

LES SOLUCES COMPLETES DE BANJO & TOOIE ET ZELDA

Le seul magazine d'actualité & de soluces EXCLUSIVEMENT Nintendo

N64  
SOLUCES

# ACTU & SOLUTIONS 64

64 - GAMECUBE - GAME BOY ADVANCE

**100 %  
NINTENDO**  
NOUVELLE FORMULE  
PLUS DE NEWS, PLUS DE TESTS



## EXCLUSIF

### Les premiers tests de la GBA

### F-ZERO

Vitesse maximale

### KURU KURU KURUKURU

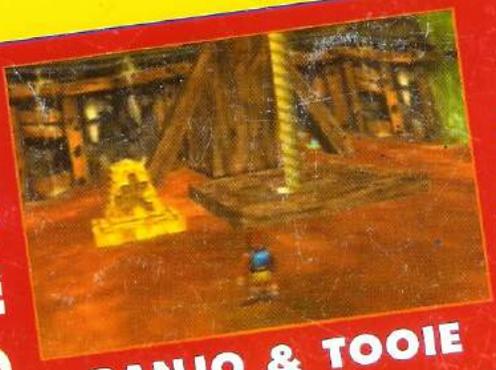
Reflexion sur GBA

### SUPER MARIO ADVANCE

Retour vers le futur

## Les «big» tests Conkers et Banjo & Tooie

**TOUJOURS  
LES PREMIERS  
SUR L'ACTUALITE  
NINTENDO**



**BANJO & TOOIE**

**Grand concours,  
gagnez des  
consoles N64, des  
jeux et des figu-  
rines des vos  
héros préférés**



**F1 RACING**

Canada: 10,95 \$ Belgique: 250 Fb. Suisse: 95 Ffr. Hollande: 5,40 Gld. Espagne: 35 Ptas

L 9601 - 7 - 35,00 F - RD



**100% SOLUCE RPG**

*8 Soluces complètes des meilleurs RPG*

8 SOLUCES RPG

Hors-série

**Player**  
Le magazine du joueur sur Consoles et Internet  
Hors-série

# 8 SOLUCES RPG

**Final Fantasy IX**

Version us et fr - PlayStation

**Final Fantasy VI**

Version us - PlayStation / SNES

**Skies of Arcadia**

Version us - Dreamcast

**Lunar : Eternal Blue**

Version us - PlayStation / Mega CD

**Valkyrie Profile**

Version us - PlayStation

**The legend of Dragoon**

Version fr - PlayStation

**Shenmue**

Version fr - Dreamcast

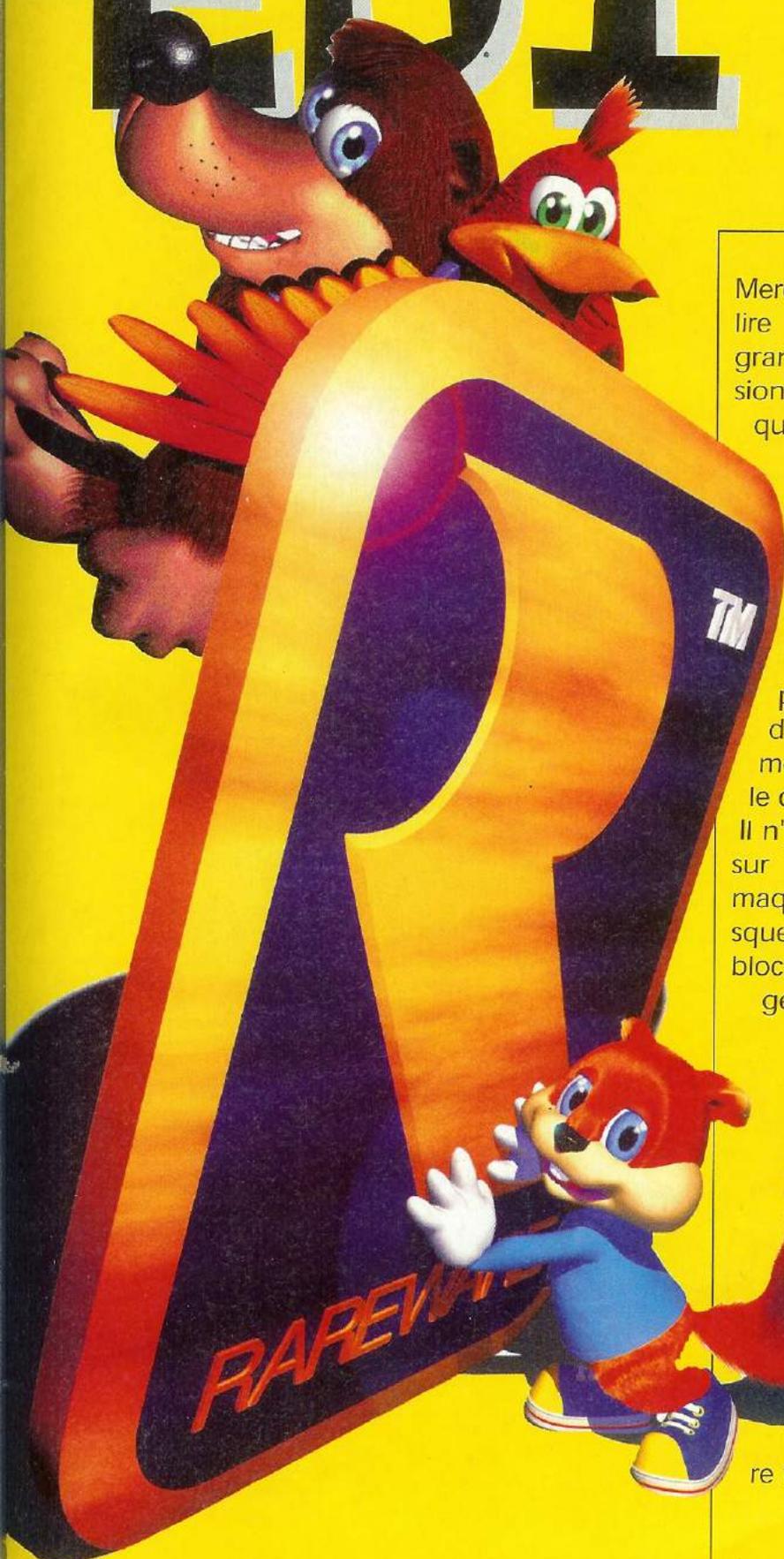
**The legend of Zelda : Majora's Mask**

Version fr - Nintendo 64



**EN VENTE ACTUELLEMENT**

# EDITO



Merci, merci une fois de plus de continuer à nous lire (dans un premier temps), mais surtout, un grand merci pour faire vivre à travers votre passion constante l'esprit Nintendo. Ce même esprit qui depuis des années anime grands et petits, dans cet univers si particulier que seul Nintendo sait faire transparaître. Bref, tout va bien dans le meilleur des mondes, et Nintendo fait son retour en force. Rien qu'avec l'arrivée de la petite console portable, le Japon est en effervescence. L'Europe devrait elle aussi être touchée par le phénomène. Sans parler de la future venue de la Game Cube, qui devrait remettre tout le monde à sa place. Comme vous allez pouvoir le constater, le mag a un tout petit peu changé. Il n'y a plus assez de news ( malheureusement ) sur la N 64 pour se permettre de faire une maquette avec un coin preview, c'est pourquoi le squelette du magazine a légèrement évolué. Les blocs news seront présents pour donner le change. Un coin spécialement conçu pour la GBA a

bien évidemment fait son apparition. Comme de coutume, les tests N 64 seront présents, car des tests, il y en a encore, et une maxi soluce de Banjo & Tooie. Bref, Nintendo est plus vivant que jamais, pour notre plus grand plaisir.

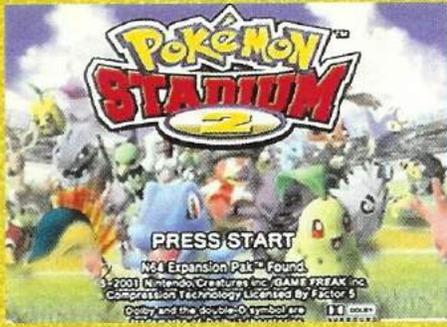
Et en attendant de vous faire rêver avec la 128 bits, notre équipe va vous faire patienter de la meilleure façon qu'il soit. A plus !

