

Nanatsu no Hikan: Senritsu no Bishou (Import) FAQ/Walkthrough (French)

by ADK

Updated to vFinal on Nov 9, 2004

NANATSU NO HIKAN SENRITSU NO BISHIOU LE GUIDE FRANCOPHONE PAR ADK :

Voici le jeu qui m'a fait acheter une dreamcast. Il représentait le futur pour moi, le jeu infaisable sur playstation et saturn et même si il a vieilli (puisque'on maîtrise bien mieux les polygones et les FMV) présent il reste pour moi le meilleur jeu du genre Horror Survival auquel j'ai joué dans la mesure où il réunit tous les critères nécessaires à la réussite d'un jeu.

Site : <http://www.dimensions-sega.fr.st>

E mail : advanced_knight@yahoo.fr

Programme :

- 1 Revue Complète
- 2 Personnages et monstres
- 3 Généralités sur le jeu
- 4 L'aventure de Kei
- 5 L'aventure de Reina
- 6 Le mode d'entraînement
- 7 Le jeu à deux (pair con game)
- 8 Secrets dont je n'ai pas la solution
- 9 Crédits

1 Revue Complète :

Pour la première fois je joue à un jeu KOEI différent de Romance of the 3 kingdoms. Quelle bonne idée de faire un resident evil like sur dreamcast. Je ne le savais pas mais ce jeu est la suite d'un jeu de même nom sorti sur Saturn et édité par KOEI naturellement. Le vrai souci dans ce jeu c'est que tout est en japonais et qu'il y a énormément de texte à lire pour résoudre les puzzles. On est loin de resident evil.

Reina une scientifique revient sur une île pour revoir son mentor Ernest Macferson. Ce dernier vit avec sa famille sur l'île depuis pas mal de temps. Elle le considère un peu comme son propre père. Kei est lui aussi un scientifique. Il prend soin de Reina et revient sur l'île pour voir son amie d'enfance (dont il est plus ou moins amoureux) Christy, la fille de Ernest. Leurs aventure commencent dans l'étrange, est composée de zombies et d'énigmes et ils vont chercher à connaître le secret du septième manoir.

La présentation du jeu est très bonne avec beaucoup de vidéos plein écran en MPEG. La fin du jeu est particulièrement longue. En plus les vidéos ne seront pas les mêmes selon que vous jouez avec Kei, Reina ou les deux. Elles s'amélioreront un peu au fur et à mesure du jeu.

Graphiquement le jeu est splendide et coloré. Les manoirs sont grands et proposent différentes ambiances. L'aventure prédomine énormément et les puzzles sont nombreux et parfois visuels. Les personnages sont assez marrants avec un Léonardo, un Brad Pitt, une héroïne un peu fillette, une bombe sexuelle ou encore une russe très énigmatique. Les zombies sont ici des rippers. Ils sont cools en vidéos mais je trouve leur sprite dans le jeu un peu moins bien fait. Il n'y en a que de 5 sortes différentes mais ils sont armés et se servent bien

de leur pouvoir. Les boss sont énormes quand il y en a ou parfois très ridicules.

Question animation, le jeu propose 3 vues. La vue classique 2d/3d, la vue à la première personne ou celle derrière le héros, la meilleure. Les animations sont rapides et fluides mais quelques fois le jeu ralentit sans raison apparente. Il faudra combattre avec un bon timing car les ennemis se déplacent vite. Il ne faudra pas gâcher vos munitions. Ce qui est surprenant c'est surtout quand on joue à deux et que chacun dirige son personnage et va où il veut. Ainsi l'un des héros va affronter un boss pendant que l'autre résoudra une énigme. Le tout sans ralentissement par contre.

Le son est incroyable avec des musiques qui rappellent Grandia et des musiques d'ambiances géniales. Les voix sont bonnes et les dialogues nombreux.

Côté contrôle, cela dépend de la vue que vous choisirez. A la première personne et de dos c'est parfait. En ce qui concerne la vue 2d/3d c'est un désastre. Les deux types de contrôles sont distincts en fait, futuriste (analogique) ou vieux (semi analogique raté).

Nanatsu est bien sûr plein d'originalité. La plus incroyable est de régler la vitesse du jeu ainsi que la résolution des graphismes. En mettant la luminosité à fond, vous ne ruinez pas l'ambiance du jeu, vous jouez en haute résolution. C'est la première fois que l'on peut paramétrer ce genre de chose comme on le ferait sur PC (en passant en 1280*1024). Le jeu me paraît optimisé pour le cinch (RCA chez nous) car les scanlines verticales sont absentes alors qu'en RGB ou en S vidéo elles apparaissent tout le temps ou seulement quand le personnage court.

Le jeu propose de brillantes énigmes. L'aventure de Reina est pleine de réflexion, celle de Kei est pleine d'action et le jeu à deux représente le summum dans les deux domaines. C'est assez incroyable mais c'est vrai. Les actions à deux sont particulièrement réussies et pour résoudre les énigmes il vous faudra 2 cerveaux bien entraînés. Je pense que même encore aujourd'hui Nanatsu est le meilleur jeu du genre, en tous cas le plus complet si il est vrai que sa réalisation n'est plus au top. KOEI a créé la nouvelle génération de survival horror et ce n'est que seulement maintenant en 2004 que les programmeurs commencent à en reprendre certaines idées sans les pousser aussi loin que KOEI l'a fait pourtant. Votre vrai souci sera de vous le procurer maintenant.

Présentation : 16/20

Graphismes : 19/20

Animation : 20/20

Son : 18/20

Maniabilité : 17/20

Intérêt : 20/20

Note Finale : 98%

ADK .

2 Personnages et monstres :

KEI : Héros du jeu. Il est intelligent mais un peu nerveux. Il a 3 armes, le couteau de chasse, le pistolet 892F et le buckshot (un fusil à pompe). Kei a 120 points de vie et se bat bien. Il a un nombre limité de munition pour son buckshot mais ça devrait suffire pour le massacre de zombie de la fin de son aventure.

REINA : Héroïne du jeu. Elle est intelligente et doit résoudre de solides

énigmes. Elle n'a que deux armes, le stun gun et le laserpen. Reina est de faible constitution et n'a que 80 points de vie. Son aventure est nettement plus dur que celle de Kei.

ERNEST : Père de Alan et Christy et peut être amant de Tanya quelques fois. C'est le scientifique qui a crée le virus boudhoul. Il a disparu et il faudra le retrouver. Je ne l'ai pas trouvé trèsamicale avec Reina qui l'aime comme un père.

