

Death Crimson 2 (Import) FAQ/Walkthrough (French)

by ADK

Updated to vFinal on Sep 28, 2004

DEATH CRIMSON 2 LE GUIDE FRANCOPHONE PAR ADK :

Voici l'une de mes croisades sur Dreamcast. L'archétype même du jeu pas connu que je vais détailler et tenter de vous inciter à acheter alors que tout le monde dit que c'est une boue. Death Crimson 2 est un jeu moyen mais pas un mauvais jeu. Sous certains aspect il est même très fun et puis on peut jouer à 4 en même temps alors foncez.

- 1 Revue complète
- 2 Les commandes
- 3 Généralités
- 4 Tips
- 5 Les téléchargements pour ce jeu
- 6 Doublage de son
- 7 La distribution
- 8 Le guide
- 9 Crédits

1 Revue complète :

Death Crimson 2 est la suite du jeu de même nom sur Saturn. A la base il se veut une version jeu d'aventure de la version arcade Death Crimson OX également disponible sur dreamcast. Ainsi les habitués vont retrouver les phases d'arcade pour la partie gun shooting et se délecteront d'une histoire retravaillée et différente de celle du jeu d'arcade. Vous commencez le jeu après le meurtre de Dany, héros de DC 1 et vous enquêtez sur sa disparition.

La présentation comporte de nombreuses cinématiques utilisant le moteur du jeu. C'est un grand classique sur dreamcast et ça n'a pas un grand mérite.

Heureusement il est possible de les zapper.

Graphiquement la version dreamcast se démarque par des textures plus flash et plus belles. Le jeu peut sembler plus coloré que la version OX mais est un peu moins fine. Le confort visuel est tout de même excellent. Vous pourrez apercevoir le personnage à la troisième personne durant les phases d'aventures. Là encore les visages sont plus soignés mais globalement le personnage est moins bien fait que dans la version OX.

L'animation est en 60 fps et c'est le point fort du jeu. Pourtant pendant les phases aventures, la démarche des personnages frisent le ridicule. Durant la phase de gun shooting elle manque de dynamisme, les mouvements de caméra sont fluides mais pas hyper rapide comme dans la version OX.

Le son est infecte, il frise la musique de porno et donnera lieu à des crises de rires. Ca compensera la perte de fun due au fait que les bruitages sont inexistantes. En ce qui concerne les voix elles sont hilarantes et comme l'indique mon guide, vous pourrez faire vos propres voix pour le jeu.

La maniabilité générale du jeu est bonne et on ne se plaindra pas des contrôles de la phase aventure.

Les programmeurs ont été de crée une alternative à la version arcade, c'est une bonne idée mais pourquoi ont-ils contrebalancé chacun des bons points par des défauts de réalisation. Ecole n'est pas une boîte très célèbre et je les vois mal faire un jeu commercial. D'autant que si DC 1 était côté au japon, il n'en reste pas moins une grosse merde qui atteint difficilement les 58% (jeu très dur en plus). Quoiqu'il en soit si vous avez une après midi à perdre, vu que le

jeu n'est pas bien cher je vous suggère de l'acheter et de l'essayer. Vous ne devriez pas le regretter.

PRESENTATION : 16/20

GRAPHISMES : 18/20

ANIMATION : 16/20

SON : 12/20

MANIABILITE : 13/20

INTERET : 15/20

NOTE FINALE : 86%

ADK.

2 Les commandes :

Utilisez le stick analogique pour courir très vite dans une direction.

Utilisez la croix + X pour courir normalement.

Utilisez Droite ou Gauche pour tourner.

Utilisez L et R pour tourner plus rapidement.

Utilisez Y pour changer de personnage durant la phase aventure (pas dans toutes les scènes).

Utilisez A pour tirer et B pour recharger durant les phases de tirs.

3 Généralités :

Pendant la phase d'aventure quand le guide précise de chercher une boîte à utiliser de temps à autre si vous n'êtes pas devant le bon pixel ça ne marchera pas, il faudra donc insister un peu.

Le « death cosmos » est le nom utilisé pour vos HPs dans le jeu. Si vous en perdez pendant les phases de tir, vous les regagnerez durant la phase d'aventure.

4 Tips :

Appuyez sur Y pour changer de personnage durant certaines scènes de la phase aventure.

Pour changer les voix utilisez le micro ou téléchargez en depuis le site officiel de Ecole.

Pressez A+B pendant les phases de tirs pour ne jamais recharger le flingue.

5 Les téléchargements pour ce jeu :

Ecole a préparé 200 blocs de téléchargement pour vous. Utilisez le dreampasseport pour aller sur le site d'Ecole puis cliquez sur download.

Download 1 et 2 : chacun prend 49 blocs. Il s'agit de nouvelles voix pour le jeu.

Download 3, 4, 5 : 101 blocs au total. Vous obtenez 3 nouveaux stages en mission mode. Vous allez parcourir l'entrepôt avec une tonne d'otages ou la dernière cave (Elmyd) avec des adversaires issus de DC 1. Vu la difficulté de ces missions, ils sont faits pour 4 joueurs.