Dolph, rédacteur en chef

# Courrier 6

# Test 17

## 8 News



Batman



Battle for nabo



Conker's



Donald

## Game Boy COLOR 54



Banjo

## 56 Soluce

### Banjo & Tooie



Pokémon

## Soluce

### Zelda : 78

### Majora's Mask



## Game Boy Advance 49



49


 3 ter rue d'Arsonval  
 75015 - Paris  
 TEL : 01.40.64.06.60  
 FAX : 01.40.64.06.59

Directeur Général  
 Responsable artistique  
 Franck CHEMLA  
 Directeur de la publication  
 Jean Marc CHEMLA  
 Rédacteur en chef  
 Dolph

Maquettiste  
 Stéphane Machelart & Stéphane Béalu  
 Directeur commercial et de la publicité  
 Laurent AMAR  
 Correction  
 Yukio Reuter  
 Pigistes  
 Dolph, Jam, Luc, Edge

Service Abonnement  
 01.43.22.00.35  
 IMPRESSION  
 Distribution  
 MPL  
 Magnum  
 ISSN  
 En cours

**100% SOLUCE RPG**

*8 Soluces complètes des meilleurs RPG*

8 SOLUCES RPG

Hors-série

Player

Le magazine du joueur sur Consoles et Internet  
**Player**  
Dreamcast, PlayStation 2, GameCube, X-Box et Online  
Hors-série

# 8 SOLUCES RPG

**Final Fantasy IX**

Version us et fr - PlayStation

**Final Fantasy VI**

Version us - PlayStation / SNES

**Skies of Arcadia**

Version us - Dreamcast

**Lunar : Eternal Blue**

Version us - PlayStation / Mega CD

**Valkyrie Profile**

Version us - PlayStation

**The legend of Dragoon**

Version fr - PlayStation

**Shenmue**

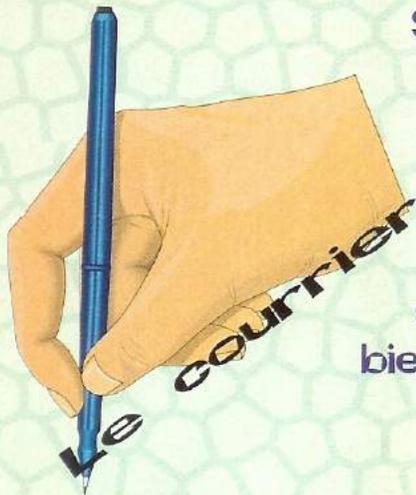
Version fr - Dreamcast

**The legend of Zelda : Majora's Mask**

Version fr - Nintendo 64



**EN VENTE ACTUELLEMENT**



Salut à tous, cela faisait pas mal de temps que nous nous sommes pas vus. Bref, nous revoilà, avec des tas d'infos et des tas de news. Sans parler de la BGA. Mais je suis surtout là pour vous donner l'envie de nous écrire encore plus souvent, de faire des prouesses au niveau des dessins, et surtout pour vous faire comprendre que Nintendo va bien. Alors, le mois prochain, je veux plein de lettres et des dessins, sinon, je le dis à Bowser.

Dolph

**Envoyez votre courrier à :**

Mon dolph adoré  
ACTU & SOLUCES 64  
• 3 ter rue d'Arsonval  
75015 Paris

**Alban 13 ans**

Salut les gars

Je m'appelle Alban et j'ai 13 ans. Je trouve que votre mag est super, et j'ai quelques questions à vous poser.

1) Savez-vous quels développeurs produiront des jeux sur la Game Cube ?

**Sûr.** Konami ou Capcom les autres comme EA et autres gros pontes seront sans aucun doute dans la partie. Mais rien n'est encore sûr. Par contre, pour Square Soft, les nouvelles sont toujours aussi mauvaises, mais cela pourrait bien changer.

2) Est-ce que la Game Cube sera moins puissante que la X-Box ?

J'en ai raz-le-cul de répondre sans cesse à cette question désolé, mais cela commence vraiment à devenir pathologique.

3) Vous aviez dit que les dirigeants de Nintendo voulaient donner un style high tech à la machine, un cube, vous trouvez

cela high tech ?

Oui, high tech ne veut pas forcément dire beau, mais plutôt innovant, c'est chose faite.

4) Beaucoup de personnes disent que Zelda Majora's Mask est pourri. Qu'en pensez-vous ?

Je pense que beaucoup de personnes, que se soit chez les particuliers, ou chez certains soit disant pro du journalisme, jugent les jeux par rapport à ce qu'ils peuvent leur rapporter sur beaucoup de points, plutôt que sur le véritable intérêt. Tout est une histoire de sous dans la vie. Mais objectivement, qu'ils aillent se faire f... Ce titre est une petite merveille et s'ils sont pas content, ils on qu'à se mettre au bowling

5) Y aura-t-il un Tony Hawk 2 sur N64 ou Game Cube ?

Avec la N64, rien n'est plus sûr. Par

contre, pour la Game Cube, il y a fort à parier.

6) Que répondre à ceux qui disent que la N64 est la pire des consoles qui existe ?

Rien, si tu sais que tu as une belle femme, garde-la pour toi, et profite en, idem pour la N64. De plus, les gens qui critiquent la N64 sont des joueurs qui connaissent uniquement l'essor des jeux vidéo depuis le lancement de la Play, alors tu sais, on s'en fout. Mais dans le sens inverse, il y a d'autres bons supports.

Et enfin, pourquoi ne testez-vous pas les jeux avant qu'ils ne soient sortis comme le faisait les autres mags sur la N 64 ?

Demande-le aux éditeurs.

A plus

Salut à toi.

**Cher Dolph**

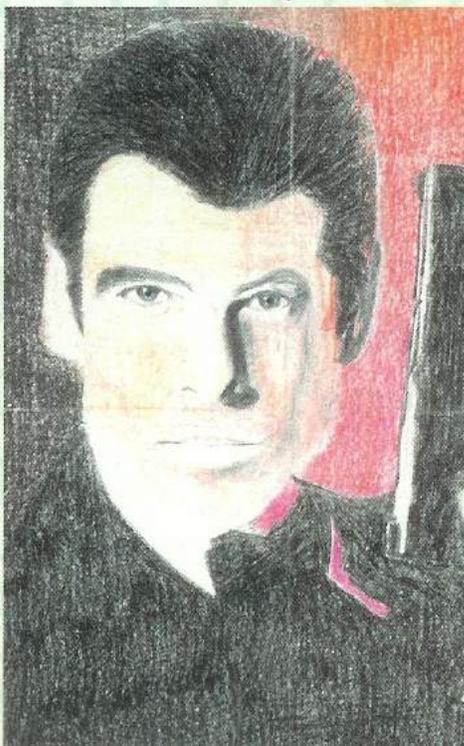
Je t'écris pour savoir si les rumeurs suivantes sont vraies. Conquer's Bad Fur Day annulé en Europe. Si oui, pourquoi ?

Oui, c'est vrai, c'est d'ailleurs pourquoi c'est THQ qui s'occupe de la distribution de ce titre. A moitié, car les dialogues eux resteront tout de même en anglais, histoire de ne pas choquer tout le monde. Sinon, pour la raison, le jeu est très pipi, caca, voir même déplacé. Mais je pense que c'est tout de même un peu hypocrite, car des tas de slogans tous les jours à la télé sont bien plus hard. Mais c'est le choix de Nintendo et cela se comprend, ils veulent avant tout garder leur image, c'est légitime.

Sinon, quand sortira-t-il ?

Il est dispo en US.

Vous ne seriez pas les anciens rédacteurs de Game Play 64 ?



# LANKY'S STYLE



Pour la dernière fois... non.  
Allez, tchao et publiez-moi.  
C'est fait Sylvain.

## Pelaggi Mario

Cher Dolph, je t'écris car cela fait troisième fois que j'achète ton mag et je ne savais pas comment faire pour m'abonner.  
Pour le moment, nous ne pouvons proposer des abos, la raison est simple, le book n'est pas encore en version mensuelle. Il faudra attendre encore quelques mois avec la sortie de la NGC pour que ce petit problème soit résolu.

Est-ce que Zelda sera adapté sur la console de la Game Cube, ou est-ce un autre gros titre sera proposé ?