Tatjana or TANYA : Elle a changé de nom en arrivant en Amérique. Elle est puissante et dangereuse mais ses intentions ne sont pas claires.

ALAN : C'ets le Léonardo de l'affaire. Il sera plus présent dans l'aventure de Reina mais attention à lui caril est plus dangereux qu'il n'en a l'air.

CHRISTY : C'est la plus belle fille que j'ai jamais vu dans une aventure de ce genre. Elle sera la victime dans l'histoire et c'est à vous de la sauver.

RICKY : Voici le Brad Pitt du jeu. Avec son T shirt californien il fait cool et dépravé mais c'est un scientifique de renom et il vous aidera énormément.

SCHNIDER : Le méchant de l'histoire. Il veut détruire le monde en utilisant Cristallia qui est caché dans l'arche. Il faudra le tuer. Il est très dangereux mais n'est pas le seul.

MORRIS THOMPSON : Tout ce qui reste de lui est son cerveau qui contrôle tous les ordinateurs en réseau des 7 manoirs. Vous pourrez communiquer avec lui par interphone, téléphone et ordinateurs. Il vous aidera beaucoup donc écoutez attentivement ce qu'il a à dire même si sa voix est horrible.

MONSTRES :

RIPPER : Très stupides, ils foncent sur vous.

PERFOR RIPPER : Plus puissant mais aussi stupide que l'original.

GREEN LASER RIPPER : Extrêmement puissant, utilisez votre meilleure arme sur eux.

VALGUER : Dur à tuer mais pas très dangereux.

BURN ZOMBIES : Puissant et dur à tuer. Mieux vaut les zapper.

BOSS :

1 VALGUER : Ridicule.

2 PLANTULA : Evitez son gaz et frappez son œil.

3 GUARDIAN : Evitez le et surveillez les points de vie de Reina quand vous jouez Kei.

4 SCHNIDER : Bonne chance.

5 UGLY FACE : Tuez le rapidement parce qu'il peut faire des combos sur les 2 personnages. Au fait ce n'est pas son vrai nom.

6 MINI UGLY FACE : Idem.

7 GUARDIAN : Idem

8 GOLEM : Lent mais puissant. Frappez le dans le dos.

3 Généralités sur le jeu :

En utilisant ce guide, je suppose que vous savez lire à la perfection (ou du moins que vous pouvez vous débrouiller) les katakanas et les hiraganas. Quelques kanjis seraient un plus bien sûr.

Kei et Reina sont des scientifiques et ne sont pas de stupides soldats comme

dans les autres jeux du genre. Quand vous serez bloqué à cause d'une énigme ou une porte, lisez leur commentaire sur la situation.

Même si vous ne jouez pas au pair con game, parfois les deux personnages seront ensemble et donc l'autre joueur sera l'ordinateur. Vous pourrez parler à l'autre personnage pour avoir une idée de la solution du problème en cours.

Quand ce guide parle de cible ou d'objectif, cela signifie qu'il faut regarder la carte dans le menu de pause pour voir de quel salle il s'agit. L'objectif brille en rouge.

La fonction " utiliser " ne servira que pour Kei quand il aura besoin de son talkie ou quand il devra donner le vaccin à l'autre personnage.

Dans l'aventure de Kei, il faut avoir une table des éléments chimiques réelle avec vous ainsi qu'une table des katakanas pour résoudre certains puzzle. Pour la seconde, il est possible de la remplacer par un clavier dreamcast japonais. Sinon ben y'a mon guide.

Dans l'aventure de Reina il vous faudra un vrai téléphone près de vous et une table des katakanas ou un clavier dreamcast japonais. Sinon ben y'a mon guide.

Dans le pair con game, il vous faudra 2 cerveaux et une réelle volonté de travailler en équipe pour finir ce jeu.

4 L'aventure de Kei :

Cette aventure est la meilleure disponible après le pair con game.

LE PREMIER MANOIR / L'IMMEUBLE D'ERNEST :

Pendant la FMV vous rencontrez Alan. Allez au premier manoir. Il faut trouver Reina.

Hall :

Regardez le sang. Prenez la petite trousse de soin et regardez le tableau pour voir où se trouve le bureau d'Ernest. Passez la porte (si vous ne pouvez pas utilisez l'interphone). Utilisez le couloir et passez la première porte que vous verrez.

Labo 1F :

Regardez dans la veste blanche et prenez l'ID Card (carte d'identité) et le couteau de chasse. Sortez. Près de l'élévateur se trouve une poubelle avec à l'intérieur une petite trousse de soin. Montez au deuxième étage et passez la seconde porte.

Labo 2F :

Tuez 2 rippers. Sortez. Allez à la porte qui se trouve au bout de ce couloir. Passez la. Cliquez sur le digicode, répondez oui et Kei utilisera la carte pour ouvrir la porte. Vous avez atteint le premier objectif.

Le bureau d'Ernest :

Prenez la cassette et la trousse de soin. Trouvez un mémo et lisez le. Sortez. Passez la deuxième porte du couloir, juste à côté de celle-ci.

La salle du super ordinateur :

Vous trouvez un tournevis et vous devez parler à Morris. Parlez à Morris, l'ordinateur. Il vous dit que vous devez trouver une " admission card " pour atteindre la pièce où il se trouve. Il vous indique aussi où la trouver. Sortez et allez jusqu'à la première porte de ce couloir.

La salle du sas fermé :

Cliquez sur le casier pour l'ouvrir avec le tournevis et obtenir une carte d'admission. Désactivez le système de fermeture des portes et activez l'élévateur en appuyant sur les boutons. Sortez. Allez à l'élévateur et ouvrez la porte juste à côté. Vous arrivez dans un nouveau couloir. Passez la première porte.

Salle 1 :

Vous trouvez un fichier qui parle des valguer et de l'actinase T75. Sortez et rejoignez votre objectif, la bibliothèque.

La bibliothèque :

FMV : Reina attendait Kei ici. Elle se joint à Kei.

Prenez la photo d'une plante, sauvegardez et sortez.

FMV : Kei regarde si il n'y a pas de danger et les deux héros courent pour échapper aux rippers.

La salle du Gaz :

Vous arrivez ici après la vidéo. Tuez les 2 rippers et sortez. Retournez au Hall et ramassez la feuille du petit arbre. Retournez ensuite au laboratoire du premier étage pour ramasser une autre feuille là où il y a des plantes. Dans la même salle cliquez sur l'appareil près de l'armoire pour obtenir l'actinase T75. Allez au deuxième étage. Dans le couloir passez la porte où vous devez utiliser la carte d'admission. Vous arrivez dans la salle de rangement.

