

Illbleed FAQ/Walkthrough (French)

by ADK

Updated to vFinal on Mar 31, 2004

ILLBLEED, LE GUIDE FRANCOPHONE

PAR ADK : (Version Finale)

Ca y est, enfin un guide en français pour un blockbuster japonais de la Dreamcast. J'ai choisi de le faire en français d'abord, en anglais plus tard pour plusieurs raisons : il fallait que j'organise mes idées pour le jeu, mon anglais risque d'être insuffisant pour décrire complètement ce qui se passe dans le jeu et enfin, parce que pour une fois je vais pouvoir tout dire sans faire de détour et sans limitation !

Visitez mon site : <http://www.dimensions-sega.fr.st>

E mail : advanced_knight@yahoo.fr

Rejoignez mon forum de discussion pour parler de jeux Sega et avoir des réponses rapides à vos questions.

Remise à jour du 23/02/2003 : J'ai étoffé mon site, et j'espère bien l'améliorer en créant une petite communauté du jeu vidéo autour de mon forum.

Remise à jour du 30/03/2004 : J'ai corrigé un peu ce guide.

Version 1.0 : Les stages 1 à 3 sont complètement terminés. Je suis actuellement au stage 6, donc la prochaine version sera complète et les quelques erreurs sur les objets seront corrigées.

Version 1.1 : Je sais à peu près tout ce qu'il faut savoir sur ce jeu. J'ai également fini le guide en français. Enfin deux nouvelles sections, les tips et les monstres du jeu.

Version 1.2 : Corrections des fautes d'orthographe et de grammaire dues au fait que je tape trop vite, ajouts de la troisième fin et d'informations à propos du premier coffre dans le stage 4. Voilà c'est fini pour la version française je passe à la version anglaise.

Version 1.3 : J'ai ajouté le tips pour jouer au mini jeu caché dans le jeu. Je garantis à tous les lecteurs anglais qui comprennent le français et qui me lisent

dans cette troisième update que jetravaille sur la version anglaise.

Version Finale : J'ai enlevé les dernières fautes visibles et j'ai fixé mes records personnels. J'ai également retouché la revue pour qu'elle soit plus lisible.

PROGRAMME :

- 1 LA REVUE COMPLETE DU JEU
- 2 A PROPOS DU FRANCAIS DANS CE GUIDE ET LA LIMITE D'UNE TRADUCTION
- 3 LES PERSONNAGES DU JEU
- 4 GENERALITES SUR LE JEU
- 5 LES OBJETS A CONNAITRE
- 6 LES ARMES
- 7 LES MONSTRES DU JEU
- 8 LES BOSS
- 9 LES TIPS
- 10 LE GUIDE
- 11 LES QUESTIONS LES PLUS FREQUENTES
- 12 LES CREDITS

1 REVUE COMPLETE :

Illbleed fut annoncé depuis un bon moment sur Dreamcast et a été programmé par Climax, les auteurs de Blue Stinger, Super Runabout et Climax Landers. Climax, pour ceux qui ne le savent pas, est l'inventeur du concept de Shining Force, de Landstalker, de Shining in the Darkness et Dark Savior sur Saturn. En fait, sur Dreamcast leurs jeux n'eurent pas forcément le succès escomptés. Je connais bon nombre de gens qui prétendent que les trois titres DC cités sont nuls.

Autant vous le dire je suis un fan de Climax et leurs jeux sont excellents à condition de s'y mettre un peu.

Curieusement après l'avoir programmé Climax a revendu la licence du jeu à Crazy Games, l'éditeur. Peu importe c'est quand même un Climax et je m'en vais vous le démontrer. Quelle que soit votre opinion sur cet éditeur il se démarque de tous les autres en produisant des jeux originaux ou d'une technique très avancée. Cette fois ci, il a opté pour l'originalité sans déclinier la qualité de réalisation. Illbleed est tout à fait le genre de jeu qu'on peut faire avec une DC sans pour autant utiliser les tripes de la console comme le fait Shenmue. La présentation est comme à l'accoutumée sur DC une cinématique réalisée de la même façon que le jeu. Cette technique découverte par Climax dans Blue Stinger a fait d'ailleurs bien des émuls. Au point que la synthèse ou le dessin animé sont carrément bannis de la Dreamcast à de rares exceptions près. Les cinématiques sont donc très bonnes mais je regrette que les lèvres des personnages ne bougent pas (cf anime jap). Pour un des derniers jeux de la Dream c'est dommage.

Graphiquement parlant, le jeu est étonnant. Le design des personnages est typique de Climax, surtout Eriko dans le manuel, et le jeu propose une aire de jeu gigantesque et variée. Vous visiterez 6 cinémas qui vont de la ville désolée au monde des enfers en passant par la maison hantée. Les effets de lumières sont tout droit sortis de Carrier, autre jeu de la DC, remis au goût du jour. Bien sûr, le jeu reprend quelques phases de Blue Stinger comme le supermarché très coloré et les couloirs interminables. J'ai apprécié l'apparition d'un des héros de Blue Stinger (Dogs) au cours du jeu. Au niveau des énigmes elles sont variées et offrent des situations intéressantes, les stages sont dotés d'un scénario et parfois d'une quête à accomplir, avec des boss magnifiques et originaux.

L'animation est sans conteste le point fort du jeu. Climax a utilisé du 60 images par seconde mais surtout, il a veillé à ce que l'animation des personnages ne soit pas ridicule comme dans Carrier ou Death Crimson 2. De même ils n'ont pas repris les gros sprites de Soul Fighter comme les programmeurs l'ont fait dans Carrier. Les quatre vues sont toutes incroyables.

La vue "Auto follow 1" montre le personnage de dos, tandis que la vue "Semi auto follow 1" rappellera aux fans de la DC de la première heure Blue Stinger. Les deux autres vues se rapprochent de celles de Tomb Raider et de Resident Evil respectivement. Jamais le jeu ne montre des signes de faiblesse même si parfois on a l'impression que la console donne plus que son potentiel.

Les musiques sont grandioses comme dans la plupart des jeux Climax. C'est un peu facile de dire cela alors pour vous faire une idée, les musiques de Illbleed sont tellement excellentes qu'on ne se lasse pas de les écouter. C'est comme au bon vieux temps des jeux Mega Cd et Nec CD. Il est vrai que la qualité des musiques a sévèrement chuté depuis les consoles 32 bits mais ici c'est à la meilleure bande son de la Dream que vous aurez à faire. Les voix sont en anglais et ce n'est pas un luxe. Avec l'import minable dont fait preuve l'Europe, ça ne m'étonnerait pas que la version américaine n'arrive pas chez nous. En plus les dialogues sont terribles et il aurait été dommage de les manquer.

La maniabilité est basée sur le joystick analogique. En revanche les actions à réaliser étant complètement novatrices, elle apparaîtra peu évidente au début. Et c'est aussi comme ça que bon nombre de personnes qui n'aiment pas se mettre à fond dans un jeu passeront aussi à côté d'une merveille en faisant des remarques du genre "Resident Evil au moins c'est clair". Ces derniers auront raison mais quelques minutes de jeu suffiront pour assimiler les commandes du jeu.

Au final, Illbleed est un excellent jeu. Son ambiance genre "Chaire de Poule" de R.L STINE ou "les contes de la crypte" est superbe, la réalisation est un mélange de tous les meilleurs jeux du genre avec la pincée habituelle de Climax et l'histoire est pour une fois un minimum travaillée avec de nombreuses surprises et des rebondissements inattendus. En plus si vous souhaitez avoir vraiment peur, ou si il y a longtemps que vous n'avez pas bu un bon bol de sang Illbleed est fait pour vous.

PRESENTATION : 16/20

GRAPHISMES : 19/20

ANIMATIONS : 20/20

SON : 19/20

MANIABILITE : 17/20

INTERET : 20/20

NOTE FINALE : 99%

ADK, dans la caravane
des horreurs.

2 A PROPOS DU FRANCAIS DANS CE GUIDE ET LA LIMITE D'UNE TRADUCTION :

C'est un guide français, d'accord mais il y a des limites que je ne franchirai pas. Même si vous détestez l'anglais et le japonais je maintiens les appellations des objets et des armes. IMAGINEZ "handgun" ou "Kaiseki" en français. Non c'est impossible. De même ça vous permettra de vous y retrouver dans le jeu. Je ne peux pas garantir qu'il n'y aura pas de fautes de français ou des erreurs de frappes mais dans la mesure du possible j'essayerai de les éviter. D'ailleurs il y aura des updates pour corriger tout ça.