Heureusement oui, Zelda sera de la partie, mais pas tout de suite. De plus, des gros titres qui ont fait la joie de la N64 seront aussi présents. Sans oublier de nouvelles surprises, ne t'inquiète pas, il y aura de quoi faire. Maintenant, tout est une question de temps. Excuse-moi de ne pas mettre ta lettre en entier, mais je pense que ma réponse devrait bien t'éclairer. Mais si tu veux plus de précisions, sache que WAVE Race 2 est prévu, tout comme Mario kart 2000, Metroid, Star Wars, bref, que du bon.

Bon, je te laisse en lisant ton dernier livre qui est super et merci la rédaction, et à toute l'équipe qui fait un travail formidable. Longue vie à Nintendo, et longue vie à la Game Cube. J'attends de vos nouvelles.

Voilà, c'est fait, et bonne continuation

dans cette passion qui semble t'animer de façon lumineuse, à plus.

Mario

## Un garçon heureux

Salut à toute l'équipe d'Actu & Soluce64, j'ai été content de retrouver un mag 100 % 64 après la disparition de X 64, Gameplay et de Nintendo 64. J'ai quelques questions à vous poser

Vas-y

Pourquoi vos photos sont souvent troubles dans votre magazine, ou dans d'autres bien sûr ?

C'est une question de qualité, d'une du papier, qui absorbe quelques fois plus d'encre qu'il n'en faut, et de deux, certains jeux moches restent moches. Ensuite, on fait vraiment ce que l'on peut.

Les premiers jeux de la Game Cube sont-ils déjà prêts en ce moment ?

Non, le seul qui tourne en ce moment en temps réel est Zelda, du moins, c'est que l'on a pu comprendre selon certaines sources, mais attention aux rumeurs.

A quoi sert la connexion de la GBA à la GC ?

Il te servira entre autres à jouer à des jeux BGC sur l'écran de ta télé via la Game Cube

Est-ce que la Game Cube touchera un public plus adulte que la N64 ?

Il touchera plusieurs générations, grâce à plusieurs styles de jeux.

Pourquoi X 64, Nintendo magazine et Gameplay n'existent plus ?

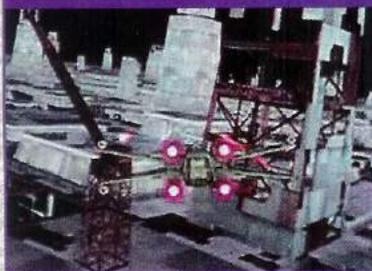
Plus assez de nouvelles de la N64 pour faire tourner l'industrie des jeux.

Bonne continuation à votre magazine, je ne vous souhaite pas un avenir comme celui de Nintendo magazine, Gameplay et X 64.

Salut à toi petit homme.

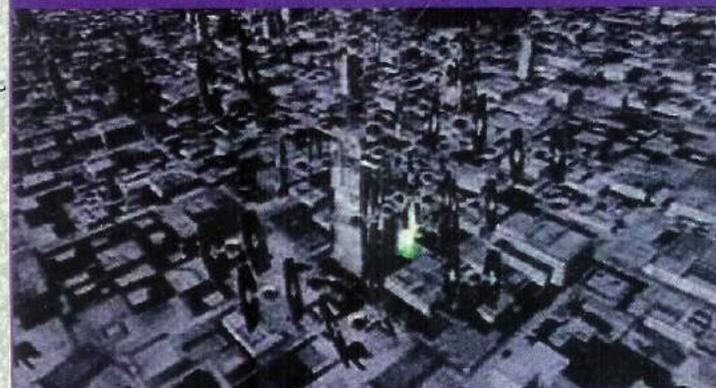


# La guerre des étoiles



Cette fois-ci, c'est certain, Stars Wars verra bel et bien le jour sur la nouvelle console de Nintendo. Aux premières vues des vidéos (en temps réel), il est quasiment certain que la nouvelle console va vrai-

ment faire de l'ombre. C'est simple, on se croirait devant une vidéo du film, très difficile de faire la différence. L'animation est elle aussi à se taper la tête contre les murs. Nintendo sera visiblement le premier à nous offrir le jeu dont nous avons tous rêvé. De plus, ce Shoot nous replongera dans l'univers du quatrième volet, avec les différents vaisseaux qui ont fait le succès de la série. Bref, nous attendons ce dernier avec une grande impatience.



## Bientôt le film

Et oui, nous aussi nous avons notre part de frisson avec la N64 et cela va continuer avec la Game Cube. C'est pourquoi je vous propose cette très faible info, mais tout de même la première photo du film qui devrait sortir avant la fin de l'année. Bon, allez, salut.



## Pokémon 2ème volet



Pokémon Stadium deuxième volet est dispo au Japon depuis la fin Mars. La sortie en France devrait se faire d'ici quelques semaines, mais il est toujours bon d'apprendre quand on est fan que la

série n'est pas prête de s'arrêter. En voici la preuve par image, espérons que nous allons bientôt pouvoir faire un big test. Sachez également que ce dernier sera compatible avec les Pokémon Gold, Silver, Yellow. A bientôt, Pikachu.

## Commander Keen sur GB

Il y a encore de la place dans le cœur des programmeurs pour la GB. En effet, Commander Keen créé par ID Software verra le jour sur le petit support au printemps. Ce jeu d'action / plate-forme vous placera dans la peau de Billy Blaze. Un héros qui devra faire marcher ses méninges ainsi que ses jambes. Bref, comme quoi une nouvelle console ne provoque pas forcément la mort de l'autre.

# Reculer pour mieux sauter

Je sais, il est très dur d'entendre de telles nouvelles, mais Dinosaur Planet est annulé sur la N64. Pourquoi, on sait pas, surtout que le jeu était presque fini. En tout cas, on ne perd pas toute la marchandise, car le soft devrait voir le jour courant de cette année sur la 128 bits de Nintendo. Rassurez-vous, nous vous tiendrons au courant des moindres faits et gestes.



Voici une petite liste des jeux game cube- voyez par vous-mêmes, elle est assez longue.

- A to B Racing (Wide Games), Army Men (Sucker Punch), Austin Powers (Rockstar Games), Batman (Ubi Soft), Dinosaur Planet (Nintendo / Rare), Disney's Dinosaur (Ubi Soft), Disney's Donald Duck (Ubi Soft), Donkey Kong (Nintendo) ; Dragon Ball Z (Infogrames), E.T. (NewKidCo), Earthbound (Nintendo), ECW (Acclaim), Earthbound (Nintendo), Elite 4 - Multiplayer Edition (Frontier), Elite 4 - Single Edition (Frontier), EternalDarkness (Nintendo / Silicon Knights), Ferrari 360 Challenge (Acclaim), FIFA 2001 Major League Soccer (Electronic Arts / EA Canada), Gold & Glory: El Dorado (Ubi Soft), Gravity Games (NBC / Midway), Ground Control (Sierra), Jeu d'Action (Epic), Jeu d'Action (NST), Jeu d'Aventure (Epic), Jeu de casse-tête (Metro3D), Jeu de communications (Nintendo), Jeu de James Bond (Electronic Arts), Jeu de tir à la première personne (Retro Studios), Jeu de tir à la première personne (Saffire), Jeu de course (Titus), Jeu de course F1 (Acclaim), Jeu de course Jacques Villeneuve (Virtual Velocity) (Ubi Soft), Jeu inconnu (Hudson Soft), Jeu de Lego d'Aventure (Lego Media), Jeu de Lego de Course (Lego Media), Jeu de Lego Inconnu (Lego Media), Jeu de pêche (Natsume), Jeu de rôles (RPG) (Retro Studios), Jeu de sport ESPN (Konami), Jimmy Neutron: Boy Genius (THQ), Killer Instinct 3 (Nintendo), Knights (Lost Boys Games), Mario et/ou Luigi (Nintendo), Mario Kart (Nintendo), Metroid (Retro Studios), mMickey's Adventure (Rare), Mission: Impossible 2 (Nintendo / Rare), Major League Baseball (Midway), MTV Celebrity Deathmatch (Take-Two), MTV Music Generator (Codemasters) GameCube, MTV Road Rules (Take-Two), MTV Sports: T.J. Lavin's Ult. BMX (THQ), NBA Hangtime (Midway), NFL Blitz (Midway), Outcast 2 (Infogrames), Perfect Dark 2: After Dark (Rare), Picasso (Promethean Des.), Pokémon (Nintendo), Rayman 3 (Ubi Soft), Rayman Tribes (Ubi Soft), Rayman Racing (Ubi Soft), Ready 2 Rumble 2 (Midway), Resident Evil 0 (Capcom), Ridge Racer (Namco), Robocop (Titus), Robotech (Mattel), Resident Evil 0 (Capcom), Rugrats (THQ), Saffire (Saffire), Scooby-Doo (THQ), Shadowman 2 (Acclaim), SSX: Special Edition (Electronic Arts), Star Fox 3 (Nintendo), Star Wars: Rogue Squadron 2 (LucasArts), Stunt Driver (Climax), Tarzan (Ubi Soft), The Jungle Book Rythm N'Groove (Ubi Soft), The Wild Thornberrys (THQ), Thornado (Factor 5), Thunder Rally (Retro Studios), Tiny Toons (Swing!), Title Defence (Climax), Too Human (Nintendo / Silicon Knights), Tour de France (Konami), Turok 4 (Acclaim), V.I.P. (Ubi Soft), Virtua Fighter 4 (Sega), Wave Race 2 (Nintendo), WCW (Electronic Arts), XISLE (Crytek), Xtreme Games (Midway), Zelda (Nintendo)

