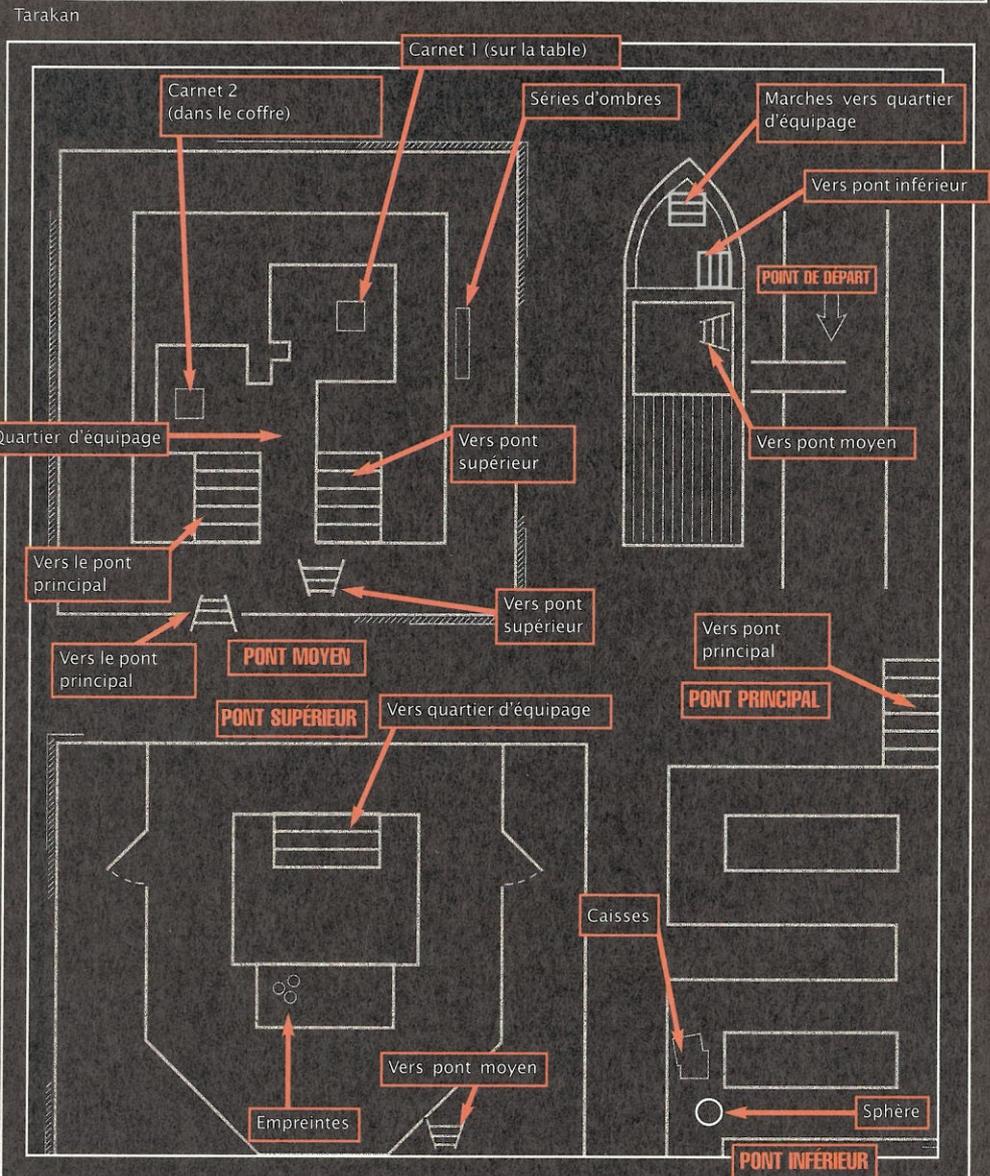
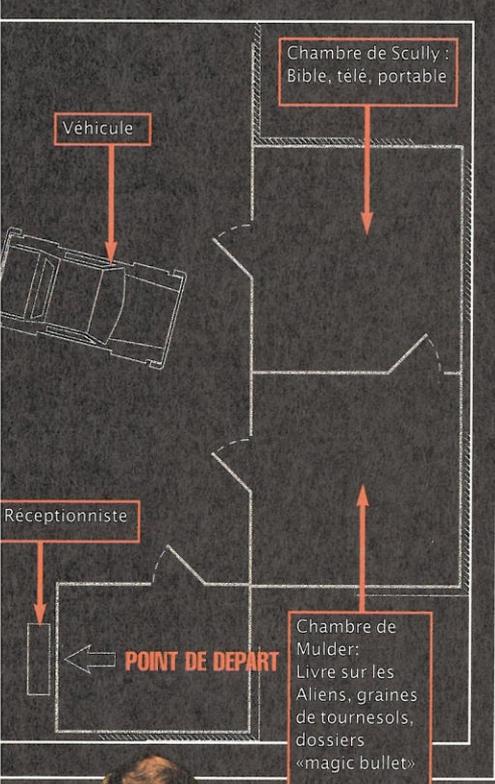
MAISON DE SEATTLE



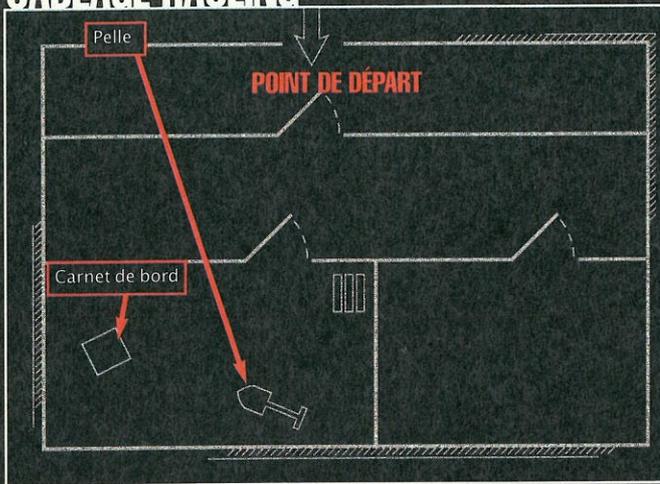
ENTREPÔTS



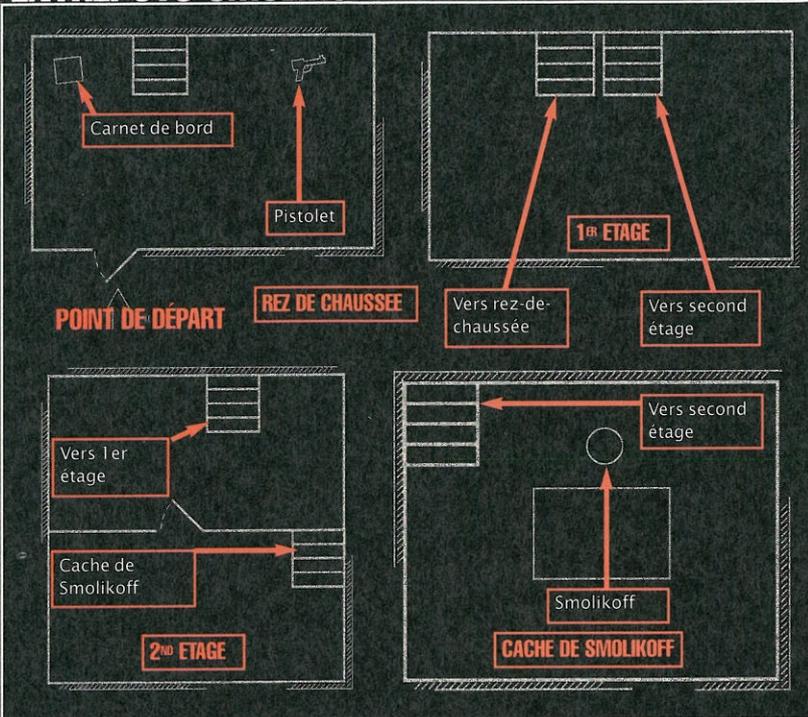
HOMERUN INN



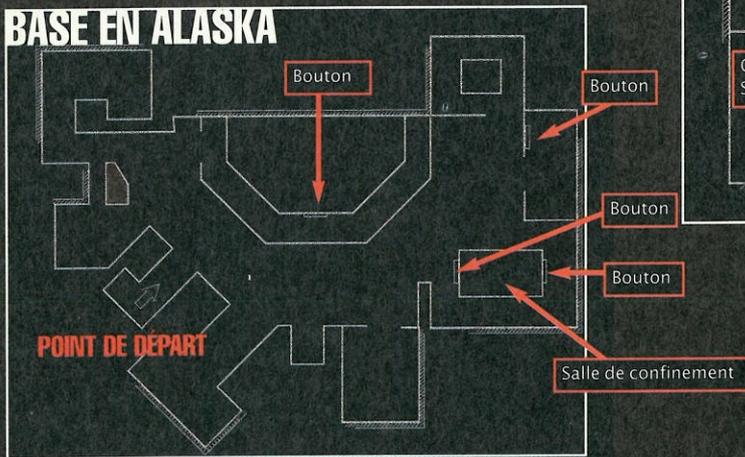
CABLAGE HAULING



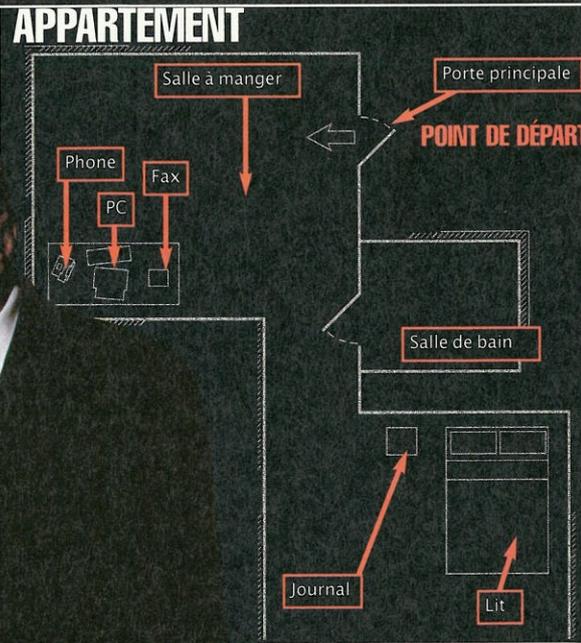
ENTREPOTS SMOLIKOFF



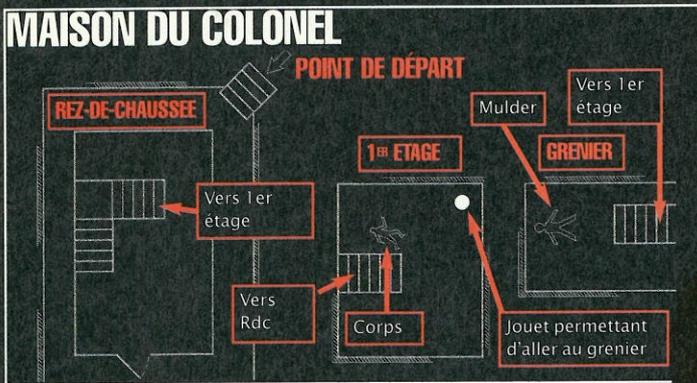
BASE EN ALASKA



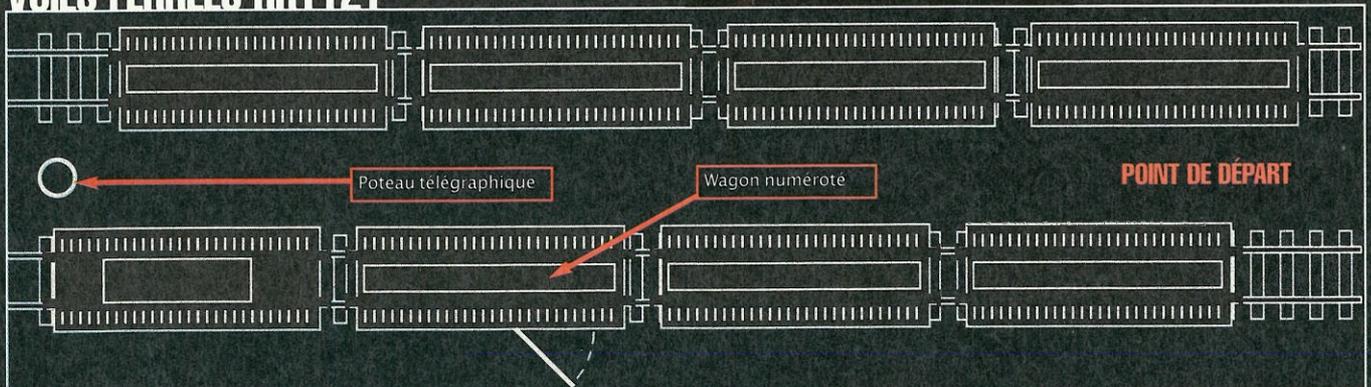
APPARTEMENT



MAISON DU COLONEL



VOIES FERRES RR1121





CROC 2



Croc, toujours aussi serviable, va filer un sérieux coup de main à tous les Gobbos qu'il croisera sur sa route. Mais le cruel Dante est revenu d'entre les morts et va tout faire pour compliquer la tâche à son vieil ennemi. C'est oublier que notre petit crocodile est bien décidé à mener jusqu'au bout l'enquête pour retrouver ses parents !

Par Fabrice Demurger



CROC 2

CONSEILS

DOUBLE SAUT

Dans le manuel, ce mouvement s'appelle *Triple Saut*, mais il s'agit d'une petite erreur de traduction. Procédez ainsi : commencez un saut normal, mais avant d'atterrir, appuyez rapidement deux fois sur croix, en maintenant appuyé la deuxième fois. Ce grand saut en hauteur vous sera très utile tout au long du jeu.



POTS A CŒURS

Ce sont les articles les plus chers de la boutique, mais ils valent leur investissement. Le mieux serait que vous en possédiez neuf (c'est le maximum), et ce, le plus vite possible. En effet, les neuf vies sont rarement superflues pour sortir d'un niveau.



GOBBOS DORES

Ils sont présents dans la plupart des tableaux et représentent certainement le challenge le plus ardu du jeu. En effet, vous n'avez droit qu'à une seule tentative lorsque vous entrez dans leur *Warp Zone*. En cas d'échec, il faut refaire tout le tableau.



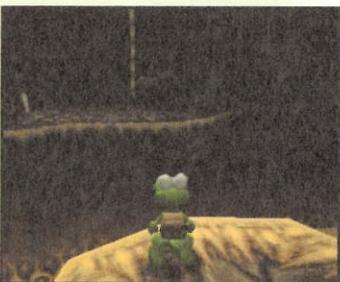
LE PUZZLE

Les Pièces de Puzzle Au nombre de quatre dans le jeu, elles se cachent dans les tableaux qui ne s'ouvrent que lorsque vous avez récupéré les cinq Gobbos Dorés de chaque village. Trouvez les quatre et vous aurez accès aux villages secrets.



LES LIANES

Il existe les lianes qui se balancent jusqu'au sol et celles qui vous obligent à vous jeter dans le vide pour vous y agripper. Pour une bonne réception, lâchez prise un peu avant que la liane ne soit en fin de course. Pour les longues lianes, cessez vite d'appuyer sur la croix. Pour les autres, maintenez la croix un peu plus longtemps.



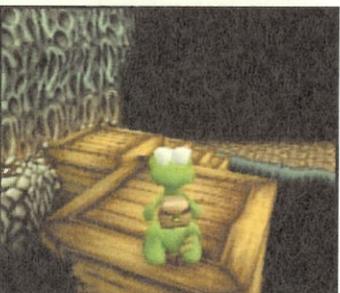
GOBBOS MECANIQUES

A chaque fois, emportez-en plusieurs avec vous, car certains passages vous obligent à employer au maximum l'inertie de l'engin pour arriver au dernier bonus. De plus, il peut très bien vous arriver de passer à côté d'un simple cristal, qui viendrait à manquer lors du décompte final.



LA CAMERA

L'absence de contrôle de la caméra peut vous jouer de sales tours en certaines circonstances. Lors des séries de sauts, restez immobile en court instant entre chaque bond, ce qui permettra à la caméra de se repositionner un poil dans l'axe.



LES 100%

Vous pouvez assez facilement finir le jeu sans vous préoccuper des objectifs secondaires, mais pour atteindre les 100%, c'est une autre paire de manches...



Le Village des Marins

Bienvenue à Oki-Doki ! Un concours de trampoline vous permettra d'ajouter cent cristaux au crédit de votre carte de fidélité. Pour cela, faites un grand saut en hauteur en pressant rapidement deux fois la croix avant de retomber d'un saut normal (1). Plus loin, un Gobbo vous attend près d'un arbre pour un autre petit jeu destiné à vous faire gagner un premier pot à cœurs supplémentaire. N'oubliez pas de récupérer les jumelles qui se trouvent dans la caisse en bois à l'entrée du village (2).



La canonnière de Keith



C'est le boss de fin du premier village, vous y serez entraîné automatiquement. Par la suite, il est recommandé d'y retourner fréquemment pour faire une rapide et facile récolte des cent cristaux grâce auxquels tous vos cœurs vous seront restitués. Longez simplement le couloir jusqu'à la crypte en prenant soin de ne pas laisser de cristaux derrière vous et en fouettant tous les squelettes (6). Pour vous débarrasser de chaque ponton en faisant attention aux squelettes (7) et donnez un coup de queue pour déclencher le canon. Après avoir encaissé un deuxième boulet, le boss va

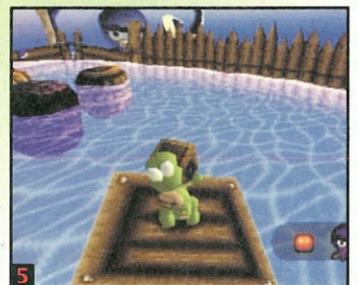
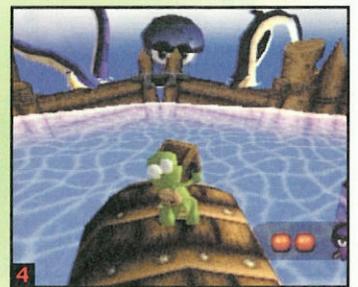
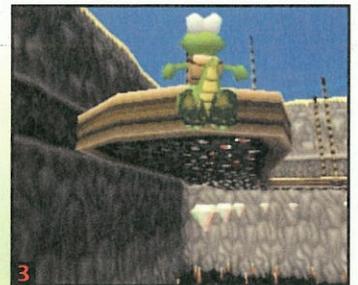


augmenter sa cadence de tirs, évitez ses projectiles en observant leur ombre, envoyez-lui enfin une dernière salve (8) pour recevoir cinquante autres cristaux.



Soveena la Pieuvre

Procédez d'abord au nettoyage de la zone extérieure. Toutes les caisses et les cristaux sont bien en évidence, sauf deux caisses qui se trouvent sur la grille qui sert à traverser la fosse. Avec un double saut en hauteur, grimpez sur la grille (3) et récupérez-les. Redescendez, faites la traversée en suspension pour récupérer plein de cristaux, sans omettre ceux qui sont dans le recoin où un Dantini vous attend. Puis entrez dans le tunnel pour affronter le premier boss du jeu. Pour vaincre la pieuvre, vous devez par trois fois lui lancer la caisse de poudre à la figure que vous apporte le Gobbo. Sautez de caisse en baril et attendez d'être bien en face d'elle pour envoyer la marchandise (4). Au dernier passage, passez par la droite pour éviter les caisses brûlantes (5). Sur la plage, derrière le panneau d'affichage, se trouve un cœur dont vous aurez peut-être besoin.

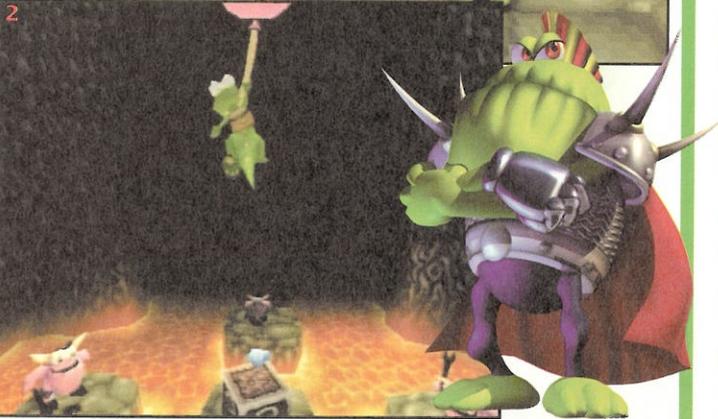


Trouver la clé et sauver le Gobbo

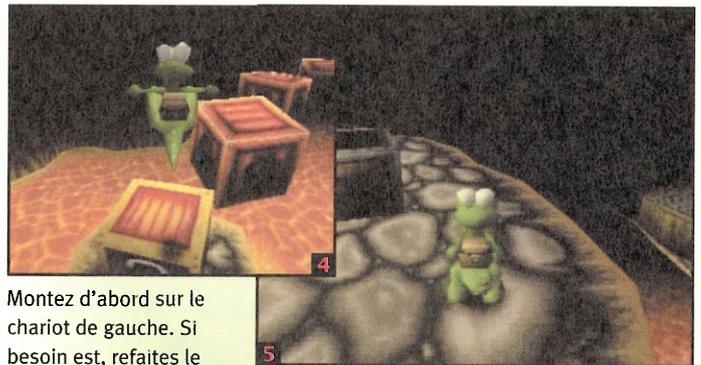


Quelques mètres après la cage qui emprisonne le Gobbo, servez-vous de la caisse en bois pour sauter sur l'arbre et ramasser le premier cristal de couleur. Faites le tour par la gauche et entrez dans la montagne. Un petit passage très facile vous conduit à un cœur et à un autre cristal de couleur, ressortez. Après le *Check-Point*, suivez simplement le parcours. Entre les deux dernières passerelles (1), pensez à envoyer des Gobbos Mécaniques récupérer des cristaux et un cœur. Sautez sur la tête d'hippopotame et entrez dans la caverne. Accrochez-vous à la baudruche pour

traverser la zone de lave (2). Allez chercher le cristal de couleur entre les trois Dantinis et récupérez la clé. Le dernier cristal coloré est juste à côté, sur une corniche accessible avec une gelée à l'orange. Il vous ouvrira le passage jusqu'au Gobbo Doré (3). Enfin, quittez la grotte, délivrez le Gobbo et sortez du niveau.

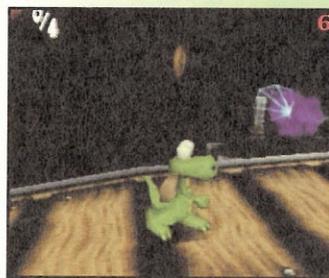


Trouver les 5 coffres au trésor

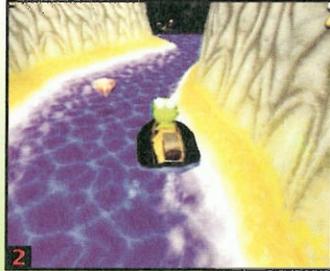


Montez d'abord sur le chariot de gauche. Si besoin est, refaites le trajet afin de tous les récupérer (ceci est valable pour tous les passages en chariot du tableau). La première salle vous réserve une série de sauts sur des caisses explosives (4). Un premier coffre et un chariot vous attendent de l'autre côté. Ouvrez le coffre, grimpez sur le wagon et rejoignez la salle suivante. Avancez jusqu'au centre, sautez sur l'ascenseur, puis sur la corniche. Le deuxième coffre est derrière le rocher. Ouvrez-le et redescendez de ce côté par l'ascenseur (5). Montez dans le chariot suivant pour revenir au point de départ. A présent, montez sur le chariot du centre qui mène au second secteur. Franchissez les trois tapis roulants en sautant par-

dessus les rayons laser (6) et traversez le précipice. Utilisez votre Gobbo Mécanique pour ramasser quelques cristaux, passez sous la presse, ouvrez le troisième coffre et refaites le trajet en sens inverse jusqu'à la salle principale. Utilisez le troisième chariot (au fond à droite). Franchissez le passage avec les lianes, récupérez le quatrième coffre et grimpez sur le wagon suivant. Le dernier coffre se trouve tout en haut de la salle suivante (7), servez-vous des quatre ascenseurs pour l'atteindre et redescendez avec le ballon. Dans la dernière salle, prenez une gelée à l'orange, grimpez sur la corniche, ramassez le cinquième cristal de couleur et sautez dans la *Warp Zone* du Gobbo Doré. Attention, ce passage est difficile, visez bien les lianes au-dessus des broyeurs (8). Une fois le Gobbo Doré en votre possession, prenez le dernier chariot et sortez du niveau.



Croc contre Dantinis



Au premier tour, concentrez-vous sur le ramassage des quatre premiers cristaux de couleur. Ils sont faciles à trouver, mais vous devrez faire d'importants écarts pour les récolter (1). Dès le deuxième tour, resserrez au maximum votre trajectoire. Prenez les virages à la corde, en veillant à ne pas heurter le rocher, de manière à grignoter votre retard sur les Dantinis. Cette fois, prenez le raccourci derrière la cascade et attrapez le dernier cristal de couleur (2). Le Gobbo Doré vous

attend alors, sur la ligne d'arrivée. Pour le dernier tour, refaites le même parcours et vous serez assurés de finir la course en tête du peloton (3).

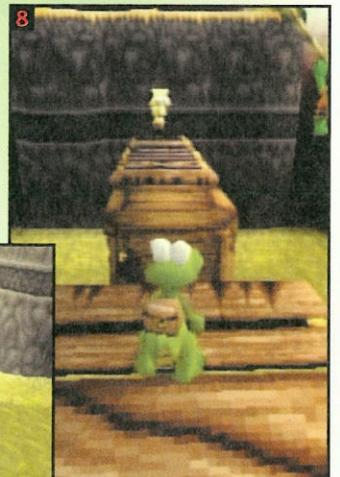


Sauver l'oiseau des griffes du voleur



Prévoit Gobbos Mécaniques, gelée à l'orange, gelée au citron vert. Suivez le Dantini dans la grotte. Utilisez la liane pour grimper sur la grille et passez par la droite pour ramasser quelques cristaux dont le rouge. Inutile de vous presser, le voleur reprend son souffle tous les dix mètres. Ressortez et longez les passerelles jusqu'à la grotte suivante (4). Dans celle-ci, il faut simplement traverser la lave de rocher en rocher (5) et ressortir par l'autre extrémité. Une fois dehors, suivez le chemin et récupérez le cristal bleu qui est derrière le palmier juste, avant de sauter sur l'hippopotame et d'entrer dans la nouvelle grotte. Au milieu de la traversée sur les caisses, sautez sur les rochers du dessous et utilisez votre gelée à l'orange pour vous jucher sur la terrasse qui

dissimule le troisième cristal de couleur (6). Ensuite, remontez avec le ballon et sortez de la grotte. A présent, avec votre gelée verte, sautez sur la montagne. Là, déclenchez un Gobbo Mécanique et raflez quelques cristaux, le cristal vert, un cœur et même un pot à cœurs supplémentaires (7). Redescendez et sautez sur l'hippo. Enfin, après le passage au-dessus des pics, mettez un coup de queue au voleur pour libérer l'oiseau. Le dernier cristal se cache derrière le gong, il vous ouvrira la Warp Zone. Le passage jusqu'au Gobbo Doré n'est pas très dur. Au dernier saut (8), attendez que le Tarzan vert soit à la verticale et bondissez sur la caisse. Enfin, frappez le gong pour sortir du niveau.



Trouver le sandwich du Gobbo !

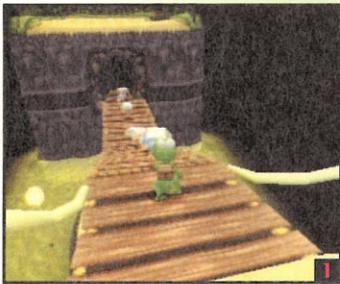
Prévoir Gobbos Mécaniques, gelée au citron vert.

Après avoir traversé la fosse aux pics, montez sur la passerelle et prenez tout droit. Escaladez le mur de lierre et lancez votre Gobbo sur le premier cristal. Demi-tour, empruntez le deuxième passage. Escaladez la petite falaise, et juste avant d'entrer dans la grotte (1), sautez sur l'île qui est sous la passerelle, utilisez vos Gobbos

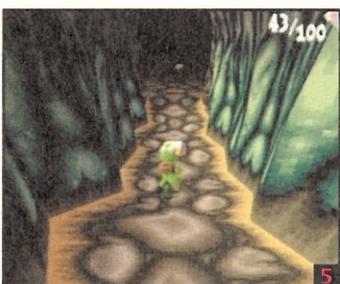
Mécaniques pour récolter des cristaux et un cœur. Une fois à l'intérieur, vous devez ramasser les cristaux sous plusieurs grilles superposées. Montez sur la dernière grille, servez-vous du Gobbo et ramassez le cristal violet. Le dernier ascenseur vous transportera vers la sortie. Suivez le chemin jusqu'à la prochaine cave. Là, détruisez la caisse qui contient les rondelles, gravissez celles-ci ainsi que les

caisses en bois. Lancez le Gobbo pour attraper le cristal de couleur (3), validez le *Check-Point* et sortez. Au centre de la passerelle suivante, obtenez un autre cristal de couleur grâce au Gobbo, puis continuez. Une grille en forme de croix se trouve dans la caverne suivante. Accrochez-vous à elle, allez tout droit, ramassez la clé, sautez sur la grille et brisez la caisse de cristaux. De là, ouvrez la cage qui contient une

caisse à rondelles (4), détruisez la et sortez en ramassant les derniers cristaux sous la grille. Avec une gelée au citron, montez sur la corniche pour un cœur et une caisse, escaladez ensuite le mur de lierre. Débarrassez-vous du corbeau, envoyez le Gobbo sur le dernier cristal et sautez dans la *Warp Zone* (la voie jusqu'au Gobbo doré est aisée). Heurtez le gong pour quitter le niveau.

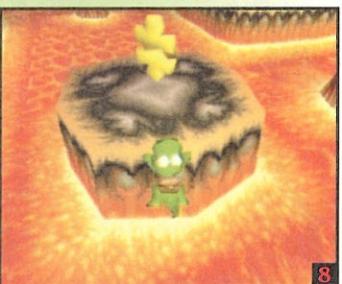
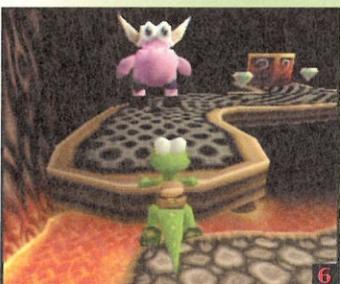


Tribu des Gobbos marins - Mine secrète



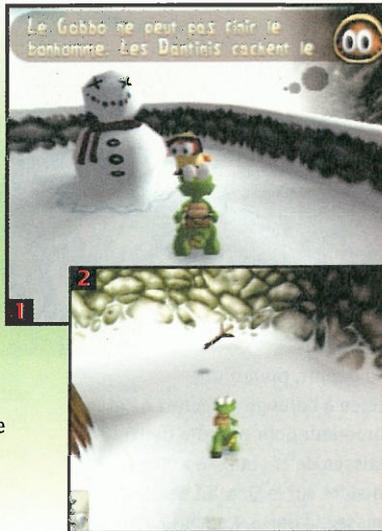
Brisez les deux caisses au centre de la lave et sautez sur le chariot. Dans la grande caverne, prenez d'abord à droite (5), une voie sans issue vous conduira à des cristaux et à un cœur. Revenez, montez sur la caisse et faites un double saut en hauteur afin d'atterrir sur la grille et d'en récolter les cristaux (6): vous n'avez

droit qu'à une seule chance! Redescendez et prenez le chariot du fond. Allez chercher les deux caisses au centre de la salle suivante et prenez le couloir qui mène à la clé (7). Faites demi-tour, remontez sur le wagon et revenez au début du tableau pour libérer la pièce de puzzle (8).

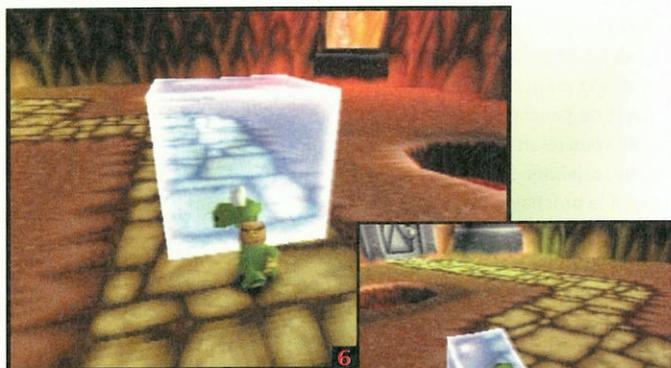


Le village des cosaques

A peine arrivé au village, vous aurez l'occasion d'accomplir une première BA (récompensée par cent cristaux). Un des Gobbos a besoin de vous pour retrouver les accessoires de son bonhomme de neige (1). Contournez la Boutique de Swap Meet Pete et ramassez le chapeau. Filez ensuite à la gare, prenez la carotte et traversez la rivière gelée. Un premier bras se trouve juste derrière le gros arbre juste à droite et vous trouverez l'autre dans le fond sur la gauche (2).

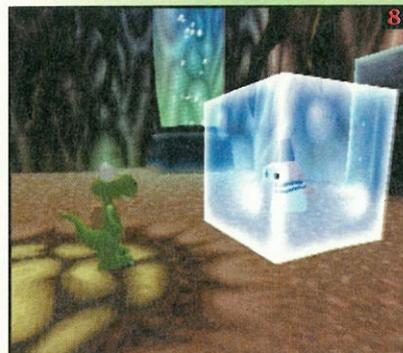


Lava Lamp Larry



Dans ce tableau, vous devez boucher les quatre trous de lave avec des glaçons. Si vous arrivez à pousser le gros cube jusqu'à l'une des cavités, vous pourrez la fermer en une fois (6). Utilisez cette technique pour

comblent les deux premiers trous. Pour les deux autres trous, procédez différemment.



Positionnez-vous devant le glaçon, attendez que le boss vous tire dessus et esquivez, vous obtiendrez un petit cube, facile à transporter jusqu'au fond (7). Faites deux fois la manœuvre pour chaque cratère et vous en aurez terminé avec ce niveau (8).

Flavio le Poisson Thermal



Pour porter un coup au boss, procédez en deux temps. Tout en évitant ses tirs, récupérez un premier cube de glace (3) et jetez-le sur le poisson (pensez à votre ombre), afin que celui-ci plonge au



fond du bassin. Dès lors, le truc consiste à balancer un second glaçon avant que Flavio ne remonte à la surface (4). Le laps de temps est assez court, mais ne vous précipitez pas au



moment du ramassage des glaçons, vous perdriez une vie au moindre contact avec le sol (5). Répétez l'opération encore deux fois pour lui régler son compte définitivement.



Sauver les Gobbos pris dans la glace !



1 Prévoir Gobbos mécaniques, gelée à la fraise.

Prenez la passerelle de droite, montez sur le cube, attrapez le cristal jaune, puis utilisez la gelée à la fraise pour atteindre le cristal rouge sur la montagne.

Redescendez, poussez le cube sur l'interrupteur, franchissez le pont et sautez dans le premier trou (1). Brisez les caisses à rondelles en faisant un double saut sur la deuxième pour attraper le cristal de couleur, allez chercher le Gobbo et ressortez. Faites traverser le cube. Plongez dans le deuxième trou et faites la traversée sur les caisses jusqu'au Gobbo.

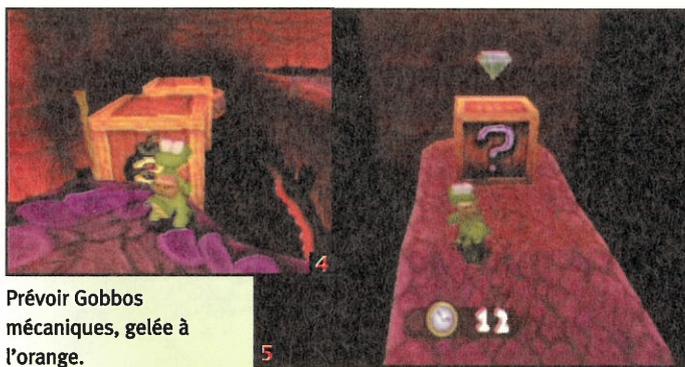
Au retour, montez sur la première caisse, laissez-vous tomber sur le

cristal bleu et sortez avec le ballon. Faites passer le cube sur le tronc d'arbre et actionnez un Gobbo Mécanique pour obtenir le dernier cristal et entrez dans la Warp Zone. Un passage difficile, fait de lianes et de caisses branlantes (sautez sur la caisse lorsque la corde s'éloigne et attrapez-la à son retour), vous conduira au Gobbo Doré (2). Passez la plaque tournante et entrez dans le dernier trou. Traversez la fosse avec les lianes (3), récupérez le Gobbo, retournez à l'air libre et poussez le cube jusqu'à la grotte.

A l'intérieur, libérez le gobbo avec un baril de poudre, prenez l'ascenseur et sortez du niveau.



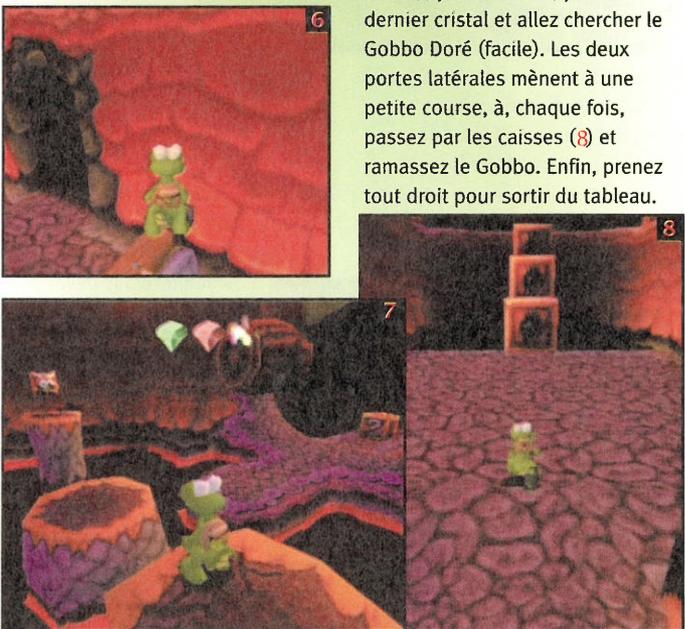
Boum ! Roger Red Ant attaque



5 Prévoir Gobbos mécaniques, gelée à l'orange.

Au départ, prenez une gelée à l'orange et sautez à l'étage supérieur pour prendre deux caisses de cristaux. Bondissez ensuite sur le Dantini de droite et passez la porte. Ramassez la bombe, jetez là au pied de la porte suivante et entrez. Là, en vitesse, sautez sur la première série de caisses (4), libérez le Gobbo, foncez récupérer les cristaux sur les caisses et sortez par le puits. Retour à la première salle, prenez la porte de gauche cette fois-ci. La fourmi vous refait le coup de la bombe, saisissez-la et courez jusqu'à la prochaine porte. Là, foncez de minuteur en minuteur et écrasez-les. Il faudra faire un crochet pour ramasser le cristal

vert et une caisse de cristaux (5). En haut, libérez le Gobbo, sautez dans le puits et passez à la suite du tableau. Grimpez sur le gong (6) et accédez au cristal bleu, puis prenez la porte de droite. Avec la bombe, évitez les boules de feu, ouvrez la porte suivante. Traversez le vide avec la plate-forme fléchée, sauvez le Gobbo, passez par le puits. Après la porte de gauche, portez la bombe, évitez prudemment le tonneau, débloquez l'entrée. Un Gobbo, un cristal de couleur et le puits vous attendent après quelques tonneaux (7). Pénétrez dans la cave suivante. D'entrée, utilisez un Gobbo Mécanique (quatrième cristal), puis avancez, prenez le dernier cristal et allez chercher le Gobbo Doré (facile). Les deux portes latérales mènent à une petite course, à, chaque fois, passez par les caisses (8) et ramassez le Gobbo. Enfin, prenez tout droit pour sortir du tableau.



A la poursuite du train



Prévoir Gobbos mécaniques, gelée à l'orange.

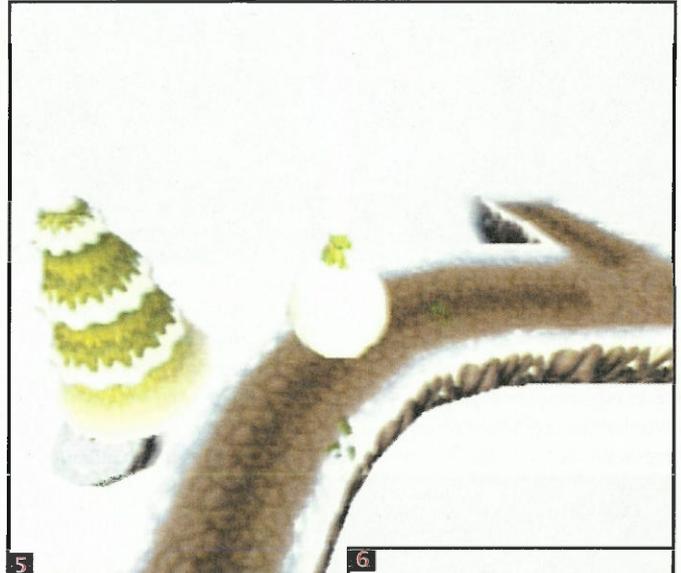
Commencez par récupérer le premier cristal avec la gelée à l'orange dans la première salle (1), puis suivez le couloir. Dans la pièce suivante, le cristal vert se cache derrière une presse dans un recoin à gauche, ramassez-le, sautez sur les rochers et longez le couloir jusqu'à la sortie. Faites le tour de la falaise et entrez. Passez les troncs d'arbres, frappez le gong, détruisez la caisse à rondelles de manière à pouvoir récupérer le troisième cristal et la caisse dans le recoin à gauche. Dans la salle d'après, faites un double saut sur les deux caisses empilées pour attraper le cœur. Franchissez ensuite les crevasses et les troncs d'arbres (avancez sur la pointe des pieds) jusqu'à l'emplacement du Gobbo Mécanique, envoyez-en un afin de gagner un cœur et quelques cristaux. A nouveau, suivez le



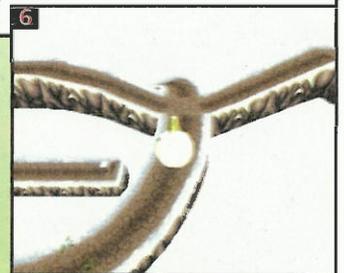
sentier à flanc de montagne. Dans la caverne suivante, avancez, sans oublier de prendre le quatrième cristal, à droite du premier spectre (attention, ces derniers sont invincibles), continuez votre chemin, faites un double saut sur la cage qui renferme le dernier cristal et faites le tour du petit tunnel pour trouver la clé (3). Ressortez, ouvrez la cage et entrez dans la Warp Zone, avancez avec prudence et obtenez le Gobbo Doré (4). Passez la dernière porte et sauvez les Gobbos en actionnant le levier.



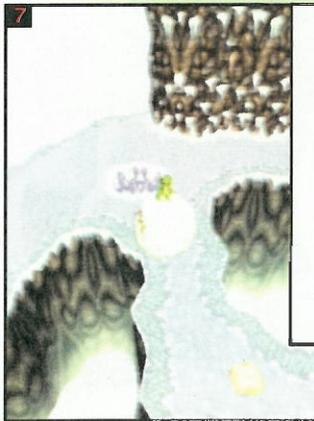
La folie des boules-de-neige !



Engagez-vous sur la première piste, progressez sans faire de mouvements brusques avec le stick de la manette. Au premier plateau, avancez jusqu'au cristal rouge, puis laissez-vous glisser sur les barres parallèles. Suivez la corniche (cristal vert à mi-parcours) et sautez sur le gong avant de poursuivre votre chemin. Au carrefour, prenez à gauche (6) et faites la boucle, le troisième cristal de couleur est au centre. A l'intersection suivante, la piste de droite conduit juste à un cristal normal. Evitez les deux boules-de-neige, bifurquez au croisement d'après (6) et faites une nouvelle boucle pour le quatrième cristal de couleur, avant d'atteindre le



plateau suivant, puis le gong. Descendez jusqu'aux barres (caisse de cristaux à gauche de celles-ci). Après les barres, faites le tour du trou par le bas de l'écran (7), ramassez le dernier cristal, nettoyez la zone et prenez la dernière piste. Evitez les cinq boules-de-neiges et lugeurs qui vous coupent la route, prenez le Gobbo Doré, sortez du tableau.



La vallée de l'Aile-Delta



Pas de grosses difficultés pour venir à bout de cette épreuve. Il suffit de vous laisser glisser et de ramasser les Gobbos et cristaux dispersés dans le canyon. Profitez des courants d'air pour reprendre de l'altitude (1) et ne

vous écartez pas trop du centre pour ne pas être pris au dépourvu à l'apparition des bonus.

Vous n'avez pas besoin de pointer votre appareil pile sur les cristaux de couleur ou sur les Gobbos, contentez-vous de les effleurer du



bout de l'aile (2). Les anneaux de cristaux ne vous poseront guère de problèmes, il faudrait le faire exprès pour les rater (3).

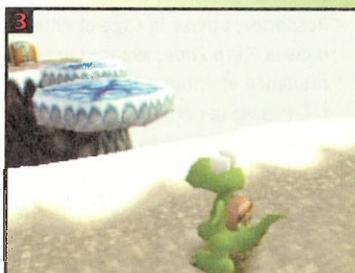
Veillez simplement à garder un peu d'altitude pour vous poser bien au centre de la cible, là où vous attend le Gobbo Doré.

Gobbos cosaques - Glace mystérieuse



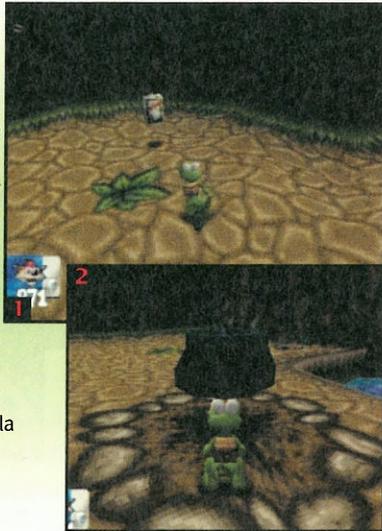
Enchaînez les six passerelles et avancez de montagne en montagne tout en évitant les tonneaux (prévoyez quelques dégâts). Après la traversée d'un petit défilé sujet aux chutes de pierres (4), brisez la caisse à rondelles et traversez le vide à l'aide des plates-formes. Refaites la même opération trois fois (5). Une fois en haut, entrez dans le tunnel. De l'autre côté, prenez le passage de droite, montez et allez briser la caisse à rondelles qui se trouve sur le petit plateau (6).

Au retour, prenez à droite, repérez la cage de la pièce de puzzle mais n'y allez pas et continuez tout droit. Éliminez le Dantini et allez chercher la clé sur le piton rocheux (7). Revenez et prenez tout droit pour briser les trois dernières caisses de cristaux, retournez à la cage (8). Et voilà !



Le village des Gobbos des cavernes

Bien, il est temps de faire un peu de cuisine (pour cent cristaux). Allez chercher la limonade à côté du stand de Kart, puis traversez la rivière de lave et descendez dans la cuvette de droite pour y trouver le sucre (1). Enfin, allez au fond du village, ramassez le gingembre sous la tour en bois et le seau au fond du bassin. Mettez tout ça dans le chaudron (2). Puis, après avoir parlé au sorcier, retournez voir le roi qui se tient à côté de la boutique de *Swap Meet Pete*.



La machine à broyer les villages



Un boss sympa vous attend au village, mais il va falloir y aller à pied. Pour passer le premier bassin de lave, faites des doubles sauts au-dessus des plantes. Entrez dans la grotte, nettoyez les squelettes et les caisses de cristaux. Soyez prudent au moment de sauter sur les petits blocs (6). Retour à l'air libre. Traversez le pont et passez au boss. Ne vous laissez pas perturber par les changements d'angles de caméra intempestifs. Prenez un seau, remplissez-le à la cascade, puis, balancez-le dans la gueule du dino au moment où celui-ci crache sa flamme (7). Comme d'habitude, répétez l'opération deux fois. Pressez-vous

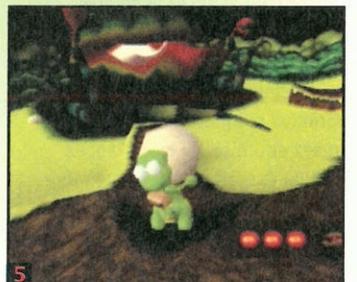


car sinon, vous serez bientôt cerné par les incendies. Auquel cas, il ne vous restera plus qu'à sacrifier quelques seaux sur ces départs de feu (8).



Venus Fly Von-Trappe

Passez les plantes et entrez dans le tunnel. Dans l'obscurité, avancez calmement et éliminez les squelettes, ressortez et traversez le pont. Accrochez-vous au ballon, traversez la lave, prenez une liane pour atteindre la caisse qui est au centre, puis traversez une portion de tunnel en délogeant les caisses de cristaux planquées dans les coins. Une fois dehors, prenez le ballon et franchissez les plantes (3), (très dur de passer sans perdre de vie). Vous voici devant le boss. Le combat peut durer un bon moment. Le but est de ramasser à trois reprises un des rochers qui se trouve au pied de la plante (4), puis de le lancer sur la rampe. Veillez à bien vous tenir dans l'axe, de manière à ce que le rocher tombe dans la gueule du monstre. Pour augmenter vos chances, attendez que le boss ait baissé ses tentacules pointus (5). Une racine mouvante peut vous causer des ennuis, mais vous aurez toujours le temps de la voir arriver.



