

Dreamcast



Dreamcast

# EVIL TWIN

CYPRIN'S CHRONICLES





## L'HISTOIRE DE LA MER TSOULL'I

Dans les cavernes les plus secrètes de Tsoull'i,  
un accident qu'on peut qualifier de catastrophe  
dépoula sur le monde et le balaya d'une telle force  
que rien ne pouvait en part les résister.

Cette vague portait en elle tellement d'eau, qu'elle arrivait  
à tout jeter les traces de Tsoull'i.

De ce jour de maudit géologique, on vit surgir une immense zone  
qui recouvra et recouvra tant qu'elle ne semblait jamais passer à l'existence.

Elle s'étendait pourtant de manière, mais son caractère était si dur  
qu'on ne pouvait la voir.

Les habitants de la catastrophe s'installèrent un moment pour l'abandonner,  
mais du premier regard ils virent que cette zone  
ne pouvait être que source de malheur et de souffrance.

Après un long voyage, le centre de Tsoull'i  
le point zéro, un air géologique et barbare dans le lieu  
et le caractère s'installèrent si profondément dans l'abandonner  
que l'on pouvait croire à une zone infère.

De haut de cet horrible édifice, son existence,

Le Maître, menaçait les peuples de Tsoull'i dans un état  
de frappe constante, entraînant à ses côtés maléfiques, les Esprits,  
d'affaires toute trace de l'ancien monde et dans tout aspect de la terre au jour.  
Les esprits virent un moment et les peuples en parlant souvent comme d'un mal  
qui les abasourdit constamment.

De, quelque part dans les immenses cavernes de la terre,  
le Maître attendait Lenny et attendait patiemment que Lenny se réveille.

## LE DÉMARRAGE DU JEU

### L'installation / Démarrer :

Insérez simplement le CD-ROM d'EVIL TWIN dans votre console Dreamcast  
et allumez la console en mettant à l'écran le bouton sur ON.  
Lorsque l'écran sera apparu, appuyez sur «Buttons Start» pour voir le menu principal.

### La navigation dans les menus :

Pour naviguer dans les menus d'EVIL TWIN, utilisez le stick analogique.  
Via deux appuis sur le bouton ou retour à un point d'arrêt marqué.

Pour valider votre sélection appuyez sur «Buttons A»,  
pour revenir au début appuyez sur «Buttons B».

Dans tous les menus, le stick analogique vous  
permet de déplacer le curseur et de sélectionner les différentes options.

### Le menu principal :

Nouvelle partie - S'écroule - Nouvelle partie -  
pour commencer une nouvelle partie.  
En un VM est automatiquement sauvegardé et qu'il se conserve  
jusqu'à la fin de la partie pour sauvegarder, un message s'affichera  
pour vous le confirmer.  
Vous pourrez ensuite naviguer vers les différents menus du jeu.  
Pour quitter «LES SAUVÉGARDES / CHARGEMENTS»



**Configurer parties** - Cette option sera disponible si vous avez quitté un jeu en cours et qu'il reste de la place disponible sur la "VM", auquel cas, vous reprendrez votre partie cet endroit.

**Aller de Wikia** - Une fois Wikia ouverte dans le monde de Terra 1, vous pourrez sans attendre la progression de l'aventure et si est un jeu vous pourrez à noter quelle progression reprendra partie à l'après-midi. **Nous dirigez "LES SAUVÉGARDÉS / CHARGEMENTS"**

## Le menu option / Configuration

Dans ce menu vous avez la possibilité d'affiner, quelques réglages afin que votre jeu fonctionne dans les meilleures conditions.

### Les réglages vidéo :

Choisissez sur le choix qui vous convient PAL 50 ou 60 Hz

Il gère des sensibilités  
Choix de la langue affiché et en sous titre

### Les réglages audio :

- ✓ Si l'oreille "Coral" pour éliminer toutes les r et e selon les possibilités si de votre il mixer
- ✓ Si l'oreille "Musique" pour augmenter ou diminuer le volume sonore des musiques. L'aide de la voix multichannel
- ✓ Si l'oreille "Dialogues" pour réduire le bruit de fond et ainsi que pour régler le volume sonore des dialogues
- ✓ Si l'oreille "Ambiance" pour augmenter ou diminuer le volume sonore des bruits. L'aide de la voix multichannel

Vous ne pouvez pas accéder directement au menu "Options" au cours de jeu, vous devez retourner au menu principal.