# Y a du monde dans la plaaaaacccceeeee

C'est le moins que l'on puisse dire. Voici les images tout droit venues du Japon, lors de la sortie de la GBA. Y a pas, ils savent comment attirer les gens chez Nintendo. Il y a fort à parier pour que cette nouvelle portable devienne la plus vendue au monde d'ici quelque temps.



# Ce n'est plus les mêmes

Ce n'est plus les gars de l'équipe Sonic Team qui s'occuperont de la version pour GBA. Les petits nouveaux sont issus de la firme Dimps. Espérons que leur talent sera à la hauteur de leurs prédécesseurs.

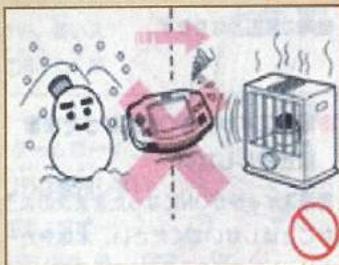
# A L'E3

Selon des sources venant de l'agent de marketing de chez Nintendo, les fans de la nouvelle console seront comblés à l'E3. Nous ne savons pas encore s'il sera possible de jouer avec le monstre, mais chose sûre, il va y avoir de l'info. De plus, il semblerait que tous les développeurs aient eu les bornes de développement (sauf Square Soft). Alors on croise les doigts pour que les jeux ne soient pas sans cesse repoussés sur la machine comme ils l'ont été sur la N64.



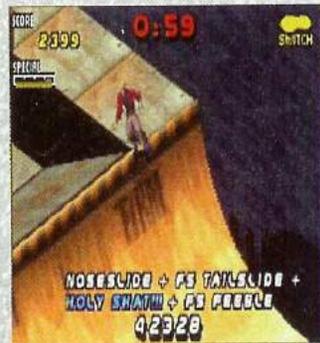
# A ne pas faire

Les Japonais ne doivent pas être très doux avec le matériel, pour que Nintendo donne de tels conseils. Bon, je sais que vous, vous ferez attention, mais voici tout de même les recommandations de la maison mère.



# C'est vraiment une portable

C'est du moins ce que l'on pourrait penser en voyant les photos de Spiderman et de Tony Hawks 2, tant le résultat est brillant. Voyez par vous-mêmes. Les dates ne sont pas certaines, mais ils devraient arriver assez vite, ce qui est sûr, c'est que nous avons vraiment hâte d'y jouer.



# De l'eau dans le gaz

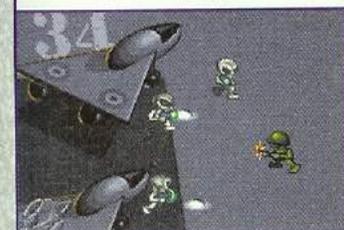
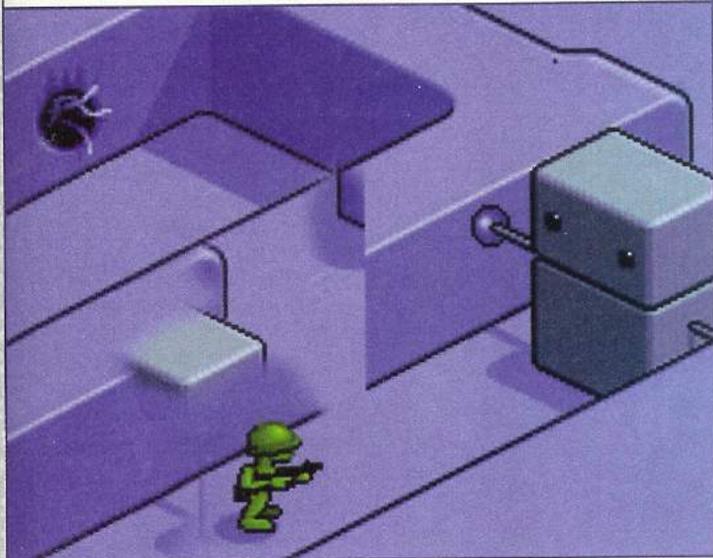
Visiblement, la firme Nintendo n'est pas prête à se faire marcher sur les pattes par Microsoft. Explication. Microsoft vient de lancer la production des commandes de la nouvelle machine de tonton Bill. Nintendo trouve cette façon de procéder assez déplorable, pourquoi. La firme de Mario trouve que de faire une telle publicité pousse les accros, les fans à acheter les moindres produits pour se rapprocher tous les jours un peu plus du produit avant qu'il ne sorte. Il est donc assez facile ensuite de vendre n'importe quoi sous prétexte de faire patienter. Nintendo n'est donc pas content du tout et on les comprend. Espérons que les vrais joueurs comprendront la différence qu'il peut y avoir avec une compagnie comme Nintendo, véritable précurseur des jeux vidéo, et les autres richement capables. Sur ce.

# Attention aux arnaques

Il est possible de trouver le moyen de faire des pré-commandes de machines Game Boy Advance sur certains sites. Les prix, environs 2500 balles. Alors attention, car le prix officiel n'est pas encore fixé, mais il semblerait tout de même que les petits gars se mettent près de 1000 francs dans la poche. De plus, il est même possible de commander des jeux comme Turok 4 (A peut près 400 francs), alors que ce dernier n'est pas encore véritablement annoncé (même si se sera bientôt le cas). Alors fait bien gaffe où vous mettez les pieds, et attendez plutôt la sortie officielle, ou au Japon pour les plus impatients.

# L'armée sur portable

Army men lui aussi aura son adaptation sur la nouvelle console de Nintendo. À voir les premières tofs, on se rend vite compte de la qualité graphique, mais également du style très pur et lissé. On verra ce que cela donnera au niveau de l'intérêt, mais c'est prometteur.



## De belles promesses

Activision vient d'annoncer cinq gros titres à rajouter à la déjà longue liste sur GBA. Pour le moment nous n'en savons guère plus, mais ces derniers devraient sans aucun doute être présentés à l'E3. On vous tient au courant. Voici les noms :

Tony Hawk's Pro Skater, Mat Hoffman's Pro BMX, Shaun Palmer's Pro Snowboarder, Doom, Spider-Man et X-Men.

## Toujours plus d'argent

Lors du prochain E3 à Los Angeles, nous pourrons voir les derniers accessoires pour la GBA. Ainsi on pourra voir un Battery grip, un Travel pack un câble Multi-Link, un Light & Magnifier, un Docking Station, un Travel Bag, un adaptateur pour jouer en toute sérénité dans votre voiture, un PDA pour transformer sa GBA en une sorte de Palm Pilot, un casque Audio et même un lecteur MP3.

## Fort Boyard sur GBC

La petite 8 bits n'est pas encore morte. Le célèbre jeu de France 2 va être adapté sur GBC. A travers 36 niveaux, il faudra trouver votre chemin, en cherchant des clés, mais surtout, en évitant les différents pièges et autres animaux dangereux. Ce dernier devrait arriver très bientôt. De plus, un nouvel épisode de la famille Adams devrait également faire son apparition, que demander de plus ?

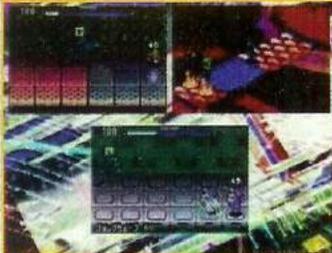


## Dernière minute

Le 22 juin, c'est la date de sortie officielle de la machine portable de Nintendo. Il m'a semblé bon de vous le signaler.