Trouver les roues dans la jungle



Prévoir Gobbos Mécaniques, 2 gelées à l'orange.

Traversez la fosse, faites le tour jusqu'à l'entrée, après la passerelle flottante. A l'intérieur,

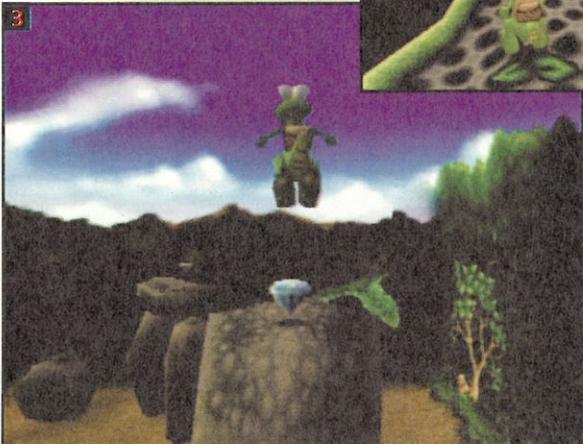


sautez sur la grille, récupérez la clé et les caisses qui se trouvent sous et sur la grille supérieure. Finissez la traversée et après le couloir, prenez le cristal rouge (1), puis utilisez vos Gobbos Mécaniques pour gagner quelques cristaux normaux et un cœur. Demi-tour, sortez et utilisez la clé. Avancez jusqu'à l'autel, prenez la première roue et entrez dans la caverne.

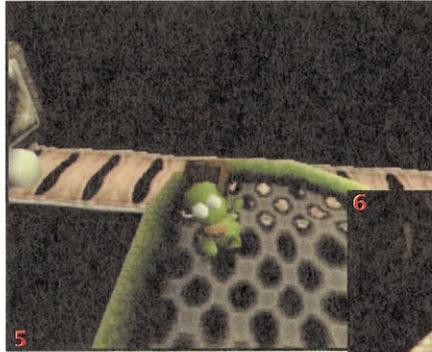
Activez les rondelles, traversez et obtenez une caisse et un cœur à l'aide d'une gelée. Ensuite, prenez la liane, suspendez-vous à la grille, prenez le second cristal de couleur. Traversez la fosse (faites un détour pour une caisse au ras de la lave) (2) et allez au bout du tunnel. Dans la grande salle, sautez sur la grille et sortez de l'autre côté. Avancez un peu et utilisez une gelée à

l'orange pour atteindre le troisième cristal et une caisse.

A présent, il faut franchir le bassin de lave en sautant sur la tête des deux herbivores et passer les dinos. La clé est au fond. Prenez-la, ainsi que les cristaux qui sont sur les menhirs, dont le cristal bleu (3) et revenez sur vos pas. Débloquez la porte, droit devant vous attendent la deuxième roue et le dernier cristal, sur le menhir de gauche. La *Warp Zone* jusqu'au Gobbo Doré ne vous posera guère de problèmes (4), ramassez-le et sortez du tableau.



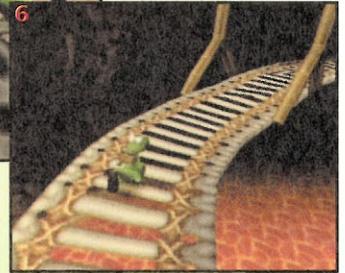
Trouver les roues dans la mine



Prévoir Gobbos mécaniques, gelée au citron vert.

Sautez sur le chariot. Ramassez les cristaux et penchez-vous vite à droite, puis à gauche, puis à droite, puis à gauche pour d'autres cristaux, puis sautez. Faites fonctionner des Gobbos Mécaniques et récoltez notamment un cœur et le premier cristal de couleur, entrez ensuite dans la cave suivante et frappez le gong. Ici, il faut faire très vite. Par trois fois, vous devez jeter une bombe sur la caisse contenant la roue. Un conseil, remontez sur le tapis roulant et foncez sur la caisse, une fois que vous êtes en possession d'une bombe (5). De la sorte, vous aurez moins de difficulté à viser lors du lancer.

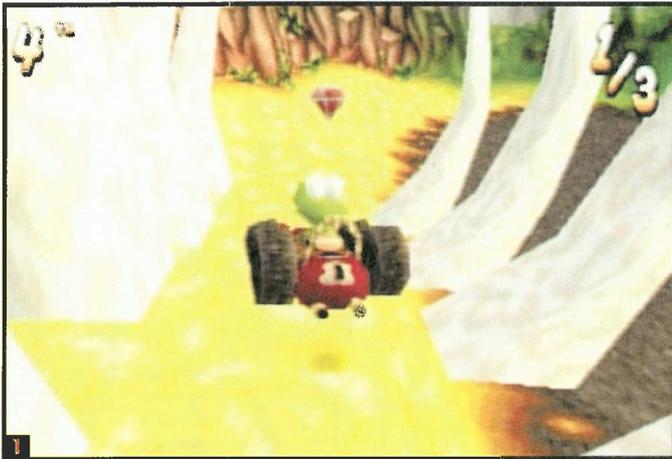
De l'autre côté, prenez une gelée verte et accédez au deuxième cristal de couleur. Dans la salle suivante, escaladez les tapis roulants en évitant les barils, sautez sur le chariot et passez le grand virage en vous penchant



à droite. A l'arrivée, brisez les deux caisses et prenez le tapis roulant. Actionnez l'interrupteur du centre, faites le tour de la boucle pour obtenir un cristal de couleur (6) et sortez. Même technique dans la salle suivante sauf qu'il faut au préalable faire monter la roue avec l'interrupteur qui se trouve après deux petits tapis roulants. Une liane, à l'autre extrémité de la boucle, sert à rejoindre le levier du centre. Placez-vous bien sur le bord pour ne pas être dérangé par le chariot (7). Après avoir pris le cristal jaune et la roue, traversez la salle suivante avec la plaque fléchée et prenez le dernier cristal de couleur. Plongez dans la *Warp Zone*, activez les caisses à rondelles et gagnez le Gobbo Doré (8). Montez sur le dernier chariot. Penchez-vous à gauche, deux fois à droite, faites les deux sauts et penchez-vous une dernière fois à gauche.



Jour de course à Goldrock



Sacrifiez le premier tour au ramassage des cristaux de couleur. Le seul à poser quelques difficultés est celui qui se trouve sous un grand squelette, à l'extérieur d'un grand virage sur la droite (1). Ramassez le Gobbo Doré sur la ligne d'arrivée et faites les deux derniers tours en coupant tous les virages (2). Il n'y a pas vraiment de raccourci, mais les Dantinis passent systématiquement sous le grand squelette. Ne faites pas comme eux, restez bien sur la droite et vous diminuerez sensiblement votre retard, ce qui devrait finalement vous permettre de finir en tête de la course (3).



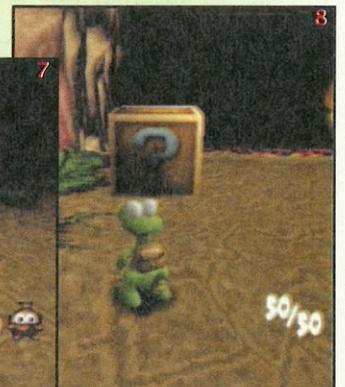
Sauver les 50 Gobbos piégés !



Prévoir Gobbos Mécaniques et gelée à l'orange.

Au départ, prenez le couloir de gauche, longez les flammes par la droite, attrapez le cristal jaune au sommet du menhir, plongez dans le bassin et revenez sur vos pas. Nettoyez la zone du début jusqu'au cul-de-sac, revenez au premier bassin et passez la porte. Avancez, faites le plein dans le bassin et continuez jusqu'à une barrière de flammes (4). Avant de prendre à gauche, éteignez celle-ci et inspectez le secteur pour sauver trois Gobbos et récupérer le cristal vert avec une gelée à l'orange. Plus loin, escaladez le mur et sautez sur le menhir pour délivrer un Gobbo. Remontez et prenez le cristal bleu sur le rocher, puis traversez la vase jaune et avancez jusqu'au bassin au centre duquel se trouve le socle des Gobbos Mécaniques. Envoyez

vos jouets et obtenez le cristal rouge et un cœur (5). Au retour, faites le plein d'eau, passez la porte et validez le Check-Point. Prenez tout droit, crachez sur les socles (6) et traversez la lave. Nettoyez la zone suivante et passez à la suite. Prenez à droite, passez sous le pont flottant, sautez sur la grille et prenez la clé. Faites demi-tour, gravissez le mur, longez la passerelle et avancez jusqu'à trouver une cage (7). Ouvrez-la, brisez la caisse à rondelles, allez chercher quatre Gobbos et revenez à la grille. Là, ramassez les Gobbos suspendus, puis le dernier cristal, plongez ensuite dans la Warp Zone. Le trajet jusqu'au Gobbo Doré est court, mais les atterrissages après les lianes sont délicats (attendez que les Dantinis aient tiré pour sauter). De retour dans le tableau, allez au fond pour sauver les derniers Gobbos et briser la caisse à rondelles (8) avec lesquelles vous pourrez sortir du tableau.



Escalader la tour du diable



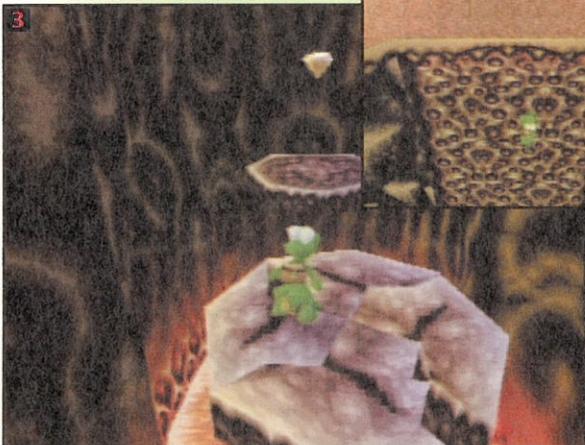
Prévoir Gobbos Mécaniques, gelée au citron vert.

Faites attention aux passerelles trouées et aux hérissons, puis escaladez la montagne et

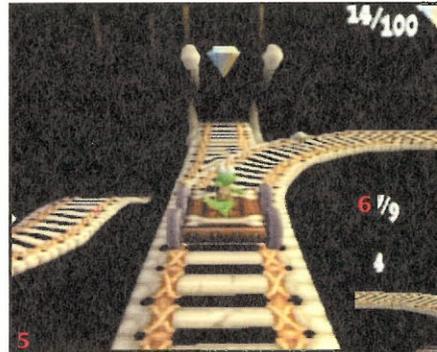
entrez à l'intérieur. Avec la plaque mouvante, traversez le gouffre et récupérez le cristal vert et deux caisses (1), puis rejoignez la sortie. Là, escaladez la falaise à gauche et passez par le tunnel. Une fois dehors, contournez le grand squelette et entrez dans la grande cave. Traversez la lave, sonnez le gong et poursuivez, un couloir mène à une caisse à rondelles permettant de ramasser le cristal placé au centre du lac. Faites le sous-niveau des Gobbos Mécaniques (cristal bleu) et sortez. A gauche, derrière la grande carcasse, consommez votre gelée verte, afin de récolter un cœur et deux caisses de cristaux (2). Redescendez, grimpez le mur à gauche et entrez dans la montagne. Longez la grille puis descendez



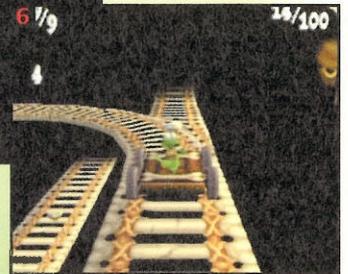
chercher le cristal rouge et remontez, direction la sortie. Dehors, allez jusqu'au gong, frappez un coup et entrez dans la salle suivante. Faites l'aller et retour sur les rondelles pour parvenir au dernier cristal de couleur (3), plongez dans la Warp Zone, assez simple, qui contient le Gobbo Doré, mais aussi deux autres caisses de cristaux. Sortez, suivez les deux passerelles, puis contournez la falaise par la gauche pour récolter un cœur, puis par la droite pour une caisse, enfin, grimpez la paroi (4). Faites le tour du plateau et brisez les deux caisses enfouies dans la montagne, revenez et escaladez l'échelle d'os, la sortie est au bout du tunnel.



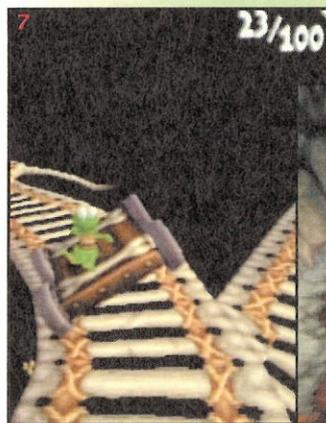
Tribu des Gobbos des cavernes - Mine secrète



S'il est un niveau dans lequel récupérer les cent cristaux est une véritable gageure, c'est bien celui-ci. Allons-y. Montez sur le chariot et prenez à droite au premier carrefour (5), un long détour vous ramènera au point de départ, faites des boucles par ce chemin jusqu'à ce que vous ayez tout récupéré. Ceci fait, prenez la voie de gauche. A peine un peu plus loin se trouve le deuxième croisement (6), tournez à gauche, faites le nombre de tours nécessaires au nettoyage de cette partie, puis prenez à

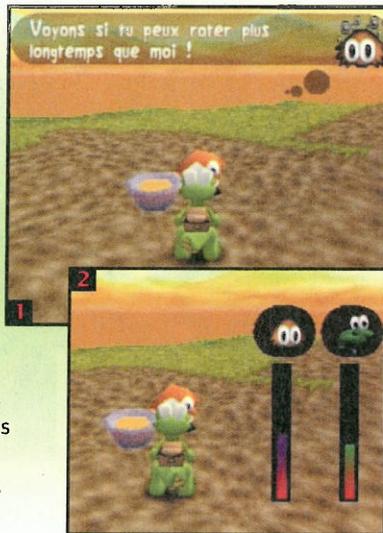


droite cette fois. A la dernière intersection, virez d'abord à gauche. Au fond de l'impasse, (surtout ne sortez pas), prenez le cœur et remontez sur le chariot pour revenir au tout début du tableau. Il ne vous reste plus qu'à tourner à droite au dernier croisement pour rejoindre la pièce de puzzle au fond du couloir (8) et la sortie. Faites gaffe à la dernière section, car vous ne pourrez plus rebrousser chemin lorsque vous vous y serez engagé.



Le village des incas

Allez au bord de la falaise et faites un petit concours de rots avec le Gobbo (ph 1). Il vous suffit de pianoter le plus rapidement possible sur la croix pour que votre barre se remplisse plus vite que celle de votre concurrent (2). Il y a cent cristaux à la clé. Notez que dans ce village, contrairement aux autres, vous devrez impérativement exécuter les quatre dernières missions sans pouvoir reprendre votre souffle. Dur dur ! Ramassez bien tous les cristaux pour faire le plein d'énergie entre chaque tableau.



Le combat final de Dante



Vous devez vous occuper du boss pendant que le Gobbo dispose les cinq cristaux qui ouvriront le portail destiné à engloutir Dante.

La manœuvre est longue, mais pas très compliquée. Le monstre tourne lentement autour du plateau en vous lançant des boules de feu. Ne vous éloignez pas trop du boss.

Lorsqu'il passe devant l'un de ces rochers (6), Dante fait apparaître un Golem qui voudra s'en prendre à votre Gobbo. Tenez-vous prêt et interceptez-les en vitesse.

Enfin, à chaque nouveau cristal mis en place, il va piquer une grosse colère. Avancez contre le vent (7), restez au sol et zigzaguez



entre les boules de feu. Persévérez encore un peu et assistez à la disparition (définitive ?) du gros méchant de l'histoire (8).



Le pic de Dante

Pensez à maintenir la gâchette de la mitrailleuse enfoncée. Les munitions sont illimitées, autant en profiter. A chaque passage, commencez par détruire ou esquiver les bombes suspendues aux ballons qui tombent dans votre direction. Décalez-vous légèrement sur la gauche à l'approche du boss (3). Lorsque celui-ci commence à tirer des boules de feu, c'est le moment de tirer sur la boucle de sa ceinture pour l'atteindre une première fois (4). Attendez que le zinc fasse demi-tour (5) et recommencez l'opération deux fois.



Sauver les 30 bébés Gobbos !

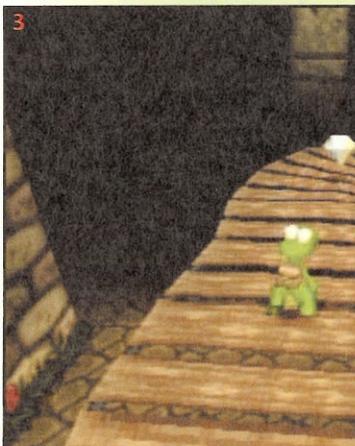


Prévoir Gobbos Mécaniques.

Ramassez les bébés du rez-de-chaussée, sans oublier les deux qui sont dans la boutique et celui qui est dans le vase à côté de la fontaine. Veillez à utiliser la première clé sur la cage (elle se trouve dans la petite impasse derrière la boutique). Ensuite allez au fond et à droite. Prenez le cristal bleu en haut des escaliers, puis, sans aucune clé sur vous, montez sur la cage et sautez sur le contrefort pour un cristal normal. Passez la porte qui est derrière le Dantini. Au carrefour, prenez d'abord tout droit afin de ramasser le deuxième cristal derrière la statue (1), puis bifurquez en direction des escaliers. Nettoyez la place du marché (attention au Gobbo sur le contrefort). Une porte à côté du parc à jouets mène à une pièce dans laquelle vous trouverez une clé, un cœur et un emplacement pour vos Gobbos Mécaniques (pour un cœur et un troisième cristal) (2).



Gravissez les marches suivantes. Dans la grande salle, ramassez tous les bébés Gobbos sur le sol et le cristal jaune sur le gazon fleuri, puis faites des doubles sauts pour explorer tout le plancher aérien (3). Descendez par les escaliers du fond. Dans cette nouvelle salle, procédez au rapatriement des nourrissons qui sont sur les balançoires, sur le manège et dans la cage en haut de la pente, le dernier cristal étant juste au-dessus d'elle. Entrez dans cette *Warp Zone* (4) sans aucun piège et ramenez le Gobbo Doré. Avant de redescendre, sautez sur le contrefort sur lequel flotte une clé, puis sur le pont en pierre. Un Gobbo s'y cache. Il ne vous reste plus qu'à descendre et à aller chercher le dernier Gobbo dans la cage que vous deviez laisser intacte au début du tableau.



En haut de la cascade



Prévoir Gobbos Mécaniques, gelée à l'orange.

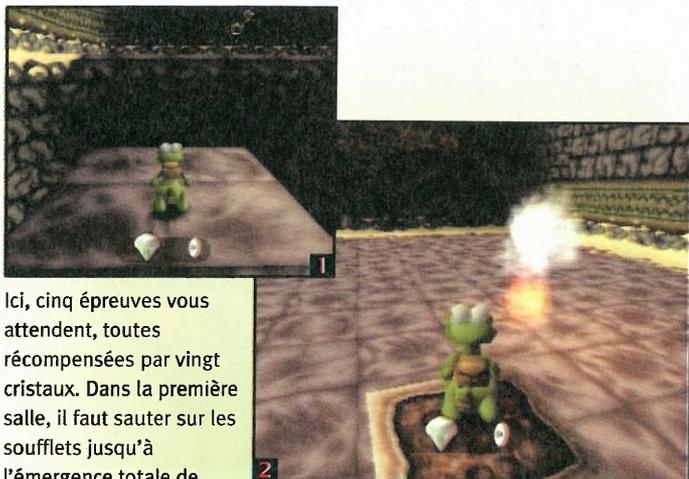
Franchissez le gouffre et sortez une gelée à l'orange pour bondir jusqu'au cristal jaune. Puis atteignez la corniche en effectuant un double saut depuis le deuxième rocher, grimpez au lierre et avancez jusqu'à la grotte. Avec la queue du serpent, sautez sur le cristal vert (5), puis longez le lac et traversez la fosse aux pics pour atteindre le radeau. Dans la cave d'après, montez sur le bord de la caisse, faites un double saut, hissez-vous sur le premier rocher, et continuez ainsi jusqu'au cristal rouge (6). Sortez, traversez la cascade, puis du rocher, sautez sur l'arbre et rejoignez l'étage supérieur. Franchissez le gué en



sautant et non en nageant. Entrez et enchaînez les queues de serpent, ressortez. Après la passerelle (7), utilisez le rocher pour sauter sur la montagne. A cet endroit, activez les Gobbos Mécaniques, vous obtiendrez le cristal bleu et un cœur. Passez sur la montagne d'en face et ramassez le dernier cristal au sommet de l'arbre. Une *Warp Zone* très difficile vous attend, constituée essentiellement de traversées au bout de lianes (8). Courage. Ressortez et continuez l'ascension. Deux étages plus loin, vous aurez à faire une dernière traversée à pied en plein courant, puis vous pourrez désactiver la machinerie.

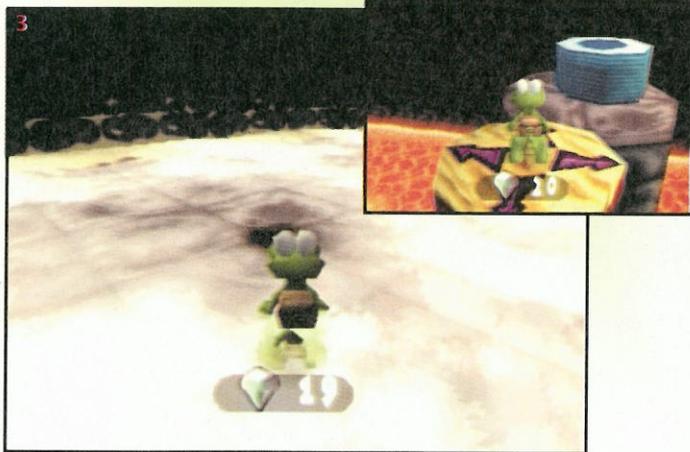


La fiancée du donjon de l'effroi

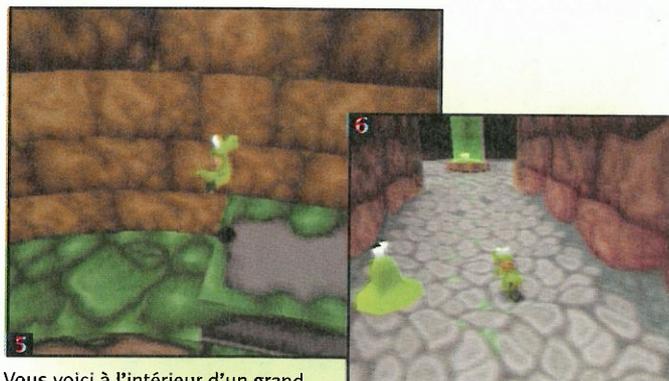


Ici, cinq épreuves vous attendent, toutes récompensées par vingt cristaux. Dans la première salle, il faut sauter sur les soufflets jusqu'à l'émergence totale de leur pilier respectif, en commençant par la gauche. Vous obtiendrez une espèce d'escalier avec lequel vous pourrez atteindre la corniche où se trouve la clé (1). Faites la même chose de l'autre côté, libérez le Gobbo et sortez. Pas de problème à la deuxième épreuve, il suffit de mettre les flèches dans le bon sens (en sautant dessus), afin d'apporter la caisse explosive jusqu'à la cage du Gobbo. Dans la salle suivante, vous devez sauter sur la caisse pour en récupérer la clé. Pas évident. La technique consiste à bien anticiper sa trajectoire et à sauter au bon moment (2). La quatrième épreuve

est assez simple. Interceptez les tonneaux de poudre en vous servant de leur ombre (3) et jetez-les sur la cage, elle s'ouvrira à la troisième fois. Ça se corse pas mal dans la dernière partie du niveau. Montez sur la dalle fléchée et dirigez-vous vers le premier soufflet. Sautez-lui dessus et foncez vers le soufflet suivant, de manière à avoir le temps de l'activer avant qu'il ne disparaisse, auquel cas, il faudrait recommencer la séquence. Procédez ainsi de soufflet en soufflet (4) et sortez.

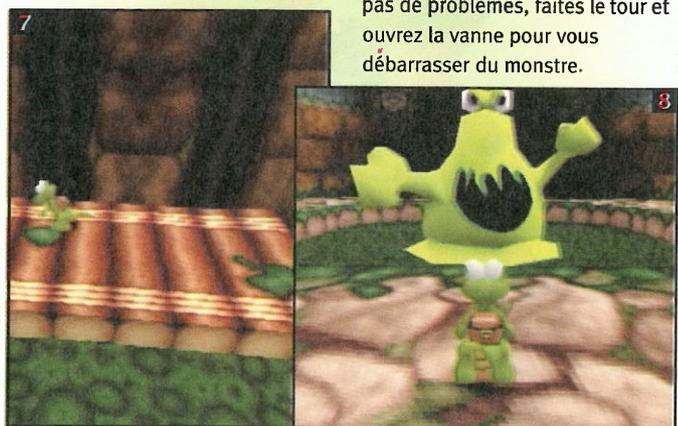


La tour de Goo Man Chu

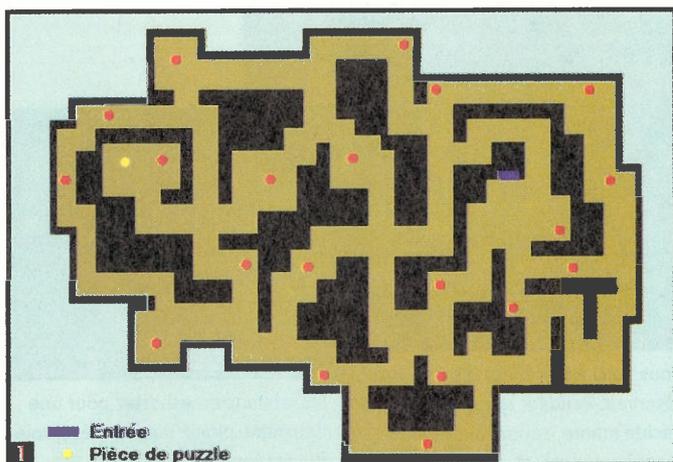


Vous voici à l'intérieur d'un grand réservoir. Pendant que le niveau de l'acide monte, courez à droite jusqu'au radeau et ensuite, sautez dès que possible à l'étage supérieur. L'entrée vous attend après le troisième radeau. Ne traînez pas sur les plaques qui s'enfoncent dans le mur (6) et rabattez-vous contre la paroi si celles-ci venaient à se dérober. A l'intérieur, progressez doucement, car les créatures gélatineuses ont tendance à se matérialiser sous votre nez (6). Validez le *Check-Point*, ramassez

les cristaux et ressortez pour une deuxième phase dans un réservoir. Prenez toujours à droite et rejoignez l'autre entrée. Même topo que précédemment, frappez le gong, brisez les caisses et dirigez-vous vers la sortie. Petite subtilité dans le troisième réservoir, il faut tourner à gauche après le premier radeau (7). En haut, explorez tranquillement une autre salle, puis entrez dans la dernière cuve. Ce dernier passage, très facile, mène à Goo Man Chu, le maître des lieux (8). Là encore, pas de problèmes, faites le tour et ouvrez la vanne pour vous débarrasser du monstre.



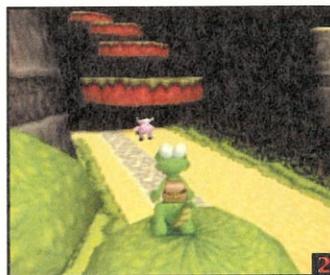
Gobbos incas - Labyrinthe secret



Un bon dessin valant mieux qu'un long discours, voici le plan du niveau avec l'emplacement des vingt caisses ainsi que celui de la pièce de puzzle. Avec cette carte sous les yeux, vous devriez écumer les lieux en quelques minutes.



Village secret des marins



La dernière pièce de puzzle vous permet d'accéder au Cinquième monde depuis le cristal de Swap Meet Pete.

Chaque village dessert cinq minis tableaux, dans chacun desquels vous devrez trouver un cristal de couleur.

Secret des marins N°1 :

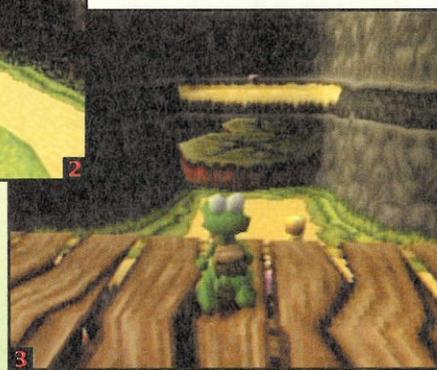
Franchissez le barrage de Dantinis, passez le pont, prenez à droite, poussez la caisse et prenez la clé. Revenez vers le pont, ouvrez la cage et brisez la caisse à rondelles. Grimpez sur l'arbre (2) et allez prendre le cristal au sommet.

Secret des marins N°2 :

Avec un double saut, grimpez sur la première caisse, sautez vite sur le Dantini, puis sur la nouvelle série de caisses et avancez jusqu'au chariot. Montez dessus et ramassez le cristal.

Secret des marins N°3 :

Faites le tour de la fosse, montez sur la caisse à rondelles et effectuez un double saut pour atterrir sur la corniche supérieure.



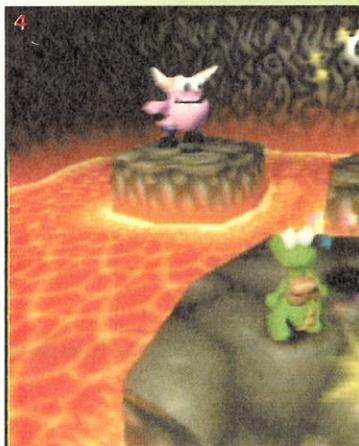
Sautez sur la passerelle, brisez la deuxième caisse et sautez sur les rondelles pour arriver au cristal (3).

Secret des marins N°4 :

Descendez de l'autre côté du bassin de lave avec le ballon, puis revenez briser la caisse qui se trouve entre les trois Dantinis (4). Allez au fond et montez sur la corniche où se cache le cristal.

Secret des marins N°5 :

Ce passage est assez ardu. Sautez sur les caisses et arrêtez-vous au deuxième pilier (5). Avancez tout au bord et dès que le Dantini a fait feu, foncez et sautez-lui dessus. Continuez jusqu'au ballon, puis laissez-vous transporter au pied du cristal.



Village secret des cosaques



Secret des cosaques N°1 :

Sur la boule, descendez tout droit sans vous soucier des croisements (1), puis suivez la piste jusqu'à la clé. Revenez prudemment sur vos pas et prenez le cristal.

Secret des cosaques N°2 :

Filez au fond de la caverne et brisez la première caisse à rondelles. Traversez le gouffre jusqu'à la caisse suivante, écrasez-la et revenez à l'entrée du tableau. Utilisez les plates-formes pour atteindre la clé (2), puis récupérez le cristal.

Secret des cosaques N°3 :

Engagez-vous dans le tunnel et passez les boules de feu. Avancez jusqu'au bord du gouffre, et sautez sur les caisses, vous atteindrez aisément le cristal de ce niveau.

Secret des cosaques N°4 :

Du deuxième pilier, faites un



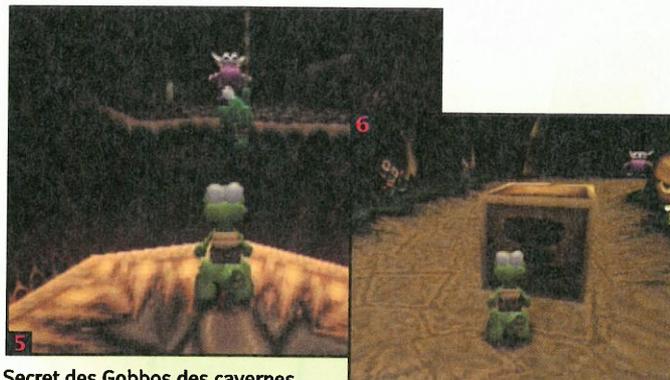
double saut et montez sur la plaque de gauche (3). Longez-la et brisez la caisse du bout. Allez en face pour obtenir la clé. Puis revenez au centre et allez chercher le cristal.

Secret des cosaques N°5 :

Sans paniquer, allez chercher la clé en sautant sur les caisses. Reprenez votre souffle et rebroussez chemin jusqu'à la cage qui contient le cristal (4).



Village secret des Gobbos des cavernes



Secret des Gobbos des cavernes N°1 :

Éliminez les trois Dantinis et sautez sur la deuxième grille, prenez la clé et redescendez d'un étage. Mettez-vous au bord de la grille et faites un double saut pour atterrir sur le pilier. Approchez-vous de l'autre côté, sautez sur place et lancez un coup de queue pour liquider le Dantini suspendu à la liane (5), puis traversez. Le cristal est au bout du couloir.

Secret des Gobbos des cavernes N°2 :

Suivez les trois tapis roulants en esquivant les tirs des Dantinis. Juste avant les broyeurs, sautez sur la corniche et allez chercher le cristal.

Secret des Gobbos des cavernes N°3 :

Plongez dans le bassin en face, puis prenez en direction de la cage en feu, éteignez l'incendie, faites de même sur la passerelle et au pied de l'arbre sur lequel se trouve la clé. Ouvrez la cage (6),

brisez la caisse et remontez sur la passerelle et après l'arbre, descendez. Soufflez les dernières flammes et bondissez jusqu'au cristal.

Secret des Gobbos des cavernes N°4 :

Détruisez la caisse à gauche, traversez le gouffre. Zigouillez les deux Dantinis, puis la caisse à rondelles. Faites encore une traversée (7) et ramassez le cristal.

Secret des Gobbos des cavernes N°5 :

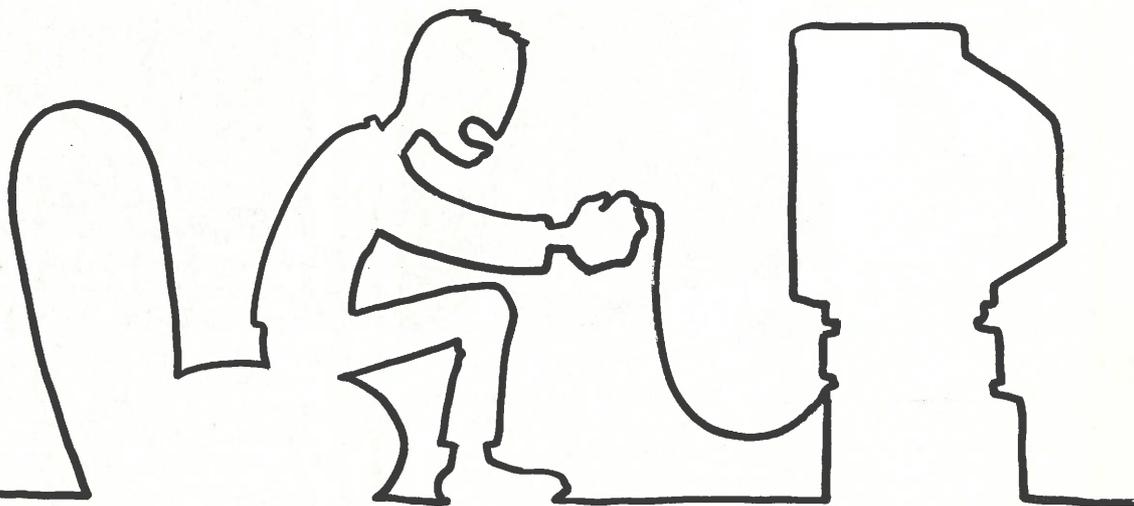
Contournez la première montagne et penchez-vous sur la gauche, puis sur la droite au virage d'après. Tournez autour de la montagne et balancez tout à droite. A la sortie de la troisième montagne, penchez le chariot sur la gauche, puis sur la droite. Après la ligne droite, faites le saut, penchez vite à tribord, puis très vite basculez de l'autre côté.

Un dernier saut et vous voici arrivé au cristal (8).





COMMENT RESTER INSENSIBLE À SA DÉTRESSE?



TOMKAT

TIPS®

L'anti-galère jeux vidéo!

EN QUELQUES DIZAINES DE SECONDES PAR MINITEL OU TÉLÉPHONE, CONSULTEZ NOS MILLIERS D'ASTUCES, SOLUTIONS, PLANS, CODES ACTION REPLAY POUR PRESQUE-TOUS LES JEUX, MÊME LES PLUS RÉCENTS! MISE À JOUR DEUX FOIS PAR SEMAINE. CONSOLES (32, 64, 128 bits, PORTABLES...) - PC - MAC

DES
CTIONS
INFINIES
EXCLUSIFS
SECRETS
LES ARMES
CACHÉES
DE NIVEAUX
PLUS RAPIDES
BIZARRES

U: PAUSE

PRÉTER LE DÉFI-
D'UNE ASTUCE,
SUR LA TOUCHE
RE TÉLÉPHONE,
UREZ TOUT LE
NOTER L'ASTUCE
TOUT DE SOLU-
ETAPEZ SUR LA
8 POUR RELAN-
EST INDISPEN-
T EXCLUSIVEMENT
36688477!



U: PLANS

AINES DE PLANS ET
E JEU, SOUVENT
S, SONT DISPO-
LA DEMANDE SUR LE
PS. VOUS LES RECE-
ÉDIATEMENT PAR FAX
LE LENDEMAIN PAR
R, SELON VOTRE
VRAIMENT TRÈS PRA-
EXCLUSIVEMENT SUR
TIPS!



UVEAU!



- VOLANTS
- APPLE iMAC
- MOBILE MOTOROLA v3688...

ARCAD

ouez et gagnez!

3617 TIPS

Astuces/solutions par FAX ou COURRIER

3615 TIPS

Astuces/solutions par MINITEL

0836688477

Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477)-TIPS)

Voici un A-Z tips & codes des meilleurs et des plus récents jeux PlayStation. Et comme c'est désormais la règle, tous ces tuyaux et tous ces codes fonctionnent bel et bien !

Xavier Dominique

ALIEN TRILOGY

Entrez les mots de passe spéciaux ci-dessous. Ils sont tellement spéciaux d'ailleurs, que si vous remplacez certains chiffres par des lettres (1 par L, 8 par A...) et que vous les lisez comme des phrases en anglais, ils veulent parfois dire quelque chose !

1G0TP1NK8C1DBOOTSON

Soit en français dans le texte : «J'ai des bottes roses antiacides» (I got pink acid bootson). Mais ne me demandez pas quel est le sens de la phrase ! Bref, revenez ensuite à l'écran titre du jeu, pour y découvrir un super Cheat Menu.

GLVL34 ou GLVL35, etc.

Les chiffres apposés à côtés des lettres correspondent aux niveaux du jeu. Vous pouvez ainsi entrer les chiffres de zéro à trente-cinq (ce dernier chiffre correspondant en fait à la vidéo de fin). Une fois le code entré, mettez le curseur sur l'option Accept; puis validez l'option Start Game.

OBLIVIONTRIPTOFIN1SHOFF

Soit en français dans le texte : «Achever le voyage vers l'oubli» (Oblivion trip to finish off). Bref, tout ça pour annoncer que vous êtes dorénavant invincible. Je cherche encore le rapport entre les deux...

DY1NGTON1GHT

Soit en français dans le texte : «Mourir ce soir» (Dying tonight). Hum, j'entrevois la logique de cette phrase : vu que le code donne toutes les armes, les aliens vont mourir ce soir. Non ?

BOXOVTRICKS

Soit en français dans le texte : «Boîte à merveilles» (Box of tricks). Oui, je comprends : la boîte à merveilles, c'est la boîte de munitions, puisque ce code donne des munitions infinies. Qu'en pensez-vous ?

AKUJI THE HEARTLESS

Sorts infinis

Commencez une partie. Puis, en plein jeu, affichez la Pause. Ensuite, gardez soit le bouton L2 soit le bouton R2 enfoncé, et pressez Gauche, Triangle, Gauche, Gauche, Rond, Gauche, Triangle, Droite, Rond, Haut, Haut, Bas. Mais pour avoir un sort à l'infini, il faut que vous en ayez au moins un en réserve.

Debug Menu

Commencez une partie. Puis, en plein jeu, affichez la Pause. Ensuite, gardez soit le bouton L2 soit le bouton R2 enfoncé, et pressez Gauche, Haut, Haut, Triangle, Droite, Carré, Gauche, Triangle, Haut, Bas, Droite, Droite. Vous entendez un «Humphff», et les mots «Menu Debug» apparaissent à l'écran. Pressez le bouton Croix pour aller dans le menu. Vous y trouverez, dans l'ordre, des options pour : afficher les coordonnées, choisir le niveau, combattre les boss, etc.

Invulnérabilité

Commencez une partie. Puis, en plein jeu, affichez la Pause. Ensuite, gardez soit le bouton L2 soit le bouton R2 enfoncé, et pressez Droite, Droite, Gauche, Triangle, Croix, Haut, Rond, Gauche.

APOCALYPSE

Choisir le point de retour

Ce code permet de décider du check point à partir duquel vous recommencez, après avoir perdu. Pendant une partie, affichez le menu de Pause. Ensuite, gardez le bouton L1 enfoncé, et appuyez sur les boutons Triangle, Carré, Rond, Croix. L'écran doit alors vibrer en faisant du bruit. Puis le menu doit s'afficher.

Choisir le point de contrôle

Ce code permet de décider du point de contrôle à partir duquel vous recommencez, après avoir perdu. Pendant une partie, affichez le menu de Pause. Ensuite, gardez le bouton L1 enfoncé, et appuyez sur les boutons Carré, Rond, Croix. L'écran doit alors vibrer en faisant du bruit, et «Ignorer et redémarrer», doit apparaître. Choisissez cette option.

Ne plus finir de tomber

Sautez dans le vide, puis affichez le menu de Pause. Ensuite, gardez le bouton L1 enfoncé, et appuyez six fois sur le bouton Croix. Alors, Bruce Willis n'en fini plus de tomber (il se peut que ça ne marche pas à certains endroits) ! Pour l'occuper, vous pouvez le bouger, le faire tirer, et autres manips comme s'il n'était pas en train de tomber. Si vous voulez arrêter, refaites le code. A vos risques et périls...

Ecran plus clean

Faites ce code si vous voulez que n'apparaissent plus à l'écran votre menu d'armement, et votre jauge de santé. Pendant une partie, affichez le menu de Pause. Ensuite, gardez le bouton L1 enfoncé, et appuyez sur les boutons Haut, Carré, Haut, Croix, Croix. L'écran doit alors vibrer en faisant du bruit.

Santé à fond

Pendant une partie, affichez le menu de Pause. Ensuite, gardez le bouton L1 enfoncé, et appuyez sur les boutons Carré, Croix, Triangle, Rond. L'écran doit alors vibrer en faisant du bruit. Continuer à jouer, pour voir votre jauge de santé remplie à fond. Ce code peut être fait plusieurs fois.

Invulnérabilité

Pendant une partie, affichez le menu de Pause. Ensuite, gardez le bouton L1 enfoncé, et appuyez sur les boutons Bas, Haut, Gauche, Gauche, Triangle, Haut, Droite, Bas. L'écran doit alors vibrer en faisant du bruit.

Nombre de vies illimité

Pendant une partie, affichez le menu de Pause. Ensuite, gardez le bouton L1 enfoncé, et appuyez sur les boutons Triangle, Rond, Croix, Carré. L'écran doit alors vibrer en faisant du bruit, et «Inf» doit apparaître en haut à gauche.

Select Stage

Pendant une partie, affichez le menu de Pause. Ensuite, gardez le bouton L1 enfoncé, et appuyez sur les boutons Triangle, Haut, Croix, Bas. L'écran doit alors vibrer en faisant du bruit. Maintenant, quittez votre partie ! A l'écran titre, appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu principal. Dans ce dernier, validez la nouvelle option de sélection des niveaux.

Obtenir tout l'arsenal

Pendant une partie, affichez le menu de Pause. Ensuite, gardez le bouton L1 enfoncé, et appuyez sur les boutons Carré, Rond, Haut, Bas, Croix, Carré. L'écran doit alors vibrer en faisant du bruit. Allez ensuite dans le menu d'armement, pour y trouver toutes les armes.

DEBUG MENU

Pendant une partie, affichez le menu de Pause. Ensuite, gardez le bouton L1 enfoncé, et appuyez sur les boutons Bas, Bas, Triangle. L'écran doit alors vibrer en faisant du bruit, et le menu de Debug info doit s'afficher.

BIG AIR

TOUS LES BOSS

Effectuez les codes ci-dessous pour battre les boss du jeu.

WT celeb MB

Dans le menu principal du jeu, pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Rond, Rond. Le code s'inscrit alors à l'écran. Démarrez alors une partie en mode «Tour du monde». Finissez premier de la première course. Vous descendez alors avec Mike Beallo pendant la course suivante. Si vous le battez, vous gagnez le mode «Tour du monde».

WT celeb FR

Dans le menu principal du jeu, pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Rond, Rond. Le code s'inscrit alors à l'écran. Démarrez alors une partie en mode «Tour du monde». Finissez premier de la première course. Vous descendez alors avec Fabian Rohrer pendant la course suivante. Si vous le battez, vous gagnez le mode «Tour du monde».

WT celeb NT

Dans le menu principal du jeu, pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Rond. Le code s'inscrit alors à l'écran. Démarrez alors une partie en mode «Tour du monde». Finissez premier de la première course. Vous descendez alors avec Nicola Thost pendant la course suivante. Si vous le battez, vous gagnez le mode «Tour du monde».

WT celeb IS

Dans le menu principal du jeu, pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Rond, Carré. Le code s'inscrit alors à l'écran. Démarrez alors une partie en mode «Tour du monde». Finissez premier de la première course. Vous descendez alors avec Ian Spiro pendant la course suivante. Si vous le battez, vous gagnez le mode «Tour du monde».

WT celeb SP

Dans le menu principal du jeu, pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Rond, Carré. Le code s'inscrit alors à l'écran. Démarrez alors une partie en mode «Tour du monde». Finissez premier de la première course. Vous descendez alors avec Shaw Palmer pendant la course suivante. Si vous le battez, vous gagnez le mode «Tour du monde».

WT celeb RP

Dans le menu principal du jeu, pressez

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Carré, Carré, Carré, Rond, Carré, Carré. Le code s'inscrit alors à l'écran. Démarrez alors une partie en mode «Tour du monde». Finissez premier de la première course. Vous descendez alors avec Ross Powers pendant la course suivante. Si vous le battez, vous gagnez le mode «Tour du monde».

TOUTES LES PLANCHES SECRETES

Secret board 1

Dans le menu principal du jeu, pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Carré, Carré, Rond. Démarrez ensuite une partie. Au niveau du menu de choix des planches, sélectionnez le sponsor «Pitbull». Ensuite, faites défiler les planches pour trouver la «Big Air».

Secret board 2

Dans le menu principal du jeu, pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Carré, Rond, Carré. Démarrez ensuite une partie. Au niveau du menu de choix des planches, sélectionnez le sponsor «Pitbull». Ensuite, faites défiler les planches pour trouver la «TD5».

Secret board 3

Dans le menu principal du jeu, pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Carré, Rond, Rond. Démarrez ensuite une partie. Au niveau du menu de choix des planches, sélectionnez le sponsor «Pitbull». Ensuite, faites défiler les planches pour trouver la «Steve».

Secret board 4

Dans le menu principal du jeu, pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Rond, Carré, Carré. Démarrez ensuite une partie. Au niveau du menu de choix des planches, sélectionnez le sponsor «Pitbull». Ensuite, faites défiler les planches pour trouver la «Fire».

Secret board 5

Dans le menu principal du jeu, pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Rond, Carré, Rond. Démarrez ensuite une partie. Au niveau du menu de choix des planches, sélectionnez le sponsor «Pitbull». Ensuite, faites défiler les planches pour trouver «l'Angel».

Secret board 6

Dans le menu principal du jeu, pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Rond, Rond, Carré. Démarrez ensuite une partie. Au niveau du menu de choix des planches, sélectionnez le sponsor «Pitbull». Ensuite, faites défiler les planches pour trouver «l'Accolade».

Secret board 7

Dans le menu principal du jeu, pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Rond, Rond, Rond. Démarrez ensuite une partie. Au niveau du menu de choix des planches, sélectionnez le sponsor «Pitbull». Ensuite, faites défiler les planches pour trouver la «Jimmy Parr».

Secret board 8

Dans le menu principal du jeu, pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, Rond, Carré, Carré, Carré. Démarrez ensuite une partie. Au niveau du menu de choix des planches, sélectionnez le sponsor «Pitbull». Ensuite, faites défiler les planches pour trouver la «John».

Secret board 9

Dans le menu principal du jeu, pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, Rond, Carré, Rond, Rond. Démarrez ensuite une partie. Au niveau du menu de choix des planches, sélectionnez le sponsor «Pitbull». Ensuite, faites défiler les planches pour trouver la «Daniël».

TOUTES LES PISTES

Open countries

Pour obtenir les pistes de France, d'Allemagne, et d'Ecosse, allez dans le menu principal du jeu, et pressez Droite, Gauche, Droite, Gauche, Rond, Carré, Rond, Carré. Démarrez ensuite une partie.

Bugs Bunny : Lost in Time

Il n'y a pour l'instant qu'un seul code qui fonctionne pour Bugs Bunny, les autres tenant plus du bug que du cheat. Mais quel code, docteur !

Ouvrir tous les niveaux

La manipulation a lieu à l'écran du sélecteur spatio-temporel, là où Bugs Bunny choisit les niveaux. Attention, déplacez au préalable le lapin, afin qu'il ne soit pas devant un niveau déjà ouvert (comme le niveau Nulle Part, lors d'une nouvelle partie). Alors, maintenez les boutons L2 + R1 enfoncés, et pressez Croix, Carré, R2, L1, Rond, Croix, Carré, Carré. Toutes les époques s'ouvrent alors instantanément. Choisissez-en une. Vous pouvez accéder à tous les niveaux d'une époque, même si vous ne possédez pas le nombre de réveil et de carottes nécessaires.