La salle de rangement (bon ok, la traduction est bidon) :

Entrez le code 01358245. FMV. Tuez le ripper et sortez.

La salle de Morris :

C'est la première salle de ce couloir. FMV où Kei lit les dernières volontés de Morris. Vous découvrez que c'est soncerveau qui contrôle tout les ordinateurs de tous les manoirs. Schnider lui a fait cela. Sortez.

La salle de Schnider :

Passez l'autre porte pour arriver ici.

FMV : Schnider explique qu'il a kidnappé Ernest. Ensuite il se téléporte et vous laisse en compagnie d'un Valguer. Tuez les Valguer. Retournez voir Morris qui vous enverra dans le second manoir.

LE SECOND MANOIR / LA MAISON DES MACFERSON :

Ramassez les trousse de soin et passez la porte. FMV : Vous rencontrez la très jolie Christy. Elle vous donne une lettre qu'Ernest a écrit. Kei sort et rencontre ensuite Tanya qui lui donne un talkie. Après la FMV visitez la salle de sauvegarde, ramassez la trousse de soin et le journal, puis les munitions au bar. Sortez. FMV où Reina reçoit le laserpen.

LE QUATRIEME MANOIR / L'IMMEUBLE DE SCHNIDER :

Vous êtes seul et la porte est fermée. Impossible de quitter le bâtiment. Montez au deuxième étage et passez la porte. Tuez le ripper. Ouvrez une des portes. FMV : Vous croisez Ricky dans la salle de conférence.

Salle de conférence :

Utilisez la cassette sur le magnétoscope. Trouvez le pistolet et les munitions. Lisez le livre sur le système de fermeture des portes. Sortez. Retournez au premier à l'entrée. Passez la porte que vous voyez pour arriver dans un nouveau couloir. Passez la première porte que vous verrez.

Salle du système de fermeture des portes :

FMV : Ricky vous dit comment désactiver le système. Après la FMV désactiver le système et trouvez les munitions. Vous trouverez aussi une combinaison de sécurité et un détecteur de gaz. Equipez vous avec ça. Sortez et allez à droite. Passez la première porte.

Salle 1 :

Ramassez les munitions et le stylo après avoir lu le livre. Il se peut que vous ne puissiez prendre le stylo tout de suite, dans ce cas, revenez ici quand je le mentionnerai. Sortez. Passez la porte à droite.

La réserve :

Ramassez les trousseaux de soin et sortez. Utilisez la dernière porte de ce couloir et vous arrivez dans un couloir avec 3 autres portes et des escaliers.

Salle du monstre :

Passez la deuxième porte et tuez le boss Plantula. Enlevez votre combinaison et lisez le mémo. Il explique que si vous voulez ouvrir le casier dans cette salle, il vous faudra une table des éléments. Sortez.

Salle 3 :

Vous trouvez le SS manuel. Sortez et montez au troisième.

3F :

Tuez les 2 rippers. Utilisez l'ordinateur. Vous avez un nouvel objectif. C'est la salle 1 de ce couloir. Explorez le dernier couloir du deuxième étage et passez la deuxième porte.

Salle 2 (2F) :

Tuez le Valguer et ramassez le livre avec le fragment de papier 2. Sortez. Allez à la troisième porte.

Salle 3 (2F) :

Sauvegardez et lisez le mémo. Vous reviendrez ici plus tard. Equipez vous avec la combinaison de sécurité et passez la première porte.

Salle 1 (2F) :

Utilisez le levier. Entrez dans la salle. Ramassez la table des éléments et cherchez 2 fois dans la bibliothèque pour trouver le mot de passe du mémo (passcode mémo). Lisez le c'est HOLiBe. Regardez la table. Le code est 1834 (les numéros atomique). Ouvrez le casier du premier étage maintenant. Vous trouvez un " fuse of bomb " (un plomb) et de la " Clay " (pâte à modeler, du C4 quoi). Si vous n'avez pas le stylo allez le chercher maintenant.

Salle de l'ordinateur :

Examinez la disquette puis le PC. Reina vous envoie le ENV 34C qui est le système de recherche. Retournez au troisième étage et utilisez ce fichier sur l'ordinateur. Revenez ensuite dans la salle de l'ordinateur pour obtenir une disquette et finalement retournez au troisième étage pour ouvrir l'accès au bâtiment. Reina vous rejoint. Utilisez le talkie et allez dans le prochain manoir.

LE CINQUIEME MANOIR / L'INSTITUT DE MICROBIOLOGIE :

La salle où vous arrivez est assez petite. Lisez le mémo de Ricky. Sauvegardez et retournez au quatrième manoir pour ramasser le fragment de papier 1. Entrez le code 63014729. Attention ! La prochaine salle est gardée par deux lasers rippers. Equipez vous avec le pistolet et Reina doit avoir son laserpen. Tuez les. Utilisez le linear motor car (le métro de cette île). Vous êtes à l'institut. Passez la porte que vous voyez.

Salle de la caméra :

Regardez la vidéo. Prenez les munitions puis utilisez le talkie. Retournez à la maison des Macferson.

DEUXIEME MANOIR :

Visitez les nouvelles salles et ramassez le fusil à pompe et des munitions. Allez dans la chambre de Christy et ramassez le pendentif. Tuez les rippers ici et retournez dans le cinquième manoir.

CINQUIEME MANOIR :

Montez au deuxième étage. Tuez 2 valguers et ramassez la batterie pour le laserpen (donnez la à reina). Lisez le mémo et prenez l'enregistreur de voix. Passez la porte. Cliquez sur le robot jusqu'à voir en jaune videotape. Allez dans la salle de conférence et enregistrez la voix de Schnider depuis le magnétoscope. Retournez voir le robot et faites lui écouter la voix. Il vous ouvre la porte. Ramassez la seconde combinaison. Cliquez sur la porte fermée puis sur le mur. Équipez vous puis équipez Reina pour passer la porte. Regardez la bouteille de EOG passez la porte. Montez au troisième étage. Passez la première porte.

Salle 1 :

Sauvegardez et ramassez les trousse de soins. Ramassez le rapport de microbiologie et lisez le. Sortez et passez la deuxième porte.

Salle 2 :

Ramassez les munitions pour le fusil et la lettre d'excuse sur le sol. Ramassez les notes sur les virus. L'alarme s'active, il est temps d'entrer le code de sécurité. C'est 41216295 qui correspond aux coordonnées de TA KA HI RO dans une table de katakanas. Attention si le robot touche Reina elle sera infectée par le virus boudhoul. Sortez et utilisez le bouton du gaz pour le relâcher et tuer les valguer instantanément. De là il y a deux possibilités : infecté ou pas.