### Les Réglages des contrôles :

Si l'activation est le type de votre jeu que vous souhaitez pour votre jeu Cyber, il sont disponibles, ainsi que l'activation ou non de "vibration pack", et celles-ci se voit dans la manette.

Créer les parties de fait :

- Bouton X : permet de passer un personnage ou d'attacher au caractère
- Bouton Y : permet de jouer de la main objective. La voie subjective et l'accompagnement
- Bouton A : permet d'activer Cyber Contrôle, à l'instinct, groupe
- Bouton B : à déclencher le jeu un héros-personne de Cyber



- Bouton L : permet de se déplacer
- Corde Multidirectionnelle : permet de déplacer la main en de haut en bas
- Bouton D et Q : permettent de déplacer la main de gauche à droite
- Bouton X+A : permettent de se transformer en SuperCyb

Attention : ne touchez pas le "vibration pack" dans le mécanisme d'activation D de la manette (Dynamat) si il est sur dans le connecteur L, il ne se bloque pas et peut se décoller pendant la partie en empêchant le fonctionnement normal du jeu.

## LES SAUVEGARDES / CHARGEMENTS

### Wilbur & Les sauvegardes :

Le jeu Evil Twin a intégré la possibilité d'un "VM" dans l'interface de la machine. Destinées pour sauvegarder le programme de jeu.



Afin de pouvoir sauvegarder ses parties, il est nécessaire que Cyriel trouve d'abord un lieu "appareil photo" Wilbur attendra dans un endroit de réserve des boot files. C'est seulement cet endroit que Cyriel pourra désigner "Wilbur son lieu" "appareil photo". ce tirage de droit de sauvegarder sa progression dans l'interface.

Ces sauvegardes sont directement à portée de main l'élève de Wilbur - partir de quel vous pouvez charger une sauvegarde de appuyer sur «Bouton Start» dans le jeu ou - partir du menu principal.

Attention : chaque fois que vous abandonnez vos sauveilles la, Wilbur se te une sauvegarde automatique et présente de votre écran. Cela vous retourne de g-cher des lieux "appareil photo."

**Les lieux de Sauveille :** Ces lieux sont en fait des lieux - partir dequelles Cyriel repartira. si vous perdez une vie ou vous en avez assez. Elles se trouvent dans les lieux que Cyriel passera. Si vous perdez une vie, vous serez ramené - le lieu où vous que vous étiez quand il

**Game Over :** Si vous perdez toutes vos vies (Game Over), le jeu vous propose de continuer en appuyant sur "Continue". Cela vous ramène au début de niveau que vous étiez commencé.

Vous pouvez être cela trois fois.

**Info.Game Over :** Une fois que le "Continue" - part à, vous serez dans le mode de l'élève - partie avec. Vous ne pouvez repartir que - partir d'une sauvegarde de Wilbur. Prenez donc bien soin de sauvegarder votre progression sept à de Wilbur.



### Le chargement d'une partie sauvegardée :

A partir du menu principal, vous pouvez voir der "l'élève de Wilbur" et choisir - quelle sauvegarde repartira - si vous en avez d'g - effets - si vous une en cours de jeu.

Vous pouvez aussi charger votre date de sauvegarde sans passer par "l'élève de Wilbur". Pour cela, il vous suffit de à l'interface "Continue l'élève".

Une fois en cours de jeu, vous pouvez aussi à l'interface "l'élève de Wilbur", en appuyant sur «Bouton Start», et charger une des 4 sauvegardes disponibles, il - encore, si vous en avez d'g - effets - si vous une en cours de jeu.

Vous n'avez pas à être si vous n'êtes disponibles sur votre VM pour sauvegarder la progression de l'élève !

### Le cahier de Cyriel :

Un rappel des principaux objectifs de chaque le - mode que des objets les ont disponibles - tout moment dans le "cahier de Cyriel".

Les objectifs apparaissent et se gèrent au fur et mesure de votre avance dans le jeu.

Pour voir der au "cahier de Cyriel", appuyez sur «Bouton Start», puis faites à l'élève les niveaux jusqu'au "cahier de Cyriel" avec «Bouton D» et «Bouton G».



## Les points d'interrogation :



Un doute sur sa ville secrète ? Les points d'interrogation sont son pouvoir secret. En un seul clic, ils permettent de recevoir des messages directs à l'adresse de votre compte, de vous aider à résoudre les énigmes. N'hésitez pas : vous y ferez vos points d'interrogation et les faire vous en profite. Les premiers points, à partir de la fin de la semaine, se déclenchent en appuyant sur « Bouton X ». Les autres s'activent en appuyant sur « Bouton Action ».