3 LES PERSONNAGES DU JEU :

ERIKO CHRISTY : (18 ans) C'est l'héroïne du jeu. Depuis qu'elle est jeune elle vit dans un monde d'horreur. Sa mere lui a épargné l'asile en quittant son père, véritable maniaque de film d'horreur (enfin il faisait ça pour amuser sa fille) mais elle a toujours gardé un goût pour le frisson. D'ailleurs rien ne l'effraye puisqu'elle s'est présentée au conseil des étudiants alors qu'elle était inconnue. Au cours du jeu elle a un avantage sur tous les autres personnages, quand elle est surprise par un monstre, elle se relève tout de suite et elle a une plus grande portée quand elle utilise une batte ou une arme de corps à corps.

KEVIN KERTSMAN : (17 ans) Après l'avoir sauvé du premier boss, Kevin se joindra à Eriko. Ce jeu homme est vraiment fougueux et est toujours prêt à tenter une expérience nouvelle. Bien que sa démarche soit un peu ridicule, son gros problème est la courte portée de ses attaques et le fait qu'il mette un temps fou à se relever, peut-être le temps que son pantalon sèche après la peur, si vous voyez ce que je veux dire. Kevin est quand même plus puissant que Eriko.

MICHEL WATERS : (16 ans) Ca ne métonnerai pas que Climax est voulu faire une française, d'une part le prénom et d'autre part l'attitude. Elle est carrément

plus stylée dans le jeu que Eriko mais son design dans le manuel est inférieur. Ce qui est regrettable est la faible puissance de ces attaques et leur courte portée. Elle met peu de temps à se relever car son potentiel mental est quasiment à fond. Vous pourrez la contrôler après le stage 2.

RANDY FAIRBANKS : (17 ans) C'est le gros bourrin de l'affaire mais pas tant qu'on pourrait le croire. Il est très spécial. Par exemple les jouets pour enfants ne l'effraye pas, dans le stage 4 il se relève quasiment tout de suite, mais les zombies par contre le paralysent. En plus son adrénaline est la plus limitée, ses attaques sont de courtes portées et je n'ai pas vraiment senti la différence de puissance escomptée... M'enfin il est quand même moins ridicule que Kevin.

JORG S. BAKER : Il apparaît au stage 5, en fait il mène une enquête sur Illbleed et les nombreuses disparitions de personnes qu'il engendre et Eriko se retrouvera à l'aider. Il y a sûrement un moyen de lui éviter la mort. Ne le négligez pas car il s'agit du 5ème personnage jouable. Il aimerait bien que Eriko soit sa petite amie, et moi donc.

MICHAEL REYNOLD : C'est le narrateur du jeu et aussi le patron de Illbleed, le pays des horreurs virtuelles. Personne ne l'a jamais vu mais bon je suppose que vous vous y arriverez. C'est peut-être aussi un parent de Eriko, enfin peut-être. (update 1.2) C'est même sûr. C'est aussi le vrai dernier chef du jeu.

4 GENERALITES SUR LE JEU :

On commence avec le système de jeu. Tous les stages commencent de la même façon : il faut trouver l'horror monitor. C'est une paire de jumelle qui permet de voir les gens tout nus (si vous ne me croyez pas, aller voir au stage 2, avec Eriko) et surtout de désamorcer les pièges dans le jeu. Une fois trouvé, utilisez le en appuyant sur R et ensuite appuyez sur A pour "lancer" de l'adrénaline à l'endroit supposé du piège.

Au cours des combats, X = sauter,
A = garde (ne sous estimez pas cette fonction où vous allez vite décrocher du jeu),
Y = frapper avec une arme courte portée et
R = frapper avec une arme longue portée.

Vous remarquerez aussi un H de temps en temps dans l'aire de combat. C'est un hélicoptère. Mettez vous dessus et appuyez sur B pour qu'on vous lance une échelle. Dès que vous l'avez vous zappez le combat. Tous les combats ne sont pas zappables et ceux qui semblent ne pas l'être doivent parfois être zappés.

Le plan de la zone d'accueil est fort simple : A gauche, un hôpital et le Tutorial dans un cimetière, a droite le magasin, la banque et le photographe où vous pourrez sauvegarder (c'est dommage que la tête ne change pas ou qu'on ne puisse prendre une photo de groupe par exemple, ça aurait été fun).

Quand Eriko saigne, ne bougez plus et la plaie se résorbe, vous pouvez aussi marcher au lieu de courir si ça vous embête de ne rien faire.

Pour diminuer les battements cardiaques, marchez ou restez immobile.

N'hésitez pas à utiliser la carte pour vous y retrouvez ! Ca parait bête de dire ça mais dans le feu de l'action ou quand la zone est vaste on a tendance à explorer au lieu de calculer la sortie.

A l'hôpital, il est possible d'améliorer votre personnage favori. Vous trouverez des objets spéciaux pour ça dans les stages. En revanche ça coûte cher

et il est clair que seul un personnage sur quatre atteindra le maximum. Comme tout le monde (enfin je pense), Eriko sera le personnage favori et donc la première que vous chercherez à améliorer. Ceci dit, une fin différente vous attend peut-être avec d'autres personnages. Négligez les d'abord et forcez votre curiosité ensuite. Vous pourrez aussi vous soigner et ressusciter les morts dans votre équipe, mais là encore ça coûte très cher.

Pour améliorer un personnage vous pouvez utiliser :

ARTIFICIAL BRAIN (30 000 \$)
BIO BODY (30 000 \$)
IRON HEART (40 000 \$)
ARTIFICIAL PLASMA (20 000 \$)

Attention à la sauvegarde dans ce jeu. Quand vous quittez un stage, vous perdez tous les objets que vous aviez dans l'inventaire. De même que si vous avez acheté des objets en vue de la prochaine mission et que vous sauvegardez pour quitter, si il est sûr que vous avez perdu votre argent, il est moins sûr que vous retrouviez vos objets.

Le sixième sens sert à trouver des objets et aussi à anticiper les combats.

Il faut zapper les scènes pour finir dans les temps.

Quand vous combattez plusieurs ennemis forcez les à se taper les uns sur les autres, c'est facile et en plus ça aide bien pendant les combats.

Mon record pour finir ce jeu = 2 H 40 en sauvant seulement Kevin.
En ne sauvant personne = 3 H 10.

5 LES OBJETS A CONNAITRE :

Les objets sont variés mais tous utiles. Ils sont divisés en plusieurs catégories.

Les objets de soins :

HASSY DRINK : La boisson des fans de Blue Stinger. Elle régénère une quarantaine de HP.

CHINESE NOODLE : Il régénère 120 hps. Un bon petit plat Chinois d'ailleurs.

KAISEKI : Un plat typique japonais mais qui régénère tous les hps.

Les objets pour l'adrénaline :

AMPOULE : Une petite injection de 100 points d'adrénaline.

INJECTION : Une moyenne injection de 300 points.

INTRAVENOUS DRIP : Très chère mais elle redonne toute l'adrénaline.

Les objets pour le sang :

BANDAGE : Le pansement des héros soigne 20 centimètres cube d'une plaie.

GAUZE WRAP : La bande de gaz soigne 40 cc d'une plaie.

COAGULANT : Le mercure au chrome local soigne toute la plaie sans laisser de trace.

Les objets pour le coeur :

DEEP BREATH : Prenez le temps de reprendre votre respiration pour 15 battements de coeur.

RELAX CD : Ce cd permet à votre coeur de reprendre un rythme tout à fait normal

(100 pulsations de moins).

EROLE MAGAZINE : On dirait un magazine de boules ? C'en est un ! Vous regagnez 60 pulsations car parfois si vous avez perdu trop de sang votre coeur n'est plus irrigué, il diminue son rythme et passe en dessous de 50 battements. Après c'est la mort. Je suppose que ce qui est dans ce magazine est terrible...

NITRO : pour récupérer un rythme cardiaque normal.

Les objets non vendus :

CAUTION BOMB : Il semblerait qu'elle jette de l'adrénaline sur tous les pièges et objets des alentours. Pratique sauf que je ne l'ai jamais utilisé...

TICKET STORE : Il offre une réduction de 40 pour cent sur les prix du magasin. Il disparaît de l'inventaire après un stage. Mais il offre des réductions pour améliorer son personnage à l'hôpital !

SPEED LADDER : Cet objet permet d'avoir une échelle plus vite lors d'un combat. C'est très utile pour fuir.

AMAZONE : C'est une potion magique qu'il faut garder pour les moments ultimes car elle restaure complètement tous les états des personnages.

SACRIFICE MARY : C'est une poupée magique, équivalent de la Scape doll de PSO. Vous revivez à l'endroit exact de la mort.