## Le retour de Megaman

La dernière mouture de la série sera sur GBA. Son nom, Megaman EXE. Nous n'avons pour le moment que très peu de renseignements, mais voici six tofs pour vous mettre l'eau à la bouche.



## Deux c'est mieux qu'un

Alors que Super Mario Advance n'est pas encore sorti sur GBA, les hauts dirigeants de la firme annonce déjà une suite. Cette dernière serait visiblement inspirée de Super Mario World. Bon, nous avons encore le temps, mais c'est vraiment bon de le savoir.

## Les Power Rangers à toutes les sauces

THQ vient d'annoncer que les Power Rangers verront le jouer dès le printemps sur GBC et GB. Le titre sera directement tiré de la série, par contre, pas de véritables informations sur le déroulement du jeu. Les petits vont être aux anges avec une telle nouvelle.

## Harry Potter

Le géant américain EA est visiblement prêt à donner vie à ce héros sur les nouvelles consoles de Nintendo. Nous ne savons guère sur ce dernier pour le moment, mais il serait visiblement orienté action plate-forme. On verra, on verra.

## La mauvaise nouvelle de Yamauchi

Ce dernier a tout simplement annoncé que la console 128 bits se verrait un tout petit peu retardé de quelques semaines. Bon, ce n'est pas la mer à boire, mais tout de même. Pour ce qui est de la sortie aux US, la date sera autour d'octobre, quant à la France, pas avant le printemps 2002, super.

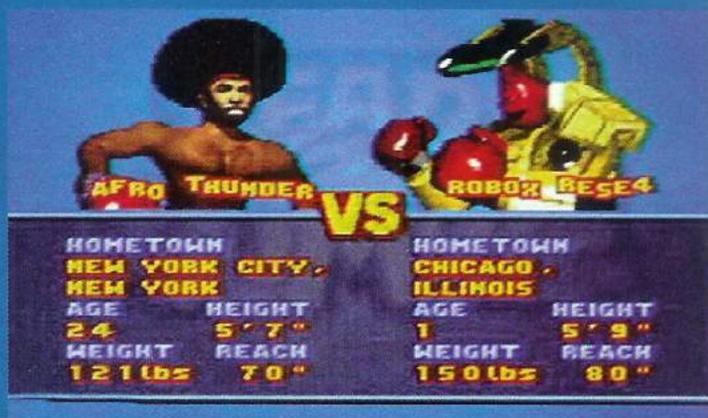
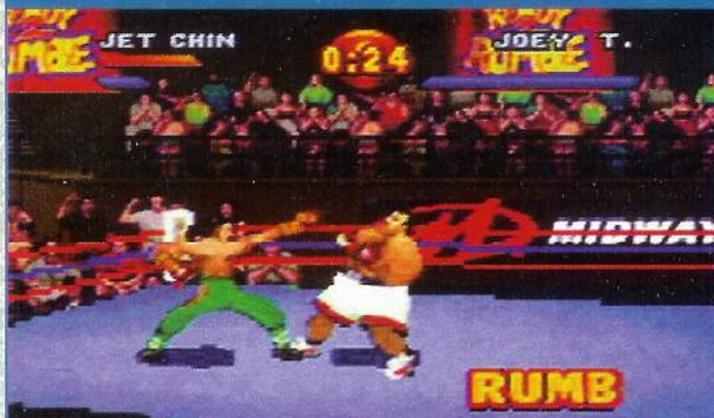
## Klonoa aussi

Décidément, ce petit bonhomme fait beaucoup parler de lui. Tant mieux pour nous, car une version spécialement conçue pour la GBA est en cours de développement. Le jeu, du moins les photos, parlent d'elles-mêmes, c'est splendide. Il faudra bien évidemment être doué pour les phases de plates-formes, mais également résoudre quelques petites énigmes. Un titre que nous attendons avec une réelle impatience, mais pas de date pour le moment.



# Ready pour jouer à Ready

Ce jeu de boxe qui a déjà fait des émules sur les autres supports va arriver sur la GBA. Autant vous dire qu'en voyant les premières photos, il faut vraiment savoir que ce dernier tourne sur une portable, hallucinant. Voyez par vous-mêmes.



## Et la lumière fût

Tout le monde le sait maintenant, la nouvelle portable de chez Nintendo ne sera pas rétro-éclairée. Pour pallier ce manque, un gadget sera présent. En voici la plastique, il sera bien évidemment disponible le jour de la sortie de la console.



## Nintendo, encore plus d'envergure

Selon quelques sources bien informées, il semblerait que l'équipe de Sonic Team soit prête à développer sur la console Game Cube. En effet, un titre est prévu pour l'année 2002. Pas de précision sur ce dernier, mais il faut tout de même avouer que les choses vont de mieux en mieux pour les ambitions de cette dernière.

## Nintendo fait plaisir aux clients

Nintendo veut faire une petite leçon à Sony. En effet, lors du lancement de la GBA au Japon il y a de cela quelques jours, plus de 100 000 consoles portables supplémentaires ont été mises sur le marché. Au moins, on ne pourra pas dire qu'il y a eu du retard, et encore moins de pénurie.

## F-14, titre mythique sur GBA

Voici les premières images de cette nouvelle adaptation. Cette mouture est exclusivement conçue pour la GBA et est développée par Virtucraft. Les fans vont être aux anges, mais il va falloir maintenant être très patient.



## Bouge ton corps

Eh oui, nous pouvons donner libre cours à nos pulsions. Game Boy Music, va débarquer sur GBA. Le principe sera le même que sur PC avec le logiciel ultra simplifié EJay. Bref, il vous sera possible de composer des musiques au piano, à la guitare, bref, un total de près d'une cinquantaine d'instruments. Reste à savoir si ce genre de jeux ne sera pas uniquement apprécié au Japon. On verra bien.



## Young Olympians oui ou non

Saffire, le développeur du jeu, est vraiment très discret en ce qui concerne le développement du jeu sur la NBC. Même si le titre fait parler de lui depuis des lustres, et que nous n'avons toujours pas la moindre information, voici quelques Artsworks pour vous faire comprendre et vous prouver que le jeu n'est pas annulé. La version N GC n'est peut-être pas totalement annoncée, mais je pense qu'ils feront la surprise, car un tel jeu sur une telle console... Ce serait une folie de laisser tomber une bombe pareille !



## Megaman X2, sacré petit bonhomme

Après l'annonce du retour de ce petit héros sur GBA dans sa version EXE, c'est au tour de la GBC d'avoir elle aussi sa part du gâteau. En effet, Megaman X2 arrive à grands pas. Nous ne connaissons pas encore les dates exactes. Ce qui est certain, c'est que nous avons les premières photos.



## Zelda hors d'atteinte

Pour le moment, il est clair que les fans devront vraiment attendre avant de voir le soft tourner sur les consoles. De plus, il semblerait que ce ne soit pas Miyamoto qui soit chargé du développement. Pour le moment, seul Link tournerait en temps réel. Il va donc falloir être très patient. Mais courage, d'autres seront là pour donner le ton.

Nintendo

et

ACTU & SOLUCES 64

Vous propose le concours.

BANJO-TOOIE™



Gagnez

- 2 Nintendo 64
- 5 jeux Banjo-Tooie
- 10 Figurines

En répondant à ces quatre questions

1) Combien y a-t-il de niveaux dans Banjo-Tooie ?

2) Y a-t-il un boss à chaque fin de niveau ?

3) Comment se nomme le meilleur ami de Banjo ?

4) Comment s'appelle la soeur de Gruntilda ?

Envoie tes réponses sur papier libre à :  
**FJM/CONCOURS BANJO-TOOIE**  
 48 Bd Pasteur - 75015 PARIS  
 Un tirage au sort des bonnes réponses  
 sera réalisé le 30 mai 2000

NINTENDO 64

BANJO-TOOIE™



Designed for the handle bar



1 - 4 Player Great Fun!