BUST A GROOVE

DANSEURS CACHES

Voici ce qu'il faut faire pour obtenir les personnages cachés du jeu, qui sont souvent les personnages des décors. Une fois déverrouillés, vous les retrouvez à l'écran de sélection des danseurs.

Diriger Caposira

Avec le perso de votre choix, gagnez le concours en difficulté Normale.

Diriger Robo-Z

Une fois que vous avez obtenu Caposira, gagnez le concours avec le perso de votre choix, en difficulté Normale.

Diriger Columbo

Une fois que vous avez obtenu Robo-Z, gagnez le concours avec le perso de votre choix, en difficulté Normale.

Diriger Burger Dog

Une fois que vous avez obtenu Robo-Z, gagnez le concours avec Hamm, en difficulté Normale.

CIVILIZATION II

Trésorerie démultipliée

Pour commencer le jeu avec une ville riche en or de quelque 600 % par rapport à une autre, donnez lui un nom approprié : «CasH». Attention, mettez bien l'espace avec le mot, et les lettres indiquées en majuscule. Maintenez le bouton R1 de la manette enfoncé quand vous entrez la lettre «H». Consultez ensuite votre réserve d'or, et constatez que vous êtes riche.

COLIN MCRÆ RALLY

Concurrent direct de **V-Rally 2**, Colin McRæ possède l'avantage du prix, puisqu'il est désormais proposé en gamme Platinum. Si vous venez de l'acquérir, voici tous les codes de cet autre excellent jeu de rallye.

LES CODES

Attention, vous pouvez cumuler les codes ci-dessous, mais n'effacez jamais le précédent avec la fonction prévue à cet effet. Entrez le nouveau par-dessus l'ancien. Pour annuler un code, il faut le réinscrire (un bruit spécial confirme l'annulation). A la fin, vous pouvez même entrer votre propre nom.

Tous les circuits

En mode Rally ou Contre la Montre, inscrivez le code suivant à la place de votre nom : «OPENROADS». Une voix disant «cheat mode activé» confirme la validité du code.

Mode Miroir

En mode Rally ou Contre la Montre, inscrivez le code suivant à la place de votre nom : «WHITEBUNNY». Une voix disant «cheat mode activé» confirme la validité du code.

Mode Reverse

En mode Rally ou Contre la Montre, inscrivez le code suivant à la place de votre nom : «SKCART». Une voix disant «cheat mode activé» confirme la validité du code.

Roues arrières directrices et motrices

En mode Rally ou Contre la Montre, inscrivez le code suivant à la place de votre nom : «FORKLIFT». Une voix disant «cheat mode activé» confirme la validité du code.

Directions inversées

En mode Rally ou Contre la Montre, inscrivez le code suivant à la place de votre nom : «TROLLEY». Une voix disant «cheat mode activé» confirme la validité du code. Ce code ne fonctionne que si le précédent est activé.

Le copilote à la voix aiguë

En mode Rally ou Contre la Montre, inscrivez le code suivant à la place de votre nom : «HELJUMNICK». Une voix disant «cheat mode activé» confirme la validité du code.

Le copilote conduit

En mode Rally ou Contre la Montre, inscrivez le code suivant à la place de votre nom : «BACKSEAT». Une voix disant «cheat mode activé» confirme la validité du code.

Jouer tout le temps de nuit

En mode Rally ou Contre la Montre, inscrivez le code suivant à la place de votre nom : «NIGHTRIDER». Une voix disant «cheat mode activé» confirme la validité du code.

Nouvelles voitures

En mode Rally ou Contre la Montre, inscrivez le code suivant à la place de votre nom : «SHOEBOXES». Une voix disant «cheat mode activé» confirme la validité du code. Ensuite, commencez une course en mode Contre la Montre. A l'écran de sélection des voitures, les bolides suivants sont débloqués : Lancia Delta Intégrale, Ford RS200, Ford Escort MK II, Audi Quattro.

La voiture fait hovercraft

En mode Rally ou Contre la Montre, inscrivez le code suivant à la place de votre nom : «HOVERCRAFT». Une voix disant «cheat mode activé» confirme la validité du code.

La voiture est minuscule (et vue de dessus)

En mode Rally ou Contre la Montre, inscrivez le code suivant à la place de votre nom : «DIDDYCARS». Une voix disant «cheat mode activé» confirme la validité du code.

La voiture est en gélatine

En mode Rally ou Contre la Montre, inscrivez le code suivant à la place de votre nom : «BLANCMANGE». Une voix disant «cheat mode activé» confirme la validité du code.

La voiture est tout en acier

En mode Rally ou Contre la Montre, inscrivez le code suivant à la place de votre nom : «TINFOILED». Une voix disant «cheat mode activé» confirme la validité du code.

Turbo spécial

En mode Rally ou Contre la Montre, inscrivez le code suivant à la place de votre nom : «KITCAR». Une voix disant «cheat mode activé» confirme la validité du code. La Subaru Impreza existe en modèle turbo, pourquoi s'en priver ? Le turbo apparaît sous forme d'une barre d'énergie à l'écran. En appuyant sur le bouton Select, vous enclenchez le turbo.

Mode pédalage

En mode Rally ou Contre la Montre, inscrivez le code suivant à la place de votre nom : «BUTTONBASH». Une voix disant «cheat mode activé» confirme la validité du code.

Désormais, il faut appuyer sur les boutons Rond puis Croix, pour que la voiture avance !

Jeu deux fois plus rapide

En mode Rally ou Contre la Montre, inscrivez le code suivant à la place de votre nom : «MOREOOMPH». Une voix disant «cheat mode activé» confirme la validité du code.

Brouillard permanent

En mode Rally ou Contre la Montre, inscrivez le code suivant à la place de votre nom : «PEASOUPER». Une voix disant «cheat mode activé» confirme la validité du code.

Une seule caméra de replay

En mode Rally ou Contre la Montre, inscrivez le code suivant à la place de votre nom : «DIRECTORCUT». Une voix disant «cheat mode activé» confirme la validité du code. Désormais, il n'y a qu'une seule caméra aérienne qui filme les replay. Il n'y a ainsi plus de «coupures» dans la retransmission.

Gravité lunaire

En mode Rally ou Contre la Montre, inscrivez le code suivant à la place de votre nom : «MOONWALK». Le bruit qui indique normalement l'annulation d'un code, confirme que celui-ci fonctionne...

COLONY WARS : VENGEANCE

Arrgh, vengeance, vengeanceaaaaa ! Pardon, je m'empare. Sachez que vous pouvez cumuler les codes, pour cumuler leurs effets.

Toutes les feintes activées

Entrez le mot de passe suivant, en n'oubliant pas la majuscule : «Blizzard». Choisissez l'option «Accepter» pour entériner le code.

Toutes les feintes désactivées

Entrez le mot de passe suivant, en n'oubliant pas la majuscule : «Stormlord». Choisissez l'option

«Accepter» pour entériner le code.

Sélectionner un niveau

Entrez le mot de passe suivant, en n'oubliant pas la majuscule : «Demon». Choisissez l'option «Accepter» pour entériner le code. Dans le menu principal du jeu, un nouveau menu est affiché : «sélection de niveau»...

Energie illimitée

Entrez le mot de passe suivant, en n'oubliant pas la majuscule : «Vampire». Choisissez l'option «Accepter» pour entériner le code.

Toutes les armes activées

Entrez le mot de passe suivant, en n'oubliant pas la majuscule : «Tornado». Choisissez l'option «Accepter» pour entériner le code.

Aucune surchauffe des armes

Entrez le mot de passe suivant, en n'oubliant pas les majuscules et l'étoile : «Dark*Angel». Choisissez l'option «Accepter» pour entériner le code.

Armes secondaires illimitées

Entrez le mot de passe suivant, en n'oubliant pas la majuscule : «Chimera». Choisissez l'option «Accepter» pour entériner le code.

Postcombustion illimitée

Entrez le mot de passe suivant, en n'oubliant pas la majuscule : «Avalanche». Choisissez l'option «Accepter» pour entériner le code.

Tous les chasseurs disponibles

Entrez le mot de passe suivant, en n'oubliant pas la majuscule : «Thunderchild». Choisissez l'option «Accepter» pour entériner le code.

Crédits maximums

Entrez le mot de passe suivant, en n'oubliant pas la majuscule : «Hydra». Choisissez l'option «Accepter» pour entériner le code. Commencez le jeu, puis allez dans les menus Garage et Puissance du Vaisseau. Là, vous pouvez vous mettre 99 crédits !

COMMAND & CONQUER : ALERTE ROUGE

Depuis cet été, **Alerte Rouge** est disponible à prix réduit. Alors voici tous les codes du meilleur jeu de stratégie sur PlayStation.

MOTS DE PASSE

Voici d'abord les mots de passe des deux camps ennemis. Faites attention de ne pas inscrire la lettre «O» à la place du chiffre «0», et vice versa.

Les missions des alliés

Niveau 2
HYH2XHAZ3

Niveau 3
AFQGPBY9

Niveau 4
HFZ3155N

Niveau 5
DGL45O3RO

Niveau 6
ZEJQ4JZWK

Niveau 7
3DQUGENLU

Niveau 8
CXPXZUMXS

Niveau 9
55B5EU18G

Niveau 10

ZUWXX7JWJ

Niveau 11
XN37OV4W7

Niveau 12
L827ZGMT0

Niveau 13
LKS5WQHUTW

Les missions des soviétiques

Niveau 2
17DUXF16C

Niveau 3
VMBWOQ284

Niveau 4
XN37MCCSO

Niveau 5
LH06FZZQL

Niveau 6
BUVV20LFF

Niveau 7
AVYQ10YA8

Niveau 8
LZRJTMQAN

Niveau 9
YQX4C9GFH

Niveau 10
1QES08LE0

Niveau 11
RKP0UOXJA

Niveau 12
CDLKYL7Q4

Niveau 13
8T5GGDK25

Niveau 14
XSCDE0KN8

LES CODES

La manipulation pour faire les codes d'**Alerte Rouge** est un peu différente de celle des autres jeux. En effet, les symboles n'indiquent pas quels boutons de la manette presser, mais quel symbole il faut valider à l'écran. Car ces symboles sont effectivement dessinés à l'écran, dans le menu de commandes, situé à droite. Une fois que vous avez fait apparaître celui-ci, il faut déplacer le curseur sur les symboles indiqués dans le code, et valider chacun en pressant toujours le même bouton : le Rond.

Bombes parachutées

Pour que des parobombes apparaissent en bas du menu de commandes, sans avoir à les fabriquer, validez les symboles suivants : Carré, Croix, Rond, Rond, Croix, Triangle.

Bombe atomique

Pour qu'une bombe atomique apparaisse en bas du menu de commandes, sans avoir à la fabriquer, validez les symboles suivants : Rond, Croix, Rond, Triangle, Carré, Triangle.

Chronoporté

Pour qu'un téléporteur de chars apparaisse en bas du menu de commandes, sans avoir à le fabriquer, validez les symboles suivants : Triangle, Rond, Rond, Carré, Carré, Croix.

Plus de dollars

Pour augmenter vos fonds de deux mille dollars à chaque fois, validez les symboles suivants : Carré, Carré, Rond, Croix, Triangle, Rond.

Achever la mission

Pour passer à la mission suivante sans jouer, validez les symboles suivants : Croix, Carré, Carré, Rond, Triangle, Rond.

Transformer les cristaux en personnes

Pour que les cristaux de Tibérium soient transformés en traves gens, validez les symboles suivants : Croix, Rond, Triangle, Triangle, Rond, Croix.

Dévoiler la carte

Pour dévoiler toute l'aire de jeu sans avoir à l'explorer, validez les symboles suivants : Carré, Triangle, Rond, Croix, Triangle, Carré.

ALERTE AUX TRICHEURS !

Sachez que vous pouvez utiliser les codes ci-dessus à volonté. Mais attention, si vous trichez de trop, un nuage électromagnétique vient détruire une partie de vos troupes ! Pour que cela ne se produise pas, évitez de faire le code pour dévoiler toute la carte, puis d'utiliser cinq fois de suite le code pour la bombe atomique, les parobombes et le chronoporté.

COOL BOARDERS 2

Toutes les descentes

A l'écran de choix des types d'épreuves, effectuez les manipulations suivantes en moins de quatre secondes au total : déplacez le curseur sur Free Style, Competition, Board Park, Option, Half Pipe, Big Air, Free Style ; ensuite, dès que le curseur est sur cette dernière épreuve, maintenez L1 + L2 et appuyez deux fois sur Croix. Si les manipulations sont effectuées dans le temps imparti, des cris de joie retentissent. Cependant, vous devez refaire le code à chaque fois que vous quittez une épreuve.

Descentes miroitées

A l'écran de sélection des descentes, pressez Croix + R1 pour sélectionner celle de votre choix. Mais attention, le code ci-dessus doit être activé pour que cela fonctionne.

COOL BOARDERS 3

Toutes les descentes

Commencez une partie en mode Tournoi. Ensuite, entrez le mot «WONITALL» au lieu de votre pseudonyme. Vous entendez alors une voix off ; le code est validé. Ensuite, à l'écran de sélection des descentes, vous pourrez choisir une piste cachées.

Kilométrage

Commencez une partie en mode Tournoi. Ensuite, entrez le mot «SHOWPOS_» au lieu de votre pseudonyme. Une fois sur votre surf, la distance que vous parcourez est affichée à l'écran.

Ralenti du replay

Durant le replay de votre descente, faites un ralenti en gardant enfoncé la direction Gauche. Vous pouvez ainsi figer vos meilleures figures. Relâchez la direction pour revenir à la vitesse normale.

Figer le replay

Durant le replay de votre descente, marquez une pause, en gardant enfoncé la direction Bas. Vous pouvez ainsi figer vos meilleures figures. Relâchez la direction pour continuer le replay.

Têtes plus volumineuses

Commencez une partie en mode Tournoi. Ensuite, entrez le mot «BIGHEADS_» au lieu de votre pseudonyme. Une fois sur votre surf, mettez la Pause. Les têtes des skieurs gonflent alors.

Têtes carrément plus volumineuses
Une fois le code ci-dessus activé, vous pouvez encore augmenter le volume des têtes, en pressant à chaque fois sur le bouton R2.

Têtes de givaros
Une fois le code des grosses têtes activé, vous pouvez maintenant réduire la têtes des skieurs, en pressant à chaque fois sur le bouton L2.

Tous les skieurs
Commencez une partie en mode Tournoi. Ensuite, entrer le mot «OPEN_EM...» au lieu de votre pseudonyme. Vous entendez alors une voix off ; le code est validé. Ensuite, à l'écran de sélection des persos, vous pourrez choisir un des persos cachés.

CRASH BANDICOOT

ERNIER MOT DE PASSE
Triangle, Triangle, Triangle, Triangle, Croix, Carré, Triangle, Triangle, Triangle, Carré, Croix, Triangle, Rond, Triangle, Carré, Croix, Croix, Croix, Croix. Grâce à ce mot de passe, tous les niveaux sont ouverts, car vous avez toutes les clés, et les pierres précieuses.

CRASH BANDICOOT 3 : WARPED

Partie de Spyro The Dragon !
Au menu Nouvelle Partie, Charger une partie, etc. Effectuez la manipulation : Haut, Haut Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Carré. «Spyro the dragon demo» s'inscrit alors au menu. Vous pouvez ainsi jouer à une partie de partie de Spyro.

CODES ACTION REPLAY

Attention, pour pouvoir entrer ces codes, vous devez posséder la cartouche Action Replay.

Les niveaux ouverts

80069114 00F8
800692DC FFFF
800692DE 08FF
80069364 FFFF

Tous les saphirs

80069364 FFFF
80069366 0FFF

Tous les Gemmes

80069160 FFFF
80069162 FFFF
80069164 09FF

Tous les cristaux

800692DC FFFF
800692DE 08FF
Tous les pouvoirs
80069328 003F

DARKSTALKERS 3

Récupérer les artworks

Pour faire de nouveaux artworks du jeu sur votre PC, et les mettre en fond d'écran par exemple, rien de plus simple. Insérez le CD de Darkstalkers 3 dans le lecteur du PC. Ensuite, sélectionnez le dossier nommé «Col», et ouvrez les images qui se trouvent dedans, avec n'importe quel programme de dessin.

Hits combos

Pour faire de supers Hits Combos, il suffit d'effectuer un coup spécial en pressant le bouton indiqué (voir ci-dessous), simultanément avec le bouton de puissance inférieure. Cela marche la plupart du temps. Voici un exemple :

Rikuo's Fish Trap

Faites arrière, arrière, et pressez le bouton de Pied puissant.

Rikuo's Fish Trap Hit Combo

Faites arrière, arrière, et pressez le bouton de Pied puissant ET de Pied modéré.

NOUVEAUX PERSOS

Lilligan (Lillith + Morrigan)
D'abord, dans l'écran d'options, activez les «Shortcuts». Puis commencez un match. Dans l'écran de choix des combattants, déplacez le curseur sur le mot «Lillith» et pressez le bouton Select pour le faire virer au rouge. Enfin, sélectionnez Lillith.

Mega Projection de Lillith

Au corps à corps, effectuez un demi-cercle bas, allant de l'avant vers l'arrière, et appuyez sur le bouton de Poing puissant.

Bishamon sans armure

Dans l'écran de choix des combattants, déplacez le curseur sur Bishamon. Ensuite, gardez le bouton Select enfoncé, et appuyez sur un des boutons pour frapper. Avant le premier round, Bishamon sort de son armure ; c'est le Shin Bishamon.

Bishamon gris sans armure

Dans l'écran de choix des combattants, déplacez le curseur sur Bishamon. Ensuite, gardez le bouton Select enfoncé, et appuyez simultanément sur les boutons de Pied Modéré et de Pied Léger. Avant le premier round, un Bishamon gris sort de son armure ; c'est l'hyper Bishamon gris.

Bishamon vert sans armure

Dans l'écran de choix des combattants, déplacez le curseur sur Bishamon. Ensuite, gardez le bouton Select enfoncé, et appuyez simultanément sur les boutons de Poings, Modéré et Léger. Avant le premier round, un Bishamon vert sort de son armure ; c'est l'hyper Bishamon vert.

Mega Projection de Bishamon

Au corps à corps, effectuez un demi-cercle bas, allant de l'avant vers l'arrière, enchaînez avec une diagonale haute-arrière, et la direction haut ; finissez en pressez le bouton de Poing puissant.

Shadow féminin

Dans l'écran de choix des combattants, déplacez le curseur sur le point d'interrogation. Alors, pressez sept fois le bouton Select, puis pressez un des boutons pour frapper. Le shadow féminin apparaît alors dans l'ombre de votre combattant. Ce n'est ainsi pas vraiment un nouveau perso, mais juste une ombre...

Shadow Masculin

Dans l'écran de choix des combattants, déplacez le curseur sur le point d'interrogation. Alors, pressez cinq fois le bouton Select, puis pressez un des boutons pour frapper. Le shadow masculin apparaît alors dans l'ombre de votre combattant. Ce n'est ainsi pas vraiment un nouveau perso, mais juste une ombre...

Rikuo du premier Darkstalkers

D'abord, dans l'écran d'options, activez les «shortcuts». Puis commencez un match. Dans l'écran de choix des combattants, déplacez le curseur sur le mot «Rikuo», et pressez le bouton Select pour le faire virer au rouge. Enfin, sélectionnez Rikuo. Maintenant, voici deux coups de ce Rikuo qui se font maintenant à la Darkstalkers 1 :

Toxic Breath

Quart de cercle en partant du bas vers l'avant, puis appuyez sur un des boutons de Pied.

Sonic Wave

Effectuez un quart de cercle en partant du bas vers l'avant, puis appuyez sur un des boutons de Poing.

Mega Projection n° 1 de Rikuo

Au corps à corps, effectuez un demi-cercle bas, allant de l'avant vers l'arrière, et pressez le bouton de Poing puissant.

Mega Projection n°2 de Rikuo

Au corps à corps, effectuez un demi-cercle bas, allant de l'avant vers l'arrière, et pressez le bouton de Pied puissant.

J.Talbain des premiers Darkstalkers (version verte)

Dans l'écran de choix des combattants, déplacez le curseur sur J.Talbain. Ensuite, gardez le bouton Select enfoncé, et appuyez simultanément sur les boutons de Pieds, Modéré et Léger.

J.Talbain des premiers Darkstalkers (version violette)

Dans l'écran de choix des combattants, déplacez le curseur sur J.Talbain. Ensuite, gardez le bouton Select enfoncé, et appuyez simultanément sur les boutons de Poings, Modéré et Léger.

Mega Projection de J. Talbain

Au corps à corps, effectuez un demi-cercle bas, allant de l'avant vers l'arrière, et pressez le bouton de Pied puissant.

New Victor

D'abord, dans l'écran d'options, activez les «Shortcuts». Puis commencez un match. Dans l'écran de choix des combattants, déplacez le curseur sur le mot «Victor» ; et pressez le bouton Select pour le faire virer au rouge. Enfin, sélectionnez Victor.

Mega Projection de Victor

Au corps à corps, effectuez un demi-cercle bas, allant de l'avant vers l'arrière, enchaînez avec une diagonale haute-arrière, et la direction haut ; finissez en pressez le bouton de Poing puissant.

New Huitzil

D'abord, dans l'écran d'options, activez les «Shortcuts». Puis commencez un match. Dans l'écran de choix des combattants, déplacez le curseur sur le mot «Huitzil» et pressez le bouton Select pour le faire virer au rouge. Enfin, sélectionnez Huitzil.

Mega Projectin de Huitzil

Au corps à corps, effectuez un demi-cercle bas, allant de l'avant vers l'arrière et pressez le bouton de Poing puissant.

New Donovan

D'abord, dans l'écran d'options, activez les «Shortcuts». Puis commencez un match. Dans l'écran de choix des combattants, déplacez le curseur sur le mot «Donovan» et pressez le bouton Select pour le faire virer au rouge. Enfin, sélectionnez Donovan.

Mega Projection de Donovan

Au corps à corps, effectuez un demi-cercle bas, allant de l'avant vers l'arrière et pressez le bouton de Poing puissant.

Mega Projection de Demitri

Au corps à corps, faites un demi-cercle bas, allant de l'avant vers l'arrière, puis avec une diagonale haute-arrière, et la direction haut ; finissez en pressez le bouton de Poing puissant.

Mega Projection de Hsien-Ko

Au corps à corps, effectuez un demi-cercle bas, allant de l'avant vers l'arrière, et pressez le bouton de Poing puissant.

Vol avant de Hsien-Ko

Sautez, puis pressez deux fois Avant.

Vol arrière de Hsien-Ko

Sautez, puis pressez deux fois Arrière.

Mega Projection de L. Rapter

Au corps à corps, effectuez un demi-cercle bas, allant de l'avant vers l'arrière, et pressez le bouton de Poing puissant.

Vol avant de L. Rapter

Sautez, puis pressez deux fois Avant.

Vol arrière de L. Rapter

Sautez, puis pressez deux fois Arrière.

Mega Projection de Morrigan

Au corps à corps, effectuez un demi-cercle bas, allant de l'avant vers l'arrière, et pressez le bouton de Poing puissant.

Mega Projection de Felicia

Au corps à corps, effectuez un demi-cercle bas, allant de l'avant vers l'arrière, et pressez le bouton de Pied puissant.

Mega Projection n° 1de Sasquatch

Au corps à corps, effectuez un demi-cercle bas, allant de l'avant vers l'arrière, et pressez le bouton de Poing puissant.

Mega Projection n° 2 de Sasquatch

Au corps à corps, effectuez un demi-cercle bas, allant de l'avant vers l'arrière, enchaînez avec une diagonale haute-arrière, et la direction haut ; finissez en pressez le bouton de Pied puissant.

Mega Projection de B. B. Hood

Au corps à corps, effectuez un demi-cercle bas, allant de l'avant vers l'arrière, et pressez le bouton de Poing puissant.

Mega Projection de Q. Bee

Au corps à corps, effectuez un demi-cercle bas, allant de l'avant vers l'arrière, et pressez le bouton de Poing puissant.

Vol avant de Q. Bee

Sautez, puis pressez deux fois Avant.

Mega Projection de Pyron

Au corps à corps, effectuez un demi-cercle bas, allant de l'avant vers l'arrière, et pressez le bouton de Poing puissant.

Vol avant de Jedah

Sautez, puis pressez deux fois Avant.

DEAD OR ALIVE

NOUVEAUX COUPS

La notice est très évasive concernant les attaques de base quand l'adversaire est au sol. Je vous précise donc clairement celles-ci pour chacun des persos.

ZACK : Jumping Stomp

Lorsque l'adversaire est au sol, effectuez la manip' : Haut + Coup de Pied.

ZACK : Stomp

Lorsque l'adversaire est au sol, effectuez la manip' : Diagonale Bas-Avant + Coup de Pied.

GEN-FU : Punch

Lorsque l'adversaire est au sol, effectuez la manip' : Bas + Coup de Poing.

GEN-FU : Stomp

Lorsque l'adversaire est au sol, effectuez la manip' : Haut + Coup de Pied.

TINA : Elbow Drop

Lorsque l'adversaire est au sol, effectuez la manip' : Diagonale Bas-Avant + Coup de Poing.

RAIDOU : Jumping Stomp

Lorsque l'adversaire est au sol, effectuez la manip' : Haut + Coup de Poing.

HAYABUSA : Jumping Chop

Lorsque l'adversaire est au sol, effectuez la manip' : Haut + Coup de Poing.

HAYABUSA : Double Chop

Lorsque l'adversaire est au sol, effectuez la manip' : Diagonale Bas-Avant + Coup de Poing.

RAIDOU : Stomp

Lorsque l'adversaire est au sol, effectuez la manip' : Diagonale Bas-Avant + Coup de Pied.

JANN-LEE : Double Stomp

Lorsque l'adversaire est au sol, effectuez la manip' : Haut + Coup de Pied.

JANN-LEE : Kick

Lorsque l'adversaire est au sol, effectuez la manip' : Diagonale Bas-Avant + Coup de Pied.

BAYMAN : Stomp

Lorsque l'adversaire est au sol, effectuez la manip' : Diagonale Bas-Avant + Coup de Pied.

BAYMAN : Jumping Stomp

Lorsque l'adversaire est au sol, effectuez la manip' : Haut + Coup de Pied.

LEI-FANG : Punch Drop

Lorsque l'adversaire est au sol, effectuez la manip' : Haut + Coup de Poing.

LEI-FANG : Kneeling Stomp

Lorsque l'adversaire est au sol, effectuez la manip' : Diagonale Bas-Avant + Coup de Pied.

BASS : Knee Drop

Lorsque l'adversaire est au sol, effectuez la manip' : Haut + Coup de Pied.

BASS : Stomp

Lorsque l'adversaire est au sol, effectuez la manip' : Diagonale Bas-Avant + Coup de Pied.

KASUMI : Chop

Lorsque l'adversaire est au sol, effectuez la manip' : Bas + Coup de Poing.

KASUMI : Stomp

Lorsque l'adversaire est au sol, effectuez la manip' : Haut + Coup de Pied.

NOUVEAUX HABITS

Pour obtenir de nouveaux habits pour chaque perso, jouez avec la Configuration de base (bien que vous pouvez régler les rounds en 10 secondes). Ensuite, terminez le jeu à chaque fois avec le perso, pour obtenir un nouvel habit. Voici le nombre de fois qu'il faut terminer le jeu avec chaque perso, pour obtenir tous ses habits :

Bayman

Terminez le jeu six fois.

Zack

Terminez le jeu cinq fois.

Hayabusa

Terminez le jeu cinq fois.

Raidou

Terminez le jeu cinq fois. Notez que pour obtenir Raidou lui-même, il faut

terminer le mode Tournement une fois avec chacun des autres persos (sauf Ayane). Attention, la configuration de jeu doit être celle de base.

Jann-Lee
Terminez le jeu cinq fois.

Bass
Terminez le jeu six fois.

Gen-fu
Terminez le jeu sept fois.

Kasumi
Terminez le jeu quatorze fois.

Tina
Terminez le jeu quinze fois.

Lei-Fang
Terminez le jeu seize fois.

Ayane
Terminez le jeu seize fois. Notez que pour diriger Ayane elle-même, vous devez avoir obtenu tous les habits des autres persos du jeu (y compris Raidou).

GALERIE D'ART... WORKS

La CG Gallery apparaît dans le menu des options, une fois que vous possédez tous les habits de tous les persos du jeu. Vous pourrez alors regarder de superbes images d'artworks sur le jeu. Notez que ces images se trouvent dans le répertoire «Omaks» du CD. Ainsi, si vous possédez un PC, vous pouvez déjà les mater sur celui-ci.

REPLAY,PLAY, PLAY...

Durant un combat, après avoir gagné un des rounds, juste avant que le Replay s'enclenche, maintenez enfoncés Rond+ Carré + Triangle. Ensuite, ne maintenez plus que Rond+ Carré et appuyez sur Triangle, pour revoir le Replay une nouvelle fois. Réappuyez ainsi sur Triangle le nombre de fois que vous voulez pour remater le replay !

LES EXTRA VOICE

Pour obtenir l'Extra Voice d'un perso, il faut terminer le mode entraînement de celui-ci. L'entraînement est terminé lorsque la Command List vire au jaune. Ensuite, allez dans le Menu Character Voice, et cochez la case du perso. Alors, à la fin du match, votre perso fera un kata de fin différent, et prononcera une maxime différente.

MENU EXTRA CONFIG

Ce menu de propose de nouvelles configurations de jeu :

Safety Zone Size

Cette option permet de régler la taille de l'aire de combat. Pour l'obtenir, terminez une fois le jeu en mode Tournoi. Pour que cela soit plus rapide, réglez les configurations de jeu comme suit :

- Barre d'énergie du joueur : maximale.
- Barre d'énergie des adversaires : minimale.
- Round : un.

Danger Damage

Cette option permet de régler la puissance des mines qui entourent l'aire de jeu. Pour l'obtenir, il faut que l'horloge du jeu marque trois heures (vous pouvez laisser tourner la console, ça compte quand même).

CG Gallery

Comme expliquée plus haut, cette option permet de voir des artworks du jeu. Pour l'obtenir, il faut que l'horloge du jeu marque douze heures (vous pouvez laisser tourner la console, ça

compte quand même).

Danger Bounce

Cette option permet de régler la hauteur à laquelle un perso qui marche sur une mine s'envole ! Pour l'obtenir, il faut que l'horloge du jeu marque six heures (vous pouvez laisser tourner la console, ça compte quand même).

Système Voice

Avec cette option, des voix off de combattants des combats, sont des voix de femmes ! Pour l'obtenir, il faut que l'horloge du jeu marque neuf heures (vous pouvez laisser tourner la console, ça compte quand même).

DESTRUCTION DERBY 2

ToNyPark

Démarrez un jeu en mode Championship. Alors, inscrivez le mot de passe ci-dessus à la place de votre nom, en respectant bien les majuscules. Dès que vous faites «End», le générique de fin s'affiche.

MACPOO

Démarrez un jeu en mode Championship. Alors, inscrivez le mot de passe ci-dessus à la place de votre nom, en respectant bien les majuscules. Vous obtenez tous les circuits du jeu.

CREDITZ !

Démarrez un jeu en mode Championship. Alors, inscrivez le mot de passe ci-dessus à la place de votre nom, en respectant bien les majuscules (et le point d'exclamation). Dès que vous faites «End», l'équipe de programmation s'affiche.

DIE HARD TRILOGY

LES PASSWORDS :

Non seulement ces passwords vous emmènent où vous voulez, mais en plus, ils le font avec brio, puisque vous obtenez beaucoup d'armes, de munitions, de vies, etc.

DIE HARD 1

Reception

ZN116HTWZJHF
GK5N5W7CX7JZR
VICYHPZR1VCXH
KZRVICYHPZRVJ

Construction

T41X_3_4TD1DP
5B9W974MM6DT7
4XMLG9T74XMMG
FT74XMLG9T74J

Bureau

Q_1WSX3WQK1CD
16FSSIM1FFPQ2
SC1D5JQ25C1F5
NQ25C1D5JQ25_

Maintenance 1

Y411ZDT3YJMZZ
Y1BPPY6MMW7DY7
NZMVH9Y7NZMWH
FY7NZMWH9Y7NJ

Ordinateurs 1

F8279HY3FLM6X
15K11TGNVWHF9
P6NVMBF9P6NVMM
GF9P6NVMBF9P_

Direction 1

74225VHK7VWMMW
H7GRVLC1L1X74
XMLG9T74XMLH9
Y74XMLG9T74XJ

Construction 2

TN1ZN9CSJ_XL
7X5R9N4WL68TR
6XWGMGTR6XWLG
9TR6XWGMGTR6J

Bureau 2

H425H75XGGVVR
BXX4791L13XH5
XRLZCH5XRLIC
YH5XRLZCTH5XJ

Salle de ball

3D231ZZI23CK1
8B5_QV9Q7J23D
FKQ65W3DFKQ75
!3DFKQ65W3DFJ

Maintenance 2

W82GN88TVSCFX
WCM79Q5PRZ1WC
FFPQQVWCFFPRQ
ZWCFFPQQVWC_

Bureau 3

842RCHX88Z14N
RL3WL4XLM2D95
4NLLB9954NLM8
F954NLLB9954J

Construction 3

TJ2HGH_DSD1DP
Z_VN45N1LG9TM
6DTM6DTM6DTL6
8TM6DTM6DM6_

Salle des coffres

DX22HW55GZPQ7
_Z5NQGZG5M2DY
MQGT7DYMQG5W
3DYMQGTW7DYMJ

Ordinateurs 2

BX21PN98VGP_
4ZB1QDYGNLLBY
CPGPRVBYCPGNY
MBYCPGPRVBYCJ

Direction 2

XJ2BX7952XP65
DJ65_2695H1XM
LG9T74XMLG957
XMLG9T74XML

Bureau 4

RS3GX9C5P95CJ
S3X65LMYGYWRV
ICYHPZRVICYGP
VRVICYHPZRV1_

Maintenance 3

FS237Z5NHGKQR
8J17V72XVWCFT
R6XWVMGFT8XVM
BFTR66XWVMGFT_

Ordinateurs 3

B42_RJ498VGPC
758DXY2P2NB5
8P2NBK858P2PB
P858P2NBK858J

DIE HARD 2

Nouvelle aile

14_JJ2JB144JL
289144JB_F1_
4JLKT3G59_L38
F144JL289144J

Tunnel

55_XHKG55W3DF
KQ65W3F1QQ15M
3DDQRNCVDFJQ
25W3DFKQ65W3_

Piste d'envol

F416QVMBF5NQL
VC9F5NNSLCHF9
NQM1W6TDPLWLC
FF5NQLVC9F5NJ

Intérieur de l'avion

N_V38Y3N2JB1
85_N2J955Y1NL
JB_1L4Q7TV195
4N2JB185_N2J_

Eglise

8N_N8KL68P2NB
KB58P2RQ1L581

2NB698681NBJB
18P2NBK858P2J

Moto des neiges

8D142J2_8F1N6
JV38F1J3B_8P
1N7BGCBSV46KV
78F1N6JV38F1J

Interception de l'avion

N_1B58Y3N2JB1
85_N2JHXP2NZ
JB_76LXXNV195
4N2JB185_N2J_

DIE HARD 3

Central park 1

XJ1GFT17XMLG9
T74XML3K72X1
LG82RC8VMZKSH
HXWQZWM7GVHSJ

Chinatown 1

T81XMLG9TC5DP
LQ8TC5G1VQDT7
5DN965F24Y7QQ
7TW1X6CK5JV6J

Ville 1

ZS11CYHPZVWHF
YRQZVWF7PRJZR
WH4677BLVY7QR
TZ311BK1_2BJ

Central park 2

K528P3DFKV78Y
3NGKV7BRNC8KQ
78XS415M6VCC4
_K635G5JDFD2J

Chinatown 2

Z4115XRLZ7513
XHKZ75Y9NHRZC
51271Z8DT7LR
J17XHK1VWFG_

Urban 2

1811MZHT1CYHP
ZRV1CYF1QRX17
YHN57PC2X9X9M
TZ3T17VPFC4H_

Ville 2

5422VBK854NLL
89954NJS29H58
NLMKT6KFP6V1
C48J2198NRN6J

Aqueduc 1

S82DFJG15C1D5
JQ25C1GH5Q457
1D4C6FD2_SM_6
7TW5XQ4QGC62_

Quai

7N23LHKZ7N2MV
H9Y7NZKJ79W75
ZMWN1LMY165T9
T6_V38MH9T9RJ

Aqueduc 2

8J24_KV78K248
K248K262T28Y
249BLCK53K66L
3996NV53SLHKJ

" Simon Gruber "

9N24LMLG9P6NV
MBF9P6QJWB9C9T
6N8V2YX72L82
C89248C9MQZNL_

LES SUPERS CODES :

DIE HARD 1

Invulnérabilité

Pendant une partie, mettez la Pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Droite, Haut, Bas, Carré.

Les fusils

Pendant une partie, mettez la Pause,

puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Droite, Haut, Bas, Carré, Droite. Vous obtenez un des fusils de jeu, à chaque fois que vous effectuez ce code.

50 grenades pour chaque catégorie
Pendant une partie, mettez la Pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Droite, Carré, Bas, Rond.

Personnages obèses

Pendant une partie, mettez la Pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Droite, Carré, Carré, Bas.

Persos filaires

Pendant une partie, mettez la Pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Triangle, Triangle, Triangle, Triangle, Triangle, Triangle, Triangle, Carré, Carré, Carré, Carré.

Les âmes des persos montent au ciel !

Pendant une partie, mettez la pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Bas, Carré, Triangle, Bas.

Changer la fréquence des voix

Pendant une partie, mettez la pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Bas, Carré, Carré, Droite. La fréquence des voix des ennemis change à chaque fois que vous faites ce code (attention, pas plus de trois fois sont possibles). Ainsi, ils passent d'une petite à une grosse voix.

Les plantes crient de douleur !

Durant le jeu, mettez la pause, puis maintenez le bouton R2 enfoncé et tapez : Rond, Rond, Carré, Carré, Droite. Les plantes crient désormais de douleur lorsqu'elles se prennent une balle.

Les méchants font les rigolos !

Pendant une partie, mettez la pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Bas, Rond, Rond, Bas, Triangle, Bas.

Inversion de la Gauche et la droite

Pendant une partie, mettez la pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Droite, Carré, Triangle, Droite.

Coordonnées de position affichées à l'écran

Pendant une partie, mettez la pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Gauche, Rond, Bas, Carré.

DIE HARD 2

Affichage du plan

Pendant une partie, mettez la Pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Droite, Haut, Bas, Carré.

Super flingue

Dès le début du premier niveau, flinguez l'hélico. Un pistolet Beretta en tombe alors. Ce flingue à double chargeur est désormais votre arme la moins puissante...

Squelettes à la place des personnages

Pendant une partie, mettez la Pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Bas, Carré, Triangle, Bas.

Policiers en tenues civiles

Pendant une partie, mettez la Pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Rond, Bas, Bas, Carré, Croix, Carré.

Personnages très grands ou très petits

Pendant une partie, mettez la Pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Gauche, Triangle, Droite, Bas.

Maximum de munitions

Pendant une partie, mettez la Pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez :

Droite, Carré, Gauche, Rond, Triangle, Bas.

DIE HARD 3

Vues supplémentaires
Pendant une partie, mettez la Pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Bas, Rond, Bas, Rond. Ensuite, changez les vues pour en découvrir de nouvelles.

Pendentif ridicule

Pendant une partie, mettez la Pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Droite, Rond, Gauche, Gauche, Carré, Bas. Ensuite, changez pour la vue intérieure afin de voir le pendentif à la «M6 Turbeauf».

Vies infinies

Pendant une partie, mettez la Pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Gauche, Rond, Haut, Bas, Carré, Droite.

Coordonnées de position affichées à l'écran

Pendant une partie, mettez la Pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Droite, Haut, Bas, Carré.

Turbos à fond

Pendant une partie, mettez la Pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Rond, Rond, Carré, Carré, Bas, Bas, Croix, Croix.

Persos obèses

Pendant une partie, mettez la Pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Gauche, Triangle, Droite, Bas.

Soucoupes volantes

Dans le niveau de Central Park, mettez la Pause, puis le curseur sur «Quitter». Ensuite, maintenez R2 et pressez droite, carré, triangle, bas, croix, croix, croix. L'écran de fin de niveau s'affiche alors. Appuyez sur Start pour revenir au jeu.

Têtes qui rebondissent sur la route

Pendant une partie, mettez la Pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Rond, Bas, Bas, Triangle, Croix, Carré.

Graphismes étranges

Pendant une partie, mettez la Pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Bas, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Gauche.

Graphismes bizarres

Pendant une partie, mettez la Pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Rond, Bas, Bas, Carré, Droite.

Jeu au ralenti

Pendant une partie, mettez la Pause, puis maintenez R2 enfoncé et tapez : Gauche, Haut, Gauche, Gauche, Carré, Bas.

DOOM

CHEAT CODES

Voici les cheats modes de Doom. Pour désactiver ces codes (si vous voulez arrêter de tricher), retapez-les tout simplement.

god mode

Pour être invincible, en pleine partie, affichez la Pause puis pressez successivement : Bas, L2, Carré, R1, Droite, L1, Gauche, Rond. Refaites la manip' pour annuler.

Tout voir

Pour voir les bonus et ennemis sur la carte, en pleine partie mettez la carte, affichez la Pause, puis pressez successivement : Triangle, Triangle, L2, R2, L2, R2, R1, Rond. Refaites la manip' pour

annuler.

Voir à travers les murs

Pour voir à travers les murs, en pleine partie affichez la Pause, puis pressez successivement : L1, R2, L2, R1, Droite, Triangle, Croix, Droite. Refaites la manip' pour annuler.

Arsenal à fond

Pour avoir toutes les armes avec munitions à fond, en pleine partie mettez la Pause, puis pressez successivement : Croix, Triangle, L1, Haut, Bas, R2, Gauche, Gauche. Refaites la manip' pour annuler.

Select Stage

Pour aller au niveau de votre choix, en pleine partie mettez la Pause, puis pressez successivement : Droite, Gauche, R2, R1, Triangle, L1, Rond, Croix. Le Select Stage s'affiche alors. Refaites la manip' pour annuler.

Plan de tout le niveau

Pour voir toute la carte, en pleine partie affichez-la, mettez la Pause, puis pressez successivement : Triangle, Triangle, L2, R2, L2, R2, R1, Carré. Refaites la manip' pour annuler.

DRIVER

LES CODES

Les cheats de **Driver** s'effectuent tous à l'écran principal du jeu, où sont symbolisés les différents menus d'options (Un flic dans la mafia, Entraînement, Codes secrets, etc). Vous pouvez les entrer les uns à la suite des autres. Pour voir y retrouver, sachez qu'un petit bruit se manifeste à chaque fois qu'un code est correctement inscrit. Ensuite, allez dans le menu des codes secrets pour activer les codes. Déplacez le curseur sur le code désiré, et activez-le en appuyant sur la croix. Vous pouvez tous les activer simultanément.

Générique de fin

Appuyez successivement sur les boutons : L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1. Dans le menu des codes secrets, sélectionnez «CREDITS». Pour tous ceux qui n'ont pas fini le jeu...

Barre de dommage supprimée

Appuyez successivement sur les boutons : L2, L2, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1. Dans le menu des codes secrets, sélectionnez «INVINCIBILITE». Attention, ce code ne fonctionne pas dans le mode de jeu «As du volant», ça serait trop facile pour les scores. De plus, cela n'empêche pas votre caisse d'être «ruinée» si vous vous retrouvez sur le toit...

Barre d'infraction supprimée

Appuyez successivement sur les boutons : L1, L2, R1, R1, R1, L1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2. Dans le menu des codes secrets, sélectionnez «Immunité». Désormais, la police ne vous poursuit plus. Mais attention, ce code ne fonctionne pas dans le mode de jeu «As du volant», car encore une fois, ça serait trop facile pour les scores.

Roues arrière directrices

Appuyez successivement sur les boutons : R1, R1, R1, R2, L2, R1, L2, L1, R2, R1, L2, L1. Dans le menu des codes secrets, sélectionnez «Roues arrière». Cela change la conduite, puisque lorsque vous mettez la manette vers la gauche, vous allez à droite !

Toutes les voitures sont minuscules

Appuyez successivement sur les boutons : R1, R2, R1, R2, L1, L2, L1, R2, L1, R1, L2, L2. Dans le menu des codes secrets, sélectionnez «MINIS». Mais attention, pour les collisions entre voi-

tures, c'est comme si leur taille n'avait pas changé. Prévoyez donc large...

Suspensions surélevées

Appuyez successivement sur les boutons : R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1. Dans le menu des codes secrets, sélectionnez «MONSTERS». Faites attention dans les virages, car vous pouvez vous retourner plus facilement. C'est sans doute pour cela que le code fonctionne en mode «As du volant»...

Ecran retourné

Appuyez successivement sur les boutons : R2, R2, L1, L2, L1, R2, L1, R2, R2, L2, R1. Dans le menu des codes secrets, sélectionnez «ANTIPODES». Vous voilà donc en train de rouler à l'envers !

LES ASTUCES

DANS LE PARKING

Pour savoir ce qu'il faut faire dans le parking (le premier niveau), vous pouvez voir la démonstration qui se trouve dans le mode Entraînement. Mais cela ne suffit pas pour toutes les épreuves, car certaines demandent de la technique. Voici donc expliqué comment faire ces manœuvres délicates.

Manœuvre pour le 180°

Pour faire ce qui n'est finalement qu'un demi-tour, suivez cette technique. Prenez de la vitesse, puis enclenchez le frein à main (bouton Triangle) ; ensuite braquez tout simplement à fond vers la Gauche ou la Droite.

Manœuvre pour le Demi-tour 180°

Le demi-tour 180° est en fait un 180° en marche-arrière. Pour le faire, reculez assez vite, puis braquez vers la Gauche ou la Droite. Votre voiture va alors se retrouver de côté, voire amorcer son demi-tour arrière. Mais cela ne suffit pas. Il faut à ce moment-là donner un bon coup d'accélération, et braquer dans l'autre sens... pour bien repartir en sens inverse. Pour faciliter l'accélération, il est préférable d'utiliser le Burnout (bouton Rond).

Manœuvre pour le 360°

Pour faire tourner la voiture sur elle-même, commencez par prendre pas mal de vitesse. Ensuite, braquez vers la Gauche ou la Droite, et faites patiner les roues avec le Burnout (bouton Rond). Continuez de braquer et de patiner, même si vous avez l'impression que ça ne va pas le faire. En effet, la voiture va finir par tourner sur elle-même, et la manœuvre va être validée.

PENDANT LES COURSES POURSUITES

Conseil n° 1 : Roulez sur les axes principaux

Emprunter les routes principales (les gros traits sur la carte) est souvent le plus court et simple moyen de rallier vos objectifs. Au lieu de tourner à chaque fois que la flèche indiquant la direction bouge, repérez les grands axes, et dites-vous «je vais tout au bout de l'autoroute, et je prend à gauche au dernier moment» ; même si le chemin semble plus long. En effet, le but est de changer de direction le moins souvent possible. C'est le meilleur moyen pour ne pas s'embrouiller.

Cela dit, faites attention lorsque votre barre d'infraction est bien remplie. Car des barrages de police se forment alors essentiellement sur les grands axes ! Ainsi, si votre barre de dommage est, elle aussi, bien remplie, fuyez plutôt les routes principales...

Conseil n°2 : roulez dans les contre-allées

Les contre-allées, ce sont ces rues boueuses et encombrées, qui ne sont pas indiquées sur la carte. Mais en fait, il ne faut pas trop s'y aventurer, car cela va à l'encontre de la logique du conseil n°1 ! Finalement n'y allez que pour semer éventuellement la police, qui a du mal à vous suivre dans ces endroits mal famés...

Conseil n° 3 : Roulez sur les trottoirs !

Ce conseil est surtout valable pour Los Angeles, mais peut être appliqué aux autres villes, avec moins d'efficacité.

D'abord, lorsque vous roulez sur les trottoirs, vous évitez la circulation. Et vu que vous ne pouvez écraser les piétons, et que les poubelles et autres objets qui s'y trouvent ne vous causent aucun dommage, c'est tout bénéf.

N'ayez pas peur des poteaux ou des arbres, qui sont pourtant dangereux. En effet, collez-vous contre les murs des immeubles, et ne bougez plus : vous les évitez, sans pour autant vous abîmer contre les murs. Mais attention, car quelques arbres et poteaux sont quand même trop près des murs ; il faut alors quitter le trottoir ! Méfiez-vous aussi des carrefours, car vous pouvez vous prendre une voiture (cela dit, vous pouvez aussi passer par-dessus, avec un peu de chance !).

Mais l'intérêt de rouler sur les trottoirs, se situe surtout par rapport aux voitures de police. Dès que vous roulez sur un trottoir, leurs sirènes s'arrêtent en effet de hurler. La police a du mal à vous suivre, car elle n'y roule pas vite, et se prend facilement les fameux poteaux et arbres...

Cela se vérifie particulièrement dans le mode Survie, où en roulant sur les trottoirs, vous explosez vos temps !

Conseil n° 4 : terminez le jeu...

Nannnn, ce n'est pas un conseil à la... Sachez simplement qu'un fois le jeu terminé, les villes de Los Angeles et New York sont disponibles pour tous les modes de jeu en «As du volant».

EGYPTE

PASSWORDS

Voici les mots de passe de tous les niveaux d'Egypte.