6 Doublage de son :

En utilisant le micro vous pouvez changer les voix dans le jeu, quand vous subissez des dommages.

Mettez le micro dans le port B du contrôleur 1. Allez dans les options.

Choisissez le premier menu : Damage Voice Recording.
Puis choisissez le premier menu Custom Voice.
Puis Choisissez Change Voice.

Si vous y arrivez pour la seconde fois on vous demandera si vous voulez effacer les voix précédentes, si c'est la première fois choisissez New Voices.

16 bits quality : vous avez besoin de 96 blocs par voix
8 bits quality : vous avez besoin de 49 blocs.

Après avoir choisi la qualité de l'enregistrement vous aurez 3 secondes pour un maximum de 3 digitalisations. Vous verrez à quel point on peut s'éclater à faire ça.

Appuyez sur Haut ou Bas pour changer le volume et maintenez A quand vous parlez dans le micro. Appuyez sur B pour changer de piste.

7 La distribution :

Kou : Est le joueur 1. Assez nerveux comme garçon.

Yuri : Le joueur 2. Elle veut savoir pourquoi Dany et Marsa sont morts.

Pat : est le joueur 3. Très intelligent il va vous sortir de sales situations. Sa voix est horrible.

Cyborg : Il provient de DC 1, c'est lui qui remet le flingue capable de brûler les forces du mal aux héros.

Dany et Greg : Les héros de DC 1.

Marsa : La femme de Dany.

Alga : Une femme vivant dans le désert. Elle va vous tester avant de vous aider.

Azym : La seule personne capable de vous aider à entrer dans Elmyd.

Mac Nelly : Le premier ennemi que vous rencontrez.

Zaza : Le méchant du jeu.

Mélanito : La princesse qui fait office de dernier boss. Attention il faut la libérer pas la tuer, d'où l'utilité du flingue à brûler (crimson) le mal.

8 Le guide :

CHAPITRE 1 :

Dans la première scène, Dany est tué par Zaza. Dans la ville de Asalia, Lili reçoit un coup de fil. Greg arrive et veut parler à Yuri. Répondez les choix 2 puis 3. Vers 20 heures, Marsa vient voir Lili et lui annonce que Greg a disparu. Yuri rentre enfin à la maison et parle à Marsa. Yuri obtient une émeraude.

Scène d'action dans les rues.

Marsa est tuée. Elle vous demande de parler à Greg du saphir et de ce qu'il représente vraiment. Dans la scène suivante une infirmière vous renseigne sur l'état de Greg. Il faudra revenir le voir plus tard. Yuri décide d'aller à Dahow.

DAHOW :

Yuri doit regarder le panneau avec écrit dessus : New Art Expo au musée de Dahow. Essayer d'entrer dans le musée en utilisant la porte de gauche. Parlez à Pat.

DAHOW MUSEUM :

1) Cliquez sur la grosse bouche pour obtenir un death cosmos.

2) Cliquez sur la peinture à droite de la bouche puis sur la troisième que vous voyez. Il y a ura un premier quiz. Choisissez la première proposition pour y

jouer.

Question : l'évènement du jour est :

L'arrivée d'Oby One Kénobi en ville (une blague)

Le saphir

The New Art Expo

Et la bonne réponse est la troisième proposition.

3) Vous trouvez un socle sur votre gauche, cliquez dessus pour obtenir un death cosmos.

4) Vous en verrez un autre avec une sorte de Chewbacca dessus. Derrière il y a 2 portes. Cliquez sur celle de droite.

5) Revenez au socle central pour réveiller Mac Nelly. Parlez lui. Il vous laisse 8 minutes pour trouver le second quiz. Courez vers le socle avec un chewbacca dessus pour trouver où Mac Nelly s'est téléporté. Cliquez ensuite sur la porte de gauche pour trouver le second quiz.

Question : Nous nous trouvons :

Au musée de Zahow

Au musée de Dahow

Au musée de Mac Nelly.

Et bien sûr la bonne réponse est la seconde. Cliquez sur la première peinture près de la porte nommée Exit. Mac Nelly vous laisse sortir mais vous prévient que dans l'entrepôt se trouve un boss.

Scène d'action dans l'entrepôt.

Le niveau de difficulté est easy = 8 coups avant la mort, normal = 6 coups et hard = 6 coups mais les ennemis sont plus longs à tuer. La difficulté ne change rien à la fin du jeu.

Les objets sont :

Boule jaune = + 3 crédits.

Fleur rose : regagnez des points de vie.

Boule lumineuse : Tue tous les ennemis à l'écran.

Boss : La famille de Grops + un Grops en argent. Ils sont longs à tuer même en easy.

Chapitre 2 :

Parlez à Pat et ensuite quittez Dahow. Entrez dans l'immeuble de la SMO. Parlez à Marc. Dans le hall, cliquez sur la peinture avec un visage puis choisissez la première proposition. Allez vers la gauche pour sortir et parlez à Marc.