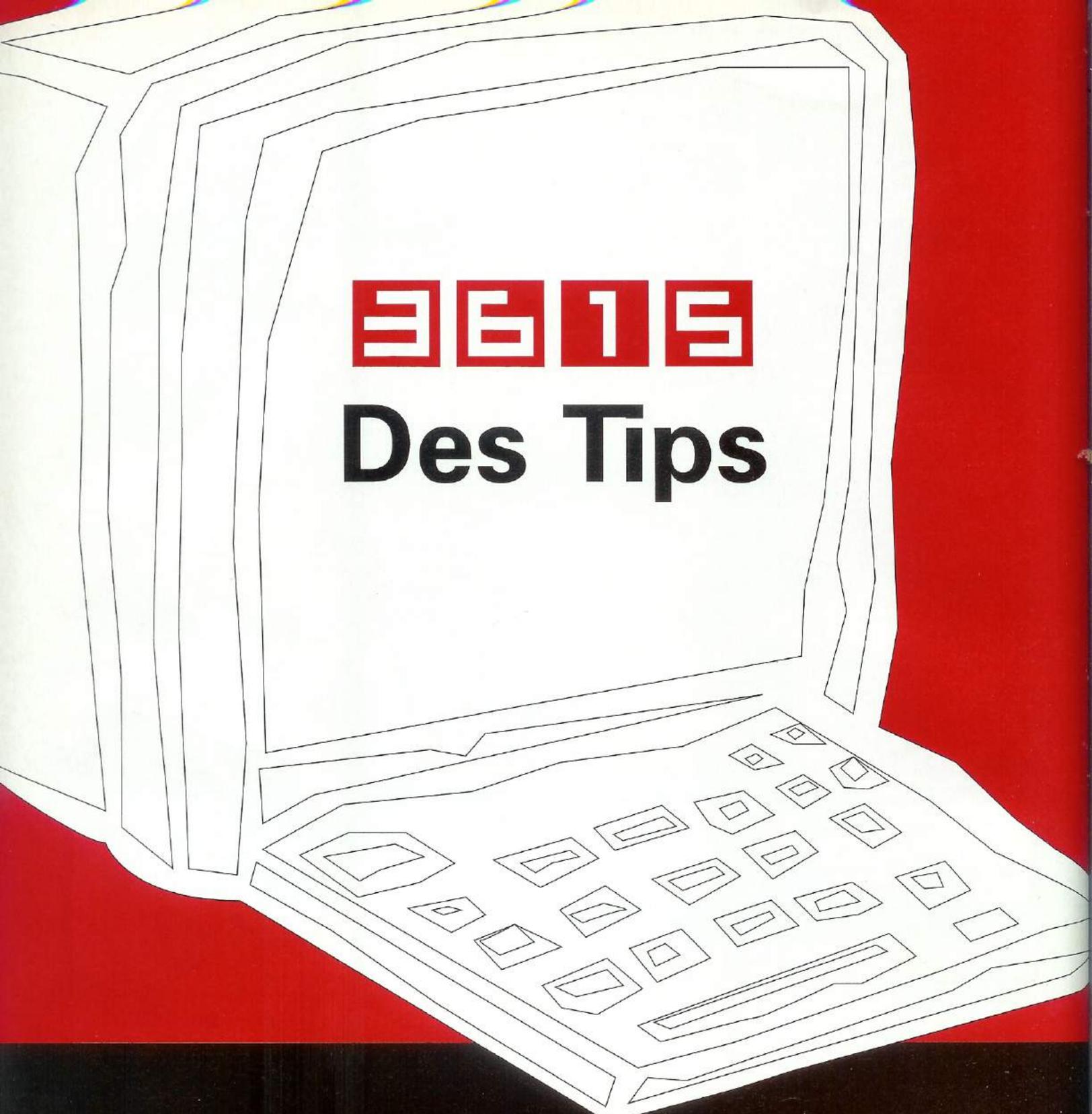
DOLE SURE

Nintendo

PAL VERSION

PRODUCED BY RARE

Nintendo



**3615**

**Des Tips**

**+ de 50 000 Trucs, Codes & Astuces  
pour + de 5 000 Jeux Vidéos**

**Nouveautés - Imports - Playstation 1 & 2 - PC CD  
Nintendo 64 - Dreamcast - Game Boy - Imac ...**

**Réponses Personnalisés en 24 h**

# LES TESTS



Taste



# Banjo & Tooie

*Eh ben, le moins qu'on puisse dire c'est qu'on l'aura attendu celui-là ! Heureusement, Rare et Nintendo travaillent main dans la main et même si la N64 n'est plus aussi fringante qu'il y a quelques années, jamais Rare n'aurait songé à annuler la suite d'un des jeux emblématiques de la machine, le fameux Banjo et Kazooie. Ça nous change des pratiques des concurrents... Enfin bref, Banjo Tooie arrive enfin sur votre machine préférée, comme un des derniers sourires d'un ami qu'on voit de moins en moins... Bon arrêtez de chialer, la Game Cube arrive ! En attendant, je vous garantis que vous allez pouvoir bien patienter avec ce superbe jeu qui pousse la console dans ses derniers retranchements.*

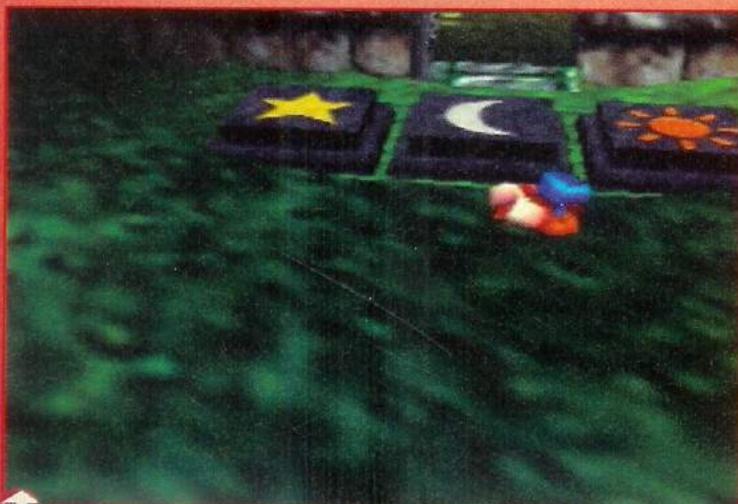
Avant toute chose, il faut que vous m'excusiez pour le caractère peut-être incomplet à vos yeux de ce test, mais sachez que ce n'est absolument pas de ma faute ou de celle de notre cher rédac' chef. Le jeu est resté que deux jours à notre disposition. Ce n'est pas ma faute à Nintendo, mais voilà. Ceci dit, passons au jeu proprement dit. Je ne vous apprendrai rien en vous disant que c'est un des tous meilleurs jeux de la console, digne successeur de son aîné : variété infinie, technique de toute beauté, maniabilité intuitive et immédiate, bref, ce qui pouvait se faire de mieux sur notre bonne vieille N64. Bon, il faut reconnaître que Banjo Tooie n'innove pas radicalement et reste dans la lignée de son prédécesseur, il se contente de faire pareil en mieux, beaucoup mieux. L'univers à

explorer est gigantesque, il est presque impossible d'en avoir une vision synthétique tant les éléments qui les composent sont variés et différents les uns des autres ; et pourtant, non seulement chaque monde possède une identité propre mais le tout forme une unité assez cohérente. Le grand intérêt du jeu, outre sa diversité, c'est le côté non-linéaire de l'aventure qu'il propose : ne croyez pas qu'une fois un monde parcouru vous pourrez oublier sa structure, car les capacités que vous acquérez dans les niveaux suivants vous obligeront à revenir en arrière pour accomplir de nouvelles actions auparavant impossibles, et ainsi ouvrir de nouveaux passages, obtenir de nouveaux objets ou de nouvelles capacités qui à leur tour vous obligeront à re-parcourir d'autres niveaux... Il

## J'adore me déguiser



De très nombreuses énigmes exigeront de vous une apparence radicalement différente et obtenue par magie, ou encore feront que vous devrez faire appel à un personnage secondaire. Deux individus, également magiciens et animés d'une rivalité tacite, vous autoriseront ces travestissements moyennant le sacrifice d'une petite créature magique sans défense, le gumbo. Une fois la pauvre bête immolée, à vous les joies de la vie de rocaillou ou de statue géante ! La première transformation vous permet de parler à vos nouveaux congénères et de participer aux matchs de foot locaux, la seconde d'ouvrir des portes monumentales ou tout simplement de foutre une bonne raclée à certains ennemis un peu trop sûrs d'eux...



VOUS DEVEZ ENTRER UNE CERTAINE COMBINAISON POUR OUVRIR LA PRISON.