CALCULATOR : Je n'ai pas très bien compris à quoi il servait mais je crois qu'il a un rapport avec l'adrénaline.

objet SENSOR : Il permet de trouver tous les objets dans un endroit, même ceux que les personnages ne sentent pas grâce à leur sixième sens.

LE GABOIE : Restore une poupée O'cédar mais augmente son rythme cardiaque sauvagement (une quoi ? allez voir au stage 3 pour comprendre).

PROTECTOR : Il réduit de 2/3 les dommages infligés.

PLASTER : Il aide votre coeur à se maintenir lors d'un choc. Ceci dit il est peu efficace à mon goût.

6 LES ARMES :

On distingue deux catégories d'armes.

Les armes courtes portées :

HOME RUN BATTE : Cette batte de baseball est dans le stage 1. Elle est très maniable mais peu puissante.

METAL PIPE : Elle est puissante mais courte portée même avec Eriko. Elle est dans le stage 2.

AXE : Cette hâche de bucheron est très puissante et a une bonne portée. Elle se trouve au stage 5 mais aussi avant, vous verrez.

NATA : Le nata est un couteau de boucher japonais pour couper le poisson ou les gâteaux et c'est pour ça que vous la trouverez au stage 4. Il est très fun avec un superbe combo. En plus il est puissant alors pourquoi se priver.

Les armes longues portées :

FLAME THROWER : Le lance flamme se trouve au stage 2. Il sera très utile contre le second boss et se révélera très fun bien que moyen visuellement.

SHOTGUN : Il se trouve au stage 5, il permet de faire de bien joli combos sur les zombies mais je doute de sa puissance.

HAND GUN : c'est le gun de Inda, l'aventurier local, allez au stage 6 pour l'avoir.

MACHINE GUN : Vous l'aurez dans le museum de Michael et aussi dans le stage 4 et il est très fun. Ceci dit il aurait pu être plus brouillant que cela.

7 LES MONSTRES DU JEU :

Au stage 1 : Essentiellement des crash dummies et des zombies avec des clefs de 12 géantes. Il y a aussi les zombies plein de sang tout baveux.

Zombies : assez facile de les battre.

Demi man (avec la clef de 12) : Alors là, il faut éviter le premier coup et ensuite frapper.

Crash dummies : Très rapides et capables de combos, vous pouvez les faire voler quand vous les frapper.

Au stage 2 : Les monkillers, il sautent de partout et sont durs à tuer. Il y a aussi les vers de terre mais il faut les éviter. Enfin les femmes flics.

Monkillers : Ils sautent de partout, le mieux est d'attendre qu'ils aient plantés leur bâton dans le sol pour attaquer.

Femmes flics : Elles causent pas mal de dégâts mais sont faciles à vaincre.

Worms : Il vaut mieux éviter de les affronter pour le moment.

Au stage 3 : On retrouve les Crash Dummies et aussi les poupées O'Cédar. Il y a enfin les gros bûcherons.

Crash dummies : On ne refait pas les présentations...

Woodpuppets : Très rapides, puissants mais facile à éviter.

2 infirmiers fous : RAS. On les bat comme on bat des Crash Dummies.

Bûcheron zombie : Ils sont lents et sont la stupidité incarnée. Evitez les et frappez les dans le dos.

Au stage 4 : On retrouve de tout et surtout la petite Marie, très embêtante...

Crash dummies : On ne refait pas les présentations...

Marie : Elle est très puissante et parfois très longue à tuer. Méfiez vous de cette poupée de chiffon diabolique.

Au stage 5 : C'est un mélange de tout ce qui a été vu. Une nouveauté, les oeufs pourris.

Zombies : On ne refait pas les présentations...

Crash dummies : On ne refait pas les présentations...

Marie : On ne refait pas les présentations...

Curse eggs : Ils roulent et se tapent entre eux pour sauter et vous toucher.

Au stage 6 : On retrouve les versions améliorées des oeufs pourris et les femmes flics.

Curse eggs 2 : Juste une version plus résistante des oeufs de paques de l'enfer.

Femmes flics : On ne refait pas les présentations...

8 LES BOSS :

MISTER BAMBALO : Il est très long, il a des tonnes de formes et surtout il vous demandera pas mal de technique.

RACHEL, THE WORM : Dur à atteindre, elle sera très courte avec le lance flamme.

TRENT : Si vous n'utilisez pas la défense vous n'en verrez pas le bout.

(LOW) FEAR SPIDER : Elle est invincible, alors réfléchissez un peu au lieu de bourriner.

KILLERMAN : Ce combat est grandiose. Il vous faudra utiliser votre shotgun et être très rapide pour en sortir indemne.

ZODYK : Un beau combat dans le genre de pandémonium ou de Toy Story d'ailleurs. Il faut lui tirer dessus et ensuite tirez sur les anneaux.

FEAR SPIDER, OH NO MAN, BULLSTINGER : Les trois boss finaux du jeu au choix. Mais il y a un vrai boss final ceci dit. Ils sont par ordre de difficultés : facile, normal, dur.

MICHAEL REYNOLD : Deux formes pour le plus grandiose des boss du jeu.

9 LES TIPS :

Il y a deux coffres secrets au stage 4 : A chaque fois ils sont près des élévateurs (les bouches avec des pointes). L'un est à côté des plantes sur la gauche et l'autre est derrière le cadre. Les codes sont respectivement : 5271 et 1361. Beaucoup d'argent à la clé. En américain les codes sont 1863 et 2161.

Pour avoir le bonus du stage 5, il faut sauver Jorg. même si vous avez la bonne réponse au quiz, c'est lui qui doit donner la conclusion de l'enquête.

Pour voir Eriko complètement nue il ne faut pas sauver ses amis. Cependant il faut déjà avoir fini le jeu une fois. De plus 1 ou 2 nouveaux pièges aléatoires peuvent apparaître dans les stages 1 à 6. Je ne les révèle pas pour le fun, excepté celui du stage 4 qui est vraiment lourd avec Marie. Il faudra bien sûr recharger le même fichier pour que ça se produise.

Si vous ne ramassez pas le cerveau de Randy vous pourrez contrôler un Randy sans cerveau et qui n'a pas d'adrénaline. C'est peu souhaitable mais la photo est très drôle.

Il y a trois fins dans Illbleed :

- 1) Si vous n'avez pas sauvé l'un des amis d'Eriko, elle passera sa vie à le regretter.
- 2) Si vous avez sauvé tout le monde, elle retournera à Illbleed pour une raison mystérieuse (voir Illbleed 2 en 2002, je l'espère sur Dreamcast...).
- 3) Si vous ne sauvez personne, elle sera complètement nue et elle affrontera un nouveau dernier chef. Et cette troisième fin est assez spéciale puisque Kevin se propose d'être le protecteur de Eriko.

C'est dommage mais il n'y a pas de fins spéciales si vous terminez le jeu avec un autre personnage. Ce sera soit la fin 1 ou soit la fin 2. La 3 est réservée à Eriko. Je suppose qu'un Kevin tout nu ou un Randy tout nu aurait plus aux jeunes filles. En tous cas je regrette qu'il n'y ait pas de Michel toute nue.

Attention, il semblerait qu'en américain, on ne puisse pas jouer avec Eriko toute nue. Il y a probablement la troisième fin mais il faudra faire autre

chose.

Pour jouer au mini jeu caché dans le jeu, c'est très simple. Une fois que vous avez fini le jeu, appuyez sur X+A sur Options à la page de présentation. Le jeu est simple, vous dirigez un drôle de bonhomme vert qui doit sauter et éviter des objets qui tombent du plafond. Quand les objets forment une ligne, elle disparaît comme dans Tetris.

10 LE GUIDE :

Au 18 ème concours annuel du discours, Eriko raconte qu'elle a vécu dans une caravane des horreurs jusqu'à l'âge de 6 ans. Son père crée des tonnes d'attractions mortelles pour lui faire peur et ça marchait. Ensuite sa mère a divorcé pour préserver la santé mentale de sa fille. Ça a appris à Eriko à n'avoir peur de rien et aussi à lui donner le courage de gagner les élections du président du conseil des étudiants.

Ensuite, les amis de Eriko arrivent et lui proposent d'aller à Illbleed, le pays des horreurs virtuelles mais Eriko décline l'offre. Après trois jours d'absence de la part de ses amis elle se décide à y aller (il y a aussi un million de dollar à la clé).

Le zombie à l'accueil est trop marrant mais Eriko ne capte pas que c'est un vrai et suppose qu'il y a un type baillonné à l'intérieur du costume. Elle entre finalement dans Illbleed.