Dans la scène suivante choisissez les propositions 2 et 3. Greg se sent mieux. Allez lui parler. Lili a disparu. Yuri demande à Greg si il sait quelque chose. Répondez 1 à propos de Lili. Greg vous parlera des trois bijoux qui sont en fait 3 portes. Dany a ouvert la bleue et il est temps que vous ouvriez la rouge avant Zaza. Il conclut sur le fait que Dany est mort (mais comment peut il le savoir ? En fait c'est lui Zaza).

LE BUREAU :

1) Cliquez sur la bibliothèque puis sur la droite pour qu'elle tombe.

2) Cliquez sur le PC, vous avez besoin d'un mot de passe.

3) Cliquez sur la boîte près du mur de droite et de la deuxième porte.

4) Cliquez sur la bibliothèque près du PC puis sur le PC. Ouvrez la porte vers la cuisine.

LA CUISINE :

Cliquez sur le coffre. Prenez le papier à l'intérieur. Retournez dans le bureau. Entrez le mot de passe et le coffre secret va apparaître. Cliquez sur le coffre dans la cuisine. Choisissez la deuxième proposition et regardez la vidéo. Retournez au bureau, cliquez à nouveau sur la boîte et enfin ouvrez le coffre secret.

FMV : Le cyborg de DC 1 vous remet le flingue spécial.

Scène d'action dans l'immeuble. Attention aux otages.

Yuri raconte à Greg ce qu'elle a trouvé. Elle décide de demander de l'aide à Pat.

AEROPORT :

Cliquez sur les tonneaux de l'autre côté de l'avion pour avoir un death cosmos. Répondez 1. Pat apparaît. Cliquez sur l'avion pour parler à Zaza. Il a tué le pilote (Mac Nelly). Heureusement Pat sait piloter et vous emmène dans le désert.

FMV : le crash dans le désert.

Scène d'action dans le désert.

Trouvez le chemin vers Alga. Haut, rpondez 1 puis tuez. Haut, haut, haut, gauche, gauche, tuez, gauche. Parlez à Alga.

Droite, droite, tuez, droite droite puis bas. Parlez à Alga et tuez.

Bas, bas, bas puis gauche, gauche, tuez et 3 fois vers la gauche. Parlez à Alga, tuez les monstres. Cette scène est longue et très dure.

LABORATOIRE DE BIO TECHNOLOGIE :

Entrez et passez la porte sur votre droite. Cliquez sur l'ordinateur et sur le sujet de droite. Vous trouverez un autre death cosmos sur un autre sujet à l'opposé. Cliquez à nouveau sur l'ordinateur pour voir que Lili a été utilisée comme sujet et est morte.

CHAPITRE 3 :

Kou et Alga rencontrent Azym. Vous avez 15 minutes pour résoudre ce puzzle. Entrez et vous voyez 6 portes.

- 1) Ouvrez la porte droit devant. Vous trouvez un death cosmos sur le petit arbre. Cliquez sur la fenêtre à gauche pour voir le code 847.
- 2) Ouvrez la porte de gauche et cherchez sur la droite dans le meuble pour entrer le code 847.
- 3) Maintenant vous pouvez ouvrir la porte fermée à clé à la droite de l'entrée. Dans cette pièce, cliquez dans l'ombre pour trouver un objet (vous entendez un bruit de révolver). Mettez l'objet dans les tonneaux et ressortez.
- 4) Il y a un death cosmos dans l'arbre près de l'entrée.
- 5) Retournez dans la pièce de gauche, cliquez sur le tonneau près de l'armoire pour trouver Azym. Yuri et Alga parlent ensemble. Musasabi est le nom de l'écureuil qui vient avec Yuri. Parlez à Azym, Kou et Alga.

LA CAVE D'ELMYD :

1) Utilisez les escaliers à droite. Cliquez sur les 3 portes et sortez.

Couloir 1 : un pont.

Couloir 2 : Un pont avec un death cosmos et 2 sorties tout droit et à gauche.

Couloir 3 et 4 : on peut les atteindre par la sortie tout droit et mènent à des cul de sacs.

Couloir 5 : Attention où vous marchez pour éviter de perdre un death cosmos, sinon vous en gagnerez un ici de toutes façons.

Couloir 6 : Sortez.

Couloir 7 : Trouvez la clé et ressortez.

Dernier couloir : Allez tout droit et enfin entrez dans le temple de Mélanito.

Boss Final : Mélanito

- 1) Tirez sur sa tête jusqu'à ce qu'elle s'échappe.
- 2) Allez dans le troisième couloir pour la combattre à nouveau.
- 3) Retournez au temple et une fois dans le corridor final affrontez la de nouveau.
- 4) Retournez à la porte rouge. Sur le chemin du retour il faudra battre la version argentée du boss.
- 5) Passez la porte rouge et finissez le boss qui s'est transformé en or pour le coup.

Il ne vous reste plus qu'à voir la fin du jeu. La princesse est sauvée, et les héros la suivent dans la pyramide. Noté une date dans le générique de fin 991017 mais je n'ai rien trouvé qui puisse correspondre (l'horloge de la dreamcast un mot de passe pour la version OX etc...).

9 Crédits :

Ce guide est protégé par des copyrights (copyright 2004). Demandez moi la permission de le poster sur votre site.

ADK.