CECI EST L'ENTRÉE DU VILLAGE. VOUS RECOMMENCEREZ LA APRÈS CHAQUE SAUVEGARDE.

vous faudra une excellente mémoire pour vous rappeler de tous les passages inaccessibles d'un niveau la première fois que vous le traversez, et je vous conseille même de prendre des notes. Heureusement, les raccourcis très bien pensés vous permettront de vous repérer plus facile-

ment (voir encadré). En ce qui concerne le scénario, pas de grande surprise : la sorcière Grunty, coincée sous un rocher près de votre maison depuis la fin du premier épisode, est finalement délivrée par ses deux sœurs et en profite pour détruire votre bicoque avant de s'enfuir. Vous



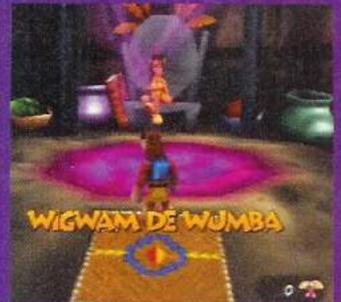
L'ENTRÉE DU TEMPLE DE JIGGYWIGGY, DONT LA PORTE S'OUVRIRA À CHAQUE FOIS QUE VOUS AUREZ AMASSÉ SUFFISAMMENT DE PIÈCES DE PUZZLE.

**Les animaux sont nos amis, il faut les aimer aussi..**

Cette longue et sinueuse quête serait bien mélancolique si vous n'étiez pas soutenu de temps à autres par des personnages secondaires et fantasques prêts à tout pour vous guider. En fait, ils ne sont pas si généreux que cela et vous demandent plus souvent qu'à leur tour de leur ramener tel ou tel objet dans des quantités bien précises : notes de musique, pièces de puzzle,... souvent sans rapport avec leur personnalité : expliquez-moi pourquoi la taupe militaire a tant besoin de notes de musique ! Par contre, une fois empêché leur tribut, ces petits gars vous abreuveront littéralement de conseils, d'anecdotes ou de blagues, accompagnés de gargouillis insupportables.

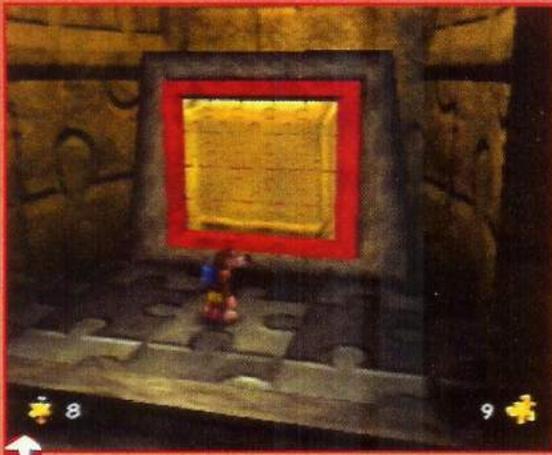


A L'ENTRÉE DU PARC D'ATTRACTIONS, UN PANNEAU INTERDIT DE SORTIR DE LA NOURRITURE. LES CLINS D'ŒIL DE CE GENRE SONT FOISON.



LE GRAND PRÊTRE DE JIGGYWIGGY EST LE SEUL CAPABLE DE VOUS OUVRIR LES VOIES DE NOUVEAUX MONDES.





**C'EST À PARTIR DE CET ÉCRAN QUE VOUS DEVEZ RECOMPOSER LES PUZZLES QUI PERMETTENT DE CONTINUER L'AVENTURE.**



**CES PANNEAUX FRAPPÉS D'UN POINT D'INTERROGATION NE SONT PAS À NÉGLIGER : IL DÉLIVRENT SOUVENT DES INDICATIONS PRÉCIEUSES.**



**BANJO SE PREND POUR LARA CROFT.**

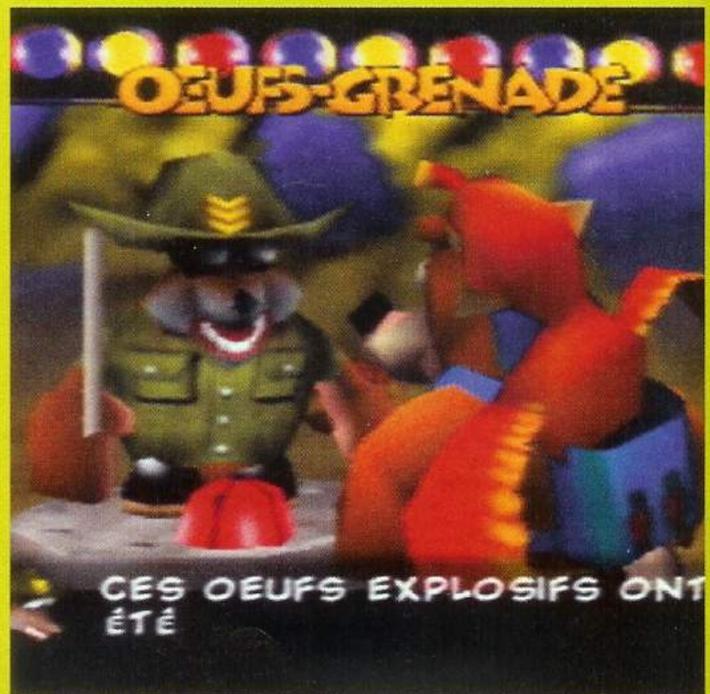
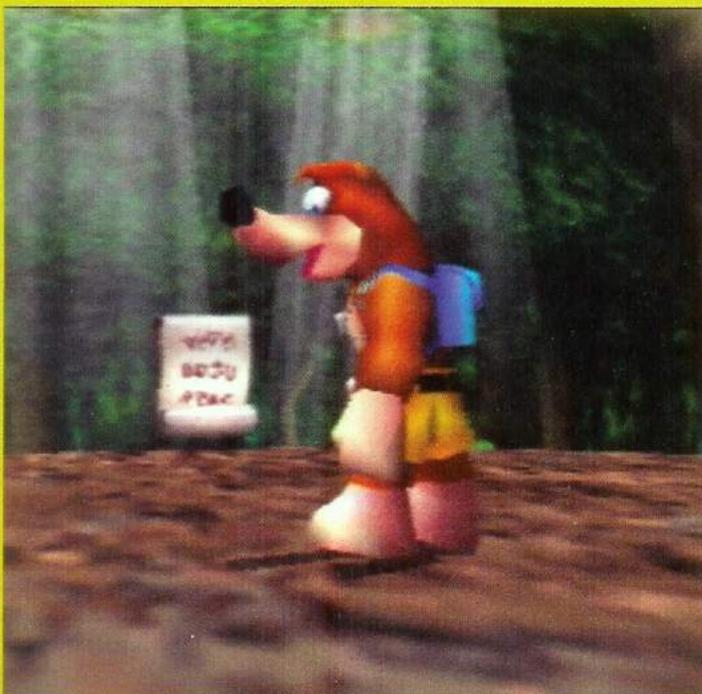


**QUAND VOUS NAGEZ, UNE JAUGE VOUS INDIQUE LE TEMPS MAXIMAL QUE VOUS POUVEZ PASSER SANS RESPIRER.**

interrompez votre partie de cartes avec Mumba et Googles, mais la pauvre petite taupe croit à une manœuvre de votre part pour tricher et refuse de vous suivre, et meurt finalement dans l'explosion. Sa mort est peu pleurée, car comme le dit Kazzoie, « de toute façon, personne ne l'avait aimé dans Banjo et Kazzoie... » Ce genre de références ironiques au premier opus abonde (par exemple, « vous n'êtes pas au courant parce que pendant ce temps vous jouiez à Banjo et Kazooie... ») et apportent un second degré très décalé et rafraîchissant. Même si on n'atteint pas les sommets d'humour graveleux de Conker's Bad Fur Day, on s'éloigne quand même pas mal de la mièvrerie de certains titres. Si le postulat de départ de l'aventure est très classique, de très nombreux protagonistes interviennent pour vous guider (voir encadré) ou tout simplement pour rendre ce gigantesque univers encore plus vivant. De plus, les personnages se connaissent, parlent les uns des autres, bref tout un monde très particulier et très bien structuré se déroule sous vos petits yeux émerveillés et mouillés de larmes. Banjo et Kazzoie ne sont pas en

## L'ami Cheato, dès qu'il se lève

Voilà un petit jeu de mots bien gras qui ne définit absolument pas ce cher bon vieux livre. En fait, s'il s'appelle Cheato, c'est parce qu'avec lui vous pourrez débloquent tout plein de cheat codes pourvu que vous retrouviez ses pages. Comme je suis super sympa, j'en profite pour vous donner ceux qui sont super cachés : jiggywiggyspecial, nestking, superbanjo. Sachez également qu'en épelant les codes normaux à l'envers, vous aurez de nouvelles astuces. Comme quoi, on a toujours tort de se moquer des gens qui ont un nom ridicule. Et puis franchement, Banjo ou Kazooie, vous trouvez vraiment que ça fait classe ?