INFECTE :

Enlevé la combinaison (puisque vous êtes atteint...) ? Explorez la cage de l'ascenseur du deuxième étage pour trouver la clé du container 1171. Passez la troisième porte du troisième étage.

Salle 3 :

Ramassez les balles ASB. Lisez le mémo sur les containers. Écoutez la voix enregistrée. Il y a une porte à gauche de la salle, elle vous emmène à la salle où vous avez ramassé la batterie pour le laserpen. Allez jusqu'à la quatrième porte.

Salle 4 :

Passez la porte sans votre combinaison. Vous trouvez la clé 1771. Ouvrez le container 1771 dans la salle 1. Montez au quatrième étage en utilisant l'ascenseur de la salle 3, ouvrez le container 1171. Essayez d'ouvrir la porte. Il vous faut une bouteille de EOG. Retournez au deuxième étage et ramassez la. Revenez au quatrième et utilisez l'EOG pour obtenir de l'acide. Utilisez le sur la porte pour entrer. Schnider vous dit que vous allez mourir ici. Sortez et allez dans la salle 2. Si le robot est là, tuez le. Utilisez l'interphone. Morris vous dit que vous devez utiliser 2 containers pour ouvrir la dernière porte de cet immeuble. Utilisez les deux containers que vous avez ouverts et allez dans le sixième manoir. Trouvez ensuite la salle du PC.

Salle du PC :

FMV : Schnider détruit le vaccin. Ramassez la carte et les munitions et rejoignez l'ascenseur. Passez la porte sur la gauche et ensuite la première porte que vous voyez.

Eglise :

FMV : Tanya enlève Reina. Ramassez les objets et sortez. Allez à la salle de clonage.

La salle de clonage :

FMV : Schnider essaye de tuer tout le monde avec du gaz. Ramassez le laser et découpez la vitre.

FMV : Tanya brise la vitre. Elle va dans la salle du médecin.

Salle du médecin :

Vous trouvez le vaccin. Soignez vous et soignez Reina. Maintenant utilisez le guide pour finir le sixième manoir.

PAS INFECTE :

Passez la salle 3 et examinez la comme dans la section infectée. Montez au quatrième étage. Il vous faut de l'acide pour ouvrir cette porte. Cherchez la comme dans la section infecté et utilisez la. Enlevez la combinaison. Jetez la et cliquez sur le mur. Maintenant rendez vous au sixième manoir. Simple n'est-ce pas ?

LE SIXIEME MANOIR / L'INSTITUT DE CLONAGE :

En arrivant, tuez le ripper. La porte de gauche vous emmène dans la salle mystérieuse 1 et vous ne pouvez pas y entrer. La porte de droite donne sur la salle mystérieuse 2 et sur la salle du PC. Evitez le zombie brûlé et entrez dans la salle du PC.

Salle du PC :

Vous trouvez la carte de l'élévateur 1, une batterie pour le laserpen et des munitions. Utilisez l'élévateur 1. Allez à gauche et entrez par la première porte que vous verrez.

Eglise :

FMV où Reina est enlevée. Ramassez la carte R et les balles rouges. Sortez. Evitez le zombie brûlé de ce couloir et passez la seule porte qui s'ouvre.

Salle de clonage :

FMV. Trouver le lasercutter et utilisez le sur la vitre. FMV.

Salle du docteur :

Ramassez les 2 vaccins et la trousse de soin. Utilisez l'ordinateur pour ouvrir la première porte de la prison d'Ernest. Sortez et retournez dans la salle de clonage pour ramasser les objets qui s'y trouvent. Utilisez la porte de droite et évitez els zombies.

FMV : Ricky vous donne 2 sous bombes, 1 bombe et un mémo pour détruire le complexe (un objectif apparaît sur la carte). Passez la porte et tuez le gardien. Ramassez la trousse de soin et le manuel dans le casier. Vous avez une mini bombe. Utilisez la bombe sur la prison d'Ernest. FMV où Ernest vous dit d'aller sur l'arche.

Ramassez la carte L, les balles et la batterie pour le laserpen. Sortez. Allez à l'entrée. Débloquer le gros élévateur. Déposez la bombe dans la salle du PC et une autre dans la salle du docteur. Utilisez le gros élévateur.

Porte Principale :

Utilisez les escaliers et passez la porte.

FMV : Schnider montre son vrai visage.

Tuez Schnider et ramassez l'anneau. Déposez la dernière bombe ici. Activez la. Près de la bombe se trouve un bouton, activez le. Sortez et utilisez les escaliers puis la grande porte pour sortir du complexe. FMV : enfin l'arche fait surface.

Note : Vous trouverez un mémo qui vous expliquera les effets de chaque balle sur les monstres du jeu, dommage c'est en japonais.

TROISIEME MAISON / LE CENTRE DE RECHERCHE :

Visitez toutes les salles du premier étage pour trouver des objets. Allez au B2 en utilisant l'élévateur (et tuez les choses qui obstrueront le passage). Au B2 passez la porte vers l'arche. Ouvrez la avec l'anneau et entrez dans le dernier manoir.

SEPTIEME MANOIR / L'ARCHE :

Passez en première personne et équipez vous avec l'express buckshot. Ca y est enfin vous allez pouvoir vous livrer à un pur massacre. Equipez Reina avec son laserpen. Dans la première salle ramassez les troussees de soin et les balles puis sauvegardez.

Salle de l'élévateur :

Prenez la porte vers le nord.

FMV : Alan est le méchant de l'histoire.

Dans cette salle il y a un élévateur. Il est coupé pour le moment. Sortez.

Prenez l'autre porte, un élévateur aussi. Vous arrivez dans la salle de Ugly face.

La salle de Ugly Face :

Tuez le. Passez la porte qu'il gardait et le couloir.

Salle 2 :

Examinez le casier pour ramasser les balles et les troussees de soins. Passez la seule porte ouverte et tuez le mini ugly face à la fin du couloir.

Salle 3 :

Rien ici, sortez.

Salle de contrôle :

Tuez le gardien et ramassez les munitions pour votre fusil. Passez la porte.

FMV : Alan vous dit qu'il est trop tard. Christy va mourir.

Tuez le golem. Touchez le triangle pour ouvrir la porte de sortie et le système de l'élévateur. Retournez dans la salle de l'élévateur et prenez le.

Dernière salle :

FMV : Vous êtes à côté de Christy. Parlez à Ernest et regardez la capsule.

Parlez à Reina jusqu'à ce qu'elle vous conseille d'utiliser le pendentif sur la capsule.