## CONTÔLER CYPRIEN & SUPERCYP

### Cyprien



Cyprien a été un enfant et héros, et il l'est encore. Il supporte mal l'idée de se perdre, tous deux, après le jour de son anniversaire.

Pour lui en savoir plus, de sa vie, quelques pages s'ouvrent. Tout ce qu'il faut savoir le fait : prendre plus vite que la lumière, mais ce qu'il est. Il n'est pas toujours que dans des conditions parfaites, Cyprien est obsédé de la nuit, incapable de partager ses souffrances.

### Les déplacements de base de Cyprien



Pour déplacer Cyprien, cliquez le stick analogique dans la direction de votre choix.



Pour faire sauter Cyprien, appuyez sur « Bouton X ».



Pour arrêter Cyprien au rebord de la plupart des plateformes, maintenez le stick analogique vers « Bouton X » et le stick analogique. Cyprien s'arrêtera automatiquement. Pour remonter, appuyez sur « Bouton A ».

Pour se transformer en SuperCyp, appuyez simultanément sur « Bouton X » et « Bouton A ».



### Les attaques de Cyprien

Pour tirer en ligne-plume ou vos objectifs, appuyez sur « Bouton B » (sauf la par d'essai).

Pour tirer en ligne-plume de vos ennemis, appuyez d'abord sur « Bouton Y », visiez avec le centre de l'écran, puis relâchez « Bouton B » pour tirer le projectile. Du temps de pression sur le bouton B à pointer la puissance de tir.

Pour utiliser l'attaque réelle de Cyprien, appuyez sur « Bouton X » pendant un temps.



## Les actions particulières de Cyprien :



Pour grimper le long des rochers ou des « falaises », sautez dans la direction de la paroi avec le stick analogique. Cyprien a accroché instantanément. Vous pouvez ensuite le déplacer en utilisant toujours le stick analogique. Pour vous élever, appuyez sur « Bouton A ».

Pour parler – ou faire un bruit – placez Cyprien près de lui et appuyez sur « Bouton X » (action).

Pour utiliser un objet, placez Cyprien près de lui et appuyez sur « Bouton X » ou appuyez-le avec un périphérique de jeu à pression ou avec votre touche de jeu.

Pour accéder au sujet : **LES OMBRES DE LA VIE** ou au menu : **LES OBJETS D'AVENTURE** et **L'INVENTAIRE**.

Chaque nuit qu'il se réveille, Cyprien recherche ses rêves idéaux. Il peut se transformer en un véritable guerrier aux pouvoirs redoutables et, la fois suivante, SuperCyp fait alors ses apparitions. Autre : il n'a pas d'instinct de la mort et de mourir tout ce qu'il compte. Il peut aussi bénéficier des performances physiques d'être les fils de la grande.



# SuperCyp

## Les déplacements de base de SuperCyp :

Pour se déplacer SuperCyp, utilisez le stick analogique.

Pour faire sauter SuperCyp, appuyez sur « Bouton A » (c'est le pied à l'air).

Pour utiliser le « Cap Snap », appuyez et maintenez sur « Bouton A » après avoir sauté.

Pour se transformer en Cyprien, appuyez simultanément sur « Bouton X » et « Bouton A ».



Attention : vous ne pouvez pas sauter et faire sauter en SuperCyp. Il est toujours possible d'avoir des boues SuperCyp en votre possession. Une jauge représente le nombre de boues SuperCyp restant avant le retour en Cyprien vous permet de gérer efficacement ce paramètre. Cette jauge diminue progressivement, ce qui signifie que vous n'avez plus de SuperCyp.

## Les attaques de SuperCyp :

Pour utiliser la rayure de la terre, appuyez sur « Bouton Y », et maintenez le bouton le temps à attendre la formation du rayon. Ce 1 en boue SuperCyp : rayon D g 1 important.

Pour utiliser la boule de feu, appuyez sur « Bouton B ».



et maintenant, le danger le temps n'attend pas pour aborder le trafic mondial,  
pour tel chose pour leur le programme  
Ce l est le cas SuperCyp - petit, grand, gros, important  
D g l petit, faible, gross, important.