Après avoir fait le tour la zone d'accueil, allez au tutorial, derrière l'hôpital (sur votre gauche puis votre droite). Là bas vous trouverez un hassy drink, le moniteur des horreurs (horror monitor) et une ampoule. C'est variable ceci dit. Ressortez.

Après avoir acheté un ou deux objets de soins, allez dans la zone des cinémas.

STAGE 1 : THE HOMERUN OF DEATH :

Jimmy Bambalo s'entraînait tranquillement au baseball dans les sous sols de sa maison quand des garnements sont arrivés et ont mis le feu. Le pauvre garçon est mort brûlé vif. Après ça son père est devenu fou et à chercher les responsables. Quand il les trouva, il les brûla pour venger son fils. Devenu fou, le vieil homme mourut dans sa maison où il est supposé hanté les lieux.

CONDITIONS TO WIN 50 000 DOLLARS :

TIME	: 50 MIN	UNDER
TRAPS	: 25	OVER
HEART RATE	: 120/MIN	UNDER
HIT POINTS	: 150	OVER
ADRENALINE	: 200	OVER
BLEEDING	: 20 cc/min	UNDER

En arrivant vous n'avez pas le choix, prenez le premier piège dans la tête, c'est une planche de bois. Ensuite allez à droite de la maison et cherchez au pied de l'arbre le Horror Monitor. A présent retournez dans la pièce de départ pour désamorcer deux pièges, un sur le mur gauche et l'autre sur le mur droit.

Les pièges suivants sont aléatoires :

Sur votre gauche : le bac à sable 2 de droite ou le bac à sable 2 de gauche
la tombe avec du sang
la fenêtre rouge à la gauche de l'entrée.

Vous pouvez trouver aussi : 1 hassy dans le bac à sable 1 de gauche, dans les tombes à côté de la tombe rouge ou juste derrière un Gauze Wrap. Sautez dans le petit carré isolé sur la gauche de la maison pour avoir de la Nitro et une Deep Breath dans le puit. Juste à l'entrée de la maison se trouve un piège, une trappe qui s'ouvre. Entrez à présent.

HALL :

Après la scène, intéressez vous au téléphone qui est un piège. De chaque côté du téléphone se trouvent les News Paper 1 et 2. Derrière le comptoir il y a un piège dans le troisième pant de mur (de droite à gauche pour les compter) et un objet. Vers les tables du fond à droite se trouve un plat et un piège symbolisé par l'objet très visible sur l'une des tables.

Enfin un piège est dans le cadre de mister Bamballo.

Piège aléatoire : l'ampoule gauche ou l'ampoule à droite du tableau de Mister Bamballo.

COULOIR 1 :

L'ampoule cassée à droite.

aléatoire : Chaque porte est piégée ou seulement certaines...

L'ampoule à gauche dans la suite du couloir

Vous arrivez à un croisement, à droite la fin du couloir cache un combat et un plat à manger et à gauche est l'entrée des vestiaires et des douches.

VESTIAIRES :

Du gaz dans les vestiaires en face OU dans les vestiaires de gauches.

Dans les bancs : à droite un calculator et à gauche un Bandage.

SALLE DE BAIN :

La fenêtre

L'avant dernier évier (de droite à gauche)

Aléatoirement la sonnerie d'alarme rouge près de la fenêtre.

Il y a aussi un hassy drink dans le dernier évier.

LES DOUCHES :

Il y a un cadavre sur la droite bien caché donc il faudra être bien en face pour le désamorcer et une douchette à droite ou à gauche risque de saigner. Il y a un piège dans la dernière vitre avant la sortie. Enfin la sortie.

Passez tranquillement le couloir suivant.

LA GRANDE COUR :

Il faut aller sur la gauche et fouiller la fontaine pour trouver la batte de Jimmy (scène). Puis il y a un objet Sensor à droite et grâce à lui collectez l'objet dans l'arbre en regardant la carte. Aléatoirement il y aura un piège dans la broussaille à droite de l'entrée (juste dans le coin en fait).

COULOIR 2 :

Vous pouvez sauvegarder, prendre de la Nitro et un plat dans les vestiaires.

COULOIR 3 :

1 combat. Après vous trouvez une ampoule. Puis un relax CD puis encore un combat et enfin une injection et la sortie.

LA CUISINE :

En arrivant les pièges sont :

La trace de sang juste devant vous

Le four

La hotte aspirante juste derrière le four.

Aléatoirement dans les assiettes il y a un plat et un objet dans le placard. Juste avant de sortir de la cuisine il y a une guillotine à désamorcer (aléatoire). Il y a également un combat dans l'évier de la cuisine à la droite de l'entrée.

LA SALLE A MANGER :

1 hassy sur la table, 1 piège qui est le ventilateur juste au dessus (aléatoire) et un combat. Prenez le diplôme de Jimmy au mur et le news paper 3 au comptoir. Enfin méfiez vous car aléatoirement en regardant la cuisine il y a des couteaux qui se jetteront sur vous. Sortez de cette pièce.

COULOIR 4 :

Vous trouvez un objet.

CHAMBRE :

2 pièges : la télé et le lit de gauche.

Il y a un objet dans le lit de droite. Dans la mini salle de bains vous attendent un piège dans la cuvette des WC (aléatoire) et 2 objets. Si vous essayez la sortie de gauche il faudra combattre pour continuer.

COULOIR 5 :

1 objet à la porte, le cadavre est un piège et une porte est dangereuse aussi.

CHAMBRE 2 :

Vous trouvez le Diary 1 sur la commode, un bandage et un autre objet. Il y a deux pièges : la télé et la fenêtre.

CHAMBRE 3 :

Prenez le Trophée de Jimmy, un hassy drink, et le diary 2. Il y a un combat près de l'escalier.

BASEMENT :

Cherchez un objet dans le vomit puis montez. Juste derrière les escaliers se trouve un objet. Entrez dans la nouvelle pièce.

CHAMBRE 4 :

1 combat et le news paper 4 au sol. Il y a une salle de bain avec un objet.

COULOIR 6 :

1 piège à l'entrée.

CHAMBRE 5 :

Le piège est le miroir. On peut trouver un erole magazine et un relax cd. dans la salle de bain se trouve un piège dans la cuvette des WC (aléatoire) et un objet dans la baignoire.

CHAMBRE 6 :

Attention au dur combat contre le zombie avec une clé de 12 géante. Laissez le frapper, faites le tour et c'est à vous. Ou alors, utilisez la garde et restez constamment en face de lui.

COULOIR FINAL :

1 Bio body, 1 dur combat et un piège dans une ampoule.

B1 :

On peut sauvegarder et aller à l'hôpital.

B2 :

Il faut installer le trophée dans le meuble de droite et la diplôme entre les deux diplômes sur le mur en face. Ensuite allez dans le carre bleu tout

fraîchement apparu pour voir 4 scènes.

BOSS : MISTER BAMBALLO :

Phase 1 : Il faut fuir, allez sur le H et appuyez sur B pour avoir l'échelle.

Phase 2 : Maintenant pénétrez dans le couloir. Là il faut aller vers la sortie (en utilisant la carte (une carte rapide apparaît en appuyant sur Y)) et éviter le monstre autant que possible. En cas de combat il faut toujours fuir. Il y aura une scène dans les toilettes et deux objets : la speed ladder et un hassy. Il faudra finir le couloir ensuite. On pourra sauvegarder à la fin du couloir.

Phase 3 : La scène suivante vous permettra de mettre le boss en pièce et de sauver Kevin. Vous trouvez un Protector et un amazone. Si vous souhaitez ne pas sauver Kevin il faudra attendre que le chronomètre dépasse 50 minutes. Pour la version américaine il faudra attendre plus d'une heure. Ensuite ne marchez pas vers le corps de Kevin. Montez. dans la pièce il y aura une scène où un Bamballo géant va tout détruire.

Phase 4 : Maintenant sauter de radeau en radeau tout en évitant le monstre (le rythme est un saut, une garde). Vous arrivez à la centrale.

Phase 5 : Ici un robot fou se moque du fait qu'il a faillit vous tuer et veut diriger le robot géant ici pour vous finir. Il vous prie de patienter.

Démolissez le.

Phase 6 : Prenez l'id card et le plat de nourriture sur la table et ressortez. Il faudra retourner à un croisement prendre l'autre chemin et allez jusqu'à la sortie. Une fois au château, utilisez l'id card pour ouvrir la porte de sortie.

Moi je vous le dis, ça c'est du boss !