1er niveau

Collier, Jarre, Coupelle, Echelle

2ème Niveau

Echelle, Coupelle, Collier, Jarre

3ème Niveau

Jarre, Jarre, Coupelle, Echelle

4ème Niveau

Coupelle, Jarre, Collier, Jarre

5ème Niveau

Coupelle, Echelle, Coupelle, Jarre

6ème Niveau

Jarre, Coupelle, Echelle, Coupelle

FADE TO BLACK

Master Code

Dans le menu des passwords, entrez le code Carré, Triangle, Rond, Croix, Rond, Triangle. Le jeu vous dit que le code n'est pas bon, mais il l'est ! Ce password vous permet d'entrer les codes de triche suivants :

God Mode

Dans le menu des passwords, entrez le code Carré, Rond, Rond, Carré, Triangle, Croix. Puis démarrez une partie. Vous voilà alors invulnérable.

Changer de niveau

Dans le menu des passwords, entrez le code Rond, Rond, Triangle, Croix, Carré, Carré. Puis démarrez une partie. Affichez ensuite la Pause, et mettez le mot «Résumé» en surbrillance. Enfin, appuyez sur le bouton Rond. Il ne vous reste plus qu'à faire Droite pour aller au niveau suivant, ou Gauche pour aller au niveau précédent.

Voir toutes les cinématiques

Dans le menu des passwords, entrez le code Carré, Croix, Rond, Triangle, Rond, Croix. Dès que le password est entré, les superbes séquences cinématiques du jeu défilent.

Tirs plus rapides

Dans le menu des passwords, entrez le code Triangle, Croix, Triangle, Triangle, Carré, Rond. Puis démarrez une partie. Vous tirez désormais plus vite que votre ombre, ou presque !

FIFA 99

VICTOIRE ASSUREE

Choisissez un des modes de jeu, puis commencez le match. Lorsque vous commencez à perdre, sélectionnez l'option Sélection des commandes, dans le menu de Pause. Changez les commandes, et dirigez l'équipe de la console. Faites lui faire n'importe quoi : mettre la balle en touche, marquer des buts dans ses propres cages, danser la lambada, etc. Une fois que votre propre équipe reprend l'avantage, remettez l'option Sélection des commandes, et reprenez-la. Gérez ainsi la situation jusqu'à la fin du match. Alors forcément, vous allez gagner, sauf si vous vous retrouvez avec l'équipe adverse au moment du coup de siffler final !

FINAL FANTASY VII

CODES ACTION REPLAY

Attention, ces codes sur FF7 sont uniquement des codes Action Replay. Vous devez donc posséder cette cartouche pour les rentrer.

CODES POUR YUGO (DELIRE) UNIQUEMENT

MATERIAS

Talent de l'ennemi
8009CF74 FF2C
8009CF76 FFFF

Commande Maître

8009CF78 0030
8009CF7A FFFF

Magie Maître

8009CF7C 0049
8009CF7E FFFF

Invocation Maître

8009CF80 005A
8009CF82 FFFF

CARACTERISTIQUES

Maximum pour tous les éléments de l'Etat
8009C84E FFFF
8009C850 FFFF
8009C852 FFFF

Toutes les Limites

8009C86E FFFF

Jauge de Limite remplie

3009C85B 00FF.
La jauge clignote.

Gils illimités

8009D376 00FF

MP& HP

Barret, Mp max/maximal
8009DDB4 03E7

Barret, Mp maximal atteinte

8009DD66 03E7

Barret, Hp maximale
8009DD80 03E7

Barret, Hp maximale atteinte
8009DD82 03E7

Clad, Mp maximale
8009D974 03E7

Clad, Mp maximale atteinte
8009D976 03E7

Clad, Hp maximale
8009D970 03E7

Clad, Hp maximale atteinte
8009D972 03E7

FORMULA ONE 97

Quatre circuits cachés

En mode GP, entrez comme prénom de votre pilote : Billy et entrez Bonus pour son nom. Les nouveaux circuits se trouvent dans le menu de sélection, tout à la fin des autres.

Vue d'avion

En mode GP, entrez comme prénom de votre pilote : Zoom et entrez Lense pour son nom.

Sons techno

En mode GP, entrez comme prénom de votre pilote : Swap et entrez Shop pour son nom.

Pas de textures

En mode GP, entrez comme prénom de votre pilote : Virtually et entrez Virtual pour son nom.

Voitures fusées

En mode GP, entrez comme prénom de votre pilote : Pi et entrez Man pour son nom.

Déjà au 16ème GP

En mode GP, entrez comme prénom de votre pilote : Nean et entrez Alesi pour son nom.

Commentateurs à l'écran

En mode GP, entrez comme prénom de votre pilote : Box et entrez Chatter pour son nom.

Roues énormes

En mode GP, entrez comme prénom de votre pilote : Little et entrez Weelz pour son nom.

GEX : CONTRE DR REZ

VAULT CODES

Le Vault est le coffre fort situé près du poste de commande de Gex. Terminez les quatre niveaux secrets du jeu pour pouvoir y accéder. Vous pouvez faire la plupart de ces codes autant de fois que vous voulez, et même en activer plusieurs en même temps. Mais attention, à ne pas en abuser, sinon certains risquent de ne plus marcher.

Deuxième cinématique

Dans le menu des passwords du coffre, entrez les symboles suivants : Losange, Etoile, Carré, Croix, Triangle, Rond. Et pressez la Croix pour activer le code.

Troisième cinématique

Dans le menu des passwords du coffre, entrez les symboles suivants : Croix, Losange, Etoile, Triangle, Triangle, Rond. Et pressez la Croix pour activer le code.

Dernières cinématiques

Dans le menu des passwords du coffre, entrez les symboles suivants : Etoile, Croix, Croix, Rond, Carré, Triangle. Et pressez la Croix pour activer le code. Ensuite, pressez le bouton Select pour faire apparaître deux menus de ciné-

matiques.

Invulnérabilité

Dans le menu des passwords du coffre, entrez les symboles suivants : Carré, Etoile, Triangle, Carré, Triangle, Losange. Et pressez la Croix pour activer le code.

Répliques de Gex à volonté

Dans le menu des passwords du coffre, entrez les symboles suivants : Carré, Triangle, Croix, Etoile, Carré, Croix. Et pressez la Croix pour activer le code. Ensuite, appuyez sur Select pour que Gex débâtable ses répliques à volonté.

Jouez Cuz

Dans le menu des passwords du coffre, entrez les symboles suivants : Carré, Losange, Carré, Carré, Triangle, Losange. Et pressez la Croix pour activer le code.

Jouez Rex

Dans le menu des passwords du coffre, entrez les symboles suivants : Carré, Etoile, Etoile, Carré, Triangle, Triangle. Et pressez la Croix pour activer le code.

Jouez Alfred

Dans le menu des passwords du coffre, entrez les symboles suivants : Carré, Croix, Triangle, Carré, Etoile, Etoile. Et pressez la Croix pour activer le code.

Empreintes au max

Dans le menu des passwords du coffre, entrez les symboles suivants : Carré, Losange, Triangle, Triangle, Etoile, Losange. Et pressez la Croix pour activer le code.

Vie en plus

Dans le menu des passwords du coffre, entrez les symboles suivants : Triangle, Rond, Etoile, Carré, Carré, Croix. Et pressez la Croix pour activer le code.

Dizaine de vies en plus

Dans le menu des passwords du coffre, entrez les symboles suivants : Carré, Croix, Rond, Rond, Triangle, Carré. Et pressez la Croix pour activer le code.

Première cinématique

Dans le menu des passwords du coffre, entrez les symboles suivants : Rond, Triangle, Carré, Etoile, Losange, Etoile. Et pressez la Croix pour activer le code.

Level Select

Dans le menu des passwords du coffre, entrez les symboles suivants : Carré, Rond, Rond, Triangle, Croix, Croix. Et pressez la Croix pour activer le code. Ce menu de sélection des niveaux permet de choisir dans l'ordre : les niveaux principaux, les boss, les niveaux bonus, les niveaux secrets.

CHEATS CODES

Invulnérabilité

Commencez une partie, puis affichez la Pause. Alors, gardez le bouton L2 enfoncé, et faites : Bas, Haut, Gauche, Gauche, Triangle, Droite, Bas. Un son clôt la manip'.

Répliques de Gex

Commencez une partie, puis affichez la Pause. Alors, gardez le bouton L2 enfoncé, et faites : Bas, Droite, Gauche, Rond, Haut, Droite. Un son clôt la manip'. Ensuite, après avoir remis le jeu, pressez le bouton Select pour entendre une réplique de Gex.

MENU DEBUG

Commencez une partie, puis affichez la Pause. Alors, gardez le bouton L2 enfoncé, et faites : Haut, Rond, Droite, Haut, Gauche, Droite, Bas. Un son clôt

la manip'. Maintenant, après avoir enlevé la Pause, pressez le bouton Select pour afficher le menu Debug. A partir de ce moment là, vous êtes déjà invincible. Mais ce menu propose bien d'autres options :

OPTIONS DEBUGS

Coordonnées de position
Activez l'option «Short Stats».

Statistiques diverses

Activez l'option «Short Stats».

Plus de compte à rebours

Activez l'option «Stop countdown», pour vous faciliter les niveaux secrets et bonus.

Menu sonore

Activez l'option Sound Debug.

Numéro de réplique de Gex

Activez l'option «Show Voice».

OPTIONS LEVEL SELECT

Premier menu des niveaux
Activez l'option «Level Select Menu 1».

Deuxième menu de niveaux

Activez l'option «Level Select Menu 2».

Niveaux bonus

Activez l'option «Bonus level»...

Niveaux secrets

Activez l'option «Secret Level»... Grâce à cette option, vous pouvez donc directement accéder aux niveaux secrets, et ainsi ouvrir plus rapidement le coffre fort «Vault», et à ses codes...

Niveaux des grottes

Activez l'option «Hub Levels».

Séquence cinématique du début

Activez l'option «Fly levels».

OPTIONS COLLECTABLE

Obtenir des pièces mouches
Activez l'option «Fly Coins». Notez que cette option peut vous faciliter l'accomplissement des niveaux secrets, et ainsi vous aider à ouvrir le coffre fort «Vault». En effet, une fois dans un niveau secret, vous pouvez vous en attribuer quarante neuf (grand maximum, sinon... bug !). Il ne vous reste plus alors qu'à ramasser une dernière pièce, et à trouver le symbole en or du niveau.

Empruntes de vies

Activez l'option «Paw Coins».

Pièces bonus

Activez l'option «Bonus Coins».

Télécommandes en plus

Activez l'option «Remotes».

Télécommande de récompense

Activez l'option «Get Reward Remotex».

OPTIONS SONORES

Modifier le volume sonore des musiques

Activez l'option «G Music vol».

Modifier le volume sonore des bruitages

Activez l'option «G SFX vol».

Eteindre les musiques

Activez l'option «Cleanse me of all musics».

Modifier le volume sonore des voix

Activez l'option «G Voice vol».

Numéro de réplique de Gex

Activez l'option «Show Voice».

GRAND THEFT AUTO

Quatre têtes de policier

Entrez EATTHIS comme code. Vous voilà très recherché par la police.

Coordonnées X & Y

Entrez BLOWME comme code. Votre position est affichée à l'écran.

Ville de Liberty City (deux parties)

Entrez FECK comme code.

Ville de San Andreas (deux parties)

Entrez TVTAN comme code. Vous obtenez la ville de la célèbre faille, en plus de la ville de la liberté...

Ville de Liberty city (deux parties)/ 1er partie de la ville Mandarin

Mayhem/1er partie de la ville de San Andreas

Entrez SKYBABIES comme code.

Selection de la ville

Entrez CAPRICE comme code.

Toutes les villes activées

Entrez INGLOURIOUS comme code.

Toutes les villes disponibles

Entrez URGE comme code.

Toutes les villes ouvertes

Entrez TURF comme code

9 999 990 points

Entrez WEYHEY comme code.

99 vies

Entrez SATANLIVES comme code.

Clef de prison/Armes/Armures

Entrez GROOVY comme code.

Clef de prison/Armes/Armures/choix de la ville

Entrez MADEMAN comme code.

Armes/Munitions/Armure/Clef de prison

Entrez PECKINPAH comme code.

5 X

Entrez EXCREMENT comme code.

Clef de prison/Armes/Armures/choix de la ville/99 vies/ 5 X

Entrez THESHIT comme code.

Clef de prison/Armes/Armures/choix de la ville/99 vies/ 5 X/Quatre têtes de flic

Entrez BSTART comme code.

Toutes les villes/\$/Armes

/Munitions/coordonnées/99 vies

Entrez HANGTHEDJ comme code.

GRAN TURISMO

CODES ACTION REPLAY !

Etant donné que **Gran Turismo** fit l'objet d'un concours (avec une Viper à la clef), il n'y existe aucun code à effectuer sur la manette pour ce jeu (codes officiels). Ceci afin d'éviter la triche... Mais c'était sans compter sur l'Action Replay, cette petite extension non officielle, qui ressemble à une drôle de carte mémoire, mais qui se branche à l'arrière de la PlayStation (attention, sur les dernier modèles de la console, on ne peut plus la brancher !). Avec l'Action Replay, tous les compétiteurs ont triché, avec des codes comme ceux ci-dessous. Ainsi, pour tricher à **GT**, il vous faut absolument posséder cette petite boîte. Et même si le concours est fini, cela vaut le coup, car le jeu vient de ressortir en gamme Platinium.

CODES DE TRICHE DIVERS

Tous les permis de conduire

Voici les codes permettant d'obtenir

tous les permis du jeu. Etant donné le nombre de lignes, il faut entrer ces codes sur plusieurs pages, mais sans sauter pas de ligne.

1er permis

D009E3C4 0000
8009E3C4 0303

2ème permis

D009E3C6 0000
8009E3C6 0303

3ème permis

D009E3C8 0000
8009E3C8 0303

4ème permis

D009E3CA 0000
8009E3CA 0303

5ème permis

D009E3CC 0000
8009E3CC 0303

6ème permis

D009E3CE 0000
8009E3CE 0303

7ème permis

D009E3D0 0000
8009E3D0 0303

8ème permis

D009E3D2 0000
8009E3D2 0303

9ème permis

D009E3D4 0000
8009E3D4 0303

10ème permis

D009E3D6 0000
8009E3D6 0303

11ème permis

D009E3D8 0000
8009E3D8 0303

12ème permis

D009E3DA 0000
8009E3DA 0303

Tous les bonus

D0081B48 0000
80081B48 0404

D0081B4A 0000

80081B4A 0404

D0081B4C 0000

80081B4C 0404

D0081B4E 0000

80081B4E 0404

D0081B50 0000

80081B50 0404

D0081B52 0000

80081B52 0404

D0081B54 0000

80081B54 0404

D0081B56 0000

80081B56 0404

D0081B58 0000

80081B58 0404

D0081B5A 0000

80081B5A 0404

D0081B5C 0000

80081B5C 0404

D0081B5E 0000

80081B5E 0404

D0081B60 0000

80081B60 0404

D0081B62 0000

80081B62 0404

80081862 0404

D0081864 0000
80081864 0404

D0081866 0000
80081866 0404

Toutes les coupes du Mode Spécial

D009F8E0 0000
8009F8E0 0101
D009AADE 4000
8009F8E2 0101
D009F8E4 0000
8009F8E4 0101
D009F8EA 0000
8009F8EA 0101
D009F8EC 0000
8009F8EC 0101
D009F8EE 0000
8009F8EE 0101
D009F8F0 0000
8009F8F0 0101

Ligue GT terminée

D009F8DC 0000
8009F8DC 0101
D009F8DE 0000
8009F8DE 0101

Vous obtenez ainsi le Mode Hi Fi et toutes les coupes en or.

Plus d'un million de \$

D009B876 0000
8009B876 7FFF

Tours d'avance

D00B6700 0000
800B6700 0002

Avec ce code, vous aurez deux tours d'avance sur vos adversaires dès que vous franchirez la ligne de départ.

Adversaires «bourrés»

D01B3A7E 0018
80093BC8 0000

HEART OF DARKNESS

VOIR LES CINEMATIQUES

Avant d'allumer votre console (sic !), pressez simultanément L1, L2, R1 et R2 sur la seconde manette. Gardez ces boutons enfoncés durant le loading du jeu. Gardez-les encore enfoncés une fois le jeu chargé, et ainsi, prenez la première manette, pour sélectionner le menu Options. Les boutons toujours pressés, sélectionnez l'option pour projection (des vidéos), et choisissez la cinématique que vous voulez en pressant le bouton Croix.

Select Stage

Avant d'allumer votre console, pressez simultanément L1, L2, R1 et R2 sur la seconde manette. Gardez ces boutons enfoncés durant le loading du jeu. Gardez-les encore enfoncés une fois le jeu chargé, et ainsi, prenez la première manette, pour sélectionner le menu Options. Les boutons toujours pressés, sélectionnez l'option pour sauvegarder, et choisissez le niveau, puis l'écran de jeu que vous voulez, en pressant le bouton Croix.

Hercules Adventures

MOTS DE PASSES DES NIVEAUX NIVEAUX EN FACILE

L'assaut du héros

Hades, Médusa, Pegasus, Pegasus.

La forêt du Centaurus

Nuage, Bouclier, Nuage, Archer.

La grosse olive

Archer, Hercules, Hyde, Nuage.

Le canyon de l'hydre

Pegasus, Bouclier, Nuage, Archer.

Le repère de Médusa

Centaurus, Puma, Hercules, Nuage.

Les attaques des cyclopes

Pegasus, Centaurus, Centaurus, Hyde.

Le vol du titan

Pegasus, Pegasus, Puma, Bouclier.

Toutes les cinématiques

Nuage, Médusa, Pegasus, Bouclier.

NIVEAUX EN DIFFICULTE MOYENNE

L'assaut du héros
Hydre, Médusa, bouclier, Médusa.

La forêt du Centaurus

Centaurus, Hades, Minotor, Archer.

La grosse olive

Centaurus, Bouclier, Hyde, Hades.

Le canyon de l'hydre

Bouclier, Puma, Bouclier, Hercules.

Le repère de Médusa

Archer, Pegasus, Archer, Centaurus.

Les attaques des cyclopes

Puma, Pegasus, Hades, Archer.

Le vol du titan

Hercules, Bouclier, bouclier, Nuage.

Le passage des éternels tourments

Médusa, Hercules, Centaurus, Pegasus.

Le tourbillon des âmes

Hercules, Nuage, Hercules, Centaurus.

Toutes les cinématiques

Pegasus, Hercules, Centaurus, Hercules.

NIVEAUX EN TRES DIFFICILE

L'assaut du héros
Centaurus, Hyde, Puma, Nuage.

La forêt du Centaurus

Nuage, Minotor, Hercules, Hercules.

La grosse olive

Minotor, Médusa, Hyde, Médusa.

Le canyon de l'hydre

Médusa, Hercules, Pegasus, Centaurus.

Le repère de Médusa

Hydre, Hercules, Pegasus, Centaurus.

Les attaques des cyclopes

Puma, Pegasus, Minotor, Médusa.

Le vol du titan

Hydre, Pegasus, Pegasus, Puma.

Le passage des éternels tourments

Hercules, Hades, Médusa, Bouclier.

Le tourbillon des âmes

Bouclier, Hyde, Minotor, Hercules.

Toutes les cinématiques

Centaurus, Médusa, Puma, Hyde.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Nageuses en Bikini

Mettez le curseur sur l'épreuve de la natation, à l'écran de sélection des épreuves. Puis effectuez la manipulation Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Rond, Croix. Voilà, les maillots une pièce des nageuses sont remplacés par des bikinis, ce qui est quand même nettement mieux (pour la compétition, on ne sait pas, mais pour les spectateurs, c'est certain).

ISS PRO '98

Equipe composée des meilleurs

Pour avoir la Classic All-Star, surlignez l'Exhibition Mode au menu principal du jeu. Ensuite, effectuez la manipulation classique de chez Konami : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Rond, Croix. Le hurle-

ment de la foule en délire valide la manip'.

Ensuite, à l'écran du choix des équipes, pointez-en une, puis faites L1 + L2 + R1 + R2, et validez l'équipe en pressant Croix. Vous obtenez ainsi la Classic All-Star.

KKND KROSSFIRE

PASSWORDS

Ces mots de passe sont intermédiaires. C'est à dire qu'ils vous situent entre deux niveaux. De plus, ils fonctionnent quel que soit le niveau de difficulté que vous choisirez.

PASSWORDS DES SURVIVANTS

DEBUT DU CONFLIT

D6SQS4

Niveau La grande Evasion

DUSQSI

Niveau Cache-Cache

DHSQSQ

Niveau Vent Divin

DJSQSZ

Niveau Un peu de technique

ESSQG7

Niveau Attaque suicide sur fleuve

A L'OUEST RIEN DE NOUVEAU :

LES SERIE 9

FIHCUZ

Niveau Extermination imminente

FAHCHZ

Niveau Hawaii, nous voilà !

GGHCJZ

Niveau Le convoi

GTH6JZ

Niveau Le paradis est ailleurs

G1HLJ7

Niveau A mort les robots !

ON DIRAIT LE SUD, CONTRE LES

MUTANTS

E158GZ

Niveau Opération Armes Lourdes

EE5CG7

Niveau Premier au centre

E3GCG7

Niveau Avec Air/Livraison spéciale

EJUCG7

Niveau Tapes-en trois !

FUHC7G

Niveau Mort aux Freaks

PASSWORDS DES MUTANTS

DEBUT DU CONFLIT

HHQQQ4

Niveau Le repère de la mygale

HUQQQ1

Niveau Les canons de Navaronne

HDQQQ5

Niveau La Garenne

HLQQQZ

Niveau Les sept samourai

IQQQHZ

Niveau Les oiseaux

A L'EST DU NOUVEAU :

LES SYMETRIQUES

JFGCJZ

Niveau Nous serons amis

JOGCGZ

Niveau Ravitaillement

KHGCLZ

Niveau Le mur de la mort

KVG6LZ

Niveau Eclair au napalm

K8GLLZ

Niveau La fin des Symétriques

A L'OUEST RIEN DE NOUVEAU :

LES SERIE 9

IBQ8HZ

Niveau Sus au barrage !

ICQCHZ

Niveau La prise de la tour

I6HCHZ

Niveau Le maître du ciel

ILUCHZ

Niveau Opération Beignet

JUGCHZ

Niveau La fin des machines

PASSWORDS DES SERIES 9

DEBUT DU CONFLIT

L41Q14

Niveau Je vous dépose quelque part ?

L11Q11

Niveau Chasse à courre

LQ1Q1Q

Niveau Diviser pour mieux régner

LZ1Q1Z

Niveau Checkpoint Charlie

M11Q4Z

Niveau Aller-simple pour l'enfer

A L'EST DU NOUVEAU : LES SURVI-

VANTS

NN1GZZ

Niveau Les remparts de Jerry Co

NF1LZZ

Niveau Les îles dans le vent

NZBLZZ

Niveau Sol-air

O11LZZ

Niveau La vie est un fleuve tranquille

OJQLZZ

Niveau Final contre Survivants

ON DIRAIT LE SUD, CONTRE LES

MUTANTS

MB1Q1Z

Niveau Le pays du fils fou

MP1QQZ

Niveau Ne regardez pas le renard passer

M91QQZ

Niveau Les raisins de la colère

MZ1HZZ

Niveau Le lagon des gueux

N41UZZ

Niveau Final contre Mutants

DEBUG MODE

Suivez bien le processus qui permet de faire apparaître le Debug Mode du jeu :

- 1 : débutez une partie.
- 2 : gardez les boutons L1, L2, R1, R2, enfoncés, et appuyez sur Start pour afficher la Pause.
- 3 : faites s'afficher le mot de passe du niveau. Ensuite, pressez successive-

ment Gauche (bruit), Rond (bruit), Carré (bruit), Droite (bruit), Croix (bruit).

- 4 : un dernier bruit se manifeste, et Mode Triche s'affiche. Sélectionnez-le. Dans ce Debug Mode, vous pouvez activer les options suivantes :

50 000 \$

Activez l'option Pétrole

Invincibilité

Activez l'option en la mettant sur On

Voir tout le terrain

Activer l'option Brume de guerre

Aller au niveau suivant

Activer l'option Termine en la mettant sur On

KULA WORLD

Invulnérabilité passagère

Faites la séquence suivante sans mettre la Pause, durant le jeu : Droite, Bas, L1, R2, R1, Rond, Triangle, Carré. Un bruit de coup valide le code.

Le ciel est quadrillé de carreaux

Faites la séquence suivante sans mettre la Pause, durant le jeu : L1, Rond, Gauche, Droite, L2, Gauche, R2, R2. Un bruit de coup valide le code. Voilà un spectacle encore plus merveilleux qu'une banale éclipse !

Score démultiplié

Faites la séquence suivante sans mettre la Pause, durant le jeu : Carré, Haut, Bas, L2, R1, Triangle, Croix, Triangle. Un bruit de coup valide le code. Mais surtout, votre score prend alors 30 000 points de plus ! Mais attention, cela ne marche qu'une fois par niveau.

Graphismes troubles, animation ralentie

Faites la séquence suivante sans mettre la Pause, durant le jeu : Rond, Rond, L2, Rond, R1, Rond, Carré, Rond. Un bruit et un éclair valident le code. Dans le cas contraire, ce n'est pas l'effet du code, mais c'est que vous frisez la crise d'épilepsie. Faites alors une pause d'un quart d'heure...

30 secondes de plus

Faites la séquence suivante sans mettre la Pause, durant une partie en Time Trial : Rond, L1, Triangle, Triangle, Rond, Croix, Triangle, Bas. Vous avez alors le temps de terminer le niveau. Mais attention, cela ne marche qu'une fois par niveau.

Changer de niveau

Faites la séquence suivante sans mettre la Pause, durant le jeu : Triangle, Haut, Triangle, L2, L1, L2, Carré, Croix. Cela vous fait à chaque fois changer de niveau, en passant au préalable par un niveau bonus.

Eclipse d'étoiles !

Faites la séquence suivante sans mettre la Pause, durant un niveau bonus : Droite, Rond, Carré, L1, Carré, Rond, Rond, Carré. Un bruit de coup valide le code. Puis le ciel noir se remplit d'étoiles, pour finir tout blanc. Mettez alors vos lunettes spéciales éclipse, sinon vous allez finir par voir tout trouble ! Je plaisante, en fait ce symptôme fait en fait parti du code...

Eclipser l'éclipse

Faites la séquence suivante sans mettre la Pause, durant un niveau bonus : Droite, Rond, Carré, L1, Carré, Rond, Rond, Carré. Un bruit de coup valide le code. Les étoiles en trop disparaissent alors, et le ciel redevient normal. La prochaine éclipse d'étoiles est attendue pour Kula World 2340.

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

OBTENIR LES PERSOS CACHES

MECH-ZANGIEF

Dans le menu de choix des combattants, mettez Blackheart en surbrillance. Ensuite, gardez le bouton Select enfoncé, et appuyez sur Pied ou Poing.

MEPHISTO

Dans le menu de choix des combattants, mettez Omega Red en surbrillance. Ensuite, gardez le bouton Select enfoncé, et appuyez sur Pied ou Poing.

EXPLODING DAN

Dans le menu de choix des combattants, choisissez Dan. Ensuite, gardez L1 enfoncé, et sélectionnez le deuxième combattant. Continuez de presser L1 jusqu'à ce que le combat commence. Dan fait alors une entrée des plus fracassantes.

SHADOW CHARLIE

Dans le menu de choix des combattants, mettez Dhalsim en surbrillance. Ensuite, gardez le bouton Select enfoncé, et appuyez sur Pied ou Poing.

ARMORED SPIDER-MAN

Dans le menu de choix des combattants, mettez Spider-man en surbrillance. Ensuite, gardez le bouton Select enfoncé, et appuyez sur Pied ou Poing.

U.S. AGENT VERT

Dans le menu de choix des combattants, mettez Mister Bison en surbrillance. Ensuite, gardez le bouton Select enfoncé, et appuyez sur Pied.

U.S. AGENT GRIS

Dans le menu de choix des combattants, mettez Mister Bison en surbrillance. Ensuite, gardez le bouton Select enfoncé, et appuyez sur Poing.

DARK SAKURA

A l'écran de sélection des persos, mettez le curseur sur Hulk, puis maintenez Select et pressez n'importe quel bouton de Point ou de Pied.

LES COUPS SPECIAUX DES PERSOS CACHES

MECH-ZANGIEF

Dropping Ground Elbow
Faites Avant, et appuyez sur le bouton de Poing Médium.

Dropping Flying Elbow

Faites Bas et appuyez sur le bouton de Poing Médium lorsque vous êtes en hauteur.

Flying Bomb

Effectuez un Demi-cercle Bas, allant de l'arrière vers l'avant, puis pressez un Coup de pied ; lorsque vous êtes éloigné de l'adversaire.

RUSHING GRAB SUPLEX

Faites courir Mech-Zangief en appuyant deux fois sur Avant. Il agrippe ensuite le combattant adverse. A ce moment là, pressez le bouton de Poing Faible ou Médium.

RUSHING GRAB THROW

Faites courir Mech-Zangief en appuyant deux fois sur Avant. Il agrippe ensuite le combattant adverse. A ce moment là, pressez le bouton de Pied Faible ou Médium.

Siberian Suplex

Effectuez un Demi-cercle Bas, allant de l'arrière vers l'avant, puis pressez un Coup de pied ; lorsque vous êtes près de l'adversaire.

Spinning Piledriver

Sautez très haut, puis effectuez un Cercle complet, et appuyez sur un bouton de Poing.

Final Atomic Buster

Réalisez un Cercle complet, puis appuyez sur deux des boutons de Poing en même temps. Pour perpétuer le coup, continuez à faire quelques cercles complets.

SHORT LARIAT

Pressez le bouton Pied X 3.

Lariat

Pressez le bouton Point X 3

Yoga Flame

Effectuez un Demi-cercle Bas, allant de l'arrière vers l'avant, puis pressez un Coup de poing.

MEPHISTO

Judgement Day (HYPER COMBO)
Faites un Quart de Cercle, allant du bas vers l'arrière, et pressez le bouton de Poing X 3

Fire Inferno

Effectuez un Demi-cercle Bas, allant de l'avant vers l'arrière, puis pressez le Coup de poing Fort.

Lightning Inferno

Effectuez un Demi Cercle Bas, allant de l'avant vers l'arrière, puis pressez le coup de Poing Faible.

Ice Inferno

Effectuez un Demi-cercle Bas, allant de l'avant vers l'arrière, puis pressez le Coup de poing Médium.

Armageddon (HYPER COMBO)

Faites un Quart de Cercle, allant du bas vers l'avant, et pressez le bouton de Poing X 3

Down Dark Thunder

Effectuez un Demi-cercle Bas, allant de l'arrière vers l'avant, puis appuyez sur le bouton de Poing Faible.

Up Dark Thunder

Effectuez un Demi-cercle Bas, allant de l'arrière vers l'avant, puis appuyez sur le bouton de Poing Fort.

Throw Dark Thunder

Effectuez un Demi-cercle Bas, allant de l'arrière vers l'avant, puis appuyez sur le bouton de Poing Médium.

Heart Of Darkness (HYPER COMBO)

Faites un Quart de Cercle, allant du bas vers l'avant, et pressez le bouton de Pied X 3

EXPLODING DAN

Humiliate (HYPER COMBOS)
Bas, Diagonale Avant-Bas, Avant, Bas, Diagonale Avant-Bas, Avant + Select.

The Two Fingers Up

Faites un Quart de Cercle, allant du bas vers l'arrière, et pressez le bouton Select.

The flying Two Fingers Up

Faites un saut, et pressez le bouton Select.

SHADOW CHARLIE

FLASH KICK
Chargez la direction Bas, puis pressez la direction haut en appuyant sur un bouton de pied.

SOMERSAULT SLASH

Faites un Quart de Cercle, partant du haut vers l'avant, et appuyez sur un bouton de pied lorsque vous êtes en

hauteur.

SUPER FLASH KICK (Hypers Combos)

Faites un Quart de Cercle, allant du bas vers l'arrière, et appuyez sur le bouton de Pied X 3

SONIC BOOM

Chargez la direction arrière, puis pressez la direction avant en appuyant sur un bouton de Poing.

SONIC BREAK (HYPER COMBOS)

Faites un Quart de cercle, allant du bas vers l'avant, et appuyez sur le bouton de Poing X 3

ARMORED SPIDER-MAN

WEB SWING
Bas, Diagonale Arrière-Bas, Arrière + n'importe quel Coup de Pied.

WEB BALL

Faites un Quart de Cercle, allant du bas vers l'avant, et appuyez sur un bouton de Poing.

WEB THROW

Effectuez un Demi-cercle Bas, allant de l'avant vers l'arrière, et appuyez sur un bouton de Poing.

FLYING WEB BALL

Faites un Quart de Cercle, allant du bas vers l'avant, et appuyez sur un bouton de Poing lorsque vous êtes en hauteur.

SPIDER STING

Effectuez un Dragon Punch, et appuyez sur un bouton de Poing.

U.S. AGENT

Up Shield Slash

Faites un Quart de Cercle, allant du bas vers l'avant, et appuyez sur le bouton de Poing Fort.

Down Shield Slash

Faites un Quart de Cercle, allant du bas vers l'avant, et appuyez sur le bouton de Poing Faible.

Throw Shield Slash

Faites un Quart de Cercle, allant du bas vers l'avant, et appuyez sur le bouton de Poing Médium.

Stars n' Stripes

Faites un Dragon Punch, et appuyez sur un bouton de Poing.

Hyper Stars n Stripes (HYPER COMBOS)

Faites un Dragon Punch, et pressez simultanément deux boutons de Poing.

Charging Star

Faites un Quart de Cercle, allant du bas vers l'avant, et pressez un bouton de Pied.

Hyper Charging Star (HYPER COMBOS)

Faites un Quart de Cercle, allant du bas vers l'avant, et pressez simultanément deux boutons de Pied.

Cartwheel

Faites un Demi Cercle Bas, allant de l'avant vers l'arrière, et pressez un bouton de Poing.

Final Justice (HYPER COMBOS)

Faites un Quart de Cercle, allant du bas vers l'avant, et pressez simultanément deux boutons de Poing.

DARK SAKURA

RUSHING DRAGON PUNCH
Faites un Dragon Punch, et pressez un des boutons de Pied.

HURRICANE KICK

Faites un Quart de Cercle allant du bas vers l'arrière, et pressez un des bou-

tons de Pied.

SUPER HURRICANE KICK (Hypers Combos)

Faites un Quart de Cercle allant du bas vers l'arrière, et pressez le bouton de Pied X3.

FIREBALL

Faites un Quart de Cercle, allant du bas vers l'avant, et pressez un bouton de Poing.

FLYING FIREBALL

Faites un Quart de Cercle, allant du bas vers l'avant et pressez un bouton de Poing ; lorsque vous êtes en hauteur.

SUPER FIREBALL (Hypers Combos)

Faites un Quart de Cercle allant du bas vers l'avant et pressez le bouton de Poing X 3.

MEDIEVIL

CHEAT MENU

Pendant le jeu, affichez la Pause. Ensuite, maintenez L2 et pressez : Bas, Haut, Carré, Triangle, Triangle, Rond, Bas, Haut, Carré, Triangle. Un bruit valide le code, et l'option tricheries, s'affiche.

SUPER CHEAT MENU

Pendant le jeu, affichez la Pause. Ensuite, maintenez L2, et pressez : Triangle, Rond, Triangle, Rond, Rond, Triangle, Gauche, Rond, Haut, Bas, Droite, Rond, Gauche, Gauche, Triangle, Droite, Rond, Gauche, Gauche, Triangle, Rond, Bas, Rond, Rond, Droite.

METAL GEAR SOLID

Ascenseur instantané

Pour qu'un ascenseur arrive immédiatement, appuyez deux fois de suite sur le bouton d'appel. En effet, dès le deuxième appel, l'ascenseur est là. C'est comme ça, c'est pas logique, mais c'est magique. Et vraiment utile quand des soldats vous poursuivent...

Comment shooter les soldats parmi les bombes

La salle des bombes atomique est une pièce dans laquelle on vous interdit de tirer, sous prétexte de catastrophe nucléaire ! Un peu léger comme argument, franchement. Oui, parce que c'est du pipeau, il n'y a aucun danger. La preuve : en baissant, vous pouvez quand même tirer, sans risque. L'astuce consiste tout simplement à tirer à partir du couloir que mène à la salle et dans lequel on ne vous empêche pas de vous servir d'une arme à feu ! Descendez ainsi les soldats qui se trouvent dans la salle des bombes, avec le PSG-1 (fusil à lunettes). Vous pouvez même pousser le vice jusqu'à tirer sur les bombes...

Toujours voir les soldats

Lorsque vous êtes en panique ou que vous jouez en difficulté Hard et Extreme, vous n'avez pas accès au radar qui repère les ennemis. Alors voici une petite ruse : remplacez le radar par l'arme Stinger. Ce lance-missiles à tête chercheuse localise en effet les soldats, qu'ils soient loin ou derrière un mur. Ainsi, il remplace à peu près un radar !

Demo

Voulez-vous voir de quelle manière la console dirigerait le héros à votre place, et prendre par la même une bonne leçon (voire une baffa) ? Hé bien terminez les modes Training, Time Trial, Gun Shooting et Survival des niveaux V.R. Un dernier mode de jeu y

fait son apparition : c'est le mode Demo. Validez-le, et voyez comment la console diriger Snake à travers les dix niveaux du mode Survival. Epoustouffant !

Elimination des caméras

Ces maudites caméras de surveillance semblent indestructibles. Ce n'est pourtant pas le cas. Une arme leur est fatale : le lance-roquettes Nikita. C'est peu être un peu cher payé pour le résultat, mais au moins ce dernier est permanent : contrairement aux soldats, les caméras ne réapparaissent pas.

Utilité du foulard

Otacom vous donne le foulard de Sniper Wolf, dans votre cellule de prison. Ce n'est pas pour rien. En effet, le foulard de Snipe Wolf vous protège des attaques des loups. Parce que comme son nom l'indique, elle fut l'amie des loups.

Exploser le bras mécanique

Dans le niveau Furnace, un bras mécanique vous empêche presque de passer. En tout cas, il rend la traversée du métal liquide très délicate. Le plus simple est donc de le détruire. Deux missiles Stinger dans le bras feront l'affaire.

Jeter les soldats dans le feu

Dans le niveau Furnace, jetez les soldats par-dessus bord dans le métal en fusion, si vous vous ne voulez pas utiliser une arme à feu. C'est même plus rapide et plus sûr qu'un étranglement.

MICROMACHINES V3

CHEATS CODES

Voitures adverses plus lentes

Mettez la Pause pendant une partie, puis effectuez la manipulation : Rond, Triangle, Carré, Croix, Rond, Triangle, Carré, Croix. Un bruit valide le code.

Jeu plus rapide

Mettez la Pause pendant une partie, puis effectuez la manipulation : Carré, Croix, Rond, Carré, Triangle, Croix, Croix, Croix. Un bruit valide le code.

Vue arrière

Mettez la Pause pendant une partie, puis effectuez la manipulation : Gauche, Droite, Carré, Rond, Gauche, Droite, Carré, Rond. Un bruit valide le code.

Grands bons

Mettez la Pause pendant une partie, puis effectuez la manipulation : Carré, Droite, Droite, Bas, Haut, Bas, Gauche, Bas, Bas. Un bruit valide le code.

Voitures changées en élément du décor !

De plus, les éléments sont différents suivant le niveau. Et même, il sont différents au sein d'un niveau, quand vous refaites le code. Mettez la Pause pendant une partie, puis effectuez la manipulation : Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Gauche, Gauche. Un bruit valide le code.

PASSWORDS CATLIVES

Inscrivez ce mot de passe en lieu et place de votre pseudo, pour obtenir neuf vies (comme un chat). Un bruit valide le password. Enfin, mettez finalement votre pseudo.

GIMMEALL

Inscrivez ce mot de passe en lieu et place de votre pseudo, pour obtenir toutes les pistes (Give me all). Un bruit valide le password. Enfin, mettez finalement votre pseudo.

Mais attention, ce n'est valable dans le jeu à plusieurs.

TANKS4ME

Inscrivez ce mot de passe en lieu et place de votre pseudo, pour que les véhicules des niveaux soient tous des tanks (je vous raconte pas : quand les bateaux deviennent des tanks... ils coulent !). Un bruit valide le password. Enfin, mettez finalement votre pseudo.

DEBUG MODE

Mettez la Pause pendant une partie, puis effectuez la manipulation : Carré, Haut, Bas, Bas, Carré, Rond, Rond, Triangle, Croix. Ensuite, faites les codes ci-dessous derrière le Debug Mode :

Nouvelles vues

Pressez : Select + Haut, Bas, Gauche.

Gagner la course

Pressez simultanément : Select + Croix.

Rapprocher ou éloigner la vue

Pressez simultanément : Select + L2.

Véhicules automatiques

Pressez simultanément : Select + Carré.

Boom 1

Pressez simultanément : Croix + Triangle + Rond + Carré.

MONACO GP2

CODES ACTION REPLAY

Activer le circuit de San Marin
801DA1DA 0500

Activer le circuit du Japon
801DA1DA 0F00

Activer le circuit d'Espagne
801DA1DA 0100

Activer le circuit d'Italie
801DA1DA 0800

Activer le circuit du Luxembourg
801DA1DA 0C00

Activer le circuit d'Allemagne
801DA1DA 0400

Activer le circuit d'Angleterre
801DA1DA 0D00

Activer le circuit d'Argentine
801DA1DA 0300

Activer le circuit d'Autriche
801DA1DA 0000

Activer le circuit de Hongrie
801DA1DA 0200

Activer le circuit du Canada
801DA1DA 0A00

NEED FOR SPEED 3 :

HOT PURSUIT

CODES

Voitures légères

Ce code rend les autres voitures tellement légères par rapport à la votre, que lorsque vous leur foncez dedans, elles s'envolent comme celles de V-Rally après une bosse ! Après avoir sélectionné les options de votre course, démarrez absolument la partie en appuyant sur Start. Ensuite, avant que l'écran de Loading ne s'affiche, appuyez tout de suite sur Select + Carré + Croix. Et gardez-les appuyés tout le temps que cet écran reste affiché.

Klaxon de la mort

Avec ce code, vous disposez d'un klaxon tellement puissant, que les voitures adverses s'envolent comme celles de V-Rally après une bosse, lorsque

vous les klaxonnez !

Après avoir sélectionné les options de votre course, démarrez absolument la partie en appuyant sur Start. Ensuite, avant que l'écran de Loading ne s'affiche, appuyez tout de suite sur Start + Select + R1 + L2. Et gardez-les appuyés tout le temps que cet écran reste affiché.

PASSWORDS

Attention, pour les circuits cachés, le nom de chacun s'inscrit une fois le code rentré. Mais ensuite, il faut aller dans le menu de choix des circuits, et les faire défiler. Tous les circuits cachés se valident au niveau du dessin représentant un drapeau à damier ovale.

SEEFALL

Entrez ce mot de passe dans le menu Options, au lieu de votre pseudonyme. Maintenant, allez dans les menus Options, puis Caméra. Vous y trouverez de nouvelles vues pour les Replay.

ROCKET

Entrez ce mot de passe dans le menu Options, au lieu de votre pseudonyme. Vous obtenez alors la voiture spéciale : El Nino.

SPOILT

Entrez ce mot de passe dans le menu Options, au lieu de votre pseudonyme. Vous avez alors accès à tous les circuits normaux, et à toutes les voitures de base.

1JAGX

Entrez ce mot de passe dans le menu Options, au lieu de votre pseudonyme. Vous obtenez alors la voiture spéciale : Jaguar XJR-15.

AMGMRC

Entrez ce mot de passe dans le menu Options, au lieu de votre pseudonyme. Vous obtenez alors la voiture spéciale : Mercedes Benz CLK GTR.

PLAYTM

Entrez ce mot de passe dans le menu Options, au lieu de votre pseudonyme. Ensuite, allez dans le menu de sélection des circuits. Puis validez le circuit The Room, au niveau du drapeau à damier enroulé.

XCAVB

Entrez ce mot de passe dans le menu Options, au lieu de votre pseudonyme. Ensuite, allez dans le menu de sélection des circuits. Puis validez le circuit Caverns, au niveau du drapeau à damier enroulé.

MCITYZ

Entrez ce mot de passe dans le menu Options, au lieu de votre pseudonyme. Ensuite, allez dans le menu de sélection des circuits. Puis validez le circuit Empire City, au niveau du drapeau à damier enroulé.

XCNTRY

Entrez ce mot de passe dans le menu Options, au lieu de votre pseudonyme. Ensuite, allez dans le menu de sélection des circuits. Puis validez le circuit AutoCross, au niveau du drapeau à damier enroulé.

MNBEAM

Entrez ce mot de passe dans le menu Options, au lieu de votre pseudonyme. Ensuite, allez dans le menu de sélection des circuits. Puis validez le circuit SpaceRace, au niveau du drapeau à damier enroulé.

GLDFSH

Entrez ce mot de passe dans le menu Options, au lieu de votre pseudonyme.

Ensuite, allez dans le menu de sélection des circuits. Puis validez le circuit Scorpio-7, au niveau du drapeau à damier enroulé.

NEED FOR SPEED : CONDUITE EN ETAT DE LIBERTE

PSEUDOS SPECIAUX

Hotrod

Entrez ce mot à la place de votre pseudonyme dans le menu Options. «Artifice activé. Sauvegarde impossible», apparaît alors à l'écran, confirmant la réussite du code, mais aussi ses limites. Ensuite, vous pouvez commencer une partie dans presque tous les modes de jeu. La Titan est alors disponible en plus des autres voitures, si vous faites défiler ces dernières.

Whirly

Entrez ce mot à la place de votre pseudonyme dans le menu Options. «Artifice activé. Sauvegarde impossible», apparaît alors à l'écran, confirmant la réussite du code, mais aussi ses limites. Ensuite, commencez une partie en mode Essai uniquement. Un hélicoptère est alors disponible en plus des autres voitures, si vous faites défiler ces dernières.

Flash

Entrez ce mot à la place de votre pseudonyme dans le menu Options. «Artifice activé. Sauvegarde impossible», apparaît alors à l'écran, confirmant la réussite du code, mais aussi ses limites. Ensuite, vous pouvez commencer une partie dans presque tous les modes de jeu. La Phantom est alors disponible en plus des autres voitures, si vous faites défiler ces dernières.

S'APPROCHER DISCRETEMENT DES CHAUFFARDS

Lorsque vous conduisez une voiture de police dans le mode de jeu «Poursuite», il existe une méthode pour s'approcher discrètement des voitures que vous devez arrêter. Pour cela, retirez vos sirènes de police lorsque vous vous approchez d'un suspect (en gardant L1 enfoncé et en pressant Haut). Le suspect se met alors à ralentir, croyant avoir échappé à la police. Ensuite, doublez-le, mettez le frein à main, et remettez les sirènes, pour valider l'arrestation !

VOITURES A GAGNER

Gagnez le mode Poursuite pour obtenir une Chevrolet Caprice de la police américaine. Gagnez le mode Poursuite (dix voitures arrêtées) en niveau Espoir, en ayant la BMW M5 de police ; et ce sur les circuits français, allemands, ou anglais. Vous obtenez alors une Porsche pour la police. Gagnez le mode Poursuite en niveau Intermédiaire (dix voitures arrêtées), en ayant la Porsche de police, et ce sur les circuits français, allemands, ou anglais. Vous obtenez alors une Lamborghini Diabolo SV pour la police.

CIRCUITS A GAGNER

Gagnez l'or dans le super trophée Berlin, pour obtenir le circuit d'Ecosse (Celtic Ruins), et vous qualifier pour le challenge Kitu. Gagnez l'argent dans le prix Grand Tourisme, pour obtenir le circuit des Etats-Unis (Dolphin Cove). Ainsi, en gagnant une médaille d'or, vous accédez au trophée GT supérieur. Ainsi, vous pourrez aussi obtenir le circuit du Canada (Kindiak Park).

CHEATS CODES

Graphismes flous
Après avoir sélectionné un mode de jeu, puis une voiture, démarrez la

course en appuyant sur Start (impérativement). Ensuite, gardez Haut, L2, et R1 enfoncés, AVANT que l'écran de chargement ne s'affiche ! Et continuez de les garder enfoncés tant que le départ de la course n'est pas donné. C'est seulement après le départ que les graphismes deviennent flous. Refaites le code pour le désactiver (il reste en effet actif pour toutes les courses).

Les autres véhicules plus légers

Après avoir sélectionné un mode de jeu, puis une voiture, démarrez la course en appuyant sur Start (impérativement). Ensuite, gardez Gauche, Rond et Carré enfoncés, AVANT que l'écran de chargement ne s'affiche ! Et continuez de les garder enfoncés tant que le départ de la course n'est pas donné. Tous les véhicules autres que le votre sont désormais beaucoup plus légers. Par exemple, les voitures s'envolent lorsque vous les tamponnez ! Mais c'est une autre affaire avec des véhicules plus lourds, comme les bus... Refaites le code pour le désactiver (il reste en effet actif pour toutes les courses).

Mode Turbo & Tableau de bord

Après avoir sélectionné un mode de jeu, puis une voiture, démarrez la course en appuyant sur Start (impérativement). Ensuite, gardez Haut, Croix et Triangle enfoncés, AVANT que l'écran de chargement ne s'affiche ! Et continuez de les garder enfoncés tant que le départ de la course n'est pas donné. Juste après le départ, vous découvrez le tableau de bord de votre voiture (ils sont tous différents). Mais vous bénéficiez désormais aussi de turbos à volonté ! Pour les enclencher, appuyez sur la direction Haut (c'est aussi le klaxon dans la configuration de base... que vous pouvez changer).

ODD WORLD : L'EXODE D'ABE

Invincibilité

Dans un niveau, n'affichez pas la Pause, et maintenez R1 et pressez : Rond, Triangle, Carré, Croix, Bas, Bas, Rond, Triangle, Carré, Croix.