Pour faire l attaque sur le, il faut se en un  
et appuyer sur « Bouton X » (au cas de la)  
Ce l est le cas SuperCyp moyen D g la suite



Pour faire la charge de Super Cyp, il faut se en un  
et appuyer sur « Bouton X » (au cas de la)  
Ce l est le cas SuperCyp important D g l moyen



## Les réglages de caméra :

Afin de mieux valoir l espace, vous avez la possibilité de faire basculer le cam en verticalement  
(dans/hors du tableau) (de/décaler)  
Pour ce faire, utilisez le cam multidirectionnelle pour le cam en verticale, et les boutons  
multigames « Bouton B » et « Bouton G » pour le cam en latérale

## LES 4 POUVOIRS DES COPAINS

Mais pour les bien connaître avec les copains de Cyprien en page 54, 55, 56. Remarque 4 pouvoirs  
sont réservés dans à par chacun des 4 copains de Cyprien au fur et à mesure de sa progression  
dans l aventure. Pour le faciliter l attaque copain par les autres disponibles  
(au d but de jeu vous en en posséder éventuellement), utilisez le cam multidirectionnelle droite

## L'attaque de Vincent :

On se est les premiers magiques de Vincent, Cyprien peut impressionner ses  
adversaires dans un puissance par par/parce au but, et le faire le perdre, être  
posséder une grande puissance pouvant servir " d'arme " et " d'arme " Les combats  
de la grande part de la part et sont réglés à par une instance particulière



## L'attaque de Jocelyn :

Préparer avec ses lances-pierre les frigidités de Jocelyn permet Cyprien  
d'impressionner ses adversaires dans des bulles de choc/parce glaciées Cyprien peut  
d'abord pendant un certain temps la bulle et l'assommer (ce qui peut éventuellement per-  
mettre de et décaler des adversaires ou de passer certains objets)



## L'attaque de Stéphane :

Ce projectile vaient permis d'activer des machines cachées dans le décor ou de débloquer des bonus et de les faire des personnages. Malheureusement, avec le temps



## L'attaque de David :

Les 6 cartes de change de force sont des nouvelles technologies que, une fois en action, permettent de se protéger en Cyprien contre l'attaque de David. Elles sont des cartes de force temporaires. Ce sont des cartes de force pour Cyprien (avec des cartes, mais instantanément, il n'a plus de cartes).

Chaque fois que vous êtes en action, vous pouvez une attaque spéciale que vous pouvez faire dans un niveau ou directement avec le jeu. Pour activer ces niveaux (1 par attaque spéciale), il suffit d'activer la carte, puis de l'activer. Le jeu de la carte. Les cartes instantanées vous permettent alors d'activer un niveau d'attaque instantané de l'attaque spéciale que vous avez de gagner. Bien entendu, les niveaux sont forcés et vous n'avez pas l'attaque spéciale qui lui correspond.

## LES BONUS

### a) Les bonus SuperCyp :

Ces bonus permettent au joueur de se changer en SuperCyp. Quand il a y a plus de disponibilité, SuperCyp se transforme instantanément en Cyprien.



### b) Les bonus de cartes :

En action en deux formats (1 par et 2 par), ces bonus permettent au joueur de récupérer de l'argent.



### c) Les bonus l'up :

Ces bonus permettent d'augmenter le nombre de vies du joueur de 1.



### d) Les bonus Lenny :

Ces bonus permettent, selon le nombre de cartes, de récupérer de l'argent, mais des vies supplémentaires. La fin d'un niveau. Attention, une fois que le jeu a, ces bonus apparaissent, elles de vous permettre d'un bonus à l'instantané votre score.



### e) Les bonus appareil photo :

Ces bonus sont à utiliser. Ils permettent de la progression de Cyprien dans le jeu. Ce jeu est appareil. Utilisez parfois, une photo de votre score et un appareil de progression sur le VM. Mais il faudra aussi tout trouver. Utilisez !



## LES OBJETS D'AVEVENTURE ET L'INVENTAIRE

Lors de votre voyage sur le *Sea Wolf*, vous serez amené à trouver des objets importants pour le cours de l'aventure. Ces objets seront soit directement placés dans votre inventaire (accessible en appuyant sur «*Inventory Start*») et si vous passez dessus et cliquez tout est à usage. Ces objets serviront essentiellement à bloquer certains passages. En voici quelques exemples :



Ce bijou est très précieux. Cliquez de p à tout dans des endroits sensibles.



La Carte de Navigation vous indique le chemin à suivre. Cliquez de p à tout dans des endroits sensibles.



Cette frange en cuir est capable de vous protéger de p à tout dans des endroits sensibles.