STAGE 2 : THE REVENGE OF QUEEN WORM :

Une ville a été ravagée soudainement et sans que les forces de police aient pu faire quoi que ce soit, personne ne sait qui a fait ça ni pourquoi c'est arrivé. On sait juste qu'il y a pas mal de vers de terre dans le coin maintenant et pas des petits.

CONDITIONS TO WIN 80 000 DOLLARS :

TIME	: 30 MIN	UNDER
TRAPS	: 0	OVER
HEART RATE	: 120/MIN	UNDER
HIT POINTS	: 90	OVER
ADRENALINE	: 200	OVER
BLEEDING	: 30 cc/min	UNDER

Il y a un artificial brain dans la voiture et un news paper dans le cadavre pas loin.

En continuant à gauche prenez le moniteur des horreurs mais un MONKILLER (un monkey killer...) le vole. Suivez le jusqu'à la nouvelle zone. Ne passez pas la barrière avant d'avoir pris l'item sensor sur le cadavre non loin. Régalez vous de la vision de Eriko toute nue en attendant de pouvoir le faire vous même dès que vous aurez fini le jeu. Pour les demoiselles il y a aussi un Kevin tout nu si elles jouent avec Kevin. Il en faut pour tous les goûts.

La seconde partie est un long passage à la Blue Stinger, il faut courir et ramasser tous les objets. En outre on vous demandera d'éviter les vers de terre. Les objets sont : 1 pipe, 1 artificial plasma, 1 speed ladder, 1 bandage, 1 diary 1, 1 diary 2, 1 save point, 1 plaster, 1 nitro, 1 bio brain, 1 amazone, et la sortie.

Allez à la station d'essence pour une scène. Puis entrez dans le garage et combattez les singes pour sauver Michel. essayer d'entrer dans le théâtre et un

homme parlera avant de mourir. Sautez sur le toit de la voiture (celle de l'autre coté de la grille) et récupérez le biberon (baby bottle). Apportez le au vieux fantôme dans la station d'essence c'est celui de son bébé chéri. Entrez dans la station pour avoir une rusty key et des objets dans les rayons du magasin. Ensuite sortez et ouvrez la grille derrière la station d'essence. Il faut tuer les femmes flics pour être tranquille.

Vous trouverez le news paper 2 en chemin et 1 lettre près du pendu (attention aux femme flics sur la grande place). Avant d'entrer dans la maison ramassez le lance flamme à gauche de la maison. Entrez dans la maison. Prenez le Wrench, le bio body et le diary 3. Utilisez le wrench (les japonais l'appellent Spiner en katakana) sur les trois affiches dummy man.

Maintenant partez d'ici et revenez à l'endroit où vous avez sauté pour avoir le biberon. En avant pour une phase de plateforme jusqu'à la réserve de gaz pour charger le lance flamme en l'utilisant sur les tonneaux.

BOSS : QUEEN WORM :

Appuyez sur R pour utiliser le lance flamme. Après le combat vous obtenez un réservoir d'essence à mettre dans la voiture pour en finir avec ce stage. Au fait le bébé du vieux fantôme c'était le ver de terre. Il n'y a que des malades à Illbleed.

STAGE 3 : WOODPUPPETS :

Un homme du nom de Maclaclhan a trouvé le moyen de transformer les hommes en poupée de bois. Il voulait recycler les morts pour qu'ils puissent servir les vivants. Malheureusement son invention s'est retourné contre lui et il s'est fait tuer par des méca dolls et des bûcherons zombies. Aujourd'hui habité par des poupées de bois et des bûcherons qui les chassent, cette partie du parc était constamment fermée au public, enfin... jusqu'à présent...

CONDITIONS TO WIN 120 000 DOLLARS :

TIME	: 50 MIN	UNDER
TRAPS	: 18	OVER
HEART RATE	: 70/MIN	UNDER
HIT POINTS	: 130	OVER
ADRENALINE	: 400	OVER
BLEEDING	: 15 cc/min	UNDER

Allez à gauche et cherchez le Horror monitor dans une porte. Il y a un iron heart à trouver non loin. 2 pièges : le camion et les rondins de bois. Il y a deux combats ici, contre des crash dummies. Il y a aussi un deep breath et un hassy drink à trouver. Entrez dans le musée.

Le comptoir en verre et le cadre près de l'escalier sont piégés. Après l'escalier il y a une hache et un mémo en parlant avec les deux poupées. descendez et trouvez un calculator dans le rouage. Ensuite il y aura 3 pièges : une caisse, le sang et le halo de lumière. Aléatoirement il y aura la vitre ou la poutre aussi. Vous trouverez une bande de gaz dans le rouage et méfiez vous de la vitre à gauche et de celle face à vous. Ensuite vous trouverez le discount ticket et une seringue.

COULOIR 1:

1 COMBAT CONTRE UNE POUPÉE O'CÉDAR ! Après la scène passez la porte et trouvez le artificial brain dans les caisses. Tout droit il y a un hôpital et ensuite prenez l'escalier et allez aussi bas que possible. Il y a un artificial plasma dans les caisses et 1 save point.

SALLE DES MANTEAUX :

Attention au piège au sol dans cette salle, scène, et ensuite prenez le morceau de bois dans les mains du bûcheron. Tuez le après la scène.

COULOIR 2 :

Le piège est au sol.

COULOIR 3 :

Scène. 3 pièges : le sol en fer, la tache de sang et les trous dans le mur. Juste avant l'escalier il faudra tuer une poupée pour récupérer le cerveau de Randy. Attention il y a un second combat si vous traînez du côté des manteaux. Un troisième combat se fera aléatoirement contre deux Crash Dummies si vous n'avez pas évité suffisamment de pièges. Montez l'escalier pour installer le morceau de bois dans le panneau de contrôle. Maintenant il faut entrer le code 1564.

Comment je le sais ? c'est très compliqué : vous vous souvenez du mémo avec écrit dessus MURDER, il faut écrire ce mot en katakana et cherchez les coordonnées de MA et DA dans une vraie table de katakanas comme dans Nanatsu no Hikan (un autre des mes guides). Ce code est susceptible d'être modifié pour la version américaine et c'est normal...

Bref, sautez dans le trou pour être transformé en poupée.

Une autre explication m'a été envoyée par Choy. Cette explication est notamment dédiée à ceux qui pratique le japonais, puisqu'il s'agit de l'explication japonaise du choix de MURDER. Ma façon est en quelques sortes un chemin facile.

Chemin des experts :

le mot japonais est : hito koroshi = tue une personne.

hito peut aussi signifier une personne seule d'où le 1.

ko est proche de go qui veut dire 5.

ro rappelle roku qui veut dire 6 parce que en japonais il arrive que roku soit tronqué en ro si il est utilisé avec un autre mot.

shi est la prononciation du chiffre 4 (également prononcé Yon dans d'autre cas).

Personnellement je trouve que c'est un peu tiré par les cheveux, et je préfère mon explication, plus logique mais aussi plus facile à comprendre. Ceci dit, il n'est pas dans mes intentions de vexer une personne qui parle couramment le japonais, donc j'ai laissé les deux chemins et vous aurez simplement à choisir celui qui vous convient le mieux.

Si vous jouez avec la version américaine du jeu, le code est 9663. Il paraît que l'énigme est simple à résoudre sur le mémo de la version américaine.

COULOIR 4 :

Il y a un piège dans la machine à droite. puis 2 autres.

COULOIR 5 :

Avancez pour voir une scène. Collectez le guide des poupées à gauche et allez vers le guichet de droite. Parlez au zombie et prenez la liste des participants dont Randy. Entrez.

KILLING GAME SHOW :

Le jeu est simple, une poupée doit traverser une zone infestée de bûcherons sans encombre. Heureusement une poupée est très puissante et peu faire des combos aux bûcherons très lents. Suivez le chemin pour prendre un gaboie et go ! Suivez le chemin jusqu'à une scène où vous collectez des wuddolas. Utilisez les pour bouffer les racines géantes et ainsi rejoindre Randy au sommet. En suivant le chemin vous pourrez sauvegarder et trouver des objets dans la même

salle. Dans le chemin vert, il faudra faire deux combats et ensuite allez à l'hôpital pour sauver Randy après un troisième combat. Eriko installera automatiquement le cerveau de Randy dans l'endroit prévu à cet effet... Prenez ensuite l'autre chemin pour sortir de cet enfer.

Une fois dans les vestiaires il faudra faire 2 combats, désamorcer 1 piège et collecter une sacrifice Mary dans un placard. Ensuite vous ressortirez de là et vous serez devant une fourche. Allez tout droit vers les escaliers pour redevenir humain. Enfin sautez par dessus les caisses pour arriver au troisième boss.

BOSS : TRENT.