Il y aura ensuite 2 ou 3 FMV puis une chanson où vous verrez des images de toutes les FMV du jeu. Il y en a 2 avec Christy que je n'ai pas vu cependant.

Fin de l'aventure de Kei.

5 L'aventure de Reina :

Il s'agit d'un jeu plus tranquille avec moins de boss mais plus d'énigmes. La fin est pourrie mais vous verrez bien.

PREMIER MANOIR :

Après la FMV entrez dans le hall.

Hall :

Observez le sang sur le sol et ramassez la trousse de soin. Essayer d'ouvrir la porte et répondez à l'interphone. Morris vous ouvre la porte. En essayant de passer cette porte vous verrez votre objectif, le bureau de Ernest. Passez cette porte puis entrez dans la première salle que vous croiserez.

Labo 1F :

Ramassez l'ID card, le stun gun et la trousse de soin. Allez au 2F. Passez la deuxième porte.

Labo 2F :

Tuez 2 rippers. Sortez et passez la porte avec votre ID card. Passez la première porte que vous voyez.

Salle du système de fermeture des portes :

Désactivez le système et activez l'élévateur. Sortez et allez jusqu'à la deuxième porte.

Salle du super ordinateur :

Parlez à Morris et sortez. Allez jusqu'à la troisième porte.

Le bureau d'Ernest :

Ramassez la cassette, la carte d'admission et la trousse de soin. Allez près du téléphone et lisez le mémo. Il y a marqué que le code de rangement du génome est 3 27-33. Sortez et allez au 1F en utilisant l'élévateur. Passez la porte fermée.

Salle 1 :

Lisez le fichier sur les Valguer et l'actinase. Sortez. Allez à l'objectif et utilisez la carte d'admission. FMV. Vous êtes dans la bibliothèque.

Bibliothèque :

Morris vous donne des instructions. Ramassez la photo d'une plante et le fichier des créatures. Vous avez besoin d'un échantillon de peau d'un ripper. Sortez. FMV.

Salle 2 :

Tuez le ripper et sortez. Retournez au hall et ramassez la feuille puis dans le labo 1F prenez l'autre feuille et utilisez l'appareil pour créer l'actinase T82. Sortez et montez au 2F. Entrez dans la première salle près des escaliers.

La salle des capsules :

Ouvrez la capsule 3 et tuez le ripper qui est dedans. Ramassez le morceau de peau. Allez au labo 2F et analysez la séquence d'ADN. Vous obtenez une carte génétique. Regardez à 27 puis 33 pour voir GAGAATT. Allez dans le bureau de Ernest et utilisez le téléphone pour obtenir le code 4242288 (ça marche aussi avec votre vrai téléphone à vous). Allez dans la salle de rangement.

Salle de rangement :

Entrez le code. FMV, tuez le ripper. Sortez et passez la première porte.

La salle de Morris :

FMV, ramassez la trousse de soin et sauvegardez. Sortez et passez la deuxième porte.

La salle de Schnider :

FMV, tuez le valguer et retournez voir Morris. Parlez lui et il vous emmènera

dans le second manoir.

SECOND MANOIR :

Comme dans l'aventure de Kei.

TROISIEME MANOIR / LE CENTRE DE RECHERCHE :

FMV où vous rencontrez Ricky. Prenez le fragment de papier 2 sur le mur. Entrez dans la salle avec 3 leviers.

Salle des leviers de contrôle :

Lisez le manuel des casiers au sol. Activez les leviers. Ca débloquera un élévateur qui vous emmène au B1. Allez vers les casiers pour trouver la batterie du générateur et le manuel du générateur. Sortez et allez dans l'autre salle du 1F.

Salle du PC :

Il y a un fichier près de l'ordinateur, lisez le et ramassez le manuel de la base de données. Regardez le mémo et prenez le pistolet. Vous le donnerez à Kei quand vous le retrouverez. Allez au B1 et tuez le ripper. Entrez dans l'usine de Métawater.

L'usine de Métawater :

FMV. Il y a 4 capsules. Sortez et allez au B2 pour ramasser du papier A4 près de la porte de l'arche. Retournez à la salle du PC et utilisez le papier sur la photocopieuse. Vous obtenez un rapport d'erreur. Utilisez le PC puis la photocopieuse pour avoir le journal (log file). Continuez à cliquer jusqu'à l'obtenir. Retournez dans le second manoir et trouvez la salle de sauvegarde. Ramassez le fichier et vous verrez une FMV. Revenez dans la salle du PC. Entrez la commande : other command/system command/send system file et entrez ENV 34C. Sortez et allez dans la salle des leviers puis revenez ici. Vous avez accès au quatrième manoir à présent.

Note : Il est possible d'entrer des tas de noms relatifs au jeu pour avoir des informations de la base de données.

QUATRIEME MANOIR :

Rencontrez Kei, il vous donne le fragment de papier 1. Utilisez le talkie pour aller dans le cinquième manoir.

CINQUIEME MANOIR :

Lisez le mémo, entrez le code 63014729 et sortez. Tuez les 2 rippers, prenez le linear motor car. Montez au 2F et ramassez la batterie pour le laserpen et lisez les notes. Allez au 1F.

Salle de la caméra :

Regardez la vidéo puis utilisez le talkie. Retournez au second manoir.

SECOND MANOIR :

Même chose que dans l'aventure de Kei.

TROISIEME MANOIR :

Allez dans la salle des leviers. Mettez les sur off. Activez les dans cet ordre : 1, 2, 1, 3, 2, 3, 2, 3, 1. La capsule 3 s'ouvre. Allez dans la salle du PC et utilisez le PC. Entrez dans other command/system command/capsule control et entrez le code CPSL 19830310 (naissance de Christy) et CPSL 19441225 (naissance

d'Ernest) pour ouvrir les capsules 1 et 2. Allez au B dans l'usine de métawater.

L'usine de Métawater :

Ramassez le disque de contrôle de Tony, la clé magnétique (pour la porte du 2F dans le cinquième manoir) les munitions et trousse de soins. Rendez vous au cinquième manoir.

CINQUIEME MANOIR :

Allez au 2F et utilisez le disque de contrôle de Tony sur le robot après avoir passé la porte avec la clé magnétique. Entrez et mettez les 2 combinaisons. Cliquez sur le mur pour vous équiper. Passez la porte. Il faudra faire comme dans l'aventure de Kei et tant qu'à faire faites le cas non infecté pour aller plus vite.

SIXIEME MANOIR :

Je suppose que vous savez où se trouvent les salles ici. Allez dans la salle du PC.