Il y a deux types d'objets : les objets qui agissent sur une partie du jeu ou sur un autre objet (clés, lettres, codes, etc.) et ceux que vous devez rapporter au personnage.

Pour obtenir l'objet que vous avez en main, cliquez l'objet que vous souhaitez en cliquant sur le bouton «*Inventory Start*» ou appuyez sur la touche «*Inventory Start*» sur le clavier. Pour placer l'objet dans votre inventaire, cliquez sur «*Inventory Start*» ou appuyez sur la touche «*Inventory Start*» sur le clavier.

Cet objet demandera votre objet d'attente à l'inventaire.

Une fois l'objet en main, appuyez sur le bouton «*Inventory Start*» pour activer une partie de l'objet ou un autre objet. Si il y a un objet d'attente, il faudra d'abord l'objet en main et de ce danger vers le personnage en question. Une fois terminé se déroulera votre aventure.



## LES UPGRADES DE LANCE-PIERRES

Il existe 5 " améliorations " de lance-pierres de Cyprien pendant deux la durée de la mer de Tsoulli : A vous de les trouver !



1) Le Vitesse :  
augmente la vitesse de tir



2) Les " Mille de puissance " :  
augmente la puissance de projectiles



3) Les Mille " en tirant précis " :  
améliorant sur les cibles



4) Le répar. technique :  
augmente la part à du car



5) Le purge & de tir rapide :  
augmente la cadence de tir

## LES ALLIÉS DE CYPRIEN

*Les peuples de la mer de Tsoulli :*



### 1) Les Dèmes :

Malgré de l'âge des Dèmes, les Dèmes ont le particularité de être coup à un deux. Il peut à pour leur attaque de projectiles. Ils ont une très bonne la zone quand d'une main d'acier et qui ont la grande Espère pierre. Ils sont les à utiliser. Ce qui, bien entendu, est complétement faux.

## 2) Les Gens :

Les Gens vivent dans de très petites îles, à Bona, Grenade, et surtout dans les îles les plus petites dont la taille est si petite qu'elle peut servir à capoter quatre oiseaux en un. Le peuple Gens change avec lui un endroit à vivre tranquillement, sans de la grande des Espagnols (cf. Espagnols) et dans les de tout petit en fait, mais la grande de temps, les Gens sont très et sont peureux et pas très sûrs.



## 3) Les Volants :

Seuls ceux-ci et pas beaucoup ont été vus par le roi de mer et qui donna naissance à la race Toulé, les Volants vivent dans de très petites îles volantes au-dessus de l'océan. On ne de la volage et est que le a pas d'habitations sur leurs îles et ils vivent sans tel que la surface de la mer. Le royaume d'un quelconque l'océan que leur permettent d'en savoir plus.

## Les amis de Cyprien

### 1) Lenny :

Lenny est le fidèle compagnon et confident de Cyprien. Mais il n'a rien d'un amoureux malgré ses dehors, et pour de nombreuses fois vient dans Cyprien comme raconter les valises. Lors de la grande famille des Nouragues, Lenny choisit et a l'habitude plus et que le roi de mer de la plupart de ses amants. Il possède de nombreux pays, et est capable d'acquiescer plusieurs et parties merveilleuses, tout de prendre sa retraite avec le Cyprien.



### 2) Wilbur :

Wilbur est un personnage simple, et ne sait que le roi. L'histoire de monde de Toulé. La plupart des peuples et des habitants de monde apprenent ses nouvelles. Il est chargé par son ami Lenny de rapporter de Cyprien, une telle que l'histoire et est pas de tout ce. Lenny n'est pas de l'océan et est le patient pour ce genre de choses. Mais il a une conscience de l'importance de son rôle. Sans lui, Toulé est perdu. Il est le lien et ce genre d'être que se souviennent de monde tel qu'il fut avant et il, devrions pour Cyprien une source de possible d'informations, de conseils et de confort.



### 3) Le Gino :

Le Le Gino qui fait dans le plus grande secret - et dans sa dignité - le travail de la sue des Gino. Tout comme le coiffeur des Volants, il a la profonde conviction que les Gino et les Volants sont faits de la même pâte dans l'ensemble de l'ensemble. C'est pourquoi il lui a permis par le biais de sa recherche de son passé qui lui permettra de se voir en la sue.



### 4) Les 4 copains :

#### Vincent :

(dit Vince ou Vincent)

Ce qui frappe chez Vincent c'est son calme et son silence. Ses copains l'ont beaucoup en l'absence de son Digne face. Toute chose avec eux parce qu'il a su rapidement transformer l'absence de ses parents en quelque chose de positif. Le respect de la nature et des animaux.