Voir les cinématiques

Dans le menu principal quand on voit le héros, maintenez R1 et pressez : Haut, Bas, Gauche, Droite, Carré, Rond, Triangle, Rond, Carré, Rond, Haut, Bas, Gauche, Droite. L'écran de visionnage des scènes cinématiques s'allume alors.

Zapper un Stage

Dans un niveau, n'affichez pas la Pause, et maintenez R1 et pressez : Rond, Rond, Croix, Croix, Carré, Carré.

Select Stage

Dans le menu principal quand on voit le héros, maintenez R1 et pressez : Bas, Haut, Gauche, Droite, Triangle, Carré, Rond, Triangle, Carré, Rond, Bas, Haut, Gauche, Droite. L'écran de Select Stage s'affiche alors.

ODD WORLD : L'ODYSSÉE D'ABE

CODES A FAIRE PENDANT LE JEU

Toujours gagner le «Seul le bon imitateur passera»

Facile de gagner, puisque ce code vous permet de faire n'importe quel bruit pour passer.

Sans afficher la Pause, maintenez le bouton R1 enfoncé, et pressez Triangle, Haut, Rond, Gauche, Croix, Bas, Carré, Droite.

Prouts visibles

Sans mettre la Pause, maintenez le bouton R1 enfoncé, et pressez Haut,

Gauche, Droite, Carré, Rond, Croix.

CODES A FAIRE AU MENU PRINCIPAL

Voir les cinématiques

Gardez le bouton R1 enfoncé, et pressez successivement : Haut, Gauche, Droite, Carré, Rond, Triangle, Carré, Droite, Gauche, Haut, Droite.

Choix du niveau

Après avoir surligné le mot options, gidez le bouton R1 enfoncé, et pressez successivement : Bas, Droite, Gauche, Droite, Carré, Rond, Carré, Triangle, Rond, Carré, Droite, Gauche. ABE prend alors sa petite voix pour confirmer le code, et le menu du choix des niveaux s'affiche.

RAIDEN PROJECT

Continus infinis

A partir de l'écran titre Raiden Project, allez dans le menu Miscellaneous, en passant par le menu Adjust settings. Alors, pressez simultanément Croix + Rond + Carré + Triangle. «Freeplay» s'affiche alors en remplacement de «Continues». Le code est validé.

Doubler les continus

A partir de l'écran titre Raiden Project, allez dans le menu Miscellaneous, en passant par le menu Adjust settings. Alors, avec la seconde manette de jeu, mettez 9 Credits. Puis, commencez une partie de l'un des deux jeux. Durant la partie, avec la première manette, mettez Start. Puis détruisez le vaisseau du second joueur. Mettez ensuite la Pause sur la première manette. Les Credits du second joueur s'ajoutent alors à ceux du premier.

Sélection du niveau

A partir de l'écran titre Raiden Project, allez dans le menu Miscellaneous, en passant par le menu Adjust settings. Choisissez alors l'option «Niveau de difficulté». Ensuite, maintenez simultanément L1 + L2 + R1 + R2 + Bas, et appuyez sur Start. «Mission Select» s'incruste alors à la place des niveaux de difficulté.

RALLY CROSS 2

CODES POUR LES VOITURES

Voiture plus légère

Démarrez une nouvelle saison, puis inscrivez «Airtilled» à la place du pseudonyme. Après cela, ne commencez pas la saison, mais une course simple.

Collisions entre voitures désactivées

Démarrez une nouvelle saison, puis inscrivez «Incorporeal» à la place du pseudonyme. Après cela, ne commencez pas la saison, mais une course simple.

Voitures roulant comme dans Rally Cross 1

Démarrez une nouvelle saison, puis inscrivez «Eadshot» à la place du pseudonyme. Après cela, ne commencez pas la saison, mais une course simple.

Voitures roulant de nouveau comme dans Rally Cross 2

Démarrez une nouvelle saison, puis inscrivez «Mooney» à la place du pseudonyme. Après cela, ne commencez pas la saison, mais une course simple.

CODES POUR LES COURSES NORMALES

MALES

Circuits Dry Valley, Rocky Pass, County Air et voitures Icon, Trace et Trail 150. Démarrez une nouvelle saison, puis inscrivez «Prepro» à la place du pseudonyme. Après cela, vous pouvez commencer la saison en «Vétéran», ou une course simple.

La plupart des circuits, et les voitures

Aerial et Axis

Démarrez une nouvelle saison, puis inscrivez «Preall» ou «Moobmoob» à la place du pseudonyme. Après cela, vous pouvez commencer la saison en «Pro», ou une course simple.

Voitures Vapor et Radia, circuits Refinery et RC Stadium

Après avoir entré le code ci-dessus, participez à la dernière course de la saison. Si vous la perdez, ce n'est pas grave, car vous êtes très loin devant les autres, au classement général. Ensuite, faites une sauvegarde, pour délocker les dernières voitures et les derniers circuits.

CIRCUITS CACHES

Circuit Hillside

Démarrez une nouvelle saison, puis inscrivez «Bsrhc» à la place du pseudonyme. Après cela, ne commencez pas la saison, mais une course simple. Vous trouverez le circuit dans le menu correspondant.

Circuit Rock Creek

Démarrez une nouvelle saison, puis inscrivez «Kcin» à la place du pseudonyme. Après cela, ne commencez pas la saison, mais une course simple. Vous trouverez le circuit dans le menu correspondant.

Circuit Little Woods

Démarrez une nouvelle saison, puis inscrivez «Foster» à la place du pseudonyme. Après cela, ne commencez pas la saison, mais une course simple. Vous trouverez le circuit dans le menu correspondant.

Circuit Frozen Trail

Démarrez une nouvelle saison, puis inscrivez «Nivek» à la place du pseudonyme. Après cela, ne commencez pas la saison, mais une course simple. Vous trouverez le circuit dans le menu correspondant.

Circuit de Rally Cross 1 : Jungle

Démarrez une nouvelle saison, puis inscrivez «Elgnj» à la place du pseudonyme. Après cela, ne commencez pas la saison, mais une course simple. Vous trouverez le circuit dans le menu correspondant.

Circuit de Rally Cross 1 : Oasis

Démarrez une nouvelle saison, puis inscrivez «Sisa» à la place du pseudonyme. Après cela, ne commencez pas la saison, mais une course simple. Vous trouverez le circuit dans le menu correspondant.

Circuit Dusty Road

Démarrez une nouvelle saison, puis inscrivez "mit" à la place du pseudonyme. Après cela, ne commencez pas la saison, mais une course simple. Vous trouverez le circuit dans le menu correspondant.

Circuit Dry Humps

Démarrez une nouvelle saison, puis inscrivez «Cire» à la place du pseudonyme. Après cela, ne commencez pas la saison, mais une course simple. Vous trouverez le circuit dans le menu correspondant.

RESIDENT EVIL 2

CODES ACTION REPLAY

TOUT L'ARMEMENT, IMMEDIATEMENT

Durant le jeu, pressez les boutons correspondant à l'arme, puis affichez le menu d'Etat. Le nom de la nouvelle arme s'affiche toujours sur à la place du pistolet.

Faites les fonctions Command et Prendre la nouvelle arme, puis ressortez du menu d'Etat. Enfin, allez de

nouveau dans le menu, refaites les fonctions Command et Prendre la nouvelle arme, et ressortez. C'est seulement à ce moment là que vous possédez l'arme.

CODES DE LEON

Fusil

Pressez L1 + Carré.
D00C5144 0084
800CB840 FF07

Fusil amélioré

Pressez L2 + Triangle.
D00C5144 0011
800CB840 FF08

Magnum

Pressez L1 + Triangle.
D00C5144 0014
800CB840 FF05

Magnum amélioré

Pressez L1 + Croix.
D00C5144 0044
800CB840 FF06

Lance-Roquettes

Pressez R2 + Croix.
D00C5144 0042
800CB840 FF11

Lance-Flammes

Pressez R2 + Triangle.
D00C5144 0012
800CB840 FF10

Rotative

Pressez R2 + Carré.
D00C5144 0082
800CB840 FF12

En prime : l'invincibilité

800CB52 00FF

CODES DE CLAIRE

Colt S.A.A.

Appuyez sur les boutons L2 + Croix.
800CB7D8 FF0D
D00C50E4 0041

Rotative

Appuyez sur les boutons R2 + Carré.
800CB7D8 FF12
D00C50E4 0082

Lance-Grenades

Appuyez sur les boutons L1 + Triangle.
D00C50E4 0014
800CB7D8 FF09

Lance-Grenades enflammée

Appuyez sur les boutons L1 + Croix.
800CB7D8 FF0A
D00C50E4 0044

Lance-Grenades d'acide

Appuyez sur les boutons L1 + Carré.
800CB7D8 FF0B
D00C50E4 0084

Arbalète

Appuyez sur les boutons L2 + Triangle.
800CB7D8 FF0C
D00C50E4 0011

Plasma Gun

Appuyez sur les boutons L2 + Carré.
800CB7D8 FF0E
D00C50E4 0081

Mitraillette

Appuyez sur les boutons R2 + Triangle.
800CB7D8 FF0F
D00C50E4 0012

Lance-roquettes

Appuyez sur les boutons R2 + Croix.
800CB7D8 FF11
D00C50E4 0042

En prime : jamais plus d'une sauvegarde

Même si vous faites plein de sauvegar-

de, seul la première sera comptabilisée.

800CB460 0000

En prime : invulnérabilité

800C6AEA 00FF

TOUS LES OBJETS DANS LES COFFRES

Grâce à ces codes, vous aurez tous les objets du jeu, ou presque, dans les coffres prévus à cet effet.

CODES POUR CLAIRE

Balles de pistolet
800CB838 FF14

Cartouches pour fusil

800CB83C FF15

Balles du magnum

800CB840 FF16

Essence

800CB844 FF17

Grenades

800CB848 FF18

Cartouches enflammées

800CB84C FF19

Cartouches d'acide

800CB850 FF1A

Balles de mitraillette

800CB854 FF1B

Recharge pour plasma

800CB858 FF1C

Flèches

800CB85C FF1D

Ruban de machine à écrire

800CB860 FF1E

Pièces de pistolet

800CB868 FF20

Pièces du magnum

800CB86C FF21

Pièces du fusil

800CB870 FF22

Spray désinfectant

800CB874 FF23

Produit chimique FR-W09

800CB878 FF24

Produit chimique AC-W24

800CB87C FF25

Herbe verte

800CB880 FF26

Herbe rouge

800CB884 FF27

Herbe bleue

800CB888 FF28

Mélange d'herbes n°1

800CB88C FF29

Mélange d'herbes n°2

800CB890 FF2A

Mélange d'herbes n°3

800CB894 FF2B

Mélange d'herbes n°4

800CB898 FF2C

Mélange d'herbes n°5

800CB89C FF2D

Mélange d'herbes n°6

800CB8A0 FF2E

Briquet

800CB8A4 FF2F

Passe-partout

800CB8A8 FF30

Photo

800CB8AC FF31

Volant de valve

800CB8B0 FF32

Rubis

800CB8B4 FF33

Carte rouge

800CB8B8 FF34

Carte bleue

800CB8BC FF35

Pierre du serpent

800CB8C0 FF36

Pierre du jaguar

800CB8C4 FF37

Demi-pierre du jaguar n°1

800CB8C8 FF38

Demi-pierre du jaguar n°2

800CB8CC FF39

Pierre de l'aigle

800CB8D0 FF3A

Prise du fou

800CB8D4 FF3B

Prise de la tour

800CB8D8 FF3C

Prise du cavalier

800CB8DC FF3D

Prise du roi

800CB8E0 FF3E

Détonateur

800CB8E8 FF40

Explosif

800CB8EC FF41

Explosif et détonateur

800CB8F0 FF42

Manivelle

800CB8F4 FF43

Film D

800CB8F8 FF44

Film C

800CB8FC FF45

Film B

800CB804 FF46

Médaille de la licorne

800CB808 FF47

Médaille de l'aigle

800CB80C FF48

Médaille du loup

800CB810 FF49

Roue dentée et dorée

800CB814 FF4A

Lever de la plaque d'égout

800CB818 FF4B

Fusible

800CB81C FF4C

Caisson à fusibles

800CB820 FF4D

Vaccin

800CB824 FF4E

Container à vaccin

800CB828 FF4F

Film A

800CB82C FF50

Base du vaccin

800CB830 FF51

Virus-G

800CB834 FF52

Prise amovible S

800CB83C FF54

Prise amovible N

800CB840 FF55

Cordon électrique

800CB844 FF56

Lance-grenades

800CB80C FF09

Lance-grenades enflammées

800CB810 FF0A

Lance-grenades d'acides

800CB814 FF0B

Arbalète

800CB818 FF0C

Colt S.A.A.

800CB81C FF0D

Plasma Gun

800CB820 FF0E

Mitraillette

800CB824 FF0F

Lance-flammes

800CB828 FF10

Lance-roquettes

800CB82C FF11

Rotative

800CB830 FF12

Machine gun

800CB834 FF13

Film

800CB848 FF57

Clef spéciale

800CB838 FF53

Petite clef

800CB864 FF1F

Clef principale

800CB874 FF62

Clef du casier d'arme

800CB8E4 FF3F

Clef de la plate-forme

800CB878 FF63

Clef de la cabane

800CB84C FF58

Clef de pique du capitaine

800CB850 FF59

Clef de carreau du capitaine

800CB854 FF5A

Clef de cœur capitaine

800CB858 FF5B

Clef de trèfle capitaine

800CB85C FF5C

Clef du premier panneau de contrôle

800CB860 FF5D

Clef du second panneau de contrôle

CODES POUR LEON

Pièces du fusil
800CB86C 0122

Spray désinfectant
800CB870 0123

Produit chimique FR-W09
800CB874 0124

Produit chimique AC-W24
800CB878 0125

Herbe verte
800CB87C 0126

Herbe rouge
800CB880 0127

Herbe bleue
800CB884 0128

Mélange d'herbes n°1
800CB888 0129

Mélange d'herbes n°2
800CB888 0129

Mélange d'herbes n°3
800CB890 0128

Mélange d'herbes n°4
800CB894 012C

Mélange d'herbes n°5
800CB898 012D

Mélange d'herbes n°6
800CB89C 012E

Briquet
800CB8A0 012F

Passe-partout
800CB8A4 0130

Photo
800CB8A8 0131

Volant de la valve
800CB8AC 0132

Rubis
800CB8B0 0133

Carte rouge
800CB8B4 0134

Pierre du serpent
800CB8B8 0135

Pierre du jaguar
800CB8BC 0136

Demi-pierre du jaguar n°1
800CB8C0 0137

Demi-pierre du jaguar n°2
800CB8C4 0138

Pierre de l'aigle
800CB8C8 0139

Clef du casier d'arme
800CB8DC 013E

Détonateur
800CB8E0 013F

Explosif
800CB8E4 0140

Explosif et détonateur
800CB8E8 0141

Manivelle
800CB8EC 0142

Médaille de la licorne
800CB8FC 0146

Médaille de l'aigle
800CB900 0147

Médaille du loup
800CB904 0148

Roue dentée et dorée
800CB908 0149

Levier plaque d'égoût
800CB90C 014A

Fusible
800CB910 014B

Caisson à fusibles
800CB914 014C

Vaccin
800CB918 014D

Container du vaccin
800CB91C 014E

Film
800CB93C 0156

Film A
800CB920 014F

Film D
800CB8F0 0143

Film C
800CB8F4 0144

Film B
800CB8F8 0145

Base du vaccin
800CB924 0150

Virus-G
800CB928 0151

Clef spéciale
800CB92C 0152

Prise amovible 5
800CB930 0153

Prise amovible N
800CB934 0154

Cordon électrique
800CB938 0155

Clef de la cabane
800CB940 0156

Clef de pique du capitaine
800CB944 0158

Clef de carreau du capitaine
800CB948 0159

Clef de cœur du capitaine
800CB94C 015A

Clef de trèfle du capitaine
800CB950 015B

Clef du panneau de contrôle rouge
800CB954 015C

Clef du panneau de contrôle jaune
800CB958 015D

Clef de la centrale d'énergie
800CB95C 015E

Disque dur
800CB960 015F

Carte d'accès au laboratoire
800CB964 0160

Prise du fou
800CB8CC 013A

Prise de la tour
800CB8D0 013B

Prise du cavalier
800CB8D4 013C

Prise du roi
800CB8D8 013D

ACCÈS ILLIMITÉ AUX COFFRES
Ces deux codes magiques vous permettent de regarder dans les coffres quand vous voulez, en plein milieu de nulle part ! Tout simplement en pressez les boutons L2 + Rond. Mais attention ! D'abord, l'écran d'inventaire du coffre sera graphiquement buggé, mais c'est pas grave, ça passe ; même l'an 2000. Ensuite, si vous affichez l'écran du coffre en même temps que l'inventaire personnel du perso, là ça casse !

Code de Claire
800CC8F0 0001
D00C50E4 0021

Code de Leon
800CC958 0001
D00C5144 0021

RIDGE RACER TYPE 4

Gagner plusieurs centièmes au départ
Cette astuce est réservée à ceux qui utilisent le mode de transmission manuel. Avant que le départ ne soit donné, lorsque que la caméra vous montre votre véhicule, gardez l'accélérateur enfoncé. Ne le relâchez que lorsque les feux de départ deviennent vert. Vous partez alors en tartinant. Au bout de quelques centièmes, le régime moteur baisse... pressez de nouveau la pédale d'accélération, et passez immédiatement la seconde. Si vous avez été assez rapide, vous devriez être encore sous les feux de départ à la fin de la manœuvre ; et vous devriez avoir gagné plusieurs centièmes...

RIVAL SCHOOLS, UNITED BY FATE

CONFIGURATION OPTIMALE
Les astuces de Rival Schools consistent à gagner le jeu sous certaines conditions. Mais vous pouvez quand même régler la configuration de manière à gagner facilement et rapidement. Voici la configuration qui vous devrez utiliser, sauf contre-indication.

Difficulté contre l'ordinateur
Ne mettez qu'une étoile.

Puissance d'attaque
Mettez-la sur quatre étoiles, afin d'avoir des coups puissants facilement.

Timer Speed
Mettez le temps le plus court possible (mais pas au point de l'arrêter). En effet, ainsi, vous n'avez pas besoin d'achever votre adversaire pour gagner. Certes, c'est la même chose pour lui. Mais l'expérience montre que vous avez plus de chance de gagner si le combat se termine vite, que s'il va jusqu'au bout.

Nombre de rounds contre la console
Ne mettez qu'un round, pour les mêmes raisons que ci-dessus.

EVOLUTION DISC
Ces astuces ne fonctionnent que si vous jouez avec le CD n°1.

PETITS JEUX

Kyoko Office
Voici un petit jeu excitant ! Il s'agit de vous faire masser par l'infirmière Kyoko, avec votre manette analogique. Terminez le jeu avec Kyoko, en mettant la difficulté maximale (mais vous pouvez régler les options comme vous voulez). Alors, ce petit jeu apparaît dans le menu Extra.

Jeu de Base-ball

Voici un jeu de base-ball, basé uniquement sur le «Home run». vous devez envoyer la balle dans les gradins du stade. Si ce petit jeu vous intéresse, terminez le jeu avec Shoma, en mettant la difficulté maximale (mais vous pouvez régler les options comme vous voulez). Alors, ce petit jeu apparaît dans le menu principal.

Jeu de football

Voici un petit jeu de football, et pas de football américain, mais de notre bon vieux soccer. C'est une séance de tir aux buts un peu spéciale. En effet, suivant l'endroit où vous mettez la balle, cela vous rapporte plus ou moins de points. Si ce petit jeu vous intéresse, terminez tout simplement le jeu plus d'une fois... Alors, le jeu de tir aux buts apparaît dans le menu principal.

Jeu de Volley Ball

Voici un petit jeu de Volley Ball un peu spécial. Le but est de faire des services à des endroits précis du terrain. Ces endroits sont symbolisés par les figures des héros du jeu. Certains endroits vous rapportent des points, d'autres vous en retirent ! Si ce petit jeu vous intéresse, terminez le jeu avec Natsu, en mettant la difficulté maximale (mais vous pouvez régler les options comme vous voulez).

MENU EXTRA

Hé oui, certaines options du menu Extra, n'apparaissent qu'avec le disque Evolution.

Vidéo de fin n°2

Terminez le jeu une fois, à condition que la vidéo de fin de votre perso soit optimiste. Cette nouvelle option apparaît dans le menu Extra.

Vidéo de fin n°3

Terminez le jeu une fois, à condition que la vidéo de fin de votre perso soit pessimiste. Cette nouvelle option apparaît dans le menu Extra.

Nouveaux persos

Pour obtenir un nouveau perso, il suffit de gagner le jeu à chaque fois. Vous le retrouvez ensuite à l'écran de choix des persos, sur l'icône prévue à cet effet.

Mais je vous préviens : ces persos ne sont pas à proprement parlé de nouveaux combattants. Leur technique de combat est en effet piochée un peu partout chez les autres. Et puis physiquement, ils se ressemblent tous un peu, hommes ou femmes. Mais bon, c'est mieux que rien.

EVOLUTION & ARCADE DISC

Ces astuces fonctionnent aussi bien sur le disque n°1 que sur le disque n°2.

CLONES DES PERSOS

Voici de nouveaux persos, qui n'en sont pas vraiment non plus, puisque ce sont des clones de persos existants, mais dans un style différent.

Hinata en gymnaste

Terminez le jeu avec Hinata. Hinata 2 est alors disponible à l'écran de choix des persos.

Tiffany en secrétaire

Terminez le jeu avec Tiffany. Tiffany 2 est alors disponible à l'écran de choix des persos.

Kyoko en secrétaire médicale

Terminez le jeu avec Kyoko. Kyoko 2 est alors disponible à l'écran de choix des persos.

Natsu en écolière japonaise

Terminez le jeu avec Natsu. Natsu 2 est alors disponible à l'écran de choix des persos.

DIVERS

Final Chapter

Normalement, le jeu se termine en six chapitres. Pour découvrir le Final Chapter, et rencontrer le vrai boss du jeu, il faut gagner le chapitre six d'une certaine manière. Cela consiste à battre l'adversaire en utilisant votre Coopération. Si le combat se termine bien sur ce coup, «Team Up Technique Finish» s'affiche. Vous avez le droit à un combat de plus !

Changer d'habit

Pour sélectionner votre perso, appuyez sur n'importe quel bouton de la manette (L1, L2, R1, R2, Carré, Triangle, Rond, Croix). Vous obtenez à chaque fois un habit différent (au niveau de la couleur uniquement). Cela fait donc huit habits différents.

Galerie d'images

Sachez que les superbes artworks du jeu qui apparaissent durant les chargements, s'ajoutent au fur et à mesure à la galerie d'images du menu Extra (jusqu'à 50). De plus, sachez que ces images sont différentes selon que vous utilisez le disque Arcade ou Evolution. Cela fait donc 100 artworks en tout.

Générique de fin

Terminez le jeu une fois, pour que le générique de fin soit disponible dans le menu Extra. Attention, dans ce jeu il ne s'appelle pas «Credits», mais «Staffroll».

Road Rash 3D

Voyager sur les voitures

Après l'idée des camions sur les trains, voici l'idée des motos sur les voitures ! Un mode de transport très sécurisé (sauf au départ), mais un peu lent. Pour grimper sur une voiture, c'est à la fois simple et compliqué. Il faut arriver derrière, et plus vite qu'elle. Au lieu de la tamponner, appuyez deux fois sur Bas et maintenez Croix, pour faire une roue arrière. Vous voilà sur la voiture. Pressez alors immédiatement le bouton Carré pour vous arrêter ! Vous voilà «décontracté du gant», à l'abri de tout accident.

ROLLAGE

GRILLER LES AUTRES SUR LA LIGNE DE DEPART

Sur la grille de départ, ne touchez à rien avant que la voix off commence à décompter. Au moment précis où elle a fini de prononcer le «un», et juste avant qu'elle dise «Go !», pressez la pédale d'accélération, et ne la lâchez plus. Vous allez alors partir en tartinant, passant directement à une flamme d'échappement jaune, bousculant les autres concurrents, et passant en tête en moins d'une seconde !

KLAXONS MUSICAUX

Entrez le mot de passe AIRHORNS. «Mot de passe incorrect» s'affiche, mais le code fonctionne. En appuyant sur le bouton Select pendant une course, vous déclenchez désormais le klaxon de votre véhicule. Et chaque voiture possède son propre bruit. Ce sont la plupart du temps des petites musiques !

LIGUE SCORPION

Entrez le mot de passe KKJPCMP. Un bruit conclut le code, et «Mot de passe accepté» apparaît. Ensuite, commencer une partie en mode Coupe.

LIGUE TAUREAU

Entrez le mot de passe MDKGAHAE.

Un bruit conclut le code, et «Mot de passe accepté» apparaît. Ensuite, commencer une partie en mode Coupe.

SUPER PASSWORD

Entrez le mot de passe EADNCMAH. Un bruit conclut le code, et «Mot de passe accepté» apparaît. Ce super password modifie les menus suivants :

Dans le menu des options : le mode miroir est disponible dans le menu Bonus.

Dans le menu de configuration de l'utilisateur : le mode difficile est disponible dans le sous-menu de la difficulté.

Dans le menu des courses : les coupes Scorpion, et Taureau sont disponibles.

HYPER PASSWORD

Entrez le mot de passe EEFNIEBA. Un bruit conclut le code, et «Mot de passe accepté» apparaît. Cet hyper password modifie les menus suivants :

Dans le menu des options : le mode miroir est disponible dans le menu Bonus.

Dans le menu de configuration de l'utilisateur : le mode difficile est disponible dans le sous-menu de la difficulté.

Dans le menu des courses : les coupes Scorpion, et Taureau sont disponibles.

Dans le mode contre la montre : le circuit Super Bowl est disponible dans le monde Harpoon.

MEGA PASSWORD

Entrez le mot de passe EEPHMBBC. Un bruit conclut le code, et «Mot de passe accepté» apparaît. Cet hyper password modifie les menus suivants :

Dans le menu des options : le mode miroir est disponible dans le menu Bonus.

Dans le menu de configuration de l'utilisateur : les modes Difficile et Expert sont disponibles dans le sous-menu de la difficulté.

Dans le menu des courses : les coupes Scorpion, et Taureau sont disponibles.

Dans le mode contre la montre : le circuit Super Bowl est disponible dans le monde Harpoon.

Dans le menu de sélection des voitures : Yuri, un pilote parfait ou presque, fait son apparition.

EXTRA PASSWORD

Entrez le mot de passe HEMPCMD. Un bruit conclut le code, et «Mot de passe accepté» apparaît. Cet Extra password modifie les menus suivants :

Dans le menu des options : le mode miroir est disponible dans le menu Bonus.

Dans le menu de configuration de l'utilisateur : le mode difficile est disponible dans le sous-menu de la difficulté. De plus, l'option «Essai ultra-rapide» est désormais disponible.

Dans le menu des courses : les coupes Scorpion, et Taureau sont disponibles.

Dans le mode contre la montre : le circuit Super Bowl est disponible dans le monde Harpoon.

Dans le menu de sélection des voitures : Yuri, un pilote parfait ou presque, fait son apparition.

GIGA PASSWORD

Entrez le mot de passe MAXCHEAT. Un bruit conclut le code, et «mot de passe incorrect» apparaît, mais le code est bon ! Ce Giga password modifie les menus suivants :

Dans le menu des options : le mode miroir est disponible dans le menu Bonus.

Dans le menu de configuration de l'utilisateur : le mode difficile est disponible dans le sous-menu de la difficulté. De plus, l'option «Essai ultra-rapide» est désormais disponible.

Dans le menu des courses : les coupes Scorpion, et Taureau sont disponibles.

Dans le mode contre la montre : le circuit Super Bowl est disponible dans le monde Harpoon. De plus, le circuit Piste Glissante est disponible dans le monde Sapphire.

Dans le menu de sélection des voitures : Yuri, un pilote parfait ou presque, fait son apparition.

ULTIMATE PASSWORD

Entrez le mot de passe OGGBEDJE. Un bruit conclut le code, et «Mot de passe accepté» apparaît. Cet Extra password modifie les menus suivants :

Dans le menu des options : le mode miroir est disponible dans le menu Bonus. De plus, les Courses de la Mort Neoto, Harpoon, Sapphire et Outworld sont disponibles.

Dans le menu de configuration de l'utilisateur : les modes Difficile et Expert sont disponibles dans le sous-menu de la difficulté.

Dans le menu de configuration de l'utilisateur : le mode difficile est disponible dans le sous-menu de la difficulté. De plus, l'option «Essai ultra-rapide» est désormais disponible.

Dans le menu des courses : les coupes Scorpion, et Taureau sont disponibles.

Dans le mode contre la montre : le circuit Super Bowl est disponible dans le monde Harpoon. De plus, le circuit Piste Glissante est disponible dans le monde Sapphire.

Dans le menu de sélection des voitures : Yuri, un pilote parfait ou presque, fait son apparition.

R-TYPE DELTA

Free Play
Vous obtenez le Free Play (crédits illimités) au bout de six heures de jeu effectif, après avoir obtenu de plus en plus de crédits (cela vous est indiqué lorsque vous perdez). Six heures de jeu effectif, c'est donc six véritables heures de jeu. Les moments de Pause, de démo, ect. ne comptent donc pas.

SILENT HILL

MENU EXTRA OPTIONS

LE CODE

Il n'y a pas à vraiment parler de code pour **Silent Hill**, mais il existe un menu d'option caché, et énigmatique. Entrez dans le menu Options, à partir du menu principal à l'écran titre, ou pendant le jeu. Une fois dans le menu Options, appuyez sur le choix L1, L2, R1, ou R2 pour entrer dans le menu Extra Options.

Le menu

Le tableau ci-dessous vous indique les différences entre le mode de base ou Normal, et le mode Extra.

Weapon Control

MODE DE BASE (Press)
Il faut presser le bouton R2 (Attaque) à chaque fois que vous voulez utiliser l'arme.
MODE EXTRA (Switch)
Presser le bouton R2 pour switcher entre une position d'attaque permanente, et une position normale permanente.

Blood Color

MODE DE BASE (Normal)
Le sang est rouge.
MODE EXTRA (Green, Violet, Black)
Le sang est au choix vert, violet ou noir.

View Control

MODE DE BASE (Normal)
Le héros pivote sur lui-même, quasiment indépendamment de la caméra (ainsi, il peut vous faire face lorsque vous le déplacez).
MODE EXTRA (Reverse)
Lorsque le héros pivote, la vue devient quasi subjective (ainsi, il ne vous fait jamais face).

Walk/Run Control

MODE DE BASE (Normal)
Il faut appuyer sur la Croix de Direction pour marcher normalement, et appuyer en plus sur le bouton Carré pour courir.
MODE EXTRA (Reverse)
Il faut appuyer sur la Croix de Direction pour courir, et appuyer en plus sur le bouton Carré pour marcher.

Auto Aiming

MODE DE BASE (On)
Le héros recharge automatique son arme lorsque son chargeur est vide, s'il lui reste des balles.
MODE EXTRA (Off)
Vous devez changer de chargeur manuellement.

SPYRO THE DRAGON

Faire une partie de crash bandicoot 3 ! A l'écran d'intro du jeu, quand le mot «Commencer» est apparu et que Spyro arrive, appuyez sur L1 + Triangle. Une démonstration de **Crash Bandicoot 3** commence alors. Ensuite, vous pourrez même faire une partie sur un niveau du jeu.

Sélection des levels

Commencez une partie, puis mettez la Pause. Ensuite, affichez l'inventaire. Dans ce menu, effectuez la combinaison Carré, Carré, Rond, Carré, Droite, Gauche, Droite, Rond, Haut, Droite, Bas. Tous les Levels du premier monde s'affichent alors, et un son retenti. Si vous voulez visiter les autres mondes, dirigez-vous vers les remparts, afin de trouver Marco l'aéronaute derrière une des portes. Parlez-lui. Il vous réclame un certain nombre de dragons pour passer. Ne l'écoutez pas, et insistez pour qu'il vous transporte dans le monde de votre choix. Hé bien, il s'exécutera !

Vies à fond

Commencez une partie, puis mettez la Pause. Dans ce menu, effectuez la combinaison Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Rond, Haut, Rond, Gauche, Rond, Droite, Rond. Vous avez désormais 99 vies.

Credits

Commencez une partie, puis mettez la

Pause. Dans ce menu, effectuez la combinaison Gauche, Droite, Haut, Bas, Rond, Rond, Carré, R1, R2, L1, L2. Le générique du jeu commence alors. Regardez-le jusqu'au bout, car il ne manque pas d'humour (anglais).

STREET FIGHTER ALPHA 3

BARRE DE GARDE PLUS PETITE

Pour avoir des combats plus offensifs, il faut que vous ayez passé trois heures sur le jeu (comptabilisée dans le chrono des options). Ensuite, choisissez le Mode Saiko à l'écran de sélection des persos.

COMBATTRE JUSQU'A LA MORT

Pour obtenir un mode de jeu dans lequel vous faites des combats «jusqu'à ce que vous perdiez», il faut que vous ayez passé trois heures sur le jeu (comptabilisée dans le chrono des options). Le Mode Survival est ensuite affiché à l'écran de sélection des modes de jeu. Le Mode Survival se décline de plusieurs façons :

Mode Arcade

Vous y rencontrez tous les combattants du jeu.

Mode Original

Vous y rencontrez tous les combattants du jeu, mais dans un ordre différent que celui du mode Arcade.

Mode Boss

Vous y rencontrez tous les boss du jeu.

Survivre à un certain nombre de combats

Vous devez faire un certain nombre de combats, allant de 10 à l'infini !

COMBATS PAR EQUIPES

Si vous voulez pouvoir faire des combats par équipes (les persos se relayant), il faut que vous ayez passé trois heures sur le jeu (comptabilisée dans le chrono des options). Le Team Battle Mode est ensuite affiché à l'écran de sélection des modes de jeu.

BARRE DE PUISSANCE MAZI

Si vous voulez que votre barre de Puissance marque Mazi, il faut que vous ayez passé trois heures sur le jeu (comptabilisée dans le chrono des options).

PERSOS D'ORIGINE

Si vous voulez jouer votre perso avec la configuration des vieux Street Fighters (coups d'origine, pas de barres de Puissance et de Garde...), il faut que vous ayez passé trois heures sur le jeu (comptabilisée dans le chrono des options). Ensuite, choisissez le Mode Classique à l'écran de sélection des persos.

STREET FIGHTER EX + ALPHA

Bonus Game

Au menu du Select Mode, surlignez Practice. Ensuite, appuyez successivement sur Start, Haut, Haut, Droite, Haut, Droite, Haut, Start. «Here Comes a New Game Mode» s'affiche alors dans le menu de l'écran. Choisissez ensuite l'option Bonus Game apparu dans le mode Practice.

Nouveaux fighters

Au menu du Select Mode, surlignez Practice. Ensuite, appuyez successivement sur Start, Haut, Droite, Bas, Droite, Start. «Here come a New challenger» s'affiche alors dans la partie basse de l'écran. Vous retrouverez évidemment les nouveaux persos dans leur menu de sélection.

SYPHON FILTER

CODE A FAIRE A L'ECRAN TITRE

Le premier code de **Syphon Filter** s'effectue à l'Écran titre, ou est inscrit Nouvelle Partie, ect. C'est d'ailleurs le seul code qui s'effectue à cet endroit. Mais quel code !

NIVEAU DIFFICILE

Si vous trouvez que **Syphon Filter** est un jeu trop facile, effectuez cette manipulation, qui le rend carrément plus dur. Par exemple, les terroristes de base, sans armure, meurent au bout de cinq balles de 9mm au lieu de deux ! Enfoncez chaque bouton indiqué, et gardez-le enfoncé jusqu'à la fin de la manipulation. Les boutons en question sont : Rond, Carré, L1, L2, R2, Croix. Si vous avez correctement effectué la manipulation, Gabe Logan dit «Mince», et le jeu se lance. Au début de l'action, «Partie en niveau difficile» s'affiche à l'écran. Bonne chance !

CODES A FAIRE PENDANT LE JEU

Les codes ci-dessous ont tous en commun le fait de s'effectuer pendant le jeu, après avoir mis la Pause. Ensuite, chacun exige d'aller dans tel ou tel menu. Mais attention, vous devez ressortir du menu Pause puis le remettre, pour taper un nouveau code. En effet, si vous tapez les codes à la suite, ils ne fonctionnent pas, même s'ils semblent indiquer le contraire ! Et pour désactiver un code, il suffit de le retaper.

Toutes les missions disponibles

Si vous voulez que toutes les missions du jeu soient disponibles, effectuez ce code.

A partir de la Pause, allez dans le menu Options. Dans les options, mettez Sélectionner la mission en surbrillance. Ensuite, enfoncez chaque bouton indiqué, et gardez-le enfoncé jusqu'à la fin de la manipulation : Rond, Carré, L1, R1, L2, R2, Croix. Le menu de sélection des missions apparaît alors immédiatement. Attention, vous devez retaper le code à chaque fois que vous quittez ce menu...

Toutes les armes & munitions infinies

Ce code permet d'obtenir toutes les armes de la mission en cours, et seulement celles-là. Ainsi, sachez d'avance que vous devez le refaire à chaque nouvelle mission... A partir de la Pause, mettez en surbrillance le menu Armes, mais n'entrez surtout pas dedans ! Non, effectuez dès maintenant la manipulation suivante, en gardant chaque bouton enfoncé jusqu'à la fin : Select, Rond, L1, L2, R2, Croix. Toutes les armes apparaissent alors dans le menu Armes.

Tuer les ennemis avec une seule balle

Ce code permet en effet de tuer n'importe quel ennemi en un seul tir, et ce, avec n'importe quelle arme. Même si l'ennemi possède un gilet pare-balles. Mais attention, cela ne fonctionne pas avec certains boss, comme Girdeux par exemple.

A partir de la Pause, mettez en surbrillance le menu Objectifs, mais n'entrez pas dedans. Effectuez simplement la manipulation suivante, en gardant chaque bouton enfoncé jusqu'à la fin : Droite, Rond, L1, R1, R2, Croix. Si la manipulation est correctement effectuée, vous devez entendre Gabe Logan dire «Compris». Et il dit «Mince» si vous refaire le code pour le désactiver ; normal, ça ne l'arrange pas !

T'AI FU : WRATH OF THE TIGER

Credits

Sur la carte du jeu, faites d'abord : R2, Triangle, R2, Triangle, Rond, Bas, Carré. «Codes triches activés» s'affiche alors. Ensuite, faites : R2, Triangle, R2, Triangle, Bas, Carré, Rond, Triangle, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, R1.

Menu des maîtres et des vidéos d'intro
Sur la carte du jeu, faites d'abord : R2, Triangle, R2, Triangle, Rond, Bas, Carré. «Codes triches activés» s'affiche alors. Ensuite, faites : R2, Triangle, R2, Triangle, Carré, Rond, Bas, Triangle, Haut, Gauche, Droite, Bas, Haut, L2. Dans le menu qui est apparu, pressez Croix pour aller dans le niveau choisi ; et pressez Triangle pour retourner sur la carte.

Select Stage et Boss

Sur la carte du jeu, faites d'abord : R2, Triangle, R2, Triangle, Rond, Bas, Carré. «Codes triches activés» s'affiche alors. Ensuite, faites : R2, Triangle, R2, Triangle, Rond, Carré, Bas, Triangle, Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut, L1. Dans le menu qui est apparu, pressez Croix pour aller dans le niveau choisi ; et pressez Triangle pour retourner sur la carte.

Tout style

Durant le jeu, sans afficher la Pause, appuyez sur : R2, Triangle, R2, Triangle, Rond, Croix, Carré. «Codes Triches activés» s'affiche alors. Ensuite, faites, tous jours sans mettre la Pause : R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, Triangle. Le code s'affiche alors à l'écran. Il s'agit des styles de combats, que vous possédez tous désormais.

Santé totale

Durant le jeu, sans afficher la Pause, appuyez sur : R2, Triangle, R2, Triangle, Rond, Croix, Carré. «Codes Triches activés» s'affiche alors. Ensuite, faites, tous jours sans mettre la Pause : R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, Rond. Le code s'affiche alors à l'écran.

Chi total

Durant le jeu, sans afficher la Pause, appuyez sur : R2, Triangle, R2, Triangle, Rond, Croix, Carré. «Codes Triches activés» s'affiche alors. Ensuite, faites, tous jours sans mettre la Pause : R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, Carré. Le code s'affiche alors à l'écran.

Invisible

Durant le jeu, sans afficher la Pause, appuyez sur : R2, Triangle, R2, Triangle, Rond, Croix, Carré. «Codes Triches activés» s'affiche alors. Ensuite, faites, tous jours sans mettre la Pause : R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, R1. Le code s'affiche alors à l'écran.

Fureur

Durant le jeu, sans afficher la Pause, appuyez sur : R2, Triangle, R2, Triangle, Rond, Croix, Carré. «Codes Triches activés» s'affiche alors. Ensuite, faites, tous jours sans mettre la Pause : R2, Triangle, R2, Droite, Gauche, Droite. Le code s'affiche alors à l'écran. vos coups sont plus impressionnants.

Neuf vies activées

Durant le jeu, sans afficher la Pause, appuyez sur : R2, Triangle, R2, Triangle, Rond, Croix, Carré. «Codes Triches activés» s'affiche alors. Ensuite, faites, tous jours sans mettre la Pause : R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, Croix. Le code s'affiche alors à l'écran.

Invincible

Durant le jeu, sans afficher la Pause, appuyez sur : R2, Triangle, R2, Triangle, Rond, Croix, Carré. «Codes Triches activés» s'affiche alors. Ensuite, faites, tous jours sans mettre la Pause :

R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, R2. Le code s'affiche alors à l'écran. L'invincibilité est de courte durée.

Taille ennemi 50

Durant le jeu, sans afficher la Pause, appuyez sur : R2, Triangle, R2, Triangle, Rond, Croix, Carré. «Codes Triches activés» s'affiche alors. Ensuite, faites, tous jours sans mettre la Pause : R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, Bas. Le code s'affiche alors à l'écran.

Taille ennemi 200

Durant le jeu, sans afficher la Pause, appuyez sur : R2, Triangle, R2, Triangle, Rond, Croix, Carré. «Codes Triches activés» s'affiche alors. Ensuite, faites, tous jours sans mettre la Pause : R2, Triangle, R2, Gauche, Droite, Haut. Le code s'affiche alors à l'écran.

TEKKEN 3

PERSONNAGES SUPPLEMENTAIRES

Pour obtenir les personnages supplémentaires du jeu, il faut jouer en mode Arcade. Mais rien ne vous empêche de vous faciliter la tâche, en réglant les combats en 20 secondes et en un Round. A chaque fois que vous terminez le jeu avec un des premiers persos (différent à chaque fois), vous gagnez un nouveau perso. Voici la liste :

Première fois

Vous gagnez Kuma. Pour obtenir son alter ego Panda, appuyez sur Rond lorsque vous sélectionnez Kuma.

Deuxième fois

Vous gagnez Julia Chang.

Troisième fois

Vous gagnez Gun Jack.

Quatrième fois

Vous gagnez Mokujin

Cinquième fois

Vous gagnez Anna Williams.

Sixième fois

Vous gagnez Bryan Fury.

Septième fois

Vous gagnez Heihachi Mishima.

Huitième fois

Vous gagnez Ogre.

Neuvième fois

Vous gagnez True Ogre.

Dixième fois

Vous gagnez Gon, et ouvrez le Tekken Ball Mode ! Mais pour pouvoir véritablement contrôler Gon, il faut jouer au Tekken Ball, justement. Si Gon est le premier à jouer contre vous, et que vous gagnez, il est alors disponible dans tous les modes de jeu (même si vous perdez contre l'adversaire suivant).

Dr. B

Pour obtenir ce perso-ci, inutile de terminer à nouveau le jeu. Par contre, vous devez terminer le mode Tekken Force, ce qui représente un tour de force ! La première fois que vous gagnez, vous obtenez la clef de bronze. La deuxième fois que vous gagnez, vous obtenez la clef d'argent. La troisième fois que vous gagnez, vous obtenez la clef en or. Enfin, la dernière fois que vous gagnez, vous terrassez Docteur B. C'est seulement après tout ça que le docteur est sélectionnable à l'écran des persos.

Nouvelle introduction

Une fois que vous avez 21 persos, la séquence d'introduction du jeu est différente. En effet, ce sont désormais les

persos cachés qui font la séquence d'ouverture.

Mode Théâtre

Une fois que vous avez terminé le jeu avec les dix premiers persos en mode Arcade, et que vous avez admiré les fins de chacun, le mode Theater est disponible. Cette option permet de revoir les fins des perso à l'infini.

Mais au début, seules les fins des dix premiers persos sont donc disponibles. Pour rajouter la fin d'un perso, il faut donc gagner avec celui-ci. Les persos manquant sont entre autre :

- Gon

- Dr B

- Tiger

- Panda

- Kuma

- Gun Jack, fin négative (pour cela, laissez la configuration d'option de base)

- Gun Jack, fin positive (mettez toutes les options de la configuration en vert)

Si vous obtenez toutes les fins du jeu, vous pourrez alors insérer les CD de Tekken 1 & 2, pour écouter leurs musiques, et voir leurs fins !

HABITS SUPPLEMENTAIRES

Certains personnages du jeu possèdent un habit supplémentaire. Mais il faut le gagner. Soit en terminant un certain nombre de fois le jeu, soit en jouant avec le perso concerné un certain nombre de fois. A ce propos, il existe une ruse. En effet, si vous jouez en mode Versus, cela multiplie par deux le nombre de fois que vous utilisez le perso !

Jin : tenue d'écolier nippon

Utilisez Jin une cinquantaine de fois.

Law : salopette jaune

Terminez le mode Arcade avec Paul et Law.

Xiaoyu : tenue d'écolière nipponne

Utilisez-à une cinquantaine de fois.

Jack en Tekken 1

Utilisez Gun Jack dix fois. Ensuite, sélectionnez bien Gun Jack.

Tiger (Eddy avec coupe afro)

Finissez le Mode Arcade avec 20 personnages, soit tous à part Gon. Ensuite, sélectionnez Eddy.

Anna : tenue de soirée

Utilisez-à vingt-cinq fois.

Sélectionner une nouvelle tenue

A l'écran de sélection des persos, mettez le curseur sur le combattant concerné, et appuyez sur Start pour le sélectionner.

Nouveaux Katas

Lorsque vous gagnez un round, maintenez enfoncés les boutons Rond et Croix, pendant le Replay. C'est alors que le perso fait un nouveau Kata de victoire.

Magnétoscope Virtuel

Dans le mode Practice, faites apparaître le menu Freestyle Settings. Une fois dans celui-ci, maintenez enfoncés L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez sur Rond. Le magnétoscope s'affiche alors, avec toutes ces fonctions : Lecture, Avant, Arrière, Pause, Enregistrement. Vous allez pouvoir mattez vos meilleurs coups à l'infini !

TIME CRISIS

Cinq vies et plus de temps

A partir du menu principal, démarrez un jeu en mode Arcade. Puis, à l'écran

du choix des modes de jeu, tirez en dehors des cases de sélection des modes, puis validez. Si vous jouez à la manette, cela veut dire que vous devez déplacer la croix en dehors des cases. Si vous jouez au pistolet, tirez tout simplement hors de l'écran. Dans tous les cas, «Easy» s'inscrit dans le mode Story. Validez alors le mode Story...

TOMB RAIDER

Toutes les armes disponibles

Durant une partie, mettez l'inventaire (bouton Select). Ensuite, pressez L1, Triangle, L2, R2, L2, Rond, L1. Miss Croft pousse un soupir si vous avez correctement effectué la manipulation. Appuyez ensuite sur le bouton Carré pour sortir de l'inventaire. Réappuyez sur Select pour remettre l'inventaire. Désormais, toutes les armes du jeu y sont.

Aller au niveau suivant

Durant une partie, mettez l'inventaire (bouton Select). Ensuite, pressez L2, R2, Triangle, L1, L1, Rond, R2, L2. Miss Croft pousse un soupir si vous avez correctement effectué la manipulation. Appuyez ensuite sur le bouton Carré pour sortir de l'inventaire. Le niveau s'achève alors immédiatement. Lancez le suivant, et c'est parti !

TOMB RAIDER 2

Les codes de Tomb Raider 2 sont un peu particulier, puisqu'il s'agit de faire des mouvements particuliers à Lara Croft.

L'arsenal au grand complet

Gardez le bouton R2 enfoncé, et faites les mouvements suivants : un pas à gauche, un pas à droite, un pas à gauche, un pas en arrière, un pas en avant. Ensuite, faites pivoter Lara Croft trois fois sur elle-même, effectuez un saut-arrière, et appuyez dans la foulée sur le bouton Rond. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à afficher le menu d'armement.

Terminer le niveau en cours

Gardez le bouton R2 enfoncé, et faites les mouvements suivants : un pas à gauche, un pas à droite, un pas à gauche, un pas en arrière, un pas en avant. Ensuite, faites pivoter Lara Croft trois fois sur elle-même, effectuez un saut avant, et appuyez dans la foulée sur le bouton Rond. Lara devrait alors se figer, puis le niveau devrait s'achever immédiatement.

Eclater Lara Croft

Gardez le bouton R2 enfoncé, et faites les mouvements suivants : un pas à gauche, un pas à droite, un pas à gauche, un pas en avant, un pas en arrière. Ensuite, faites pivoter Lara Croft trois fois sur elle-même, effectuez un saut avant, et appuyez dans la foulée sur le bouton Rond. Lara Croft éclate alors en mille morceaux.

TOMB RAIDER III

Energie à fond

Pendant une partie, ne mettez pas la Pause, mais pressez de façon pressée, les boutons R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2. La barre d'énergie de Miss Croft revient à sa maximale. Cependant, ce code ne guérit pas des empoisonnements. Ainsi, si la Miss est empoisonnée par une morsure de serpent ou autre, elle doit se servir d'une trousse à pharmacie.