Les ouvriers sont en luttés pour vous le préparer mais finalement il sort et les jarte de la scène. Ok le rythme est simple, allez sur la racine droite, frappez un coup ou deux si vous êtes rapide et appuyez sur A pour éviter l'attaque du monstre. Quand il crache sa mixture, il faudra appuyez deux fois sur A parfois pour l'éviter. En vous approchant à nouveau vous ne pourrez pas le frapper, il faudra se mettre en défense car vous n'aurez pas le temps de le toucher, à moins que vous ne vouliez un bon coup dans les gencives... ensuite reprenez la cadence pour le finir.

Il reste à courir vers la sortie en utilisant le chemin qui vous est proposé.

STAGE 4 : KILLER DEPARTEMENT STORE :

Un supermarché des horreurs est à Illbleed depuis longtemps. Le propriétaire est un homme qui adore l'argent et qui en a beaucoup. D'ailleurs il en offre à chaque client. Si jamais ils ressortent avec suffisamment d'argent ils peuvent le garder mais sinon ils meurent dans ce magasin. C'est à votre tour de tester la chose. Il faudra retrouver le propriétaire et le vaincre. Un autre des mini jeux en cours ici est de trouver les deux coffres secrets pour avoir plus d'argent. Alors qui veut gagner des millions ?

CONDITIONS TO WIN 150 000 DOLLARS :

TIME	:	1H15 MIN	UNDER
TRAPS	:	28	OVER
HEART RATE	:	80/MIN	UNDER
HIT POINTS	:	150	OVER
ADRENALINE	:	250	OVER
BLEEDING	:	40 cc/min	UNDER

Ce stage est spécial, on vous donne l'argent et le but est de ne pas le perdre. Vous perdez de l'argent en vous faisant avoir par des pièges. Sur ce on y va !

ENTRÉE : Prenez la porte marron à gauche pour trouver un Horror monitor et deux mémos, il y a aussi une caution bomb au sol et un livre sur la table. Le piège ici est le cadavre sur la chaise. ressortez et faites attention au caddie. Prenez la tête au sol et avancez.

LE MARCHÉ : Pièges : Le paquet de pop corn Dummy à gauche.
La langue en face de vous OU la tête de clown
La langue sur l'autre étalage.
Le bonbon bleu OU le jaune.
La main OU l'étalage rose juste en dessous.

Ensuite il y aura un combat contre un Crash Dummies.

Vous arrivez au rayon vêtements pour femmes (mortes naturellement...) :

Pièges : La robe jaune et le lustre violet.

La robe rose du rayon de gauche.

Et maintenant le rayon boisson :

Pièges : La cannette verte (worm).

La cannette marron et l'étalage gauche.

La caisse enregistreuse.

Vous allez passer devant la "Bakery" (boulangerie/pâtisserie), allez y :

Pièges : L'étalage gauche, après vous trouvez le Nata.

Le pain. Il y aura un combat ensuite.

Puis les deux épées au mur.

Deux pièges dans le four et ensuite ramassez le gateau (baked cake).

Ressortez et finissez le couloir pour arriver au rayon des glaces :

Pièges : La bouche et l'étalage à gauche.

Aléatoirement, la deuxième bouche sera piégée.

Il y aura un combat, puis un dernier piège dans le bassin de fraise où vous pourrez en collecter une. Bien maintenant repartez en arrière vers le gâteau qui saute comme un trisomique et offrez la fraise et le gâteau qu'il rejettera.

Enfin offrez lui la tête de mort (severed head) et vous pourrez le récupérer.

Le Hell Cake vous redonne tous vos HP. Il y a des pièges dans le coin :

Les crayons du kiosque à glace

Aléatoirement l'étalage à droite.

Enfin prenez le Hassy sur la table et passez de l'autre coté de la piste pour prendre un escalier vers le niveau B1. Là vous pourrez sauvegarder et aller au B2.

En arrivant soyez sûr de ramasser : 5 morceaux de poulet

5 morceaux de porc

5 morceaux de boeuf

Tout se fait au fur et à mesure que vous avancez mais ne les loupez pas. Quand vous arriverez au rayon du porc, le piège sera les pattes de cochons (deux fois).

Puis au rayon du boeuf ce sera la tête de boeuf au sol. Ensuite vous croiserez le chemin de deux cafards géants. Donnez leur à manger et avec ce qu'il reste, entrez dans le restaurant. Le boucher vous demandera de couper la viande qu'il vous reste au cours d'un combat. Après cela, vous pourrez ressortir du restaurant par l'autre porte (en marchant sur un couteau géant). Vous allez remonter jusqu'au 1F.

Ici c'est comme au stage 2, si vous touchez le sol, un ver tentera de vous bouffer. Marchez donc sur les rebords et allez droit vers la sortie (utilisez la carte).

Pièges : 3 morceaux de viandes (folles ?)

Une carotte géante

Les ananas devant la sortie

Le gros slime devant la sortie.

Dans la salle suivante, il faudra absolument tuer les trois vers de terre pour avancer. Vous arrivez dans une salle avec un élévateur (qui a une bouche en forme de pointes). Ne le prenez pas tout de suite et cherchez une entrée secrète du côté des plantes à gauche. Une fois dans la salle, entrez le code 5271 (japonais) ou 1863 (américain) pour avoir de l'argent en bonus (100 000 dollars) si vous cliquez sur le coffre. Il y a quelques petits objets sympas à prendre comme le Machine Gun. Il se peut qu'il y ait un combat. Prenez l'élévateur.

KID'S WORLD : En arrivant les pièges sont :

Le robot.
La soucoupe volante.
Le masque et le vaisseau.
L'affiche de carte à droite.
Dashman et son vaisseau.
Les 2 écrans télés et la méga dream.
La boîte du ballon de foot.
La gross balle de baseball.
L'aventurier Inda (que vous jouerez au stage 6).

Notez que la mega dream est une mégadrive en forme de saturn, avec un pad saturn et le logo dreamcast inversé. Bel effort. Enfin les deux nouveautés pour cette machine sont un clone de Dino Crisis et un jeu avec Dogs, le second héros de Blue Stinger (voir les rayons en passant).

Au B1 vous trouvez un artificiel plasma et un chinese noodle. En arrivant au B2, vous allez rencontrer Marie, la poupée diabolique. Elle veut juste jouer à vous tuer. Avant d'avancer désamorcez le piège à droite OU à gauche que sont les boîtes de poupées Marie.

Utilisez la map pour trouver les quatres cartes de Marie dans ce remake de Blue Stinger. Ensuite collez les dans le visage devant la sortie pour continuer. Bien sur, il faudra éviter ou combattre Marie à plusieurs reprises.

Dans la salle suivante vous pouvez ramasser dans les boîtes, un artificiel brain et un amazone. Puis vous pourrez jouer à "cache cache de la mort" avec Marie. Elle est dans le visage avec des lunettes. Attention quand Eriko est toute nue elle est dans le réfrigérateur. Il est fort à parier que la position dde Marie est aléatoire dans ce cas. N'essayez pas les autres endroits à moins de vraiment vouloir mourir. Ensuite il faudra la vaincre encore une fois et elle laissera dans la troisième caisse la Mary's key pour ouvrir la porte vers le dernier jeu.

Alors là, on vous demande de faire 10 sauts à la corde. Il faudra comprendre le rythme (1,2,3,4,5,saut,1,2,3,4,saut,1,2,3,saut,1,2,3,saut,1,2,saut,1,2,saut,1,saut,1,saut,1,saut,1,2,3,4,saut). Ramassez le Mary's Stick et d'autres objets. Avancez.

Ici, utilisez le Mary's Stick sur le cadre et pour avoir accès au deuxième coffre secret. Entrez le code 1361 (japonais) ou 2161 (américain) et enfin faites le combat. Ramassez les objets sympas et ressortez. Sauvegardez après avoir bu l'amazone. Allez au boss.

BOSS : (LOW) FEAR SPIDER :

Alors là, courez vers l'escalier à gauche et montez. Prenez la télécommande après la scène et retournez voir le boss. Maintenant vous en avez le contrôle. Très simple, forcez le à sauter contre les coffres pour qu'il s'auto détruise... (appuyez sur X). Après deux scènes c'est fini.

STAGE 5 : KILLERMAN :

Le film Killerman marche très fort, car il est tiré d'une histoire vraie. En 1935 un maniaque tuait quasiment 15 victimes en moins d'un mois. La presse le surnomma Killerman. On pouvait être sûr que c'était lui car il laissait toujours une trace sur les cadavres, une étoile de sang sur le visage des victimes ! Puis il disparut et revint quelques années après alors que tout le monde se croyait sortit d'affaire. Le film a étoffé quelque peu le méchant en lui fournissant des supers pouvoirs. Malheureusement à votre arrivée rien ne s'est déroulé comme prévu...