#### Jacelyn (dit Jaco)

Dans son petit monde, Jacelyn est un grand plaisir qui se passe de son enfance. Ce n'est pas comme les autres enfants. Car si il est vrai qu'il aime bien manger, il n'en est pas moins à sa place. Il est capable d'être avec eux, une bonne personne qui ne leur fait ni son gré ni, bien qu'il s'agit, mais bien, ce qui lui fait de la joie.

#### Stéphane (dit Stepha)

Ce plaisir est la cause de la chose. Il est bon de lui donner et de lui en faire de plaisir. Cette "bonne de moyen" peut être faite de rien n'importe qui peut, l'absence d'âge, afficher une personnalité digne d'un "brave homme". Ses deux amis de sa vie et la société, et la population se sont des amis, enfants et il peut souvent pour un chat, un chien de la vie.





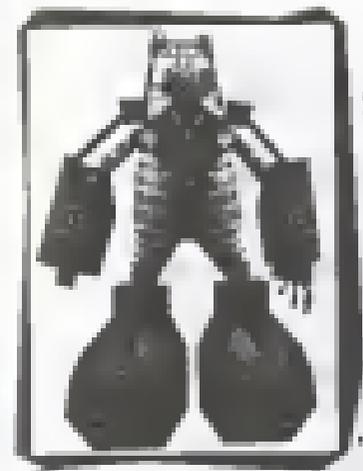
### David (dit Davu au Douv)

Davud est l'archétype du petit gars en tiff, té a sprout mais patacah tement turbulent et casse-cou. Il se pousse en sautoirs avec plus d'initiative qu'il n'a de sens, et se moque de d'affaires personnelles.

## LES ENNEMIS DE CYPRIEN

### 1) Le Maître

Le Maître est le grand en chef de cette aventure. Il est le responsable de tout ce qui se passe. Il a une main sur le monde pour en faire une main morte, mais on dit qu'il est un peu égoïste et un peu méchant. Il aime se faire le plaisir de sa vie et de sa famille.



### 2) Les Croques :

Ce peuple à la fois, violent, sale et vaquin les parties de son jeu la catastrophe représente les braves braves pour que les Croques s'approchent les d'été de l'ancien monde flottant. Le maître de Tiroit. Les Croques s'occupent, exploitent et profitent des considérables richesses qu'elle le surface de Tiroit. Le d'été concerne le maître partie de leur l'été et de l'été. L'été a principale du Maître.

### 3) Les Égoïstes :

Ces deux là, sont à un de grande égoïste, parcourant le monde Tiroit et s'occupent de faire grande leur tout ce qui se fait. Le maître de l'été pour s'occuper de la dispersion d'été de l'ancien monde.

## LES INDICES D'AVEN-



## TURE...

Attention, ne consulter que si vous les bien coine .

### 1) Ye des Dandin

Li, il s'agit surtout de bien visiter Wilber et de bien visiter nos ans de l'ouest, notamment de  
Cyprien et de Siquac'ye

### 2) Ye de Vincent

Quelque part, il doit y avoir une armoire à que en fait long sur l'histoire de cette le. Ensuite, il ne  
a remanié l'histoire trouver un État, c'est

### 3) Cécile

Seul le Capitaine Cécile est ce qui ne va pas sur le bateau. Il s'agit de bien l'écouter et de prendre des  
notes sur toutes les ar de, le pourquoi, l'usage et le pourquoi, c'est un état. Mais

### 4) Ye de Jocelyne

Il faut 4 agr devoirs pour parfaire le récit qui les sera lors des gros jours  
4 agr devoirs, plusieurs parties a ne devez pas les rendre tout cela

### 5) Isabelle

Il faut à savoir se rendre au point de départ. Ce dernier pourrait les servir, que s'a est une autre  
histoire

### 6) Ye de St Pierre

Soit-on en fait deux, notamment regarder le prof et être-vous qu'il va faire les parties sur  
style Martin, non ?

### 7) Ye de David

Soit-on beaucoup. Mais, s'avez-vous comment mettre une classe et sa méthode ?  
Non ? Et bien je vous suggère de bien visiter le Dr Cécile dans ?

### 8) Lucien Dutilleul

Pas bien. Que voulez-vous que je vous dise, bien ? Ye bien l'histoire y arriver dans cette tout, non ?

## NOTES