Clef de l'endôt à moto

Pendant une partie dans le niveau de la maison de Miss Croft, ne mettez pas la Pause, mais pressez de façon pres-

sée, les boutons R2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2. Ensuite, affichez l'inventaire. A l'intérieur de ce menu, affichez le sous-menu des Secrets. La fameuse clé s'y trouve désormais.

Cristaux de sauvegarde, armes, torches, et trousse

Pendant une partie, ne mettez pas la Pause, mais pressez de façon pressée, les boutons L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2. Miss Croft exprime alors un cri de douleur ! Mais c'est peut-être un cri de bonheur, car son inventaire est rempli.

Les objets secrets du niveau, découverts.

Pendant une partie, ne mettez pas la Pause, mais pressez de façon pressée, les boutons L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2. Miss Croft pousse alors un gros soupir bien louche. Ensuite, affichez l'inventaire. A l'intérieur de ce menu, affichez le sous-menu des Secrets. Il est lui aussi rempli.

Changer de niveau

Pendant une partie, ne mettez pas la Pause, mais pressez de façon pressée, les boutons L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2. Miss Croft exprime alors verbalement un refus catégorique de changer de niveau ! Ne l'écoutez pas. De toute façon, c'est trop tard, le niveau suivant est chargé.

VERSAILLES

MOTS DE PASSE

Visite

Bâton, Parchemin, Clé, Pièce d'or.

Acte II

Carafon, Parchemin, Lyre, Bâton.

Acte III

Pièce d'or, Lyre, Clé, Bâton.

Acte IV

Parchemin, Pièce d'or, Lyre, Carafon.

Acte V

Bâton, Clé, Pièce d'or, Lyre.

Acte VI

Clé, Parchemin, Pièce d'or, Carafon.

VIGILANTE 8

MOTS DE PASSE POUR TRICHER

Voir toutes les séquences de fin. Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options, sans oublier les espaces : «see_all_movies». Une voix off valide le code. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Arcade.

Jouer sans les ennemis

Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options, sans oublier les espaces : «go_sightseeing». Une voix off valide le code. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs. Ensuite, à l'écran de sélection des véhicules des ennemis, vous pouvez enfin en mettre zéro pour chaque type. Enfin, commencez une partie en mode Arcade.

Voiture personnelle à gros pneus

Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options, sans oublier les espaces : «monster_wheels». Une voix off valide le code. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Arcade.

Gravité plus faible

Entrez ce code d'accès dans le menu

Statut des Options, sans oublier les espaces : «reduce_gravity». Une voix off valide le code. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Arcade.

Difficulté Experte
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options, sans oublier les espaces : «hardest_of_all». Une voix off valide le code. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Arcade.

Missiles mortels
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options, sans oublier les espaces : «deadly_missile». Mais c'est un subterfuge : si les explosions sont plus impressionnantes, les dégâts sont les mêmes. Bref, une voix off valide le code. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Arcade.

Invulnérabilité
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options, sans oublier les espaces : «I_will_not_die». Une voix off valide le code. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Arcade ou Quête (pour une fois).

Jouer avec deux voitures identiques
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options, sans oublier les espaces : «same_character». Une voix off valide le code. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode multi-joueurs.

MOTS DE PASSE DES NIVEAUX
DAVE
PYQXPDUJNB0UP
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 1 terminée.

QUUIUZTJHPKWTD
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 2 terminée.

WMNWLHTSCUCLH
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 4 terminée.

SLICK CLYDE
TNLCROHSQAZDMQ
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 1 terminée.

QDANNFHMLBWF
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 2 terminée.

FYLRFKEAHGGAW
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de

joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 3 terminée.

OIRYEEBGBNBHJ
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 4 terminée.

SHIELA
EDA0HLI0UEDBA
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 1 terminée.

HSDNTZSGVOGCLP
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 2 terminée.

NTWZYUQSPXMHMB
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 3 terminée.

CHASSEY BLUE
AOGIKYFGQQTWGA
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 1 terminée.

YMBEJOPDHYHZV
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 2 terminée.

RIPJNYEPGFPJAI
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 3 terminée.

JOHN TORQUE
WSLZFBNDQTFDBF
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 1 terminée.

BXNJRSXYTACKE
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 2 terminée.

IBXGFDQBSNISJQ
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 3 terminée.

ZCTEAFJVMNDJUT
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 4 ter-

minée.

CONVOY
AIHJZNIFFPZNFWA
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 1 terminée.

UKXCXCOAIGOKVH
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 2 terminée.

KHREIWIYZREYHK
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 3 terminée.

VSNKJURSUNRWX
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 4 terminée.

LOKI
THLOHJWURONKLO
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 1 terminée.

VIBWYJG0PAUWX
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 2 terminée.

CEJMULWPCYYAVS
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 3 terminée.

PGGOVIUNUQEIVU
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 4 terminée.

HOUSTON 3
BDPTGXUBX0CKKE
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 1 terminée.

GCTPCXCIWXVUI
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 2 terminée.

NXJFNPZXRAAGMB
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 3 terminée.

DTQQSKTRYIHGEN
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 4 terminée.

SID BURN
LPHPMMDNMP0MVB
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 1 terminée.

PEONQGUNUQEIVU
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 2 terminée.

XOKIXDXBKRQF0J
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 3 terminée.

OYROHGBDNL0SJI
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 4 terminée.

BOOGIE
FOJGCRHLWMUQZV
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 1 terminée.

DRFIQVOUYIHGEN
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 2 terminée.

WCHPZDGBCYEDBF
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 3 terminée.

BEEZWAX
YUYFNKTAQGLNYW
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 1 terminée.

TXXKKG0WRONKLO
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 2 terminée.

KHUSNNWJX0RZHK
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 3 terminée.

MOLO
EDDNXIAPNTRDBA
Entrez ce code d'accès dans le menu

Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 1 terminée.

ITAHZJRM0YTL0SJQ
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 2 terminée.

NPRJU0RYRAAGMB
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 3 terminée.

AKF0QPU0SMWAHWA
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 4 terminée.

TOUS LES PERSO
WMNWLHTSCUCLH
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, ou Arcade. Grâce à ce code, vous obtenez tous les perso cachés du jeu.

TIRS SPECIAUX
Les armes du jeu permettent de faire des tirs spéciaux, à condition de connaître la manipulation.

Créateur de cratères
Ramassez un mortier, sélectionnez-le, puis faites la manipulation : Bas, Bas, Haut, Tirs de Mitraillette. L'explosion de cette arme provoque des cratères, tellement elle est puissante.

Turtle Turnover
Ramassez un mortier, sélectionnez-le, puis faites la manipulation : Bas, Bas, Bas, Tirs de Mitraillette. Votre adversaire se retrouve bloqué sur le dos, comme une tortue.

Halo thermique
Ramassez un missile, sélectionnez-le, puis faites la manipulation : Haut, Haut, Bas, Tirs de Mitraillette. Cette arme utilise deux missiles.

Afterburner
Ramassez un missile, sélectionnez-le, puis faites la manipulation : Haut, Haut, Haut, Tirs de Mitraillette. Vous obtenez un Boost ou un leurre.

Projection
Ramassez un canon, sélectionnez-le, puis faites la manipulation : Bas, Haut, Bas, Tirs de Mitraillette. Vous obtenez un tir projetant.

Buckshot
Ramassez un canon, sélectionnez-le, puis faites la manipulation : Bas, Haut, Bas, Tirs de Mitraillette. Vous tirez six boulets simultanément.

Stampe
Entrez ce code d'accès dans le menu Statut des Options. Après cela, revenez au menu de sélection du nombre de joueurs, pour commencer une partie en mode Quête, avec la Mission 3 terminée.

Road Runner
Ramassez une roquette, sélectionnez-la, puis faites la manipulation : Haut, Bas, Bas, Tirs de Mitraillette. Vous obtenez un missile à tête chercheuse.

Mine multiple

Ramassez une mine, sélectionnez-la, puis faites la manipulation : Gauche, Droite, Haut, Tirs de Mitraillette. Vous déposez trois mines d'un coup.

Capture

Ramassez une mine, sélectionnez-la, puis faites la manipulation : Gauche, Droite, Bas, Tirs de Mitraillette. Vous obtenez une mine qui capture les ennemis.

V-RALLY 2, CHAMPIONSHIP EDITION

TOUTES LES VOITURES ET TOUTES LES COURSES !

LE CODE

Allez dans les Options de jeu, puis dans le menu Progression. A cet écran, effectuez la manipulation suivante : pressez L1, R1, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Croix, Croix + Select. Si le code est correctement effectué, vous entendez un bruit de buzzer.

Ensuite, déplacez le curseur sur une des cases grisées, et pressez Croix pour débloquent la course ou la voiture correspondante. Vous pouvez ainsi tout, tout, tout débloquent ! Mais attention, le code ne fonctionne que si vous n'avez encore rien ouvert.

LE TABLEAU DES VOITURES BONUS

Ce tableau, disposé comme dans le menu Progression, permet de découvrir quelle voiture se trouve sous chaque case grisée. En effet, chaque case grisée indique ce qu'il faut faire pour gagner une des voitures bonus, mais n'indique pas quelle est la voiture en question.

Ce tableau est donc utile pour savoir immédiatement quelle case vous avez envie de débloquent.

Mais il s'adresse surtout à ceux qui ne veulent pas tricher, mais qui veulent savoir quelle voiture ils obtiennent en gagnant, d'après le jeu.

FORD ESCORT WRC V-RALLY 4WD, 2L

TURBO COMPRESSOR

Voiture accordée au gagnant du Trophée européen

LANCIA STRATOS RWD, V6 ENGINE

Voiture accordée au champion d'Europe

RENAULT 8 GORDINI FWD, 1.3L

Finir Arcade niveau 2 pour cette voiture

PEUGEOT 205 T16 4WD, 1.8L

Voiture accordée au gagnant du Trophée mondial

AUDI QUATTRO 4WD, 1.8L TURBO COMPRESSOR

Le champion du monde gagnera cette voiture

RENAULT 5 TURBO FWD, 1.3L TURBO COMPRESSOR

finir Arcade Expert pour cette voiture

FIAT 131 ABARTH FWD, 2L

Voiture accordée au gagnant du Trophée Expert

TOYOTA CELICA 4WD, 2L TURBO COMPRESSOR

Le champion Expert gagnera cette voiture

ALPINE RENAULT A110 RWD, 1.3L

1000 PTS de Performance pour cette voiture

CHOISIR UNE VOITURE BONUS

Une fois les voitures bonus découvertes et les circuits ouverts, reste

encore à savoir comment les utiliser. Commencez une partie, puis dans le menu Voitures, choisissez l'option Catégorie, et faites défiler les catégories, jusqu'à tomber sur celle des Voit.Bonus. Dans ce menu sont disponibles les voitures débloquées. Ensuite, allez dans le menu Voiture pour prendre la voiture bonus de votre choix.

CHOISIR N'IMPORTE QUEL CIRCUIT

Après avoir choisi votre voiture bonus, continuez dans les menus. Selon les circuits précédemment débloqués, plus ou moins de Niveaux, Trophées ou Championnats sont ouverts. Mais attention, vous devez quand même effectuer les Spéciales dans l'ordre.

WARZONE 2100

LE CHEAT PRINCIPAL

Ce cheat principal doit impérativement être fait avant les codes ci-dessous.

Avant de lancer le jeu, gardez le bouton Start de la deuxième manette enfoncé ! Et gardez-le enfoncé tant que le menu principal du jeu n'est pas affiché. Au menu principal, relâchez le bouton Start. Ensuite, toujours sur la deuxième manette, appuyez successivement sur les boutons L1, R1, R2, L1, Select, et de nouveau Start. Démarez alors une partie. Les compagnes de guerre «Camp II» et «III» sont maintenant disponibles.

LES CHEATS CODE

Skip Mission

Pour zapper la mission en court, prenez la seconde manette, puis appuyez sur Select pendant le jeu. Le nom du code apparaît alors.

Recherche terminée

Pour que toute recherche scientifique se conclue (par une découverte) tout de suite, prenez la seconde manette, puis appuyez sur Bas pendant le jeu. Le nom du code apparaît alors.

Infinite Power Enable

Pour que la jauge de la barre de puissance ne se vide pas à chaque construction, prenez la seconde manette, puis appuyez sur Rond pendant le jeu. Le nom du code apparaît alors.

God Mode ON

Pour voir sur le terrain tous les objets bonus et les ennemis, prenez la seconde manette, puis appuyez sur Triangle pendant le jeu. Le nom du code apparaît alors.

Adding Buildings

Pour que le tableau des édifices supplémentaire à construire s'affiche à l'écran, prenez la seconde manette, puis appuyez sur R1 pendant le jeu.

All Item made available

Pour que toutes vos unités de constructions soient déjà disponibles, prenez la seconde manette, puis appuyez sur Croix pendant le jeu. Le nom du code apparaît alors.

Wimpy Unit ON

Pour que vos unités soient plus faciles à détruire (I), prenez la seconde manette, puis appuyez sur Droite pendant le jeu. Le nom du code apparaît alors.

Super Unit ON

Pour que vos unités soient invincibles, prenez la seconde manette, puis appuyez sur Haut pendant le jeu. Le nom du code apparaît alors.

Adding Units

Pour que le tableau des unités supplémentaire à fabriquer s'affiche à

l'écran, prenez la seconde manette, puis appuyez sur R2 pendant le jeu.

WCW/NWO THUNDER NOUVELLES PRISES

Ces nouveaux coups ne fonctionnent que si vous combattez sur le ring «U.S.O». En contrepartie, ils fonctionnent pour la plupart des persos.

Pas de danse Hip Hop

Effectuez le coup dit «Hip Toss».

Pas de danse rock acrobatique

Effectuez le coup dit «Brise Dos».

Double Foot Stomp

Montez sur les cordes, sautez, et appuyez sur Carré ou Triangle.

Shooting Star Stomp

Montez sur les cordes, sautez, et appuyez sur Croix.

PRISES INEDITES

Vous trouverez ci-dessous des prises inédites pour la plupart des catcheurs. Pour savoir si vous les avez réussis, c'est simple : une voix off vous le fait comprendre !

Meng

Football Tackle

Pressez successivement : Bas, Triangle, Rond, Rond.

PowerSlam

Pressez successivement : Carré, Carré, Carré.

Shoulder Breaker

Pressez successivement : Arrière, Triangle, Rond, Rond Triangle ; lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Ernest Miller

Flying Headbutt

Pressez successivement : Haut, Carré, Triangle, Triangle lorsque vous êtes monté dans les cordes, et que la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

AxeKick

Pressez successivement : Haut, Triangle, Carré.

Steiner Recliner

Pressez successivement : Bas, Carré, Carré, Triangle lorsque l'adversaire est au tapis et que sa jauge de santé est rouge et clignotante.

Juvintud Guerrera

7 Year Itch

Pressez successivement : Haut, Triangle, Triangle, Triangle lorsque vous êtes monté dans les cordes, et que la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Spinning Head Scissors

Pressez successivement : Triangle, Carré, Triangle.

AxeKick

Pressez successivement : Haut, Triangle, Carré.

Kaz Hayashi

AxeKick

Pressez successivement : Haut, Triangle, Carré.

Spinning Head Scissors

Pressez successivement : Triangle, Carré, Triangle.

Dragon Sleeper

Pressez successivement : Bas, Triangle, Carré, Triangle ; lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Mike Enos

Stunner

Pressez successivement : Arrière, Carré, Croix, Croix ; lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Fallaway Slam

Pressez successivement : Arrière, Triangle, Rond.

Driving Slam

Pressez successivement : Croix, Rond, Croix.

Disco Inferno

Disco-plex

Pressez successivement : Triangle, Triangle, Carré.

Russian Leg Sweep

Pressez successivement : Carré, Carré, Carré.

Disco-stunner

Pressez successivement : Arrière, Carré, Croix, Croix ; lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Stevie Ray

Forearm Smashes

Pressez successivement : Triangle, Triangle, Triangle.

Shoulder Breaker

Pressez successivement : Arrière, Triangle, Rond, Rond ; lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Harlem Flip

Pressez successivement : Triangle, Rond, Triangle.

Ray Mysterio, Jr.

Body Scissors

Pressez successivement : Arrière, Croix, Carré.

Hennig-plex

Pressez successivement : Arrière, Triangle, Triangle, Carré ; lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Spinning Head Scissors

Pressez successivement : Triangle, Carré, Triangle.

Rick Fuller

Tilt-A-Whirl

Pressez successivement : Haut, Triangle, Triangle, Triangle lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Gorilla Press

Pressez successivement : Triangle, Rond, Rond.

Forearm Smashes

Pressez successivement : Triangle, Triangle, Triangle.

Hammer

Gargoyle Suplex

Pressez successivement : Arrière, Croix, Croix.

Belly-to-Back Suplex

Pressez successivement : Haut, Croix, Carré.

Tilt-A-Whirl

Pressez successivement : Haut, Triangle, Triangle, Triangle lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Scotty Riggs

Manhattan Drop

Pressez successivement : Croix, Croix, Rond.

Blockbuster

Pressez successivement : Avant, Triangle, Triangle, Rond.

Overhead Armdrag

Pressez successivement : Avant, Croix, Rond.

Lodi

Atomic Headbutt

Pressez successivement : Triangle, Carré, Carré lorsque l'adversaire est au tapis et que sa jauge de santé est rouge et clignotante.

Lodi Driver

Pressez successivement : Croix, Rond, Croix.

Deathvalley Driver

Pressez successivement : Haut, Croix, Croix, Croix lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Arn Anderson

Gorilla Press

Pressez successivement : Triangle, Rond, Rond.

D.D.T.

Pressez successivement : Bas, Avants, Triangle, Triangle lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Spinebuster

Pressez successivement : Bas, Triangle, Rond.

Fit Finley

Death Penalty

Pressez successivement : Triangle, Carré, Carré.

Russian Leg Sweep

Pressez successivement : Carré, Carré, Carré.

Crippler Crossface

Pressez successivement : Arrière, Triangle, Triangle, Carré lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Reese

Choke Slam

Pressez successivement : Haut, Croix, Rond, Rond lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Choke Lift

Pressez successivement : Haut, Triangle, Carré.

Side Slam

Pressez successivement : Carré, Carré, Triangle.

Mongo

Knee Bashes

Pressez successivement : Croix, Rond, Rond.

Double Underhook Suplex

Pressez successivement : Croix, Croix, Croix.

Football Tackle

Pressez successivement : Bas, Triangle, Rond, Rond ; lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Rick Rude

Knee Bashes

Pressez successivement : Croix, Rond, Rond.

Death Penalty

Pressez successivement : Triangle, Carré, Carré.

Hennigplex

Pressez successivement : Arrière, Triangle, Triangle, Carré lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

La Parka

Lion Tamer

Pressez successivement : Bas, Carré, Carré, Carré lorsque l'adversaire est au tapis et que sa jauge de santé est rouge et clignotante.

Spinning Head Scissors

Pressez successivement : Triangle, Carré, Triangle.

Knee Bashes

Pressez successivement : Croix, Rond, Rond.

Barbarian

Forearm Smashes

Pressez successivement : Triangle, Triangle, Triangle.

MeltBas

Pressez successivement : Arrière, Triangle, Triangle, Triangle lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Gorilla Press Slam

Pressez successivement : Triangle, Rond, Rond.

Chavo Guerrero, Jr.

Body Scissors

Pressez successivement : Arrière, Croix, Carré.

D.D.T.

Pressez successivement : Bas, Avant, Triangle, Triangle lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Snap Suplex

Pressez successivement : Croix, Croix, Carré.

Psychosis

Flying Headbutt

Pressez successivement : Haut, Carré, Triangle, Triangle lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Body Scissors

Pressez successivement : Arrière, Croix, Carré.

Tequila Sunrise

Pressez successivement : Bas, Carré, Carré, Carré lorsque l'adversaire est au tapis et que sa jauge de santé est rouge et clignotante.

Mean Gene Oakerlund

Fallaway Slam

Pressez successivement : Arrière, Triangle, Rond.

Torture Rack

Pressez successivement : Haut, Triangle, Carré, Triangle lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Ms. Elizabeth

Spinning Head Scissors

Triangle, Carré, Triangle.

Flying Elbow Drop

Pressez successivement : Haut, Triangle, Rond, Triangle lorsque la jauge de santé de

l'adversaire est rouge et clignotante.

Manhattan Drop

Pressez successivement : Croix, Croix, Rond.

Eddy Guerrero

Spinning Head Scissors

Pressez successivement : Triangle, Carré, Triangle.

Body Scissors

Pressez successivement : Arrière, Croix, Carré.

Jimmy Hart

Spinning Pancake

Pressez successivement : Triangle, Rond, Rond.

Manhattan Drop

Pressez successivement : Croix, Croix, Rond.

Flatliner

Pressez successivement : Avant, Croix, Croix, Croix ; lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Sick Boy

Football Tackle

Pressez successivement : Bas, Triangle, Rond, Rond.

Spinning Pancake

Pressez successivement : Triangle, Rond, Rond.

Oklahoma Slam

Pressez successivement : Haut, Carré, Carré, Carré ; lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Eric Bischoff

Figure Four

Pressez successivement : Bas, Carré, Triangle, Carré lorsque l'adversaire est au tapis et que sa jauge de santé est rouge et clignotante.

Underhook Suplex

Pressez successivement : Croix, Croix, Croix.

Cheap Shot

Pressez successivement : Carré, Croix, Carré.

Bobby Heenan

Jack Hammer
Pressez successivement : Haut, Triangle, Triangle, Triangle lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Bobby-driver

Pressez successivement : Carré, Carré, Carré.

Horace Hogan

Forearm Smashes

Pressez successivement : Triangle, Triangle, Triangle.

Super MeltBas

Pressez successivement : Arrière, Triangle, Triangle, Triangle lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Gargoyle Suplex

Pressez successivement : Arrière, Croix, Croix.

Kimberly

Diamond Cutter

Pressez successivement : Haut, Croix, Croix, Rond lorsque la jauge de santé de l'adversaire est rouge et clignotante.

Face Smash

Pressez successivement : Carré, Croix, Croix.

Larry Zbysko

Spear

Pressez successivement : Bas, Triangle, Rond, Rond.

Scorpion Death Lock

Pressez successivement : Bas, Carré, Triangle, Carré lorsque l'adversaire est au tapis et que sa jauge de santé est rouge et clignotante.

Gargoyle Suplex

Pressez successivement : Arrière, Croix, Croix.

Sonny Oono

Body Scissors

Pressez successivement : Arrière, Croix, Carré.

Texas Cloverleaf

Pressez successivement : Arrière, Triangle, Carré, Carré lorsque l'adversaire est au tapis et que sa jauge de santé est rouge et clignotante.

CHEATS

CODES CONCERNANTS LES RINGS

Gagner à tous les coups
Pour gagner un match à tous les coups, suivez le processus :

- 1 : sélectionnez le ring «U.S.O».
- 2 : balancez l'adversaire en dehors du ring.
- 3 : faites-le danser jusqu'à ce que le temps soit écoulé, en appuyant sur L2 !

Appeler à l'aide

Pour appeler à l'aide lorsque vous vous sentez débordé lors d'un combat, appuyez sur Select. Votre partenaire vient alors s'occuper de votre adversaire, le temps de lui mettre une bonne correction.

Changer de ring

Allez dans les options. Là, appuyez sur R1, R2, R1, R2, Select, pour aller au ring suivant, ou L1, L2, L1, L2, Select, pour revenir au ring précédent.

Tous les décors... sauf un

Allez à l'écran titre. Là, appuyez sur L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, Select. Un son confirme la réussite du code. Allez ensuite dans les options. Treize nouveaux rings sont disponibles : Parking Lost, Castle, Stone Henge, Xtreme, Hades, Garden, Undersea, Rooftop, Space Station, USO, Barnyard, Frontier, The Box.

Le dernier décor

Allez à l'écran titre. Là, appuyez sur R1, R2, R1, R2, Select. Un son confirme la réussite du code. Allez ensuite dans les options. Vous y voyez un nouveau ring : «Cage». Commencez alors une partie sans rien toucher.

CODES CONCERNANTS LES CACHEURS

Débloquer toutes les stars du ring

Allez à l'écran titre. Là, appuyez quatre fois sur le bouton R1, quatre fois sur le bouton R2, quatre fois sur le bouton L2, et enfin, sur le bouton Select. Allez ensuite à l'écran du choix des persos. Six nouveaux menus de persos sont alors disponibles !

Big Heads

Allez à l'écran titre. Là, appuyez sept fois sur R1, une fois sur R2, et une fois sur Select. Un son confirme la réussite du code. Commencez ensuite une partie.

Big Heads, Big Foot, Big hands

Allez à l'écran titre. Là, appuyez sept fois sur R2, une fois sur R1, et une fois sur Select. Un son confirme la réussite du code. Commencez une partie : les catcheurs sont gros à toutes leurs extrémités, ou presque.

Puissance des muscles

Allez à l'écran titre. Là, appuyez quatre fois sur L2, quatre fois sur R2, quatre fois sur L1, quatre fois sur R1, et une fois sur Select. Un coup de tonnerre confirme la réussite du code. Allez ensuite à l'écran du choix des persos. Positionnez le curseur sur celui que vous voulez doper. Dans la case au dessus de son icône, réglez sa force en changeant les couleurs des parties de son corps, appelé «might». Pour cela, servez-vous du menu «might» affiché à côté. Plus la couleur tire vers le vert, plus le muscle est puissant. Plus elle tire vers le rouge, moins le muscle est puissant.

Modifier les muscles du cou

Appuyez plusieurs fois sur le bouton L1.

Modifier les muscles du torse

Appuyez plusieurs fois sur le bouton L2.

Modifier les muscles des bras

Appuyez plusieurs fois sur le bouton R1.

Modifier les muscles des jambes

Appuyez plusieurs fois sur le bouton R2.

DECLANCHER LES CINEMATIQUES

Allez dans les options. Une fois dans le menu, appuyez quatre fois sur R1, puis quatre fois sur L1, et enfin, une fois sur Select. La séance débute. Appuyez simultanément sur Gauche et Croix pour zapper la scène, ou biens sur Droite et Croix pour revenir à la précédente. Si vous êtes lassés, pressez Start et reprenez une activité normale...

WIPEOUT

CIRCUIT FIRESTAR

A l'écran du choix de jouer seul ou à deux, appuyez sur L1 + R1 + Droite + Start + Carré + Rond, et, tout en les gardant enfoncés, appuyez sur Croix. Ensuite, sélectionnez la classe Rapiere ou Venom. En single race, dans le menu de sélection des circuits, faites défiler le menu pour trouver le nouveau circuit tout à la fin.

CLASSE RAPIER

A l'écran du choix de jouer seul ou à deux, appuyez sur L2 + R2 + Gauche + Start + Select, et, tout en les gardant enfoncés, appuyez sur Croix. A l'écran de sélection des classes, se trouve désormais la Rapiere. Dans la Rapiere Class, le jeu est deux fois plus rapide, et se déroule de nuit.

WIPEOUT 2097

CHEATS MODES

Vaisseaux relookés

Attention, suivez bien la manipulation qui suit, car elle n'est pas évidente. A l'écran de chargement du jeu, le Loading Screen, appuyez sur R2 + L1 + Start + Select. Et continuez de les maintenir enfoncés pendant la cinématique d'intro, et même après, quand l'écran titre du jeu s'affiche.

Une fois à l'écran titre, relâchez simplement le bouton Start. Mais continuez de maintenir les autres enfoncés ! Allez ainsi jusqu'au premier menu du jeu. Là, le curseur coloré du menu est sur Start. Déplacez-le n'importe où ailleurs. Ensuite appuyez de nouveau sur le bouton Start. Allez ainsi, c'est à dire avec tous les boutons cités enfoncés, jusqu'au menu du choix des équipes. Là, vous découvrirez enfin que les vaisseaux ont désormais un look d'animal !

CODES A FAIRE DANS LE JEU

Les armes

Mettez la Pause durant le jeu. Ensuite, appuyez sur Select + R1 + L1, et tapez Croix, Croix, Carré, Carré, Rond, Rond, Triangle. Enlevez la Pause et jouez.

Mitraillette

Mettez la Pause durant le jeu. Ensuite, appuyez sur simultanément Select + R1 + L1 enfoncés et tapez Carré, Rond, Croix, Carré, Rond, Croix, Triangle. Enlevez la Pause, et jouez. Appuyez sur le bouton de tir : vous avez désormais une mitraillette à l'avant de votre vaisseau.

Chrono bloqué

Mettez la Pause durant le jeu. Ensuite, appuyez sur simultanément les boutons Select + R1 + L1 enfoncés et tapez Triangle, Carré, Rond, Croix, Triangle, Carré, Rond, Croix. Enlevez la Pause, et jouez.

Énergie illimitée

Mettez la Pause durant le jeu. Ensuite, appuyez sur simultanément les boutons Select + R1 + L1 enfoncés et tapez Triangle, Croix, Carré, Rond, Triangle, Croix, Carré, Rond. Enlevez la Pause, et jouez.

SUPER MOT DE PASSE

Entrez ce code : Carré, Rond, Carré, Triangle, Rond, Triangle, Croix, Carré, Croix, Croix, Carré, Rond, Triangle, Carré. Avec ce code génial, vous avez désormais tout ou presque : la classe Phantom, les courses secrètes, le vaisseau Piranha, et les médailles en chocolat : je voulais dire en or.

WORMS

Bonus Weapons

Dans le sous-menu d'option des armes, déplacez la flèche de manière à ce qu'elle ne pointe pas de ligne de texte. Alors, pressez simultanément sur les boutons Croix + Carré une dizaine de fois. Les armes bonus du jeu, c'est à dire le Sheep weapon, le Minigun, et la Banana Bomb vont alors apparaître dans une des lignes de texte. Cela veut dire qu'elles sont désormais disponibles comme les armes de base. Elles se retrouvent ainsi dans la barre des armes, et non plus seulement au hasard dans des caisses.

PlayStation

Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix: jeux, culture, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. ainsi que le hardware et PC, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au 3617SEL et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57F/min)**

Sans CB ni Chèque



Castrol Honda Superbike Racing

Re-Volt - Shadow Man - Bloody Roar 2 - Virus Driver - Anna Kounikova's Smash Court Tennis Ape Escape - Syphon Filter - Silent Hill - Evil Zone Monkey Hero - **Croc 2** - Guy Roux Manager 99 Diver's Dream - Hard Edge - Sports Car GT Puma Street Soccer - T'ai Fu, Wrath of the Tiger



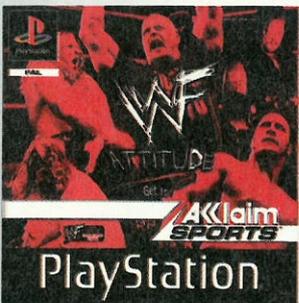
NBA Pro 99 - Wing Over - Warzone 2100 GTA London - PoyPoy 2 - Ridge Racer Type 4 Kensei Sacred Fist - KKND Krossfire - Dreams



NHL Face Off 99 - Running Wild - Les Razmoket Civilization 2 - **Shangai True Valor** - Astérix Monaco Grand Prix Simulation Racing 2 - Big Air Need For Speed 4 - Gex contre Dr Rez - Populous **WWF Attitude** - Bust-A-Move 4 - Rally Cross 2

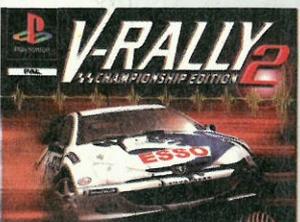


X-Games Proboarders - Pro Pinball Big Race USA Rollcage - Coffret Metal Gear Solid - Akuji The Tiger Woods 99 - Yannick Noah All Star Tennis '99 WCW nWo Thunder - **V-Rally 2** - Heartless



3617

SEL



Store En Ligne

* 72 h pour le hardware - ** la durée de la communication dépend de l'article H3L - RC 393307855

SPEED FREAKS

SPEED FREAKS

Speed Freaks est une merveille qui vous régalerà, vous et vos amis, jusqu'au bout de la nuit. Mais l'important c'est de gagner... pas de participer. Grâce à nous, vous monterez sur la plus haute marche du podium !

Guide réalisé par Matthieu Labonde



Vous roulez vers la victoire lorsque, de manière inexplicable, vos pneus se mettent à gonfler comme des montgolfières avant d'éclater en vous propulsant hors de votre véhicule. Vous tournez la tête pour voir qui est le traître qui vous a fait ça. Quoi ? C'est ce gamin avec les lunettes de Michou ? Sûrement. En remontant sur votre véhicule, vous réalisez qu'il n'y a pas vraiment de véhicule, rien que des roues et un volant. Bienvenue, vous venez d'être initié au monde cinglé de Speed Freaks.

Pour vous aider à mettre un peu d'ordre dans cette folie, nous avons réalisé ce guide du meilleur jeu multijoueur de la PlayStation. Vous voulez savoir pourquoi un chien conduit mieux qu'un monstre à deux têtes ? Toutes les réponses sont à l'intérieur. Et puis, il y a aussi cette partie du guide qui vous explique comment finir premier à tous les coups, battre tous vos copains et devenir un champion toutes catégories.



SPEED FREAKS

Galerie des monstres

d'accord, ce ne sont ni des Ford ni des Hyundai. Les personnages ne sont qu'une bande de monstres assis sur des espèces et roues. Mais bon sang, quelles roues ! Certains de ces personnages en donneraient pour son argent à Alain Prost (et Alain n'a

jamais connu le luxe d'avoir des bombes pour exploser un rival potentiel). Mais alors, quel monstre préférez-vous ? Le bébé à grosse tête, le chien ou l'imbécile ? Voici la vérité sur tous les monstres de Speed Freaks.



TEMPEST,

Vitesse maximale : 195 km/h
Le Ian Botham de Speed Freaks sait arrondir les angles. 195 km/h est une vitesse de pointe très élevée pour quelqu'un qui peut prendre un virage comme Tempest. Il peut dépasser surtout en ligne droite et négocier une chicane comme personne. C'est notre préféré, mais ses cheveux sont affreux. Oh pardon, nous n'avons vexé personne ?
Meilleur circuit : Skate Park
Plus mauvais circuit : Erm ?



TABATHA,

Vitesse maximale : 182 km/h
Mettez Buster et Tabatha sur une rampe. On sait d'avance qui arrivera premier dans la dernière ligne droite ! Tabatha reste le meilleur de tous les concurrents quand il s'agit de grimper une colline. Ignorez-la à vos risques et périls.
Meilleur circuit : Sun Valley drive
Plus mauvais circuit : Sunset Isle



BUSTER ET WEDGIE,

Vitesse maximale : 203 km/h
On pourrait penser que le poids de deux grosses têtes de lard ralentit les roues. Mais non, en atteignant les 203 km/h, l'horrible couple est le plus rapide sur le circuit. Sont-ils les meilleurs pour autant ? Non, pas vraiment. Parce qu'ils sont si lourds, Buster et Wedgie décollent à peine du sol quand ils rennent une rampe et ils ne peuvent pas en plus couper les virages.
Meilleur circuit : Shipwreck Shore
Plus mauvais circuit : Sun Valley Drive



MONTY,

Vitesse maximale : 190 km/h
Voici les poids plume. Et, d'après ce qu'on peut en voir, ils méritent d'être écrabouillés. Monty est tellement léger que les autres pilotes peuvent l'éjecter de la piste. Il est un peu instable au freinage et n'est même pas aussi rapide que Cosworth. Alors ne prenez pas Monty, il est vraiment trop ennuyeux.
Meilleur circuit : Millenium Park
Plus mauvais circuit : Silver City



TETSUO,

Vitesse maximale : 296 km/h
Ce monstre à la face de dingue est l'un des coureurs les plus satisfaisants du jeu. Il est très rapide et dérape merveilleusement. Très drôle !
Meilleur circuit : Millenium Park
Plus mauvais circuit : Grand Rapids



BRAINS,

Vitesse maximale : 200 km/h
Enfin un bébé qui n'en fait qu'à sa tête. Est-ce que ça veut dire qu'il ne se laisse bousculer par personne ? Oui. Est-ce que ça veut dire que nous le choisirons ? Non. OK, il est rapide et il ne se laisse pas assommer facilement, mais Brains tourne encore plus mal que Buster et Budgie. Si vous le prenez, c'est que vous n'avez pas de cervelle.
Meilleur circuit : Neon Park
Plus mauvais circuit : Drift Arena



COSWORTH,

Vitesse maximale : 193 km/h
Pourquoi prendre Monty puisque vous pouvez choisir Cosworth ? Ce chien a presque les mêmes particularités, sauf qu'il est plus rapide. Cosworth est donc doué en sauts, assez rapide, mais comme Monty, il titube un peu dans les chicanes ; oh, et puis, si vous arrivez premier dans toutes les courses de niveau facile du tournoi, vous pouvez quand même choisir Cosworth.
Meilleur circuit : Millenium Park
Plus mauvais circuit : Skate Park



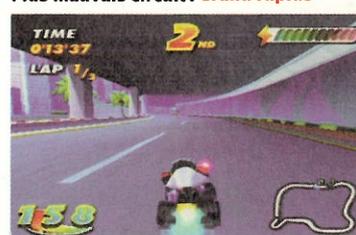
BEEMER,

Vitesse maximale : 336 km/h
Dans les lignes droites de Silver City, Beemer atteint des vitesses incroyables ! Ce n'est pas un hasard s'il porte le nom d'une voiture.
Meilleur circuit : Silver City
Plus mauvais circuit : Grand Rapids



MONICA,

Vitesse maximale : 187 km/h
Beaucoup plus rapide que Buster et Wedgie, mais beaucoup plus stylée (même avec les cheveux violets) – ce que Monica perd en vitesse elle le rattrape largement en tenue de lutte. En glissade ou en dérapage, aucun virage ne lui pose problème. Et 187 km/h, ce n'est pas si mal, pour une fille...
Meilleur circuit : Drift Arena
Plus mauvais circuit : Millenium Park





Armes

ARME : BOMBES VOLANTES



Description : Trois bombes qui atterrissent devant le coureur qui vous précède.
Note sur 10 : 9
Quand l'utiliser : N'importe quand. C'est ce qui fait sa force.
Comment l'éviter : Si vous entendez vos copains rigoler en douce, écarter-vous.



ARME : MISSILE À TÊTE CHERCHEUSE



Description : Se jette tout seul sur les pilotes ennemis.
Note sur 10 : 7

Quand l'utiliser : Ne vous en servez pas quand vous êtes devant un mur. Dans tous les autres cas, quand vous voulez.
Comment l'éviter : Une cible clignotante vous avertit. Quand elle sonne, utilisez les boutons L1 ou R1 pour glisser hors du chemin.



ARME : TRIPLE MISSILE



Description : Il envoie trois missiles droit devant.
Note sur 10 : 8

Quand l'utiliser : Quand vous avez un monstre en plein dans votre champ de vision...
Comment l'éviter : Essayez de ne pas rouler trop longtemps juste devant un autre pilote.



ARME : SLIME



Description : Fait glisser tous les adversaires et leur fait perdre le contrôle.
Note sur 10 : 3

Quand l'utiliser : Elle n'est utile que contre ceux qui sont déjà derrière vous.
Comment l'éviter : Contournez-le en dérapage.



ARME : MISSILE



Description : Il explose droit devant et peut aller très loin.
Note sur 10 : 6

Quand l'utiliser : Parfait pour vous débarrasser de quelqu'un qui vous colle. Pressez Bas + Croix pour tirer derrière vous
Comment l'éviter : Ne roulez jamais en ligne droite derrière vos adversaires.



ARME : ACCELERATEUR INSTANTANE



Description : Remet votre compteur turbo au maximum..
Note sur 10 : 10

Quand l'utiliser : Dès que vous avez besoin d'aller un peu plus vite.
Comment l'éviter : Eviter quoi ? On ne se lasse pas de ce genre de choses...

ARME : ONDE DE CHOC



Description : Elle paralyse tous vos adversaires sur la piste.
Note sur 10 : 9
Quand l'utiliser : Quand vous le souhaitez.

Comment l'éviter : Désolé, il n'y a rien à faire.



ARME : POP



Description : Fait gonfler et exploser les pneus de tous vos adversaires.
Note sur 10 : 10

Quand l'utiliser : N'importe quand. Si vous êtes sadique, juste au moment où vos adversaires abordent la dernière ligne droite.
Comment l'éviter : On ne peut pas l'éviter, c'est pour cela que c'est la meilleure arme.



ARME : SUPER BOMBE



Description : Comme une bombe normale, mais plus puissante.
Note sur 10 : 8

Quand l'utiliser : Les virages sont de très bons endroits.
Comment l'éviter : Seule une chance d'enfer pourra vous aider.



ARME : BOMBE



Description : Une jolie bombe que vous lancez derrière vous.
Note sur 10 : 7

Quand l'utiliser : Dans un tunnel. Lancez-la dans un endroit facile à retenir sinon vous risquez de rouler dessus au tour suivant.
Comment l'éviter : Il faut éviter aussi le cercle rouge qui l'entoure, mais un bon coup de volant suffit



ARME : POTION MAGIQUE



Description : Elle vous rend invincible, ce sont vos adversaires qui dégagent s'ils vous rentrent dedans.
Note sur 10 : 10

Quand l'utiliser : Au moment même où vous la récoltez.
Comment l'éviter : N'approchez pas des pilotes qui ont un reflet argenté.



ARME : MITRAILLEUSE



Description : Tire dix coups.
Note sur 10 : 6

Quand l'utiliser : Quand vous êtes juste derrière un ennemi, le plus près possible. Il faut que l'adversaire soit touché par plus de trois balles.
Comment l'éviter : Dégagez vite sur le côté et tout devrait bien se passer.



SPEED FREAKS

Le Départ

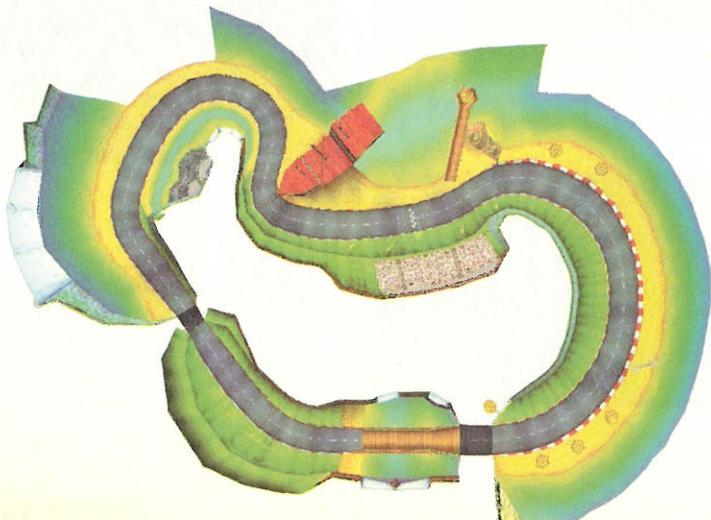
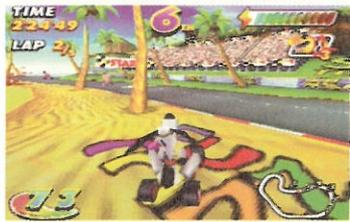
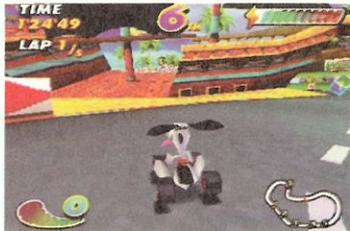
Ne touchez à rien quand vous prenez place sur la ligne de départ, jusqu'au moment où le troisième feu s'allume. Alors, écrasez l'accélérateur. Il existe quatre grilles de départ dans Speed Freaks : bon, très bon, excellent et parfait. Seule la pratique vous rendra parfait.



Pour Jouer Seul

Circuit 1 - Facile Shipwreck Shore

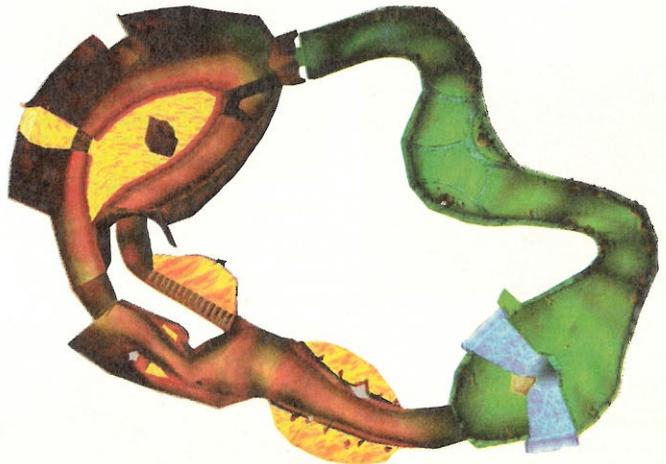
Vous maîtrisez le départ. Parfait ? Tant mieux, parce que ce circuit est si facile qu'aucun des freaks ne pourra vous rattraper. Les Bonus Vitesse sont au milieu de la piste et le raccourci caché... n'est pas caché du tout. Quoi qu'il en soit, il faut bien que vous vous entraîniez pour battre vos amis dans le mode multijoueur. Allons-y. Prenez l'intérieur du premier virage, redressez et accélérez tout droit vers les Bonus Vitesse. Ne tournez que dans un deuxième temps. Après le tunnel, vous verrez une caisse d'armes au milieu du moulin, ignorez-la et prenez les Bonus Vitesse sur la gauche, parce qu'une autre caisse d'armes se trouve au bout, ainsi qu'un raccourci. Vous voyez l'épave sur la gauche ? Elle repose dans un virage serré, alors virez à droite et continuez tout droit, au-delà des barrières et par-dessus le bateau. Facile.



Circuit 2 - Facile Thunder Trail

Vous aurez besoin des boutons L1 et R1 pendant tout le temps où vous serez dans les portions sinueuses. Après les avoir dépassées, dérapez rapidement sur la gauche pour ramasser les Bonus Vitesse et les caisses d'armes. C'est alors que ça devient assez bizarre. Aux trois premiers tours, la route la plus évidente pour contourner l'étang de lave est à droite, mais aux deux derniers tours, cette route est barrée et il faut prendre celle de gauche. De toute façon, si vous êtes malin, vous pouvez prendre la route de gauche à tout moment. Revenez sur le côté droit du tunnel et

déportez-vous le long du mur vers la gauche (si cela devient périlleux, utilisez les boutons L1 R1). De toute façon, cette route mène facilement au pire, car vous risquez de plonger la tête la première dans un bain de lave. Alors, si vous êtes déjà en tête, cela vaut la peine de rester à droite et de ramasser tous les Bonus Vitesse qui se trouvent sur le pont. Les choses se compliquent lorsque vous atteignez l'eau. Passez à droite du pilier aux trois premiers tours, mais au dernier tour, le pilier s'ouvrira pour vous laisser passer sous une arche accueillante qui vous conduit à la victoire.



Circuit 3 - Facile Millenium Park

En sortant du premier virage, serrez à droite. Dès que vous approchez de la rampe, revenez vite sur la gauche et sautez par-dessus à angle aigu. Si vous atterrissez sur le rebord, passez à travers la cascade et vous éviterez la majorité du

circuit. En sortant de la ligne droite, tournez à droite pour aller dans les stands. Ne vous inquiétez pas, ce n'est pas pour changer de pneus, mais pour ramasser tous les Bonus Vitesse et les caisses d'armes qui y sont disséminés.



Circuit 4 - Facile Neon City

C'est un circuit rapide qui manque clairement de Bonus Vitesse. Mais il y a pas mal d'Accélérateurs Turbo sur la route, qui vous donnent un surplus instantané de puissance et vous obligent à zigzaguer sur le circuit pour vous en emparer. A la fontaine, vous rencontrerez une première difficulté. La route la plus rapide est celle de gauche, parce qu'on y trouve un Turbo ; c'est une ligne droite à

dévoré. Mais à droite, on trouve d'appétissantes caisses d'armes. Quel chemin prenez-vous ? Si vous êtes en tête, c'est celui de gauche, mais si vous êtes en pleine lutte, allez chercher les armes. De toute façon, au dernier tour, une porte s'ouvre à gauche et révèle une route cachée. Une troisième difficulté ? Pas vraiment ! Prenez cette porte, car c'est un raccourci génial.





SPEED FREAKS



Circuit 5 - Moyen Silver City

C'est un circuit assez tranquille qui commence par un départ facile, mais qui se complique considérablement vers la fin. Les Bonus Vitesse sont rares et très espacés, et plutôt difficiles à ramasser. Il vaut donc mieux se concentrer sur les Accélérateurs Turbo qui sont sur la piste. Quand vous arrivez à la cascade avec les Bonus Vitesse au bord du bassin, dirigez-vous plutôt sur les trois Turbos en ignorant le premier groupe de Bonus Vitesse. Ensuite vous devriez pouvoir raser le bassin pour prendre, en passant, le deuxième groupe de Bonus Vitesse. Le problème suivant, c'est le tunnel. Une série de piliers le divise en deux couloirs, et la meilleure tactique consiste sans doute à

prendre d'abord celui de droite pour prendre ensuite celui de gauche quand la piste tourne à droite puis à gauche. Juste avant la fin de la piste, vous arrivez dans une épingle sur la droite. Au maximum de la courbe, il y a un Accélérateur Instantané à droite. Si vous voulez le prendre, il faut rester bien dans l'angle et perdre un peu de vitesse. On peut éviter l'épingle en prenant un raccourci à ce niveau. Quand vous sortez du tunnel, vous remarquez une brèche dans la bordure en béton. Foncez dans cette brèche et vous coupez une bonne partie du circuit. Mais attention, la piste du raccourci est étroite et vous suffiront à ruiner tous vos efforts.