CONDITIONS TO WIN 50 000 DOLLARS :

TIME : 50 MIN UNDER
TRAPS : 10 OVER
HEART RATE : 80/MIN UNDER
HIT POINTS : 180 OVER
ADRENALINE : 200 OVER
BLEEDING : 10 cc/min UNDER

Ce stage est vraiment simple et amusant. Descendez directement et allez vers la droite. suivez le couloir et entrez dans la première salle que vous voyez. Après la scène prenez l'horror monitor ici et notez le code 0017 qu'il faut entrer dans le panneau de contrôle de la grosse porte juste après. Une fois dans le nouveau couloir, parcourez le et prenez la hâche du bûcheron. Ensuite vous rencontrerez Jason qui vous annoncera qu'il n'a pas le temps de parler car un costume de Killerman a disparu. Avancez pour rencontrer Cuningham et Jorg Baker. Après la scène cherchez un item sensor dans cette salle sur la droite et près des vestiaires verts.

Prenez le nouveau couloir vers la Facility Control Room. Sauvegardez.

DROP ROOM 1 :

Le bac à sable à droite OU à gauche
Le mur à droite.
La tache de sang.

Ensuite il y aura un combat contre Marie. Nouveaux pièges : Les planches de bois à droite OU à gauche et aléatoirement les vases. Ensuite un nouveau combat. Ensuite il y aura un piège dans le tronc à droite OU juste après le tronc à droite. Il arrivera parfois que le tronc à gauche soit piégé aussi. Sortez d'ici.

DROP ROOM 2 :

En entrant un combat contre trois oeufs. Il y a un carrefour. Allez à droite. Pièges : La tête de veau au sol, un des slimes et des caisses. Tout droit se trouve un amazone et à gauche, un combat et un objet. Maintenant revenez au croisement et allez tout droit.

Pièges : La soucoupe volante droite OU gauche.
1 combat contre Marie.
La cannette à gauche.

Montez sur les caisses pour aller chercher un objet et revenez pour finir cette salle. Vous ferez 1 combat contre Marie et vous trouverez un objet ensuite. Enfin le dernier piège est un bonbon jaune. Sortez.

SALLE :

Prenez le shotgun dans l'étalage et l'ID card qui se trouve dans le parcmètre jaune près de la porte. Utilisez cette carte pour ouvrir la porte.

Retournez dans la salle où vous avez rencontré Jorg et discutez avec l'ouvrier. Allez voir Jorg dans la salle où vous avez trouvé le code 0017. Revenez dans la salle de contrôle pour voir Cuningham blessé. Prenez la Key Card sur lui et entrez le code 0824 pour ouvrir la porte de gauche.

COULOIR 1 :

Un piège dans le tunnel.

COULOIR 2 :

Scène, puis un piège dans le distributeur à droite et dans le wagon sur les rails près du tunnel. Suivez le chemin proposé jusqu'à un piège au sol dans une

salle où on voit plein de rails avec des wagons sur la gauche. Puis en avançant il y aura une autre scène. Sur la gauche se trouve un piège spécial : si vous ne le désamorcez pas vous verrez le héros de Blue Stinger, Dogs, se faire tuer. Malheureusement ce piège est aléatoire. Ensuite il y a un piège sur la droite et un chariot qui sort du tunnel. Avancez jusqu'à la prochaine salle.

ELECTRIC ROOM :

Un piège au sol. Ressortez de la et assistez à une scène. Descendez pour désamorcer un piège dans le bassin et ramassez un amazone. maintenant sortez de là pour aller vers les conduits. Vous arrivez dans une nouvelle salle.

TRAINING ROOM :

Un piège dans le punching ball juste en face de l'entrée OU celui légèrement à droite de celui de l'entrée. Il y a un objet et une scène à voir. Prenez l'échelle de la salle suivante.

LES CONDUITS :

Très simple, allez à la sortie. Vous pouvez retourner à la salle de contrôle pour une autre scène (le corps de Cuningham a disparu).

LE QUIZ POUR 1 MILLION DE DOLLARS : Qui est le meurtrier ?

1 Killerman : Il se peut qu'il existe vraiment après tout.

2 Jorg : Un journaliste ou surtout le gars qui était là à chaque meurtre et qui se sert de vous comme alibi.

3 Jason : Il est gymnaste et même si il s'est fait tué s'est peut-être une mise en scène.

4 Cuningham : Toutes les preuves l'accablent. c'est un suspect idéal.

5 Vous : C'est vrai après tout, si vous n'étiez pas arrivé jusque là il n'y aurait jamais eu de meurtres.

La bonne réponse est Killerman. Les esprits des autres joueurs morts l'ont animé après avoir volé le costume de Cuningham qui traînait là où vous le retrouverez. Il faut sauver Jorg si vous voulez l'argent.

Entrez dans la morgue. Ne vous laissez pas impressionner par la taille de la zone (et on ose dire que les cartes PC de counter strike ne tiendraient pas sur Dream...) et avancez. Il faut trouver l'endroit où vous rencontrez des zombies. Fuyez le combat et Jorg est enlevé. Continuez et cherchez à ramasser tous les objets. Vous arriverez inévitablement à une partie carrée avec un chemin à gauche et un chemin tout droit. Allez à gauche et sautez du pont sur les rails. Ramassez l'objet et au lieu de sauter des rails vers le sol, allez vers le wagon à gauche pour sauver Jorg. Bien, retournez à la partie carrée et allez tout droit. sautez sur les rails, fuyez les zombies et finissez par sauter sur le sol, montez un escalier vers la sortie. Sauvegardez. 2 scènes.

BOSS : KILLERMAN :

Alors là accrochez vous et courez partout, utilisez le shotgun. Ce combat est très dur la première fois. Après, réponse au quiz et c'est fini.

STAGE 6 : TOY HUNTER, INDA GOES TO HELL :

Ce dernier cinéma est le premier cinéma dont on est le héros. En effet il vous propose de vivre la dernière aventure en date de Inda le grand aventurier. C'est un mélange de Indiana Jones bien sur mais aussi de Jumanji pour la partie délire. Vous aurait droit à un résumé de l'épisode précédent et ensuite ce sera à vous de jouer. Et je ne crois pas si bien dire...

CONDITIONS TO WIN 300 000 DOLLARS :

TIME : 1H UNDER
STORY : 15 OVER
HEART RATE : 60/MIN UNDER
HIT POINTS : 180 OVER
ADRENALINE : 250 OVER
BLEEDING : 10 cc/min UNDER

Allez droit sur le distributeur de Horror monitor et prenez en un. Prenez le flingue à côté et tentez de prendre un ticket. Tuez le zombie et prenez le ticket pour entrer. Un boa va vous avaler et vous changer en CORK INDA, le célèbre aventurier. La différence dans ce stage est que vous allez rencontrer des stories et qu'il faudra les voir au lieu de les désamorcer comme des pièges. Entrez donc dans le film.

SALLE 1 :

Il y a trois stories : sexy doll, le mur et Marie.

COULOIR DES LIVRES :

Une story : le mur.

COULOIR AVEC UN CERCUEIL :

Une story sur la rambarde et une story avant la sortie.

LA MINE :

Il y a deux pièges : la main et le pied de Zodyk, le boss.

LE CIMETIERE :

Il y a des pièges au sol près des arbres, un Plaster, Un combat contre Trois monkillers cachés dans une flamme bleue. Vous trouverez un deuxième combat et juste après un item sensor. Allez vers la sortie, une story dans l'escalier où vous rencontrez Zodyk et une en sortant dans l'arbre ou Marie se moque de vous. Il y a un objet de l'autre côté de l'arbre. Sortez.

EGOUTS :

Il y a une story à écouter. Entrez dans la ville.

LA VILLE :

1 combat contre deux femmes flics et un objet. Puis il y a un Iron heart et un piège dans une vitre. Il y a un bio body et un combat et enfin vous arrivez devant l'egg bar où attend une story.

EGG BAR :

Assistez au show des oeufs et tuez les. Sortez, la police vous arrête et vous force à aller en prison pour avoir tuer les trois oeufs.

ALCATOYS :

Entrez et parler au garde pour une story. Il y a un piège sur chaque porte des prisons du couloir et 1 gaboie et aussi 1 bio body. Puis deux autres pièges sur les grilles de prison. dans le couloir suivant, il y a un artificial plasma et la sortie.

TRIBUNAL :

Ecoutez la story où l'on vous condamne à mort.