Salle du PC :

Ramassez la carte de l'ascenseur, les munitions et la trousse de soins. Prenez l'ascenseur 1 et allez à gauche. Passez la première porte.

Eglise :

FMV. Vous jouerez le rôle de Tanya. Cherchez le lasercutter sur le lit puis cliquez sur Reina. Elle vous donne la batterie du générateur et cliquez sur la fenêtre. FMV.

Salle du docteur :

Prenez la trousse de soin et le vaccin (soignez vous si vous êtes infecté). Sortez et allez à l'église pour ramasser la carte R et les balles capsules. Revenez dans la salle de clonage et cliquez sur la fenêtre et Reina va parler des balles capsules. Vous obtenez les rouges, vertes et bleues. Sortez et allez à la prison d'Ernest. Evitez le zombie brûlé. FMV.

Ricky donne à Reina 3 bombes et 2 mémos. Entrez dans la salle et tuez le gardien. Ramassez les objets et la carte L puis entrez dans la prison de Ernest. FMV. Ramassez la batterie pour le laserpen et les munitions pour le fusil. Utilisez la bombe dans la salle du PC, une autre dans la salle du docteur et débloquez le grand ascenseur.

Porte principale :

Entrez, dans la salle à l'étage, Schnider vous attend. Tuez le après une FMV. Sauvegardez et utilisez la dernière bombe ici. Activez la ainsi que le bouton à côté. Quittez le complexe. FMV.

SEPTIEME MANOIR :

Allez à l'arche en utilisant l'anneau sur la porte du laboratoire de recherche qui se trouve au B2. Tuez des rippers verts. Ramassez la trousse de soin et entrez dans la prochaine salle. Sauvegardez, passez la porte de l'ascenseur.

Salle de l'ascenseur :

FMV. Sortez. Passez l'autre porte. Vous êtes dans la salle de Ugly Face.

Salle de Ugly Face :

Allez jusqu'à la porte qu'il ne protège pas. Vous obtenez un holographe. Allez voir Ugly Face et passez la porte sans le combattre. Passez le prochain couloir.

Salle 2' :

Ramassez les objets et utilisez la porte de l'élévateur. FMV. Sortez. Passez la porte à la fin du couloir et tuez mini ugly face.

Salle 3 :

Tuez le golem. Débloquez l'élévateur en utilisant l'ordinateur. Passez la porte.

Salle de contrôle :

Ramassez le fusil. Sortez. FMV. Sortez, utilisez l'ordinateur pour parler à Morris mais cette fois il ne peut pas vous sauver et meurt. Retournez dans une salle avec la porte fermée et quelques munitions à ramasser.

Salle 2' :

Ramassez les munitions et entrez 110077 (le mémo 2 de Ricky). Ricky vous dira qu'en fait il s'appelle Richard Lancaster, celui qui a créé le code de sécurité de cristallia. Vous avez sauvé le monde. Sortez d'ici et utilisez les tuyaux.

Salle finale :

Utilisez l'élévateur. FMV. Parlez à Ernest puis à Kei et encore à Ernest jusqu'à ce qu'on vous parle du pendentif. Utilisez le pendentif sur la capsule et appréciez la fin du jeu (pitoyable).

Fin de l'aventure de Reina, je hais cet Alan.

6 Un mot sur le mode d'entraînement :

En mode un joueur :

Le premier stage est un time attack. Il faudra 2 étoiles pour débloquer le stage 2.

Le second stage est aussi un time attack. Il faudra 2 étoiles pour ouvrir le stage 3.

Le troisième stage consiste en une chasse aux pièces. Il faut trouver 5 pièces. Attention les emplacements sont aléatoires. Il faudra 3 étoiles pour ouvrir le stage 4.

Le quatrième stage est identique au troisième. Il faudra 3 étoiles dans tous les stages pour ouvrir le stage 5.

Le cinquième stage est un survival. Avec le couteau il faut tuer tous les ennemis. Pour ouvrir le stage 6 il faudra 4 étoiles dans tous les stages.

Le sixième stage est aussi un survival. Essayez d'obtenir 4 étoiles pour compléter le mode d'entraînement à 100%.

En mode deux joueurs :

Le stage 1 est un mode time attack coopératif. Il faut 2 étoiles pour ouvrir le suivant.

Le stage 2 est identique. Là encore 2 étoiles pour ouvrir le stage 3.

Le stage 3 est une chasse à la pièce. Il faut trouver 7 pièces. Il faut 2 étoiles pour ouvrir le stage 6.

Les stages 4 et 5 sont des arènes de combat pour les deux joueurs où ils peuvent s'entretuer.

Le stage 6 est un coopératif survival. Essayez d'obtenir 2 étoiles pour compléter ce mode d'entraînement.

Vous ne pourrez sauvegarder qu'un seul fichier pour le training stage donc, soit celui à deux joueurs soit celui à un joueur.

7 Le jeu à deux (pair con game) :

Généralités :

Si vous souhaitez sauvegarder durant le pair con game il faudra vous trouver tous les deux à côté d'un ordinateur de sauvegarde. C'est la même chose si vous

souhaitez sortir d'un immeuble.

Quand vous êtes en deux endroits différents vous devez vous trouver tous les deux devant un ordinateur de sauvegarde pour pouvoir sauvegarder.

Oubliez ce que vous savez des aventures précédentes (Kei ou Reina) bien que ça puisse aider de les avoir fait, il se trouve que le jeu à deux est complètement différent avec des scènes spéciales et des minis jeux.

Vous aurez besoin de vos deux cerveaux réunis pour ce qui est de résoudre certaines énigmes. Si vous ne jouez pas en équipe, ça ne marchera pas. Heureusement rien ne vous interdit de visiter chacun de votre côté un immeuble pour gagner du temps.

Pour pouvoir passer quelques portes il faudra que vous soyez là tous les deux l'un à côté de l'autre. Kei doit se trouver près de la porte et c'est Reina qui l'ouvre habituellement. Ce qui est comique c'est que dans les FMV c'est l'inverse qui se produit.

Les personnages peuvent se parler et discuter des énigmes. Cela vous donnera des indices sur la marche à suivre.

PREMIER MANOIR :

FMV. Allez dans le hall.

Hall :

Ramassez la trousse de soins et l'ID card. Essayer d'ouvrir la porte. Cliquez sur l'interphone et entrez dans l'immeuble. Entrez dans le labo 1F. Ramassez les objets et sortez. Allez au 2F et essayez d'ouvrir la porte avec votre ID card. FMV. Kei doit désactiver le système de fermeture des portes. Examinez le casier et trouvez la clé de contrôle et la hache des urgences. Utilisez la clé pour désactiver le système de fermeture des portes et activer l'ascenseur. Maintenant, utilisez l'ascenseur pour aller au premier étage et utilisez les escaliers pour remonter au second (mais de l'autre côté de la porte fermée). Entrez dans le labo 2F pour sauver Reina. FMV.