Circuit 6 - Moyen Moonlight Cove

Décisions, décisions. Les circuits se compliquent quand il y a plusieurs routes à prendre. Certaines débordent d'armes et de Bonus Vitesse, d'autres sont plus rapides. En plus, vos monstrueux copains deviennent agressifs, ils vous rentrent dedans et tirent beaucoup de missiles. On reste facilement pris dans un combat contre un autre monstre, à se jousser du coude, au point de se retrouver tous les deux à la traîne derrière les autres. Évitez ce genre de guerre personnelle et allez tout droit dans la grotte du milieu près le pont. Il y a une autre grotte à droite, très tentante, qui vous mène vers une multitude de choses à prendre. Mais si vous voulez

tenter un raccourci, il est plus sage d'éviter cette route, car elle vous envoie au-delà des barrières. A la sortie de la grotte, il y a des barrières sur le bord de la route. Passez par l'espace du milieu et tournez vite à droite au virage à angle droit. Prenez ensuite la première à gauche et contrôlez votre dérapage pour passer le virage. Vous devriez sortir du tunnel en ayant gagné quelques places. Restez à gauche en prenant le virage de sable afin de ramasser ce qui se trouve là et laissez de côté la grotte qui s'ouvre à droite : on dirait un raccourci, mais elle regorge d'embûches. Foncez plutôt dans la grotte du milieu ... et gagnez la course.



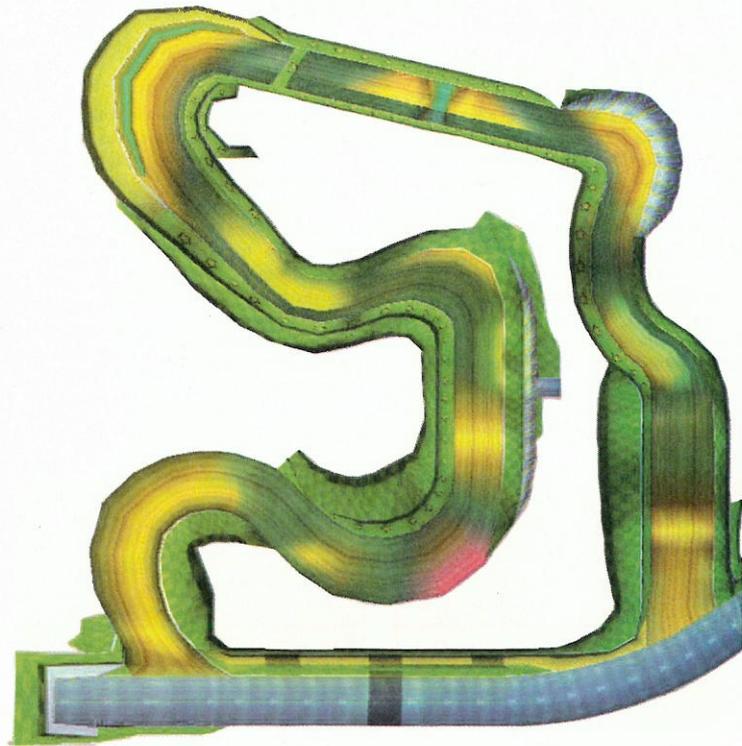


SPEED FREAKS

Circuit 7 - Moyen Drift Arena

Un autre problème. Ici, prendre les raccourcis représente un défi beaucoup plus difficile que de rester sur le circuit principal. Lorsque vous survolez la première rampe, vous voyez à gauche une bande herbeuse avec des étoiles. Si vous pouvez continuer tout droit, c'est un chemin plus rapide que la piste principale, car il est bourré de friandises et ne comporte qu'un virage délicat, alors que la piste principale est sinueuse. Risqueriez-vous de rentrer dans les bas-côtés et de perdre, ou préféreriez-vous jouer sur du velours ? Prenez des risques,

surtout si vous avez choisi un personnage assez lourd. Ça vaut le coup. (NB : bien que la piste principale permette d'atteindre des vitesses maximales supérieures, la vitesse moyenne est inférieure en raison des virages). Sur la piste, ralentissez au second virage et foncez par-dessus la bordure de droite pour les bonus. Après avoir sauté cette bordure, vous arrivez devant une grande rampe. Avec les boutons L1 et R1 réalisez un virage serré en plein vol. Après votre atterrissage, entrez dans les stands afin de prendre les derniers bonus.



Circuit 8 - Moyen Sun Valley Drive

Pour la première fois, nous vous conseillons de ralentir. Bien sûr, vous pourriez réussir un départ parfait, courir sur les Bonus Vitesse et foncer dans le premier virage, mais vous finiriez dans la mer. Alors, lorsque vous approchez du premier virage, levez le pied de l'accélérateur, et conduisez dans l'eau. Pourquoi ? Parce qu'il y a un raccourci caché derrière la cascade de droite. Si vous êtes en sixième position, il vous propulse à la quatrième place, et ainsi de suite. Il y a un autre raccourci que vous trouverez en

passant sous l'arche située à votre droite. On y trouve également un Bonus Vitesse, mais nous vous conseillons de ne pas prendre cette route car, le plus souvent, vous finirez en tête-à-queue. D'ailleurs, il y a un autre raccourci juste derrière le virage suivant. Dérapez dans le virage en U, glissez-vous derrière la barrière et continuez de tourner jusqu'à ce que vous vous trouviez dans le bon sens. Vous atteindrez la ligne d'arrivée en ayant avalé la moitié du circuit. Formidable !



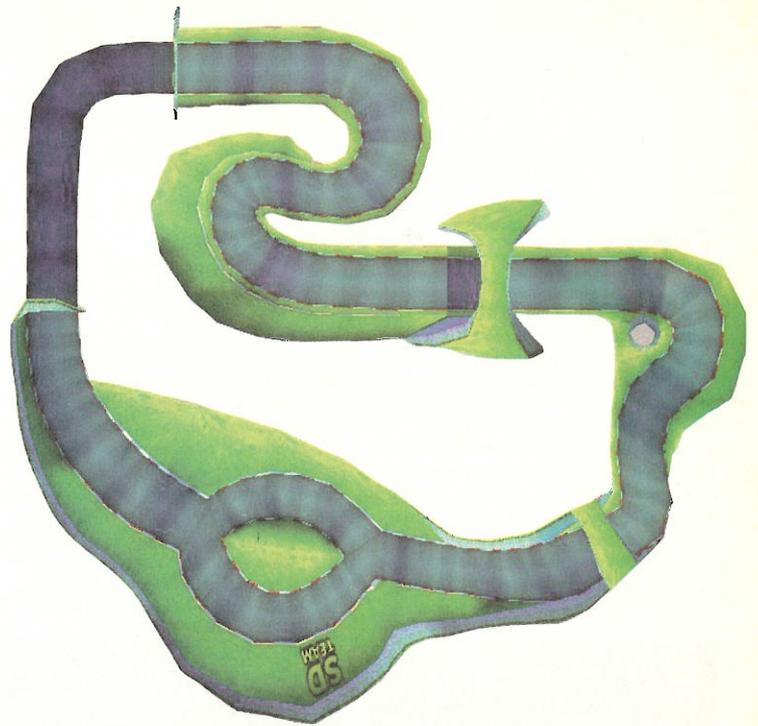


SPEED FREAKS

Circuit 9 - Difficile Skate Park

Aucun raccourci sur ce circuit (il n'est pas aussi Difficile pour rien), il faut donc s'en remettre à ses talents de pilote et au hasard de ses rencontres avec les Points Vitesse et autres choses à ramasser. Vous remarquerez également que les pilotes deviennent méchants : vous serez bousculé, embardé et canardé dès que vous passez à tête. Comment prendre la tête de la course sans raccourci ? Pour commencer, il faudra mettre la main sur tous les bonus qui sont présentés et, au premier virage, ne commencez à tourner qu'au dernier moment en ramassant le premier. Cliquez en continu sur les boutons L1 et R1 pour négocier le virage

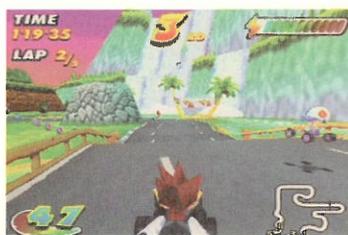
suivant puis forcez droit sur la rampe. Si vous avez l'impression que vous n'arriverez pas jusqu'à la rampe, laissez tomber. Coupez plutôt tout droit à travers l'eau. En roulant dans le demi tuyau, vous remarquerez des Bonus Vitesse de chaque côté. Mais vous perdriez tellement de vitesse pour les prendre que ça n'en vaut pas la peine. Appuyez sur les boutons L1 et R1 pour les courbes suivantes et restez au milieu de la piste à l'approche du pont. Il y a des caisses d'armes à droite et à gauche, mais restez plutôt au milieu pour prendre les Bonus Vitesse. Ils vous feront bondir jusqu'à la victoire.



Circuit 10 - Difficile Grand Rapids

Grand Rapids est impitoyable pour tous ceux qui sortent de la piste. L'herbe vous freine jusqu'à une vitesse d'escargot, et à cause de l'absence de barrières le long de la falaise, on risque à tout moment de faire un plongeon dans l'eau. Conduisez donc plutôt doucement dans les virages serrés et attendez la récompense du raccourci. Prenez le troisième virage sur l'extérieur et foncez en suivant les lignes blanches jusqu'aux Bonus Vitesse. Ne les utilisez pas tout de suite, il faut d'abord éviter quelques falaises. Appuyez sur les boutons L1 et R1 pour passer la chicane et utilisez ensuite vos

turbos au moment de franchir le pont. Il y a un raccourci dans le rocher qu'il vaut mieux ignorer, parce que vous risquez surtout de foncer droit sur lui. Malgré tout, il faut bien admettre que la victoire passe par ce raccourci. Alors placez-vous sur la droite en franchissant le pont et tenez le bouton L1 R1 pour un virage serré. Ramassez les turbos, passez l'île et utilisez L1 ou R1 pour déraper dans l'épingle à cheveux. Il y a encore un mini-raccourci à gauche. Mettez-vous sur le côté droit de la piste et tournez à gauche (entre les immeubles) pour éviter un autre long virage en U.





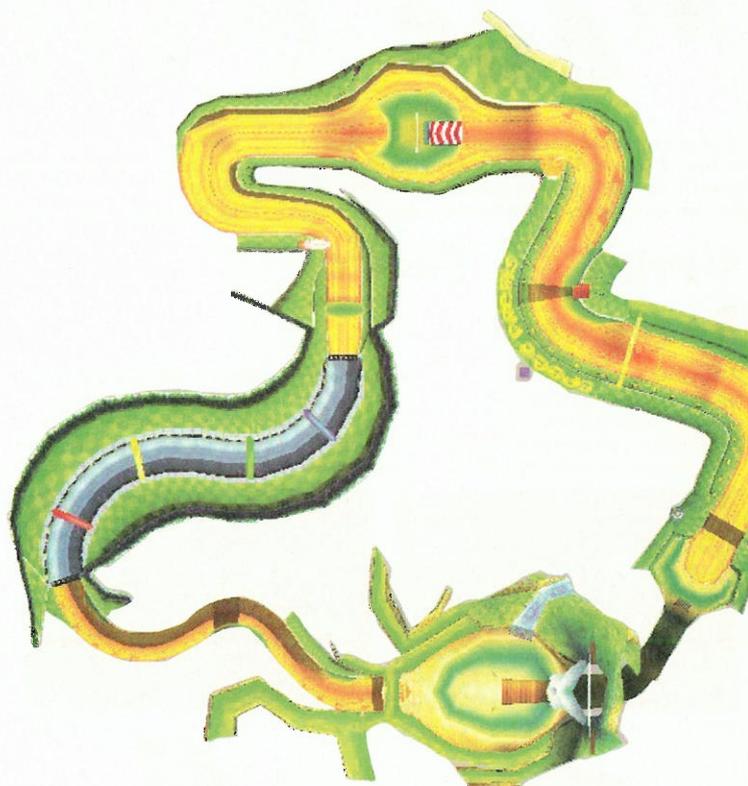
SPEED FREAKS

Circuit 11 - Difficile Gold City

Eloignez-vous du peloton et descendez du côté gauche du terre-plein. A ce moment la piste se divise en deux routes, l'une sur la droite et l'autre à gauche à travers un tunnel. Quand vous êtes en vue de la route de gauche, serrez en accélérant et ramassez les Bonus Vitesse. Appuyez sur L1 ou R1 pour rester sur la piste quand la route tourne

vers la droite. Alors les deux routes se rejoignent et de nouveau, se séparent en deux, une route s'élevant à droite et l'autre descendant vers la gauche.

Cette fois-ci, ne suivez pas vos adversaires, mais collez-vous sur la route de droite. Elle vous mène à un tunnel dont vous sortirez en tête de la course.



Circuit 12 - Difficile Sunset Isle

Le raccourci se trouve après le quatrième virage. Prenez-les tous par l'extérieur et tournez ensuite sous la première arche pour grignoter quelques secondes. Vous vous trouvez alors devant deux routes, mais celle de droite est jonchée d'obstacles. Tournez plutôt à gauche après le tunnel, passez le pont et piquez vite sur le deuxième pont à votre droite. En slalomant entre les arbres,

foncez sur les Bonus Vitesse et tournez vers le pont. Vous arrivez maintenant à un tunnel rempli de virages à angle droit. Prenez les deux premiers par l'intérieur et ralentissez pour le troisième. Sinon vous volerez dans la lave. Maintenant, vous pouvez mal conduire. Prenez le dernier virage par l'extérieur et foncez sur le mur sombre. C'est un raccourci par le haut de la piste.





SPEED FREAKS

Mode MultiJoueur

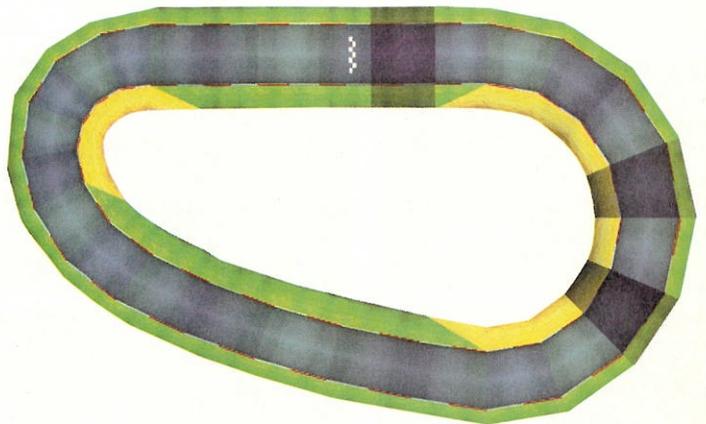
Pour préserver la vitesse, qui fait tout l'intérêt de Speed Freaks, les circuits du mode multijoueurs ne sont pas très compliqués. S'ils avaient inclus tous les raccourcis dans le mode

multijoueur, celui-ci aurait en effet, été ralenti et pixélisé. C'est dommage, mais comme le suggère le titre, la vitesse est l'aspect le plus important du jeu, (et ça tombe bien, sinon il s'appellerait

Freaks et personne ne l'achèterait). Donc, pour notre plus grand plaisir, les circuits multijoueur sont différents. Vous voulez battre vos copains à tous les coups ? Lisez ce qui suit.

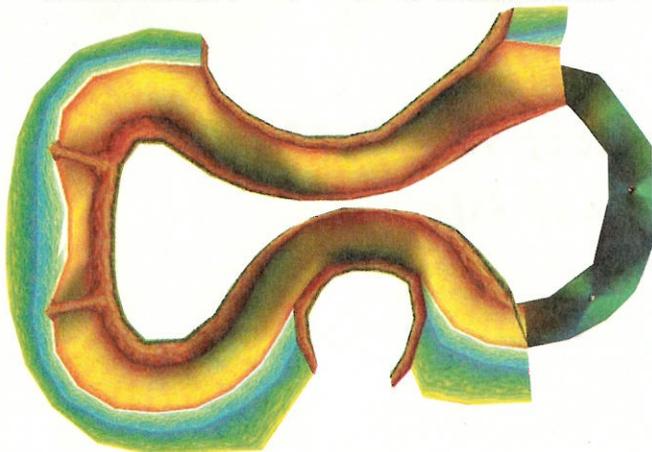
Circuit 1 - Facile Raceway 1

Si vous avez déjà gagné toutes les courses du mode solo, vous devriez battre vos copains sans problème sur ce circuit. A moins, bien sûr, qu'ils n'aient déjà eux-mêmes remporté toutes les courses. Pour être honnête, la plupart de ces circuits sont faciles pour tout le monde. Si vous prenez les bons bonus et si vous conduisez bien, vous avez votre chance. Suivez simplement le guide de Shipwreck Shore, mais oubliez le bateau, il n'y en a pas.



Circuit 2 - Facile Island 1

Il est complètement différent de tous les circuits du mode solo. Allez tout droit sur les Bonus Vitesse et tournez après avoir pris l'arme. Après être passé sous l'arche, restez à gauche pour les Bonus Vitesse et passez à droite du rocher pour en prendre encore d'autres.



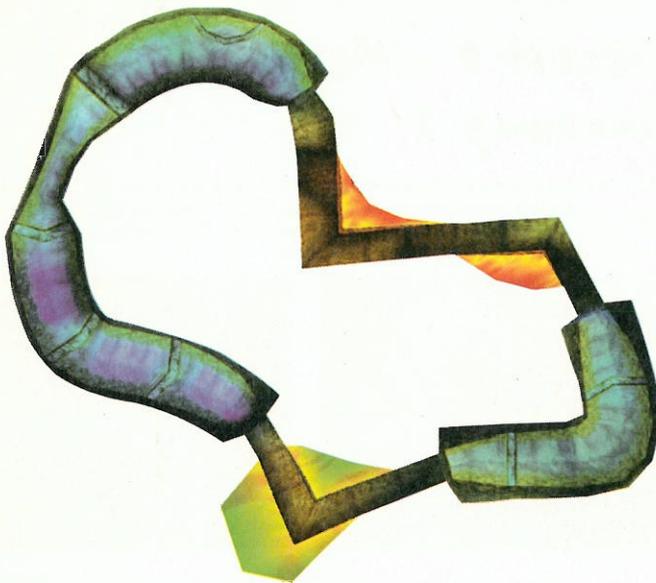
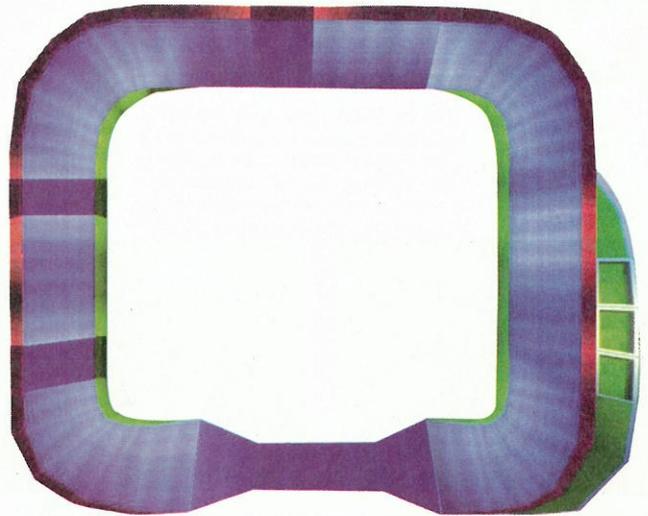
Circuit 3 - Facile Stadium 1

Si vous traînez derrière, passez à gauche de l'île pour les bonus. Déportez-vous ensuite dans le tirage et virez à droite pour le Bonus Vitesse. Vous arrivez alors sur une autre île, avec des Bonus Vitesse à droite et des caisses d'armes à gauche. De nouveau, si vous êtes derrière, allez chercher les armes. Vous ne resterez pas dernier longtemps.



Circuit 4 - Facile City 1

Ce circuit ressemble beaucoup à Neon City. Seulement ici, il n'y a plus de fontaines pour vous embrouiller. Il suffit de bien conduire et de faire attention aux Turbos qui parsèment le sol. Si vous en prenez plus que vous n'en ratez, vous avez toutes les chances de gagner.



Circuit 5 - Moyen Island 2

Prenez le premier virage à l'intérieur et le second à l'extérieur afin d'éviter les bassins de lave bouillonnante. En sortant du tunnel, restez à l'extérieur et appuyez sur L1 ou R1 pour négocier le virage serré à droite. Vous tombez alors sur des panneaux qui sont censés vous indiquer la bonne direction. Ignorez les trois premiers et foncez en sens inverse de ce qu'ils indiquent. Seul le quatrième panneau est correct.



Circuit 6 - Moyen City 2

C'est peut-être un circuit de difficulté Moyenne, mais il est d'une facilité incroyable. Encore une fois, il s'agit d'ouvrir l'œil sur les Turbos qui se trouvent sur la piste. Lorsque vous arrivez enfin à un tunnel coupé au milieu par un mur, prenez le couloir de gauche si vous voulez collecter tous les Bonus Vitesse.

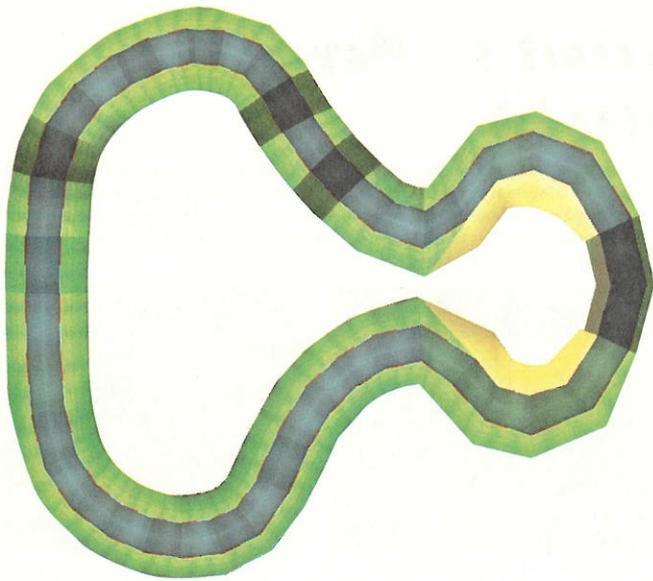
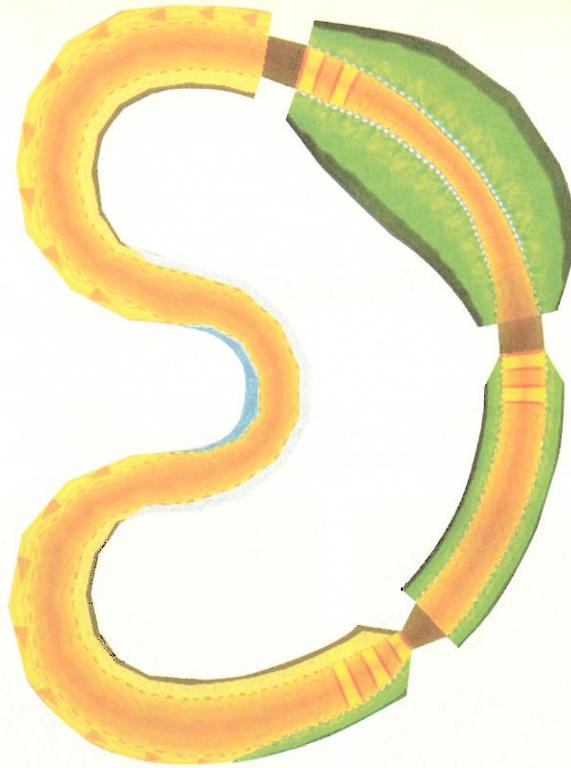




SPEED FREAKS

Circuit 7 - Moyen Stadium 2

Cette piste est pleine de Bonus Vitesse très tentants. On vous voit d'ici, les yeux fixés sur le panneau de devant, ramasser des Bonus Vitesse et décoller pour prendre la tête. Malheureusement, il y a un mur devant vous. Vous rentrez dedans et vous vous arrêtez. K.O. Attention, c'est un circuit très sinueux, alors quand vous prenez un Bonus Vitesse (situé la plupart du temps sur le bord de la piste), attendez une ligne droite avant de vous en servir.



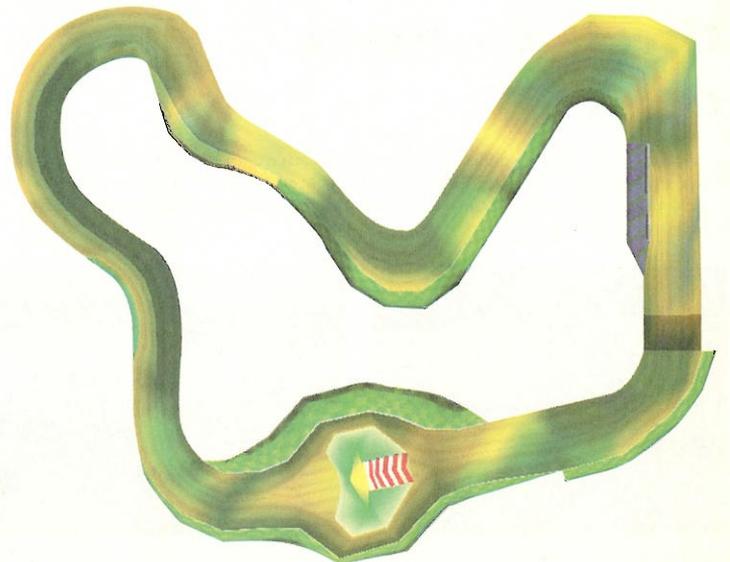
Circuit 8 - Moyen Raceway 2

Encore un circuit honnête et sans détours. Prenez l'extérieur dans la première courbe pour ramasser quelques Bonus Vitesse qui s'avèreront très utiles. Et puis, éloignez-vous vite de vos petits copains. Ils vont probablement se mettre à vous lancer des bombes. Alors, ouvrez l'œil et servez-vous de L1 ou R1 pour prendre les virages.



Circuit 9 - Difficile Stadium 3

Redressez après le premier virage et placez-vous au milieu de la piste pour aborder la rampe. Utilisez L1 ou R1 pour contourner le canyon et entrez dans les stands sur votre gauche : ils sont remplis de cadeaux. A la sortie des stands, foncez sur la droite où vous trouverez encore d'autres stands.

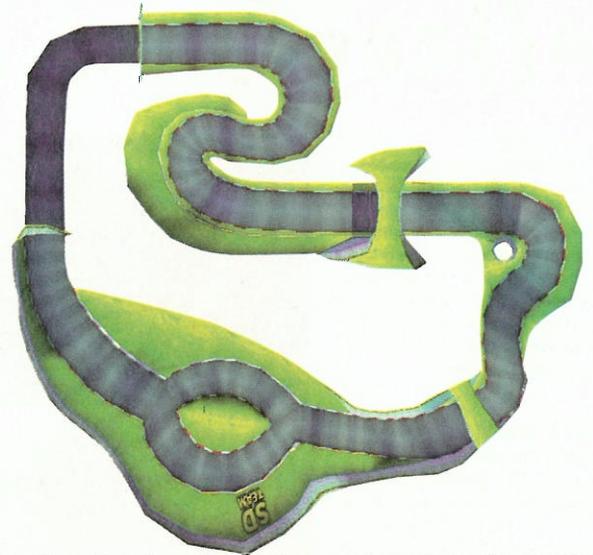




SPEED FREAKS

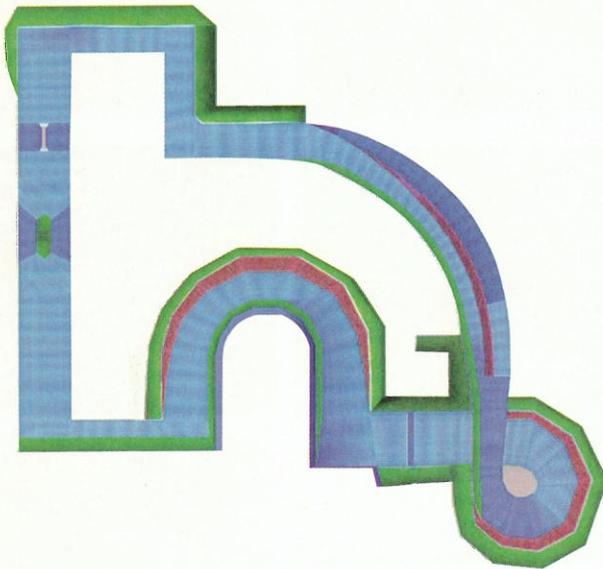
Circuit 10 - Difficile Raceway 3

Les deux premiers virages ont l'air facile à prendre, mais ils sont en réalité très serrés. Accrochez-vous à L1 ou R1 pour les franchir et foncez dans le tunnel. Restez au centre de la piste pour les Turbos et prenez ensuite la route qui passe à droite de l'île.



Circuit 11 - Difficile City 3

La première courbe est invisible. Aucune flèche ne l'indique et l'on fonce donc aisément dans le mur. Vous devez tourner à droite juste après le départ et garder le doigt sur L1 ou R1 pour un autre virage serré à droite. Vous arrivez alors dans une ligne droite avec des barrières mobiles. Partez par la droite puis rabattez-vous à gauche et ainsi de suite. Tenez L1 ou R1 pour prendre à gauche un autre virage sans signalisation. Empruntez ensuite la porte ouverte sur le côté de la tribune. Mais attention, il faut bien chronométrer la manœuvre. Rabattez-vous à droite, demi-tour, redressez, tout droit et sautez par-dessus le trou pour passer sous le drapeau à damier.



Circuit 12 - Difficile Island 3

Comme dans Sunset Isle dans le mode solo, on trouve ici des tunnels et des virages à angles droits. Mais cette fois, c'est dans un labyrinthe qu'il faut naviguer. Alors ignorez les panneaux et suivez le guide. Tournez à gauche à la jonction et à droite au carrefour suivant. Et encore deux fois à droite. Si vous passez sur un Bonus Vitesse, vous êtes sur la bonne voie. Le virage suivant n'est pas un carrefour, mais une «rue» qui part sur le côté. Prenez-la, tournez à droite et prenez ensuite la première à gauche, qui est jalonnée par trois bonus. Et voilà, le tour est joué.



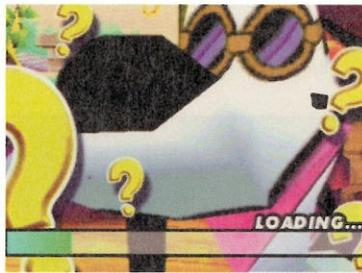
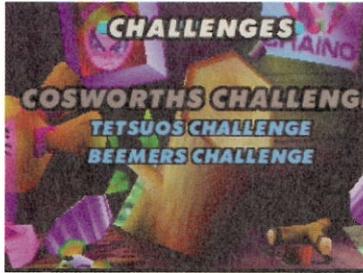


SPEED FREAKS

Challenges en Bonus

LE CHALLENGE DE COSWORTH

Le challenge supplémentaire vous propose d'affronter le fameux chien autour de la piste le Millenium Park. En harmonie avec le niveau facile de la course, Cosworth n'est pas difficile à distancer tant que vous conduisez bien, surtout si vous prenez le raccourci de la hute d'eau. De toute façon, si vous n'en profitez pas, vous verrez que Cosworth, lui, s'en sert, et vous vous retrouverez largement la traîne sur la ligne d'arrivée.



LE CHALLENGE DE TETSUO

Dans ce deuxième challenge, vous vous mesurez à Tetsuo sur le circuit de Silver City. C'est une entreprise un peu plus épineuse que le challenge de Cosworth, car Tetsuo signe quelques temps excellents, et au début il faut vous accrocher pour le suivre. Le meilleur moyen de décrocher la victoire c'est encore une fois de prendre le raccourci, dont l'accès est plus simple que prévu. Le raccourci le plus simple consiste peut-être à prendre le tunnel de droite.



LE CHALLENGE DE BEEMER

Préparez-vous à un vrai défi. Le circuit de Grand Rapids, que vous connaissez, est loin d'être facile. En dépit de cela, Beemer peut accomplir ses trois tours en deux minutes chrono. Survolez l'île déserte, prenez le raccourci derrière l'arbre, glissez-vous entre les rochers sans tous les interstices qui vous permettent de couper le moindre virage, et ne commettez aucune erreur. Si vous parvenez à faire mordre la poussière à Beemer, Speed Freaks sera devenu pour vous une aimable plaisanterie.



MODE DUEL EN BONUS

Cet excellent add-on ouvre les 12 circuits multijoueur en mode deux joueurs. Une fois que vous connaissez les circuits, (cf. le bonus «meilleur temps» en bas de page), voici l'occasion de vous entraîner à la compétition avant que les parties à quatre joueurs n'exigent que vous alliez puiser dans vos réserves de talent, (et que vous sortiez vos trucs les plus astucieux et les plus impitoyables). C'est un bonus assez génial : avoir accès à tous les circuits du jeu en mode deux joueurs est une excellente chose, n'est-ce pas ?



Roues en Bonus

Amassez le bonus GOLD pour avoir d'un seul coup les roues les plus époustouflantes de Freaksville.



Mode «Meilleur Temps» en Bonus

Ce bonus ouvre 12 nouveaux circuits (quatre faciles, quatre moyens et quatre difficiles) qui vous permettront de tester vos talents de pilote d'essai. D'accord, ce sont les mêmes circuits que dans le mode multijoueur, mais vous pouvez ainsi les découvrir en avant-première. Et lorsque vous connaissez chaque virage, ainsi que l'emplacement de tous les Bonus Vitesse, de tous les Accélérateurs Instantanés et de tous les raccourcis sinueux, invitez vos copains pour leur administrer la plus belle correction de leur pauvre petite vie.





Scènes cinématiques en Bonus

INTRO FMV

Vous savez bien, vous l'avez déjà vue au début. Mais elle est toujours aussi cool.



LOGO FUNCOM 1

Regardez Cosworth faire pipi sur le logo de la compagnie. Enfin, bref.



FMV COMPLETE

Réunit tous les personnages de Speed Freaks.



LOGO FUNCOM 2

Buster, très pressé, abandonne derrière lui un Wedgie sidéré, égaré et réduit à courir derrière le kart.



LOGO FUNCOM 3

Encore une petite animation, avec Tempest cette fois.





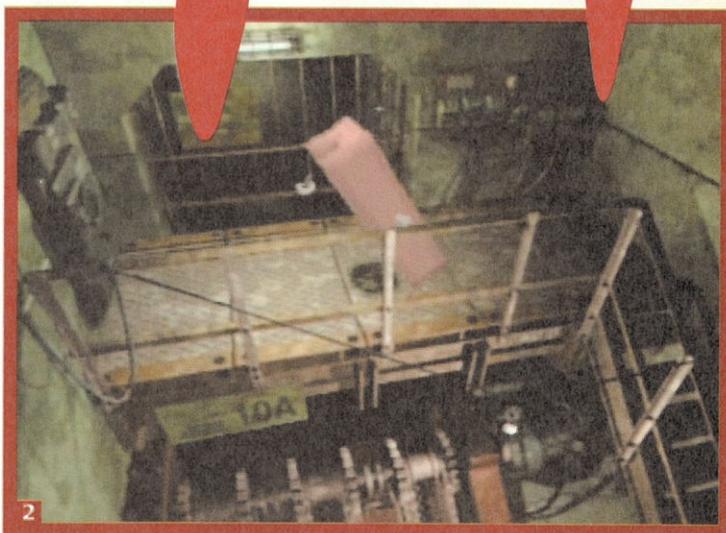
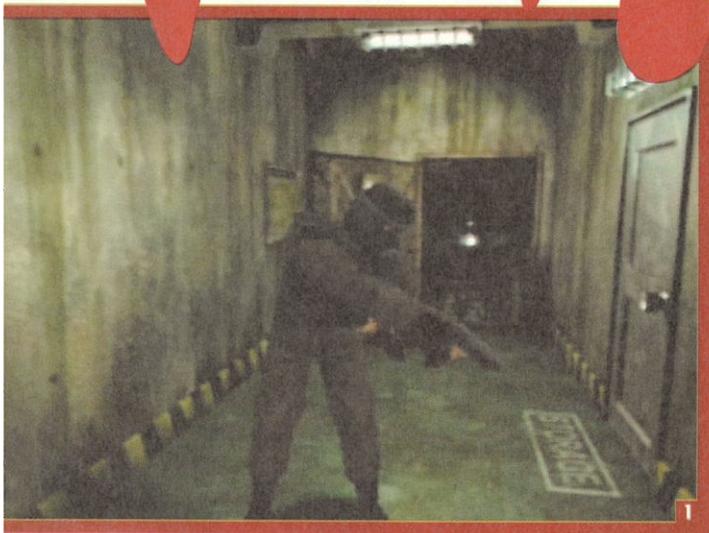
RESIDENT

EVIL II

La sortie de Resident Evil 2 en gamme Platinum est une excellente raison pour tous ceux qui étaient passés à côté, de goûter aux délices de cette fantastique chasse aux zombies orchestrée comme un film d'horreur interactif. Oui... Peur vous aurez... Et même avec cette soluce sous les yeux, il vous faudra du cran pour mener à bien cette sanglante aventure. Vous allez devoir cohabiter avec une foule de zombies dont la densité au mètre carré ridiculise n'importe quel cimetière créole...

Guide réalisé par Fabrice Demurger





MARCHE À SUIVRE

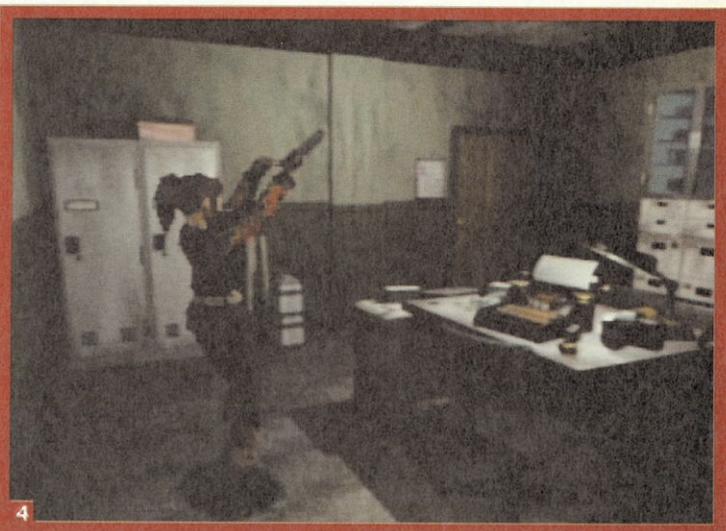
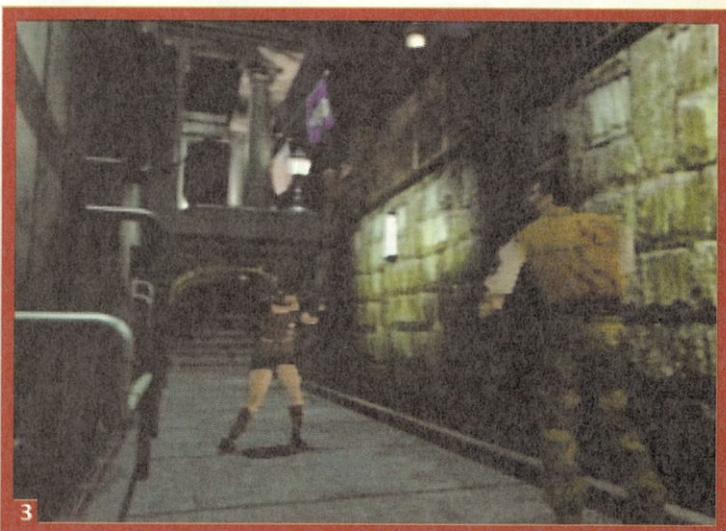
Pour venir à bout de **Resident Evil 2**, il vous faudra finir le jeu de nombreuses fois. Faites d'abord les 2 scénarios A, en prenant bien le temps d'explorer les lieux. Ils vous donneront accès au scénario B de l'autre personnage. Il y a très peu de changements entre les aventures A et B, c'est pourquoi nous ne vous fournissons que le pas à pas des scénarios A. Une fois que vous vous serez bien familiarisé avec les lieux, vous pourrez passer aux choses sérieuses.

Voici la méthode pour obtenir un A au classement à la fin d'une aventure. Jouez en mode *Normal*, ne sauvegardez pas plus de 10 fois, n'utilisez pas de sprays ou d'armes spéciales (celles qui prennent 20% de votre inventaire), finissez le scénario en moins de 3 heures (l'attente, le temps défile même lorsque le jeu est en pause). À chaque fois que vous accomplirez une des histoires dans ces conditions, vous obtiendrez des munitions infinies pour une des armes spéciales.

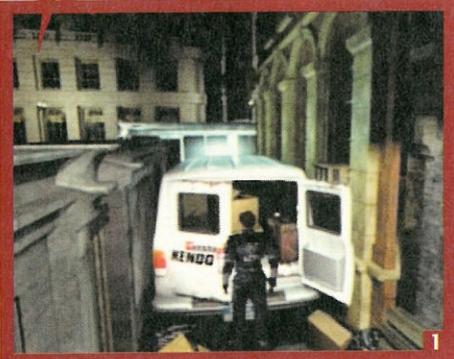
Pour gagner le scénario caché de Hunk (un des commandos du gouvernement chargé de récupérer le virus - 1), parvenez à un classement A dans un premier scénario, sauvegardez et obtenez un classement A à partir du scénario B suivant.

Pour débloquer le scénario de Tofu (ce parallélépipède ridicule est en fait un plat à base de soja - 2), il vous faudra accomplir le jeu 6 fois consécutives (scénario A, B, A, B, A, B), tout en ayant déjà acquis celui de Hunk.

À la fin, pour mettre la main sur la Clé Spéciale, qui ouvre le placard du commissariat, commencez un scénario A, foncez au commissariat sans passer un seul objet. Descendez dans la petite ruelle et dégommez le zombie en veste jaune, très coriace (3), puis fouillez-le. Vous pourrez changer la tenue de votre personnage, Claire obtiendra même un gros revolver (4).

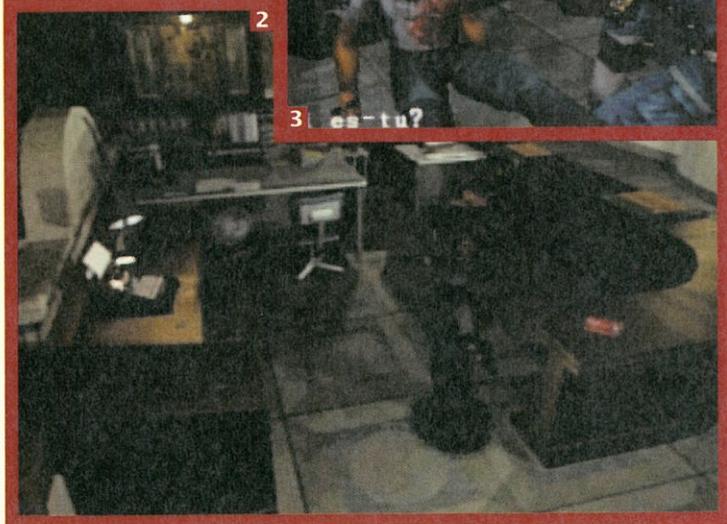


LÉON - SCÉNARIO A

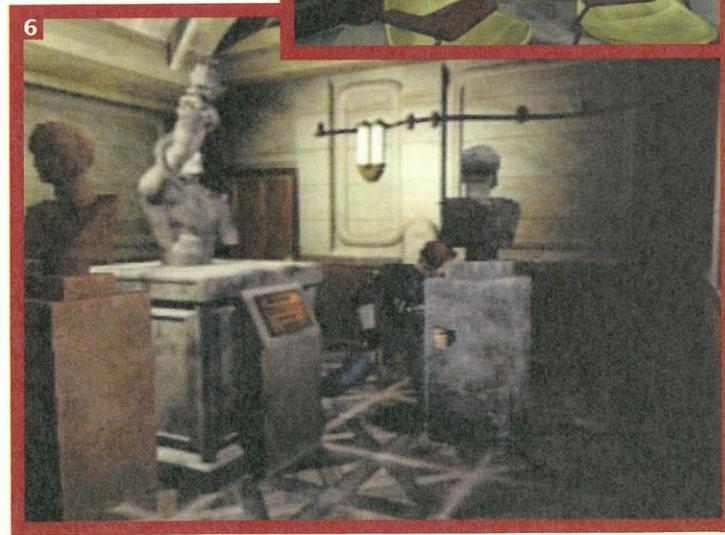


Esquivez les zombies et entrez dans l'armurerie. Après la scène de dialogue, prenez les munitions qui traînent en commençant par celles qui sont derrière le comptoir sur lequel se trouve la caisse enregistreuse. quatre zombies vont faire irruption dans la boutique. Vous pouvez les descendre

tous pour récupérer le fusil à pompe du commerçant, mais le mieux est de fuir par la petite porte. Allez au bout de l'impasse (chargeur pour votre flingue dans la camionnette - 1), puis zigouillez un par un les trois zombies qui ont franchi la grille. Traversez le terrain de basket, prenez les escaliers, avancez et montez sur la benne à ordures. Avec votre couteau, poignardez les 4 revenants (restez droit pour éviter leurs jets de gaz, penchez-vous pour les frapper, ça peut prendre 5 minutes). Puis foncez jusqu'au bus et entrez dedans. Prenez le chargeur, liquidez les deux morts vivants, sortez par l'avant. Zigzaguez entre les zombies jusqu'au portail et entrez dans le parc, suivez l'allée jusqu'au commissariat (herbe soignante à côté de l'entrée) et pénétrez à l'intérieur. Allez à la réception (2), ramassez les munitions, le ruban d'encre, puis sauvegardez. Prenez la porte du fond. Pendant une phase de dialogue, un flic à l'agonie vous confie une carte d'accès (3), utilisez-la sur l'ordinateur de la réception, pour débloquer 2 portes du grand hall. Prenez celle qui est à double battant. Dans la petite pièce, ramassez le mémo de police qui se trouve sur le banc, il contient le code (2236) d'un coffre-fort, laissez votre poignard dans la malle, sortez ensuite par l'autre porte. Fouillez deux fois le cadavre du flic au sol dans le couloir



pour obtenir un chargeur. Un peu plus loin, vous tomberez sur une créature mutante assez coriace (un écorché), visez le sol et descendez-la (4). Une herbe soignante se trouve juste après. Longez le couloir suivant et atteignez la première porte à droite. Dans la salle de réunion, prenez le document sur le bureau de gauche (5), c'est un rapport de mission. Dans la petite pièce du fond, allumez le feu de la cheminée, ramassez le rubis et un chargeur. Retournez au couloir et poursuivez votre chemin. Tournez à gauche après la porte et courez jusqu'au labo photo à côté des escaliers en évitant les zombies. Deux herbes se trouvent devant la porte. En haut des marches, il faut déplacer les deux socles de statues contre les murs (6) : le buste gris à gauche et l'autre à droite (il y a des repères au sol et un dé clic vous préviendra lorsqu'elles seront correctement positionnées).



RESIDENT EVIL II

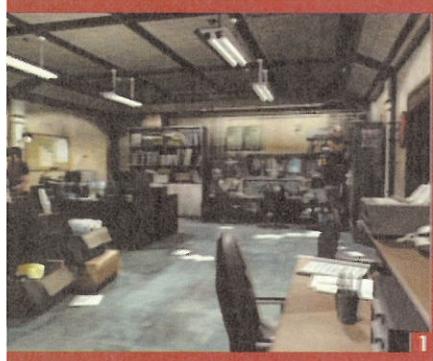
SOLUCES

LÉON SCÉNARIO A (SUITE)

Prenez le rubis et sortez par la porte de droite. Deux flics zombies vous attendent de l'autre côté. Jouez les anguilles et entrez dans la première salle. Vous voici dans le local du S.T.A.R.S., le commando d'élite (1). Inspectez la pièce et ramassez un spray soignant, le

plancher va s'effondrer. Examinez la plaque de bronze, elle vous montre un emplacement des étagères précis. Pressez le bouton rouge et déplacez les deux étagères de gauche un cran vers la droite. Prenez la Prise Fou et sortez par la double porte après avoir ramassé

l'herbe rouge sur la petite table juste à côté. Longez le balcon (activez l'échelle à mi-chemin) et entrez dans la pièce suivante, la salle d'attente. Prenez la petite clé, éventuellement le journal, sauvegardez. Sortez par l'autre porte. Butez les deux morts vivants, repérez l'hélico en flammes sur la gauche qui bouche le couloir (4), puis prenez l'issue de droite. Dans le couloir suivant, débloquez la porte qui est droit devant (5), derrière laquelle se trouvent trois herbes vertes et un escalier de service qui mène au rez-de-chaussée. Restez au premier et partez en direction du cadavre (fouillez-le deux fois pour un chargeur), et des corbeaux. Sortez sur la grande terrasse où brûle l'autre extrémité de l'appareil en flammes. Descendez l'escalier, slalomez entre les zombies et entrez dans le local technique du fond. Prenez le chargeur, le ruban et le volant de valve. Utilisez celui-ci pour ouvrir le réservoir qui se trouve derrière la grille, à côté de l'hélico (6).