COULOIR :

Avancez jusqu'au flic et passez par la porte et par le trou dans le mur. Vous rencontrez dans une story, POTEDON coincé dans le mur. Il veut de la gasoline. Avancez, désamorcez le piège dans le tonneau de gaz et en sortant de la prison revenez vers le flic qui barrait le passage. Il y a 2 stories, un objet et la gasoline à collecter en visitant les deux prisons. Retournez voir Potedon et

il se joindra à vous (virtuellement). Réutilisez le chemin et cette fois allez vers la sortie, sauvegardez et allez au B2 pour une guillotine piégée, au B3 pour une chaise électrique et au B4 pour une potence où vous attend une story.

LE TROU :

Sortez de là après avoir ramassez l'objet. Vous êtes de nouveau dans les égouts.

LES EGOUTS 2 :

Suivez le chemin et ramassez les 2 objets. Vous arrivez à un pont. Une longue scène se déroulera au terme de laquelle Potedon vous quittera. Prenez le Potedon Chip et avancez vers la ville.

LA VILLE 2 :

Si vous faites l'effort de ramasser tous les objets vous aurez un amazone entre autres. Ensuite cherchez la vitre qui se trouve en haut d'un escalier et dites YES pour entrer dedans. Il n'y a que trois vitres qui offrent un tel choix et elles sont toutes dans la même zone, après un combat contre trois œufs pourris évolués. L'une ne fait rien, puis allez en haut d'un escalier pour une vitre piégée (la deuxième) et juste à côté (la première) est la bonne. Utilisez le Potedon Chip sur la fusée après la scène. Après une seconde scène suivez les escaliers. Avant de lire la dernière story prenez l'amazone et sauvegardez. Lisez la dernière story où vous sautez dans un cercueil pour aller en enfer retrouver Sexy doll.

LES ENFERS :

Très simple, aller droit au boss. Après la scène, tuez le.

BOSS : ZODYK :

Tirez lui dessus et ensuite tirez sur les anneaux qu'il lâche.

Après de longues scènes, c'est la fin du film et du stage.

Bien, tous les cinémas sont fermés et il reste à sauvegarder et à aller au musée tout en haut des cinémas qui vient d'ouvrir ses portes.

MICHAEL REYNOLD'S MUSEUM :

Prenez la hache, le machine gun, et le sacrifice Mary puis allez au centre de l'arène. Après une scène il faudra choisir votre boss de fin entre :

FEAR SPIDER : Très simple, le quatrième boss du jeu en version longue. Utilisez la mitrailleuse pour l'avoir.

OH NO MAN : Il faudra faire preuve de technique en parant les coups et en le frappant à la hache.

BULLSTINGER : Très dur, il faut parer les coups et les sauts mortels et ensuite frapper à la hache ou à la mitrailleuse. En plus il peut se régénérer.

Après cela une scène vous récompensera par un million de dollars.

En revanche, si Eriko arrive nue, ce sera complètement différent. Avancez au centre de l'arène. Une très longue scène se déroulera où Michael viendra voir Eriko de plus près pour s'apercevoir que c'est sa fille. Après une très longue explication, Michael lui proposera le grand final, le "special shock event" avec un special horror monitor. La règle est simple, Il faut trouver 3 objets qui appartenait à Eriko quand elle était jeune. Ils sont cachés dans les affiches mais certaines sont piégés. Le nouveau moniteur est très gourmand en adrénaline et vous ne pourrez désamorcer que 3 des 6 pièges.

SPECIAL SHOCK EVENT :

Le Ribbon est sur l'affiche sans image et avec une ombre au sol. Il faut cliquer 2 fois pour l'avoir.

Le Rubber Snake est dans l'affiche près du postérieur (du cul quoi, je vais pas faire un dessin). Pareil, cliquez deux fois pour l'avoir.

Enfin les Shoes sont sur l'affiche de Eriko en train de se faire torturer par des esprits. Cliquez deux fois.

Une scène se produira où Michael ne supportera pas que Eriko n'ait pas eu peur. Elle va l'effrayer et il se transformera en dernier chef.

FINAL BOSS : MICHAEL REYNOLD

La différence est que cette fois Eriko a très peur et elle aura du mal à se relever. Appuyez sur le stick analogique vers la droite ou la gauche + Y pour qu'elle soit à genoux et Analogique droit + Y pour qu'elle se relève. En fait simulez le mouvement où elle se retourne et où elle se relève aide à se relever plus vite. C'est aussi valable pour les autres personnages.

Phase 1 : Il faut juste attendre que la tête sorte, tirez avec le machine gun et se mettre en garde pour éviter le coup de pompon qu'il donne avec sa tête. De temps à autre il essayera d'utiliser son laser beam mais vous aurez largement le temps de l'éviter.

Phase 2 : Le cerveau du monstre est capable de le régénérer. Il faudra éviter la tornade violette si vous êtes près de lui, les points verts et les esprits rouges qu'il lancera.

Après ça ce sera enfin fini. Eriko aura enfin eu peur. Vous aurez droit à la troisième fin.

Kevin croit protéger Eriko mais à mon avis elle paraît faible seulement parce que c'est comme ça qu'elle aurait voulu être. De toutes façons l'invitation pour 2002 à la réouverture du parc est parvenue entre ses mains et nous serons fixés sur le sort de Eriko et ses amis à ce moment là dans Illbleed 2 en 2002.

ADK.

11 LES QUESTIONS LES PLUS FREQUENTES :

Je suis bloqué au stage 3, quel est ce maudit code à entrer ?

C'est 1564. Voir le guide pour les détails à propos du puzzle. En américain, le code est 9663.

Je suis bloqué au stage 4, je n'ai pas assez d'argent et j'ai entendu parler d'un code pour en gagner, quel est il ?

C'est 5271 et si vous êtes vraiment gourmand la deuxième fois c'est 1361.

En américain c'est 1863 et 2161. même si vous avez suffisamment d'argent trouvez ces endroits pour en gagner plus !

Ca fait partie du programme de ce stage : "anyone who find the million dollars win a bonus prize !" et c'est pour ça que dans le jeu tant de personnes sont mortes en cherchant. Voir le guide pour les emplacements des deux coffres.

Les pièges que tu as indiqués sont faux pourquoi ?

En fait ils sont bons mais ils sont aussi aléatoires. J'ai donné les plus fréquents mais ils semblent qu'ils soient différents selon les personnages, et si Eriko est nue ou pas, exceptés pour les combats (sauf au stage 6 dans le cimetière).

A quoi sert le Plaster du stage 2 ?

Tout comme le Protector du stage 1, ça implémente les pouvoirs du personnage

mais ça ne sert à rien puisque la différence est peu réelle.

A quoi servent le Gâteau et la Fraise du stage 4 ?

A rien du tout. On peut les donner au Hell cake mais il les recrache. M'enfin au moins ils ne sont plus dans l'inventaire.

A quoi sert le Mary's Stick du stage 4 ?

Il faut l'utiliser sur le cadre juste avant l'élévateur vers le boss. Il ouvre l'accès vers le second coffre secret. Pour les codes voir plus haut.

Quelle est la bonne réponse au quiz du stage 5 ?

La bonne réponse est Killerman mais pour avoir le bonus de 1 million de dollars, il faut sauver Jorg dans la morgue.

Peut on sauver Jorg au stage 5?

Oui, il faut juste le chercher. Il attend dans un Wagon. Sinon, on peut aussi le racheter à la banque mais ça coûte 375 000 dollars...

Y'a-t-il des secrets dans le jeu si on fini tout dans les temps ?

Pas spécialement mais par contre on a le maximum d'argent et c'est bien cool.

Peut-on améliorer plusieurs personnages ?

OUI, mais il faut faire son choix. Avec tous les secrets, on peut tous les améliorer mais c'est le matériel qui fera défaut. La quantité dans le jeu permet d'en améliorer deux par session de jeu.

WHY IS THE GUIDE IN FRENCH AND NOT IN ENGLISH FIRST ? !!!!!!!!

Oh sorry, there will be an english translation later. This time i need to prepare a little what i will say, because the walkthrough uses english words i don't use every day or in a classic walkthrough. Be patient.

12 LES CREDITS :

Merci à Climax pour ce superbe jeu.

Merci à Beng Lee pour l'aide qu'il m'a apporté au cours de l'exploration du jeu.

Merci à RJ Streety pour les codes de la version américaine.

Ce guide est protégé par des copyright (copyright 2001), toutes utilisations à des fins commerciales vous coûtera très cher.

Si vous souhaitez le publiez dans votre site, demandez moi la permission par mail à advanced_knight@yahoo.fr.