Notez que pendant ce temps Reina doit juste éviter de se faire buter par un ripper. Donc dépêchez vous car Reina n'a pas encore d'armes à ce niveau du jeu. Sortez de la salle. FMV. Vous arrivez dans la bibliothèque.

Bibliothèque :

Ramassez les objets. Sauvegarde et sortez. FMV. Vous arrivez dans la salle du gaz.

Salle du gaz :

L'un des deux personnages doit activer le gaz. Pendant ce temps l'autre doit essayer d'attirer le ripper sur la bouche d'échappement du gaz afin qu'il meurt. Sortez et allez dans la salle 1.

Salle 1 :

Il faut désactiver tous les systèmes de fermeture des portes. Visitez toutes les salles de ce manoir. Allez au bureau de Ernest.

Le bureau d'Ernest :

Ramassez les armes, la cassette, le mémo et la carte d'admission. Evitez les rippers qui vous barreront la route. Il faut vous rendre dans la salle de rangement.

Salle de rangement :

Entrez le mot de passe après avoir lu le message suivant : $1+1=2$, $2+1=3$.
Continuez et le nombre à rentrer est 13. Le mot de passe complet est donc :
11235813. Allez dans la salle de Morris. FMV. Ramassez la trousse de soin et
sauvegardez. Sortez et allez dans la salle de Schnider. FMV. Tuez le valguer.
Sortez et retournez voir Morris. Il vous envoie dans le second manoir.

SECOND MANOIR :

Tout est identique à l'aventure de Kei. N'oubliez pas de donner la cassette à
Kei. Sortez, FMV. Kei va dans le quatrième manoir et Reina va aller dans le
troisième. Elle devra l'aider à ouvrir la porte du quatrième manoir.

Pour la première fois il faudra synchroniser vos actions avec celles de votre
ami.

TROISIEME MANOIR / QUATRIEME MANOIR SIMULTANEMENT :

Utilisez la porte que vous voyez pour arriver dans la salle de contrôle des
portes.

Salle de contrôle des portes :

Examinez le casier et prenez la combinaison et le détecteur de gaz. Jouez avec
le système de contrôle mais vous finirez par comprendre que vous avez besoin de
Reina pour arriver dans la réserve. Sortez et passez la porte pour arriver dans
un nouveau couloir. Tuez le ripper et allez dans la salle du boss.

Salle du BOSS :

Tuez Plantula. Ramassez les objets et lisez les notes. Examinez le casier et
entrez le code 1834 pour obtenir le plomb (une note vous explique que vous
devez avoir la table des éléments de la salle 1 du 2F mais ne perdez pas de
temps). Sortez.

Salle 3 :

Ramassez le SS manuel. Allez au 3F.

3F :

Utilisez l'ordinateur. Vous devriez voir un objectif briller sur votre carte
mais il vous faut une réponse de Reina. Allez au 2F près de la porte avec le
leveier 4. Pour ouvrir cette porte il vous faut un bon timing avec Reina.
Poussez le levier au même moment que Reina va devoir pousser le levier 4 de la
salle du PC. C'est le seul moment où vous pourrez le faire.

Salle 1 (2F) :

Ramassez la table des éléments et le mémo. Sortez (inutile à présent mais bon).

Visitez toutes les salles que vous pourrez. Ramassez les trousse de soins et
les munitions et trouvez le fragment de papier 1.

PENDANT CE TEMPS LA :

Reina rencontre Ricky. FMV. Ramassez le fragment de papier 2 sur le mur. Allez
dans la salle des leviers. Mettez le 2 sur off. Activez les dans cet ordre 1,
2, 1, 3, 2, 3, 2, 3, 1. Vous venez d'ouvrir la capsule 3 et vous avez débloquenté
l'élévateur. Lisez le fichier au sol et examinez le casier. Ramassez le manuel
de la base de données. Sortez et allez au B1 dans l'usine de métawater.

L'usine de Métawater :

Ramassez le disque de contrôle de Tony. Allez au B2 et ramassez le papier A4.
Retournez au 1F.

Salle du PC :

Prenez le pistolet pour Kei. Utilisez la photocopieuse pour obtenir le rapport d'erreur. Utilisez le PC et vous verrez que vous avez un message de Kei. Sortez de la base de données et utilisez la photocopieuse pour avoir le fichier d'accès. Entrez dans la base de données :

Other command/system command/send system file.

Kei doit se trouver près de son objectif, devant le PC. Reina entre SND ENV 34C et Kei doit recevoir le fichier de recherche. Kei doit aller au 3F et utiliser le système sur l'ordinateur pour avoir un MO disque. Maintenant vous pouvez vous rejoindre.

Avant de sortir, Reina peut entrer CPSL 19441225 et CPSL 19830310 dans le menu de contrôle des capsules. Elle recevra une clé magnétique, des munitions et des troussees de soins. Elle peut rejoindre Kei ensuite.

ENSEMBLE :

Visitez la salle de conférence pour regarder la cassette. Echangez vos objets et Reina doit aller dans la salle de contrôle des portes et utilisez le bouton pour laisser Kei entrer dans la réserve. Kei doit bien sûr être devant la porte. Ramassez les objets de cette salle. Utilisez le talkie à l'entrée. Tanya vous dirige vers le prochain manoir. Allez y.

LE CINQUIEME MANOIR :

Entrez le code qui est sur les fragments de papier pour activer l'élévateur. Entrez dans la salle et tuez 2 rippers verts. Prenez le linear motor car. Allez au 2F et ramassez l'enregistreur de voix et la batterie pour le laserpen. Allez au 1F.

Salle de la caméra :

Regardez la vidéo. Utilisez le talkie. Christy est enlevée.

DEUXIEME MANOIR :

C'est la même chose que dans l'aventure de Kei.

CINQUIEME MANOIR :

Avec la clé magnétique, ouvrez une porte. Cliquez sur le robot. Reina utilise le disque de contrôle de Tony pour que le robot ouvre la porte. Passez l'un après l'autre. Kei entre, clique sur le mur et s'équipe avec la combinaison qu'il a trouvée, Reina fait de même avec la combinaison qui est dans la salle.