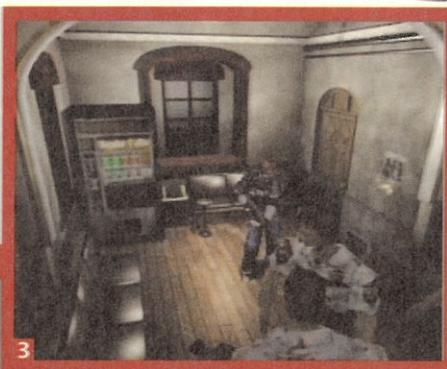


1

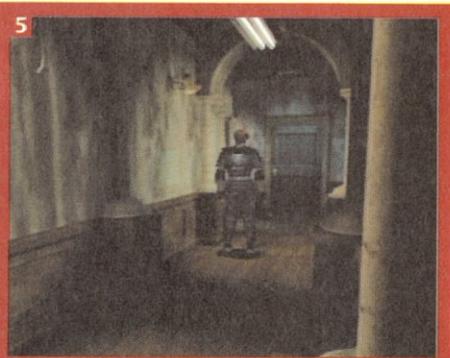


4

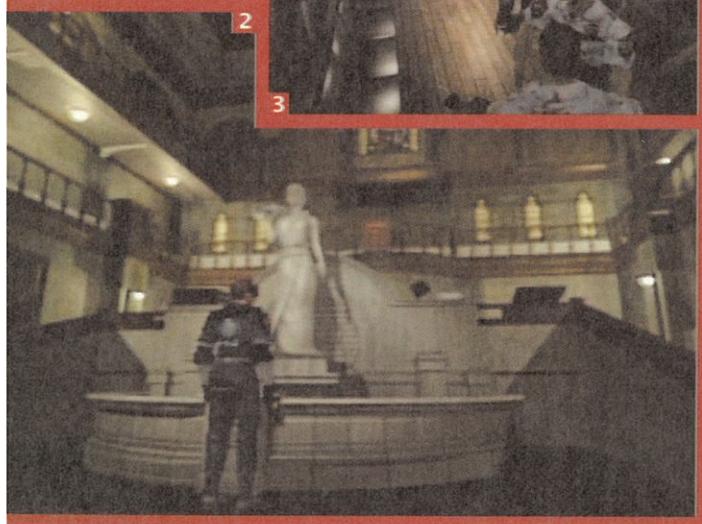
risil dans le placard, le journal de Chris et la Médaille de la corne. Un chargeur se trouve derrière le bureau du fond. Veuillez ce dernier quelques dizaines de fois et vous obtiendrez une pellicule photo. Après la petite scène intermédiaire avec Jill, sortez et revenez au hall principal. Utilisez la Médaille de la Licorne au pied de la fontaine (2) et vous recevrez la Clé de Pique. A présent, retournez dans le couloir et ouvrez la première porte (vers la flaque de sang) avec cette clé. Fouillez la salle d'archives pour un rapport de trouille, un ruban d'encre, poussez ensuite l'escabeau et massez la manivelle sur le placard. Prenez la direction du couloir du S.T.A.R.S., butez les 2 anciens flics et au bout, utilisez la Clé de Pique, jetez-la et entrez. Avec le fusil, guidez les cinq zombies (3), prenez le chargeur qui est vers la porte barricadée, puis entrez dans la bibliothèque. Prenez les herbes vertes, allez au bout de la mezzanine, le



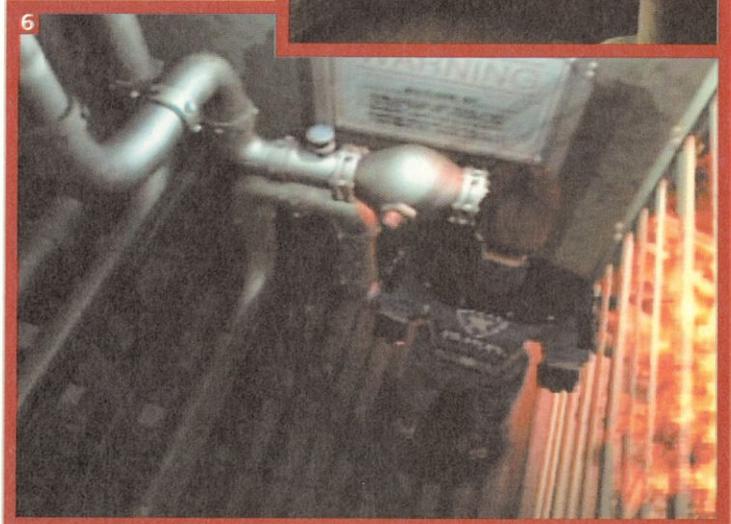
3



5



2



6

LÉON – SCÉNARIO A (SUITE)

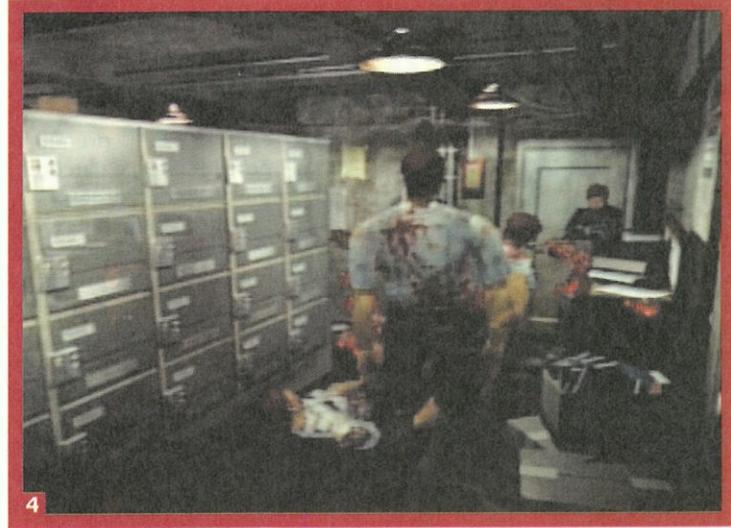
Prenez le chargeur dans le cockpit, puis, retournez les deux rubis en poche, au couloir bouché par l'avant de l'hélico. Entrez dans la réserve, placez les rubis de chaque côté de la statue (1), ramassez la Prise Roi, puis le ruban, les cartouches de fusil et la Clé de Carreau qui traînent dans la pièce. Maintenant, descendez au rez-de-



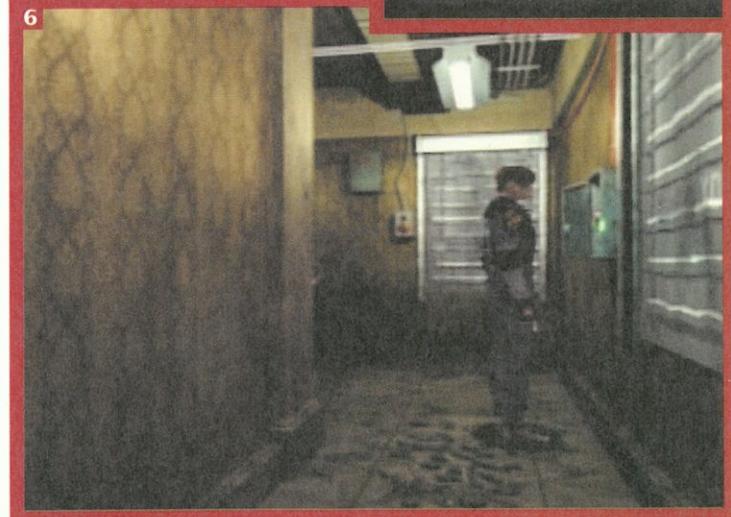
chaussée par l'escalier de service visité précédemment (2). Une fois à l'intérieur, passez la porte ouverte sur la gauche. Faites un sort aux cinq morts vivants, fouillez tout le bureau pour un ruban, une herbe, ouvrez le coffre (code 2236) qui contient des cartouches de fusil et le plan du commissariat. Passez la double porte bleue. En sortant par la porte à gauche qui mène à l'entrée principale du commissariat, faites un saut jusqu'à la malle pour faire de la place dans votre inventaire (quatre cases vides), puis revenez dans ce couloir et frayez-vous un chemin parmi les nombreux cadavres ambulants qui zonent à l'angle du couloir. Franchissez la porte du fond. Foncez jusqu'à la première porte en face de vous et utilisez la Clé de Carreau pour entrer dans la salle des interrogatoires. Prenez le spray, le cordon et la Prise Tour,



ressortez et entrez dans la pièce qui est de l'autre côté du miroir sans tain pour y glaner une petite clé. Flinguez l'écorché (3). Retournez au grand hall, prenez la direction du labo photo et débloquez la salle des preuves qui se trouve juste à côté avec la Clé



de Carreau (jetez-la ensuite). A l'intérieur, blastez tous les zombies (4) et fouillez les casiers pour trouver la pellicule, puis franchissez l'autre porte. Inspectez la salle pour un mémo à l'attention de Léon et un chargeur. Faites un sort au flic qui se transforme en zombie sous vos yeux, prenez la Clé de Cœur sur le bureau et sortez par la porte qui vous sépare du grand hall, à gauche des placards (5). Traversez le hall, puis le bureau du coffre-fort et débloquez la porte de gauche avec la Clé de Cœur que vous pouvez à présent balancer. Dans le couloir, ramassez les cartouches de fusil derrière la balustrade, et utilisez le cordon sur le tableau électrique pour activer la fermeture des volets (6). Flinguez les chiens et prenez la première porte à droite. Allez au tableau de commande et faites la combinaison suivante : haut, bas, haut, bas, haut. Prenez la carte du sous-sol et prenez à gauche en sortant, passez devant la salle de stockage des armes et entrez dans le parking. Rencontre avec Ada Wong. Ensemble, poussez la voiture blindée et entrez.



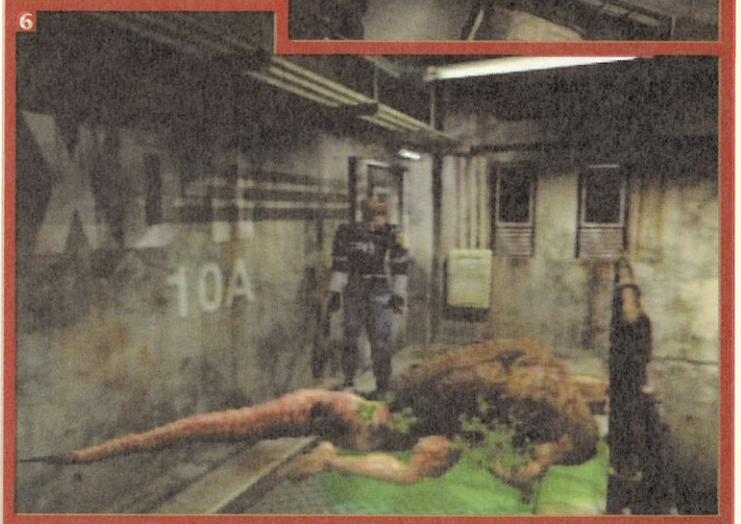
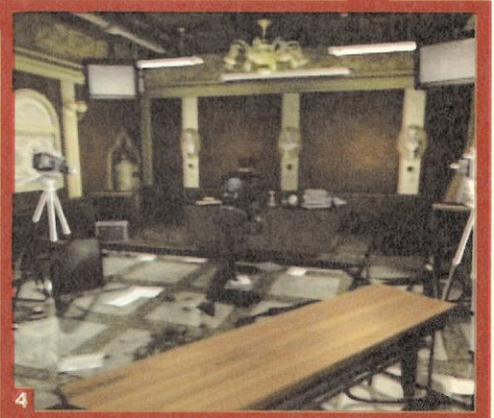
RESIDENT EVIL II

SOLUCES

LÉON SCÉNARIO A (SUITE)

Laissez la première porte et avancez au bout du couloir (chargeur sur la petite table), ouvrez la grille, ramassez les herbes dans la première cellule (1). Discussion avec Ben. Prenez le levier sur l'étagère et revenez à la première porte. Ramassez l'herbe rouge à côté du chenil et utilisez le levier sur la plaque d'égout. Descen-

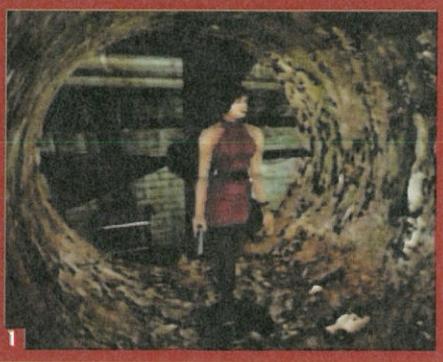
actionnez les trois brûleurs de cette façon : milieu, droite et gauche. Ramassez la roue dentée dorée. Retour au grand hall, faites un petit crochet pour prendre la manivelle dans la malle, puis montez à la bibliothèque en empruntant l'échelle escamotable en face de la réception (attention, un écorché est embusqué sur le balcon). Montez sur la mezzanine, prenez la porte à droite (5) et entrez dans la pièce de l'horloge. Utilisez la manivelle, grimpez les escaliers en bois, placez l'engrenage doré et actionnez l'interrupteur, prenez la Prise Cavalier et sautez dans le conduit. Allez voir Ben, puis descendez dans les égouts par le chenil. De l'autre côté, prenez toutes les prises dans la malle de la réserve (sauvegarde fortement recommandée) et entrez dans la pièce suivante. Après avoir vaincu le monstre (compter six ou sept cartouches de fusil - 6) et ses sangsues, placez toutes les pièces d'échec, débloquez l'accès et retrouvez Ada. Entrez dans la salle de contrôle du système d'épuration (deux herbes bleues devant la porte).



ez l'échelle, faites attention aux deux araignées géantes et offrez-vous une petite pause dans la première salle après les escaliers. Dans le couloir d'Ada, sortez et débarrassez-vous des chiens avant de tourner à gauche après le lampadaire, entrez. Descendez dans la fosse, ramassez les trois caisses (2), remontez et faites monter le niveau d'eau. Descendez de l'autre côté. Prenez la Clé de Trèfle, ressortez, empruntez le petit monte-charge pour récupérer une boîte de cartouches. Donnez tout à Léon. Remontez au chenil, direction la salle d'autopsie. Prenez la Carte Rouge au fond de la pièce (3) et fuyez au plus vite. Utilisez la carte, ouvrez la salle de stockage des armes et raflez tout, ramassez la mitraillette. Remontez et avec la clé, ouvrez la salle de repos à côté des escaliers. Prenez le ruban encreur, les cartouches, le journal du veilleur de nuit et le Magnum. Allez au fond du couloir qui a conduit à la salle des interrogatoires et débloquez l'accès à la salle de projection (4) avec la Clé de Trèfle, que vous utiliserez à présent jeter. Prenez la pellicule, allumez le fourneau puis

LÉON SCÉNARIO A (SUITE)

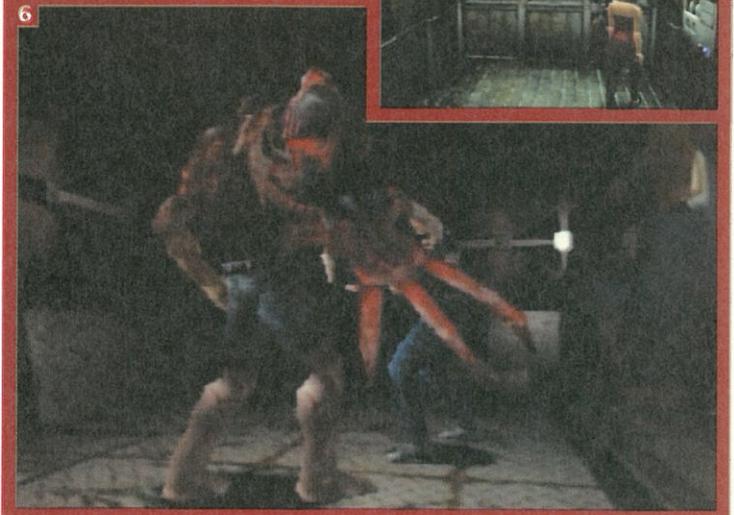
Prenez le chargeur, le fax sur la table, le volant de valve dans la malle et descendez par l'ascenseur. Petite scène intermédiaire. Léon blessé, vous entrez dans la peau d'Ada. Suivez Annette Birkin et montez à l'échelle. Foncez à travers les insectes (1) et descendez de l'autre côté. Scène entre les



deux femmes. Descendez la grande échelle. Retour dans la peau de Léon. Prenez la carte des égouts sur le mur, tournez à gauche et récupérez la Médaille Loup et des cartouches de fusil sur les deux cadavres dans le recoin (2), franchissez la grille à l'autre bout et grimpez sur le rebord à gauche de la cascade. Derrière la porte, allez au bout de la passerelle et utilisez le volant (3). Traversez le bassin, trouvez deux herbes vertes ainsi qu'un point de sauvegarde, actionnez à nouveau le volant et franchissez la porte. Longez le corridor puis, le croco géant sur les talons, revenez jusqu'à l'interrupteur, actionnez-le et attendez que le monstre prenne la bouteille de gaz dans la gueule pour lui tirer dessus (4). Retournez voir Ada et fouillez les ordures pour un ruban encreur. Grimpez l'échelle, tournez à gauche et prenez la médaille Aigle sur le cadavre en haut de la passerelle, ainsi que le journal qui traîne. Allez dans l'autre sens, utilisez le volant pour arrêter le ventilateur et montez dans le conduit d'aération. Retournez à la cascade, placez les médailles et entrez (5). Allumez le système de contrôle du téléphérique et montez à bord. Tirez dans les bras du monstre lorsqu'il attaque. A l'arrivée, tournez à gauche en sortant et avec le briquet, lancez une fusée éclairante pour faire apparaître la Clé Casier Arme, enfin, passez



la porte. Au carrefour, prenez à gauche et après les zombies, fouillez le cadavre pour obtenir les pièces supplémentaires du fusil. Demandez, prenez l'autre voie et faites-vous un passage jusqu'à l'échelle. Faites une pause dans la pièce du haut (balles pour Magnum, cartouches, spray, ruban), emportez une bonne provision d'herbes soignantes, envisagez sérieusement une sauvegarde et sortez. Prenez le chargeur au fond du hangar, ainsi que la carte du centre de recherche à droite vers la sortie. Entrez dans la locomotive par l'arrière, ramassez le chargeur pour Magnum et la clé du panneau de contrôle. Utilisez cette clé à l'extérieur et retournez dans la locomotive. Préparez-vous à affronter William Birkin (6). 7 ou 8 coups du Super Shotgun sont nécessaires pour en venir à bout.



LÉON SCÉNARIO A (SUITE)

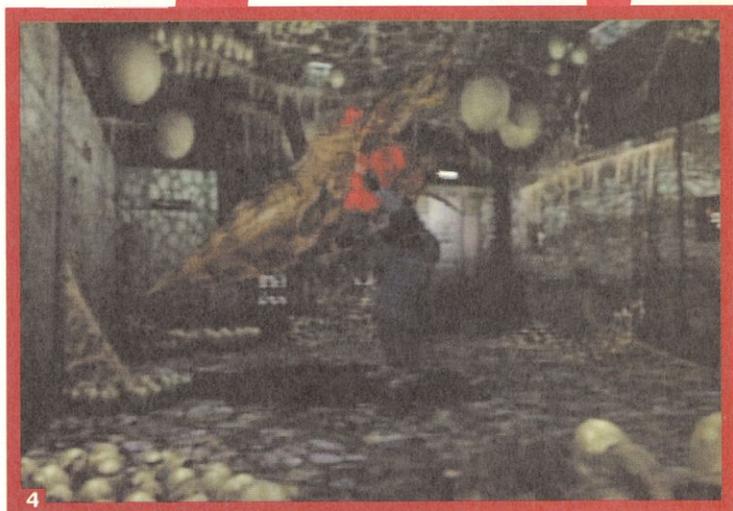
Remontez dans la loco et allez vous occuper d'Ada (scène intermédiaire). Inspectez la pièce et glanez un chargeur pour Magnum, une boîte de cartouches, une herbe, un ruban, puis sortez de la salle de sécurité. Passez l'unique porte et prenez en direction du secteur bleu, suivez le couloir jusqu'à la grosse porte



fermée, entrez (1). Prenez le spray et le Caisson à Fusible qui est juste à côté et servez-vous en sur le bras mécanique. Prenez le fusible obtenu, revenez au centre des trois passerelles et insérez ce fusible dans le mécanisme central. Suivez le couloir rouge jusqu'au fond. Dans la petite pièce, prenez le numéro d'utilisateur, un autre document concernant les consignes de sécurité et le lance-flammes qui est dans le placard. Activez le diffuseur de gaz anti-ABO, faites griller la plante d'un coup de chalumeau et entrez dans le conduit



gare aux deux écorchés qui vous attendent juste après (2). Prenez le ruban encreur et les deux boîtes de cartouches dans l'armoire. Passez la porte. Tournez à droite, parcourez une dizaine de mètres et ouvrez le sas. Butez les deux créatures et avancez, flinguez la plante suivante et descendez la grande échelle (3). Après la porte, shootez trois autres bestioles, continuez jusqu'à l'écran de contrôle et prenez la carte du niveau. Franchissez la porte du fond (vers la machine à écrire) et avancez jusqu'au labo. Ouvrez le placard avec la Clé Casier Arme et boostez votre Magnum. Avec le flingue de base, liquidez les cinq

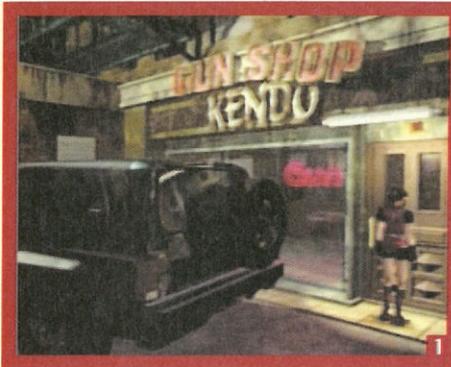


zombies, prenez la carte d'accès au labo, ressortez et ouvrez la porte qui est entourée d'œufs énormes. Détruisez la mite géante (4), puis les petites larves qui squattent le clavier du PC.

Entrez le code (GUEST) et faites un enregistrement de vos empreintes. Retournez au secteur bleu, débloquez la petite porte à côté du sas et entrez. Descendez les quatre morts vivants (5), actionnez l'interrupteur, récupérez le disque MO, un chargeur de Magnum et un spray. Une fois dehors, vous recevrez la visite d'Annette Birkin et vous récupérez le Virus-G. Allez à la zone rouge (scène avec Ada), redescendez la grande échelle et utilisez le Disque MO. Voici le combat final avec William Birkin (6), prévoyez un maximum d'herbes et une vingtaine de tirs avec vos gros calibres. Le compte à rebours vous donnera suffisamment de temps pour rejoindre Claire et Sherry.

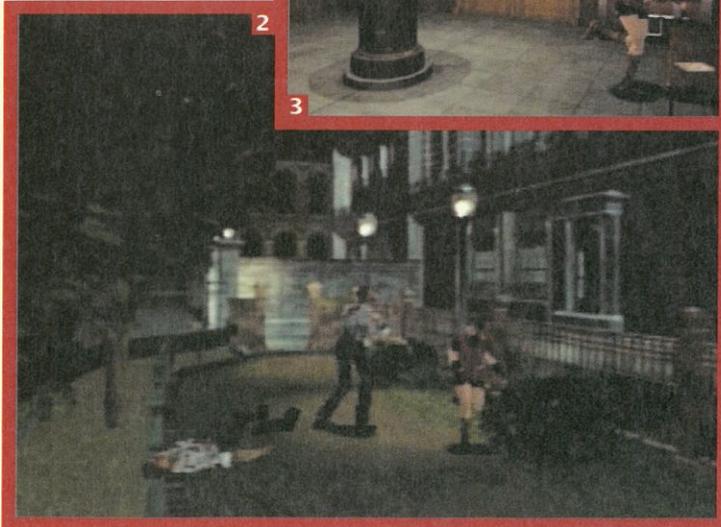
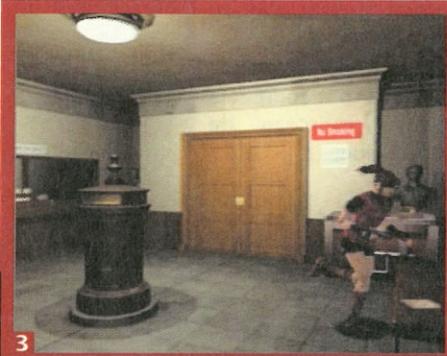


CLAIRE SCÉNARIO A

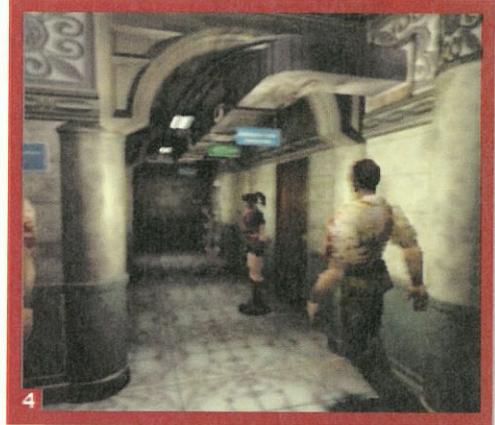


N'engagez pas le combat, courez entre les zombies jusqu'au magasin d'armes (1). Après la conversation avec le proprio, prenez les deux chargeurs et sortez par la petite porte, à moins de vouloir absolument récupérer l'arbalète du marchand, mais ça va vous coûter un maximum de munitions.

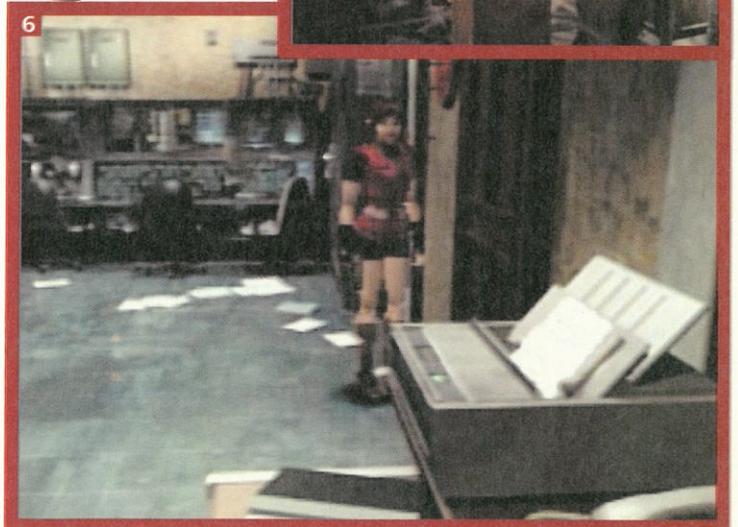
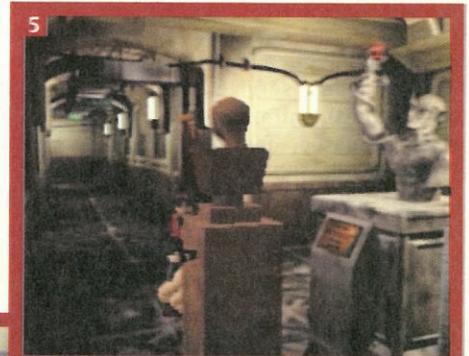
Allez jusqu'à la fourgonnette, prenez les balles de pistolet, faites-vous un passage jusqu'au terrain de basket et sortez de l'autre côté. Suivez la petite allée, montez sur le container à ordures et descendez vite de l'autre côté sans laisser le temps aux zombies de vous bloquer le passage, (ce qui vous obligerait à tous les descendre). Passez la grille, suivez la rue et montez à l'arrière du bus. Ramassez le chargeur sur la banquette et ressortez de l'autre côté après avoir liquidé les deux indésirables. Courez jusqu'au portail suivant, puis tournez à droite. Feintez les deux morts vivants (2) et entrez dans le commissariat. Prenez le ruban encreur et le chargeur qui sont à l'accueil. Sauvegardez et allez discuter avec le flic blessé qui est dans la pièce d'à côté. Vous recevrez une carte à insérer dans l'ordinateur de la réception, débloquent ainsi les deux autres portes. Passez par la plus grande des deux. Là, prenez le mémo (3), ouvrez le tiroir avec le passe-partout pour un spray soignant, puis sortez par la deuxième porte. Ramassez le



chargeur sur le corps décapité, puis occupez-vous de l'écorché. Prenez l'herbe soignante, continuez et entrez dans la salle de réunion par la première porte de droite. Mettez la main sur le rapport de mission qui est juste à gauche et ressortez. Suivez le couloir et



derrière la porte suivante (4), flinguez le troupeau de zombies. Prenez les deux plantes en face du labo photo, puis grimpez les marches. Au fond du couloir, poussez la statue de gauche contre le mur de droite (5), puis celle de droite contre le mur de gauche (déclat) et prenez le rubis. Entrez dans le bureau du S.T.A.R.S. qui est au centre du couloir suivant. Trouvez le lance-grenades, le carnet de Chris, la Médaille Licorne et le fax qui va arriver lorsque vous serez sur le point de sortir (6). Retournez au grand hall et utilisez la médaille sur la fontaine afin de recevoir la Clé de Pique.

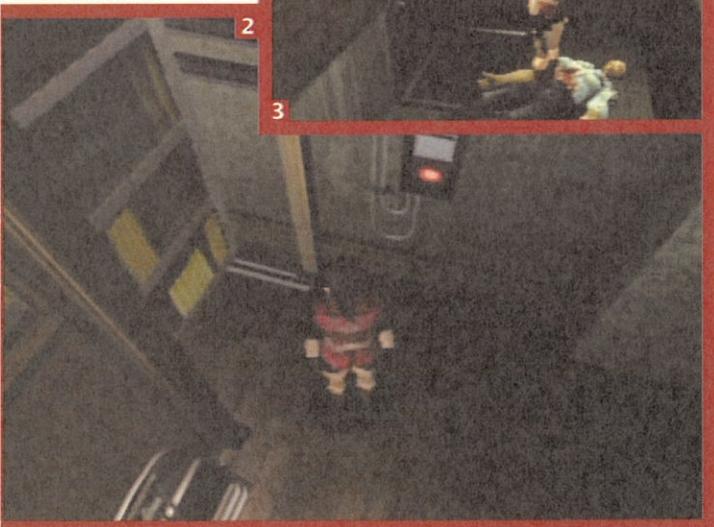


CLAIRE SCÉNARIO A (SUITE)

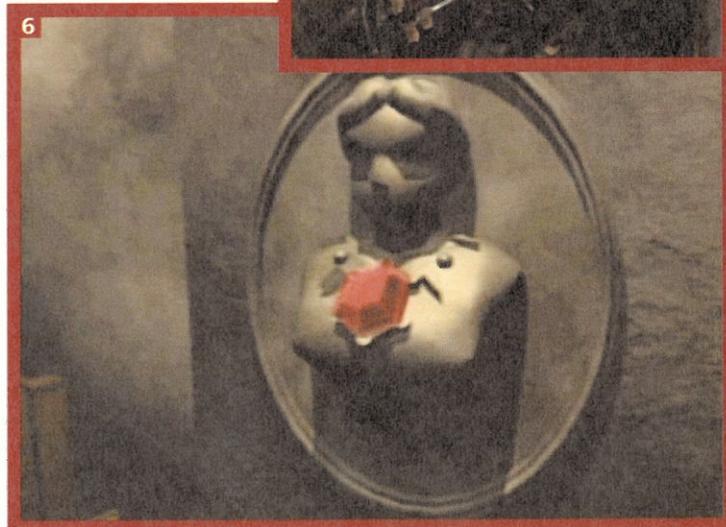


Munis de celle-ci, remontez au premier après avoir pris le rapport, le ruban et la manivelle (grâce à l'escabeau) qui sont dans la salle des archives. Juste après le bureau du S.T.A.R.S., c'est la rencontre avec Sherry, puis avec Léon une fois que vous aurez ouvert la porte du fond

prenez la clé). Prenez le chargeur dans le placard, les cartouches incendiaires dans le petit meuble (1) et entrez dans la bibliothèque. Montez les marches et avancez jusqu'au bout de la mezzanine. Après l'atterrissage sur le plancher inférieur, examinez la plaque en bronze, appuyez sur le bouton rouge (2) et faites coulisser les deux étagères de la gauche d'un cran vers la droite, vous obtiendrez la Pierre Serpent. Prenez l'herbe rouge sur la table à droite de la grande porte, puis accédez au balcon par cette dernière. Déclenchez l'échelle du milieu, mais restez à l'étage et prenez la porte du fond. Fouillez la salle d'attente et prenez le journal, le briquet, le ruban et descendez dans le hall par l'échelle. Direction la salle de réunion, allumez la cheminée de l'arrière-salle, vous récolterez un rubis. A présent, retournez dans la salle d'attente et passez l'autre porte. Prenez à droite et sortez du corridor. Débloquez la porte au bout du couloir et sortez. Descendez l'escalier de service (trois plantes), entrez au rez-de-chaussée, faites des poches du flic pour le chargeur (3), et prenez la première à gauche. Blastez les quatre flics «zombifiés»



dans la salle et fouillez le petit bureau pour une herbe, ainsi que des cartouches d'acide qui se trouvent dans le coffre avec le plan (code 2236). Reprenez l'escalier de service et passez les corbeaux (munitions sur le flic). Une fois dehors, descendez les escaliers, esquivez les zombies et entrez dans la petite pièce du fond (4). Prenez le volant de valve, le fusil arbalète, le ruban, mais ne touchez pas à l'autre porte. Demi-tour, ouvrez le réservoir d'eau avec le volant (derrière l'hélico en flammes, retournez au corridor conduisant à la salle d'attente, au bout de laquelle se trouve l'avant de l'hélico. Jetez un œil sur la porte de gauche (5). Les deux rubis en poche, franchissez celle de droite. Fouillez la réserve (ruban, Clé de Carreau) et placez les rubis sur les statuettes (6), vous obtiendrez le premier morceau de Pierre Bleue.

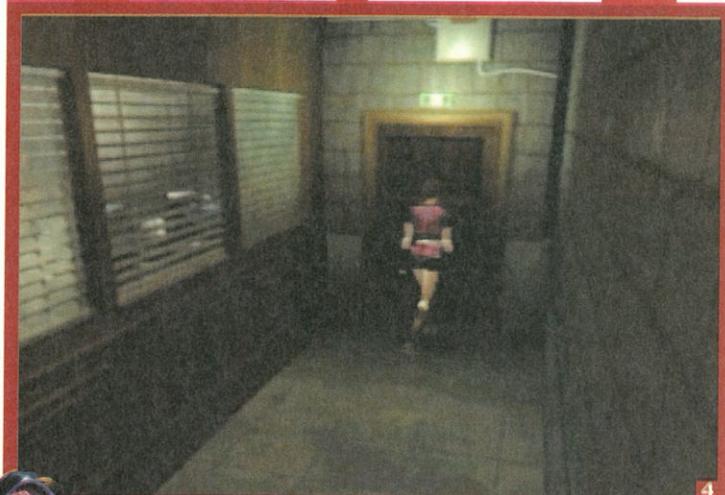


CLAIRE SCÉNARIO A (SUITE)

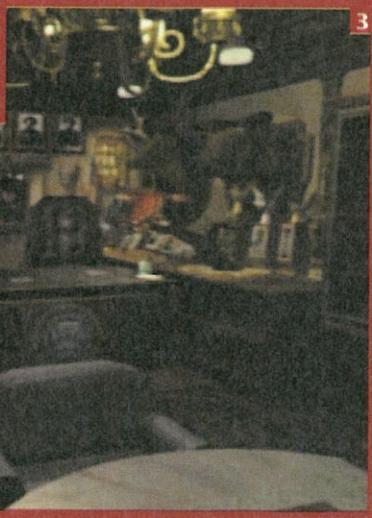
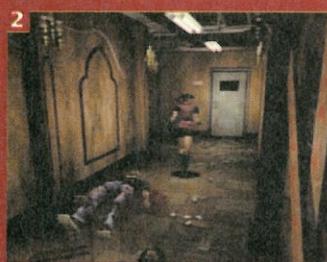
De retour au rez-de-chaussée, foncez vers la salle des preuves et débloquez l'entrée. Dedans, faites le ménage (1), de préférence au gros calibre, prenez le film et l'explosif dans les casiers. Ouvrez l'autre porte. Explorez la salle (herbe, mémo pour Léon, chargeur et détonateur dans le petit bureau).



Débloquez la porte qui donne sur le grand hall et allez à la salle d'interrogatoires (2 - jetez la clé). Prenez le cordon, la Pierre Aigle, terrassez l'Écorché. Passez à côté du petit bureau où vous avez ouvert le coffre et utilisez l'escalier de service. Il est temps de faire sauter la porte de gauche du couloir de l'hélicoptère avec les deux éléments que vous aurez au préalable combinés. Laissez passer la scène de dialogue avec le chef de la police et franchissez l'autre porte. Avancez jusqu'au bout, prenez le journal du secrétaire n°2. Après la rencontre avec Sherry, ouvrez le petit coffre pour un Spray. Revenez au bureau du chef, prenez la Clé de Cœur (3). Vous pouvez maintenant débloquer la porte qui se trouve au rez-de-chaussée, en face de l'escalier de service (4). Franchissez-la (deux plantes sont à votre disposition juste derrière) et au bout du couloir, descendez les escaliers. Butez les trois chiens et prenez la première porte à droite. Faites la combinaison suivante sur le tableau électrique : haut, bas, haut, bas, haut et prenez le plan avant



de ressortir. Revenez sur vos pas, fouillez les poubelles qui se trouvent après la salle d'autopsie et franchissez la porte métallique. Réglez leur compte aux deux chiens puis entrez dans l'égout. Après une nouvelle discussion avec Sherry, vous entrez dans son personnage. Utilisez l'ascenseur puis courez et esquiviez les chiens jusqu'à la porte au bout à gauche. Ramassez les grenades, ressortez, revenez sur vos pas et entrez dans l'autre pièce. Descendez au fond du bassin, alignez les trois caisses, ouvrez la vanne (5), traversez et prenez la Clé de Trèfle. Retournez à l'ascenseur, vous intégrerez à nouveau la peau de Claire peu après. Maintenant, vous pouvez ouvrir la salle d'autopsie croisée auparavant. Prenez la Carte Rouge dans le placard (6) et apprêtez-vous à nettoyer la pièce au lance-grenades. Ensuite, avec la carte,



RESIDENT EVIL II

SOLUCES

CLAIRE - SCÉNARIO A (SUITE)

Empochez tout l'attirail qui traîne et sortez du sous-sol. Avec la Clé de réfle, ouvrez la porte qui est à la sortie des escaliers (1 - faites auparavant un crochet jusqu'à la malle à côté du grand hall pour faire la place dans votre inventaire, mais emportez le briquet, puis revenez). Dans la salle du veilleur de nuit, prenez le ruban, le journal et les cartouches d'acide. Via le bureau du coffre-fort, courez jusqu'à la porte qui est après la salle des interrogatoires (débarassez-vous de la Clé de Trèfle). Shootez l'Écorché, prenez le film, allumez ensuite le poêle et ouvrez le robinet 12, puis le 13 et le 11. Ramassez la roue dentée au pied du tableau. Assurez-vous que la manivelle est dans votre inventaire, puis, du grand hall retournez à la bibliothèque en passant par l'échelle (faites gaffe à l'écorché. En haut de la mezzanine, portez sur le palier et entrez dans la tour de l'horloge. Faites descendre l'escalier avec la manivelle, grimpez, placez le rouage et appuyez sur le bouton (2). Récoltez le deuxième morceau de Pierre bleue (à combiner avec l'autre pour créer la Pierre Jaguar). Descendez au premier. Dans la salle d'attente, prenez les autres pierres, une sauvegarde est vivement conseillée. Allez au bureau du chef, vous ombrez sur Sherry. Actionnez le tableau derrière le bureau et placez les trois pierres (3). Prenez le passage secret, ramassez la lettre sur le sol et entrez dans l'ascenseur. Laus et agonie du capitaine. Prenez les cartouches d'acide et descendez l'échelle. Combattez la grosse créature mutante, sur la passerelle, puis remontez chercher Sherry. Redescendez ensemble et prenez l'échelle à l'autre bout de la passerelle. Encore une fois séparées, vous incarnez à présent Sherry. Entrez dans la première pièce, courez vite jusqu'au conduit et faufilez-vous à l'intérieur, avancez jusqu'au dépotoir et récupérez la Médaille Loup. De retour dans le costume de Claire, suivez l'égout et entrez par la première porte (ramassez les deux herbes bleues du couloir). Dans la salle de contrôle, prenez un peu de repos (spray, chargeur, fax). Crochetez la serrure de la porte en métal (4), descendez, éliminez le mort vivant, trouvez les grenades et les flèches. Remontez par l'échelle.

Utilisez le monte-charge après vous être muni du volant et du briquet. En bas, virez à gauche, embarquez le plan accroché au mur (1) et après la porte, sautez dans les égouts. Prenez les cartouches incendiaires sur le corps gisant dans un recoin à gauche, partez dans l'autre sens, franchissez la grille, butez les deux araignées et tournez à gauche au niveau de la cascade. Rencontre avec Annette Birkin. Avec le volant, déplacez la passerelle, traversez. Répétez l'opération de l'autre côté (2) et entrez dans le corridor suivant (n'oubliez pas de prendre les cartouches incendiaires). Face au crocodile géant, revenez au début du couloir et libérez la bouteille de gaz, puis tirez dans la gueule du monstre lorsqu'il s'en est emparé. Retrouvez Sherry sur le tas d'ordures, ramassez la Médaille Loup (un ruban traîne sur la droite), montez à l'échelle. Tournez deux fois à gauche, au bout vous trouverez un journal et la Médaille Aigle. Faites le tour et arrêtez le gros ventilateur avec le volant (3). Longez le conduit d'aération et descendez. Semez les zombies et courez jusqu'à la cascade. Placez les médailles et accédez à la porte. Avancez, contournez le téléphérique par la droite, mettez le courant et montez à bord. A l'arrivée, allumez une fusée éclairante et ramassez la Clé Casier Arme. Engagez-vous dans le couloir, tournez à gauche à l'intersection, derrière les zombies (4), vous trouverez le fusil à plasma. Au carrefour suivant, prenez les deux herbes dans le coin à droite, allez ensuite à l'échelle. En haut, collectez le ruban, les cartouches incendiaires, les grenades, le spray. Sauvegardez, faites le plein de soins et sortez. Ramassez le chargeur au pied des bidons, la carte du centre de recherches et entrez dans la locomotive, Sherry sur vos talons (5). A l'avant, trouvez les cartouches

incendiaires et la clé. Utilisez-la sur le panneau à l'extérieur. Premier combat contre Birkin (allez-y au fusil à plasma). Après la discussion avec Sherry, fouinez dans la pièce (cartouches incendiaires, cartouches d'acide, plante, ruban encreur). Sortez de la salle de sécurité et traversez la passerelle. Franchissez la porte rouge et entrez dans la chambre du fond.



Prenez les flèches, le document sur le canapé et celui qui est sur l'ordinateur, puis activez le diffuseur de gaz.

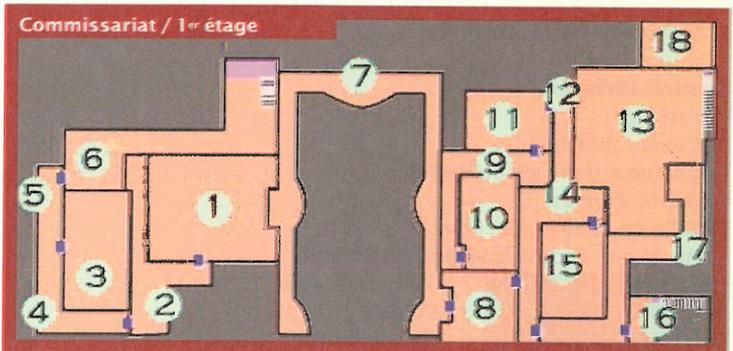
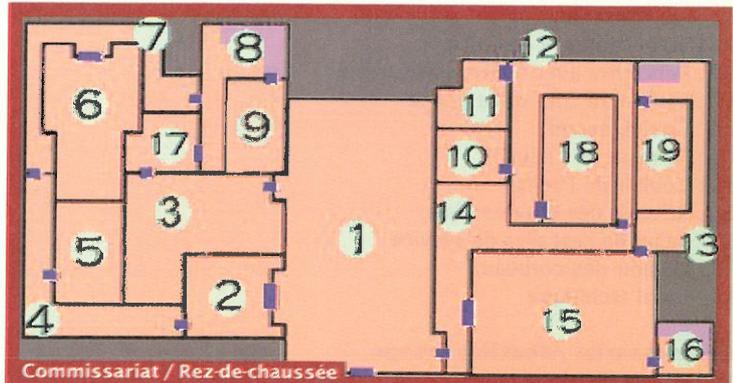
Demi-tour, allez au secteur bleu et entrez par la porte gelée. Ramassez le Caisson Fusible sur la tablette et obtenez un fusible à l'aide du bras mécanique. De retour au centre des trois passerelles, redémarrez le transfo. Vous pouvez alors ouvrir le sas du secteur rouge. Fusillez les plantes mutantes et descendez la grande échelle. Éliminez trois autres créatures, passez devant le moniteur qui requiert le Disque MO. Plus loin, prenez la carte du labo sous les écrans muraux (1) et faites le tri dans vos poches grâce à la malle du fond. Continuez jusqu'à la porte immatriculée P4. Derrière celle-ci, utilisez la Clé Casier Arme pour deux boîtes de grenades. Passez la petite porte coulissante, matez les zombies et récupérez la carte d'accès au labo. Confrontation avec Annette en sortant de la salle. Prenez la formule du sérum et dirigez-vous vers la porte près des œufs (2). Cramez la grosse mite avec vos cartouches incendiaires, faites de même avec les larves sur le PC et entrez le mot de passe : GUEST. Maintenant, remontez au secteur Ouest (le rouge), dans la chambre où vous avez déclenché le gaz anti-ABO. Brûlez la plante et pénétrez dans le conduit. Prenez les deux packs de grenades dans le placard, le ruban sur la table, déverrouillez la porte et courez à la zone bleue. Débloquez la petite porte proche du sas (3). Nettoyez la pièce et récoltez les grenades, le Disque MO, le container du vaccin. Placez ce dernier, enclenchez l'activateur qui est dans le recoin de droite, vous obtiendrez la base de vaccin. Descendez par la grande échelle et

retournez à l'entrée du labo P4, après la salle des moniteurs. Là, placez la base de vaccin et démarrez la machine, vous obtiendrez le vaccin final. Inutile d'aller chercher Sherry. Prenez tout ce qui peut vous servir à vous soigner, sauvegardez et déverrouillez la grosse porte avec le Disque Mo (4). C'est l'heure de la confrontation finale avec Birkin.



Prévoyez de quinze à vingt grenades pour vous débarrasser du monstre (5). Evitez de vous poster dans les angles de la pièce sans quoi vous aurez du mal à ajuster vos tirs. Ensuite, ruez-vous sur l'ascenseur, rejoignez la sortie et sautez dans le train. Vous voici à la fin de ce scénario.

LES PLANS DES NIVEAUX



Commissariat/Rez-de-chaussée

- 1 : Grand hall
- 2 : Première malle d'inventaire
- 3 : Bureau de Léon
- 4 : Premier couloir
- 5 : Salle des archives
- 6 : Salle de réunion
- 7 : Deuxième couloir
- 8 : Cage d'escalier
- 9 : Labo photo
- 10 : Salle d'interrogatoires
- 11 : Salle d'interrogatoires
- 12 : Troisième couloir
- 13 : Couloir d'accès au sous-sol
- 14 : Couloir infesté de zombies
- 15 : Bureau du coffre-fort
- 16 : Escalier de service
- 17 : Salle des preuves
- 18 : Salle de projection
- 19 : Salle du veilleur de nuit

RESIDENT EVIL II

SOLUCES

Commissariat / premier étage

- 1 : Bibliothèque
- 2 : Couloir barricadé
- 3 : Bureau du S.T.A.R.S.
- 4 : Rencontre avec Sherry (scénario de Claire)
- 5 : Couloir du premier étage
- 6 : Couloir des statues à déplacer
- 7 : Balcon surplombant le grand hall
- 8 : Salle d'attente
- 9 : Couloir du tigre empaillé
- 10 : Rencontre avec Sherry (scénario de Claire)
- 11 : Bureau du chef de la police
- 12 : Couloir secret
- 13 : Terrasse de l'hélico
- 14 : Couloir de l'hélico
- 15 : Réserve des œuvres d'art.
- 16 : Palier de l'escalier de service
- 17 : Couloir des corbeaux
- 18 : Local technique

Commissariat / deuxième étage

- 1 : Salle de l'horloge
- 2 : Balcon surplombant le grand hall
- 3 : Mezzanine de la bibliothèque

Commissariat/sous-sol

- 1 : Parking
- 2 : Couloir principal
- 3 : Chargeur dans les poubelles
- 4 : Dépôt d'armes
- 5 : Salle du tableau de contrôle
- 6 : Accès aux égouts (scénario de Claire)

- 7 : Salle d'autopsie
- 8 : Couloir de la prison
- 9 : Cellule de Ben
- 10 : Chenil

Complexe d'épuration

- 1 : Ruban encreur (scénario de Claire)
- 2 : Carte du niveau
- 3 : Grenades (scénario de Claire)
- 4 : Herbe bleue (scénario de Léon)
- 5 : Cartouches de fusil (scénario de Léon)

Égouts / deuxième niveau

- 1 : Départ du téléphérique
- 2 : Accès au téléphérique
- 3 : Égout de la cascade
- 4 : Premier égout
- 5 : Salle de la passerelle tournante
- 6 : Recoin aux 2 cadavres
- 7 : Couloir de départ
- 8 : Corridor du crocodile
- 9 : Grand dépôt d'ordures
- 10 : Médaille du Loup (scénario de Claire)
- 11 : Conduit d'aération pour Sherry
- 12 : Réserve
- 13 : Accès à la réserve pour Sherry

Laboratoire B4

- 1 : Arrivée de la locomotive
- 2 : Salle de sécurité
- 3 : Petite salle
- 4 : Laboratoire frigorifié
- 5 : Grosse plante
- 6 : Salle d'ouverture du gaz anti-ABO
- 7 : Chambre après conduit
- 8 : Petit labo à côté du sas

Laboratoire B5

- 1 : Labo chimique
- 2 : Réserve d'herbes vertes
- 3 : Salle des écrans de contrôle
- 4 : Rencontre avec Annette (scénario de Claire)
- 5 : Casier (Clé Casier Arme)
- 6 : Sas
- 7 : Labo carte d'accès
- 8 : Salle de la grosse mite
- 9 : Couloir après Disque MO
- 10 : Bataille finale avec Birkin