Regardez la bouteille de EOG. Il en manque une. Ce n'est pas une bonne nouvelle. Regardez la chambre infectée et ouvrez la seule porte qui est ouverte. Allez au 3F.

Salle 1 :

Ramassez les troussees de soins et sauvegardez le jeu.

Salle 2 :

Les robots gardent le rapport de microbiologie. Equipez Reina avec le laserpen et détruisez les. Ramassez le rapport, les munitions et la lettre d'excuse. Ramassez aussi les notes sur le virus. L'alarme s'active. Entrez le code 41216295. Sortez ensemble.

Utilisez le bouton du gaz devant vous et surtout empêchez les valguer de vous toucher. Ils meurent. Prenez la trousse de soin dans le couloir.

Salle 3 :

Porte de droite, passez la et vous arrivez dans une salle avec un spray. Impossible de le prendre. Ramassez le reste et allez au 4F.

4F :

Il vous faut une bouteille de EOG. Retournez au 3F.

Salle 4 :

Utilisez la porte de gauche. L'un des deux doit enlever sa combinaison pour passer la porte.

LE BON CAS :

L'un des deux sera empoisonné par le virus. Reina doit tuer le valguer et ramassez la clé 1771 et la bouteille d'EOG. Donnez la à Kei. Kei va au 4F et passe la porte, cliquez sur le mur, enlevez la combinaison et passez. Reina va dans la salle 2 et parle à Morris au téléphone. Utilisez le container 1771 en salle 1 pour rejoindre Kei. Vous êtes ensemble et vous entrez dans le sixième manoir.

LE MAUVAIS CAS :

Vous êtes tous les deux empoisonnés. Il faut récupérer la clé 1171 dans la cage de l'ascenseur. L'un des deux appelle l'ascenseur et l'autre fouille au 3F la cage pour trouver la clé. Vous avez peu de temps et c'est assez dur à faire. Ensuite prenez la clé 1771 au 4F et continuez le jeu. Tâchez d'éviter ce cas.

SIXIEME MANOIR :

Tuez le ripper qui vous attaque. Allez à gauche et évitez le zombie brûlé.

La salle du PC :

FMV. Ramassez la carte 1 de l'ascenseur, les munitions et la batterie pour le laserpen. Sortez et allez à l'ascenseur 1. Débloquez le et sauvegardez le jeu.

Eglise :

FMV. Vous êtes transporté en salle de clonage.

Salle de clonage :

Kei est le joueur 1 et Tanya le joueur 2. Tanya doit utiliser l'ordinateur et parler à Morris. Ensuite Kei doit faire de même. Morris dit que le laser cutter est dans le casier. Les deux joueurs doivent se trouver à côté du casier pour pouvoir l'ouvrir. Ça prend du temps. Prenez le laser cutter et appliquez le sur la vitre. FMV.

La salle du docteur :

Vous trouvez les vaccins ici et des troussees de soins. Soignez vous et sortez. Allez à l'église et prenez la carte R et les munitions. Allez à la salle de clonage et trouvez les munitions colorées avec le composant chimique près du PC. Sortez de ce couloir et prenez l'autre. Il faut rester ensemble. FMV. Ricky vous donne une bombe principale, deux sous bombes et un mémo mais Kei fait une erreur et active la bombe. Vous avez 15 minutes pour finir ce manoir.

En premier tuez le zombie brûlé de ce couloir. Kei utilise le bouton sur le mur et Reina passe la porte.

Salle du gardien :

Reina doit vaincre le gardien et utiliser l'ordinateur pour ouvrir toutes les portes de cet immeuble. Kei rejoint Reina. Ramassez les troussees de soins et les munitions. N'oubliez pas la carte L. Entrez dans la prison d'Ernest.

La prison d'Ernest :

FMV. Ramassez les munitions et la batterie pour le laserpen. Sortez. Utilisez la bombe dans la salle du PC, dans la salle de clonage et ouvrez l'élévateur 2 ensemble.

Porte principale :

Utilisez les escaliers et passez la porte.

La salle de Schnider :

FMV. Tuez Schnider. Vous obtenez l'anneau. Utilisez la bombe principale sur l'ordinateur et ouvrez la porte principale. Sortez de cet immeuble. FMV. Allez au B2 du centre de recherche et passez la porte de l'arche avec l'anneau.

SEPTIEME MANOIR :

Il faudra passer dans toutes les salles de ce bâtiment. Tuez les 2 rippers verts et ramassez les objets. Passez la porte, sauvegardez. Dans ce bâtiment sauvegardez aussi souvent que possible. Prenez l'élévateur.

Salle de l'élévateur :

FMV. Sortez et utilisez l'autre porte pour arriver dans la salle de Ugly Face.

Salle de Ugly Face :

Tuez le. Reina peut le vaincre en seulement 2 coups de laserpen. Allez dans le couloir avec le ripper. Passez la porte.

Salle 2' :

Ramassez les troussees de soin dans le casier puis utilisez l'élévateur. Passez la porte qu vous voyez. Seule Reina peut ramasser la clé du système et les munitions car elle est moins lourde que Kei. Retournez en salle 2'. Utilisez l'ordinateur du système. C'est un mini jeu. Il faut tirer sur les vagues quand elle touche la ligne rouge pour gonfler la barre du système de fermeture des portes de l'arche. Quand la barre est pleine c'est gagné.

Près de ce système il a le bouton du rift. Activez le pour débloquent l'élévateur de la salle de l'élévateur. Quand c'est fait sortez et explorez un nouveau couloir.

Salle 3 :

Tuez le golem et utilisez l'élévateur.

Salle de contrôle :

Passez la porte. FMV. Sortez et retournez en salle 3. Continuez le chemin pour visiter une dernière salle. Il n'y a pourtant rien à faire dans cette salle. Retournez à la salle de l'élévateur.

Salle de l'élévateur :

Utilisez le à présent.

Salle finale :

FMV. Parlez à Ernest jusqu'à ce qu'il parle du pendentif. Regardez la capsule et utilisez le pendentif pour finir le jeu à deux.

Fin du jeu à deux, la plus grande des aventures jamais jouée avec un ami.

8 Secrets dont je n'ai pas la solution :

Je n'ai pas ouvert la capsule 4.

Je n'ai pas pu entrer dans les salles mystérieuses 1 et 2.

Je n'ai pas trouvé le moyen de tuer Alan, mais il n'y en a pas dommage.

Il y a 6 vidéos que je n'ai pas pu voir à en juger par les crédits de fin.

9 Crédits :

Ce guide est protégé par des copyrights 2004, demandez moi la permission de le poster sur votre site.

ADK.

This document is copyright ADK and hosted by VGM with permission.