## Banjo et Quakooie

Eh oui, comme vous l'aurez compris, Banjo Tooie comprend des phases à la Ouake (ou à la GoldenEye, si vous ne connaissez rien d'autre que la N64, mais à mon humble avis vous feriez mieux de sortir de votre ghetto de temps en temps). La qualité technique est très honorable même si les niveaux sont souvent bas de plafond (ben oui, comme ça on peut avoir une plus grande distance d'affichage, ils sont malins chez Rare !). En fait Banjo coince Kazooie sous son bras et l'utilise ainsi comme fusil à œufs ou comme baïonnette. Le tout est très maniable et on apprécie beaucoup. Bon, il n'y a pas beaucoup de jeux sur N64, mais certains contiennent tellement de phases diverses qu'on ne va pas (trop) se plaindre.



reste, avec des personnalités bien différenciées et actives, contrairement à certains jeux où vous ne faites qu'écouter passivement les conseils : là, vos personnages argumentent, négocient, menacent, surtout Kazooie qui est super agressive et médisante. Le seul défaut de ces phases de discussion est leur longueur parfois un peu pénible, surtout que l'ab-

sence de voix digitalisées (N64 oblige) est catastrophiquement palliée par des onomatopées et autres borborygmes insupportables surtout si vous êtes fatigués et que vous avez le malheur d'y prêter attention (comme quand vous vous endormez et que vous entendez le tic-tac de l'horloge et ne pouvez plus penser qu'à ça). Si vous ajoutez à ce tableau le systè-

## On the road again,



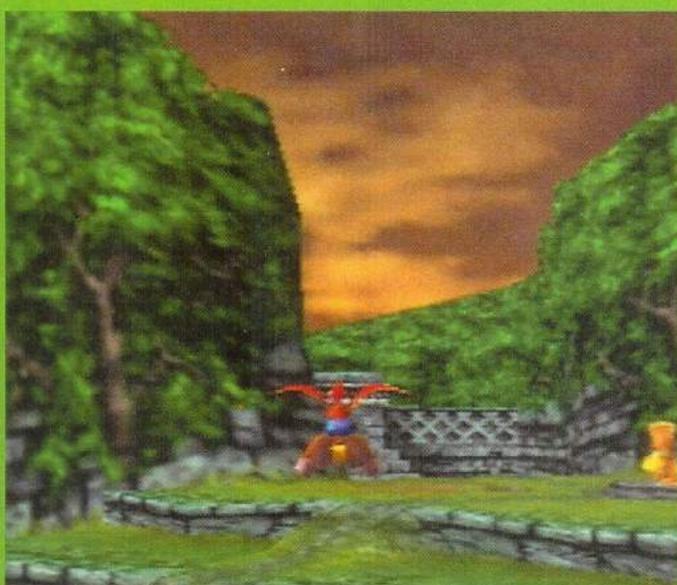
Sans exagérer le moins du monde, l'univers de Banjo Tooie est gigantesque. Et franchement, même en courant comme un dératé, vous risquez de perdre beaucoup de temps à vous déplacer à pied d'une zone à l'autre. Heureusement, Rare, jamais à court de bonnes idées, nous a concocté des moyens de déplacement bien efficaces. Ils sont de deux sortes : les tunnels pour se mouvoir d'un monde à l'autre, et les téléporteurs pour bouger à l'intérieur d'un même niveau. Ces deux types de locomotion s'activent tout simplement en passant sur les points de départ et une fois passés à un endroit, vous pouvez y retourner instantanément depuis n'importe quelle autre base. Bien utile pour revenir sans galère à un endroit précis, surtout que les sauvegardes vous remettent invariablement au début du jeu, à la Majora's Mask.



UN DES ENNEMIS DE BASE, L'ORC MÉGACÉPHALE.

## Entre dans le cercle...

Même si les boutons de la manette sont très bien gérés et permettent une grande palette d'actions (courir, tirer, passer en vue subjective, planer, s'accrocher, etc.), il y a certains mouvements qui sont impossibles en temps normal et que vous ne pouvez réaliser qu'en vous tenant sur ces drôles de pastilles. Grâce à elles, vous pourrez sauter très haut, vous envoler, ou encore animer des objets si vous jouez le petit chaman. En général, les actions qu'elles rendent possibles sont obligatoires pour résoudre les énigmes, car elles vous permettent d'atteindre des boutons ou d'obtenir des objets nécessaires.



me de sauvegarde pour gamins (si on sauve, on quitte et on revient toujours au même endroit ; quand est-ce qu'on pourra sauver quand on veut et reprendre exactement où on s'était arrêté ?), vous aurez une bonne idée de ce qu'est Banjo-Tooie : un excel-

lent jeu, beau et long, qui va aux limites de la N64 sans pour autant les faire exploser, au niveau technique comme au niveau du gameplay.

Rihlyin



↑ L'ENTRÉE DU DEUXIÈME NIVEAU, LA MINE. LA BORNE JAUNE INDIQUE QUE CE PASSAGE SE DÉBLOQUE GRÂCE À DES PIÈCES DE PUZZLE.



↑ LES RAYONS DE MIEL VOUS PERMETTENT DE RÉCUPÉRER DE L'ÉNERGIE.



↑ LA MÉCHANTE SORCIÈRE A TRANSFORMÉ LE ROI DU VILLAGE EN ZOMBIE APRÈS AVOIR DÉTRUIT SON CHÂTEAU.



↑ CES PLUMES EN OR VOUS OCTROIENT UNE INVINCIBILITÉ LIMITÉE.

## Voulez-vous jouer avec moi, ce soir ?

Nintendo oblige, la variété est de mise et se niche dans les moindres recoins. Ne croyez pas cependant que ces mini-jeux soient là pour décorer et qu'ils ne jouent aucun rôle dans la progression de l'aventure. La plupart du temps, ces jeux vous permettent d'obtenir des pièces de puzzle et remplacent même avantageusement les boss. De plus, pour débloquer les mondes, il vous faudra non seulement collecter un certain nombre de pièces de puzzle et les ramener à Jiggywiggy le grand prêtre, mais aussi réaliser un puzzle en temps limité (enfin pas trop quand même...). A noter : ces puzzles sont d'une grande beauté, le dessin qu'ils forment n'étant pas statique : c'est en fait une caméra qui se balade dans le niveau suivant qui forme le fond, et qui bouge pendant que vous placez vos pièces. Tout simplement superbe !



↑ CETTE PETITE TAUPE EST EMPRISONNÉE ET VOUDRAIT BIEN REJOINDRE SON AMI LE PROSPECTEUR...



↑ APRÈS AVOIR AIDÉ LE CHERCHEUR D'OR, VOUS SEREZ RÉCOMPENSÉS D'UNE PIÈCE DE PUZZLE.



↑ VOICI LA MAISON DE MUMBA LE SQUELETTE CHAMAN. SPOOKY, ISN'T IT ?



↑ UN EXEMPLE DE DÉCOR SUPERBE ET TARABISCOTÉ



↑ VOILÀ CE QUE J'APPELLE UN GAGE DE QUALITÉ INDÉNIEBLE



**Distribution :**  
Nintendo  
**Conception :** Treasure Software  
**Nb joueurs :** 2



### RAPHISMES

De toute beauté : textures lisses, couleurs qui pétent, distance d'affichage optimisée. De plus, le caractère design est très réussi et confère une ambiance spécifique à l'aventure. Du tout bon.

97%



### NIMATION

Là non plus, rien à redire, on reste dans le très bon mais on finit par y être habitué, et il est rare que Rare (ah ah) nous sorte des produits mal finis. La fluidité est totale, les personnages sont animés comme il convient, même s'il faut bien avouer qu'il n'y a rien là de très nouveau.

93%



### MANIABILITÉ

Comme d'hab', un presque sans faute mais on est habitué à ce genre de perfection. La manette est gérée très intelligemment et l'on s'étonne presque de la facilité avec laquelle la prise en main s'effectue. Seul petit défaut : la gestion de la caméra n'est pas toujours optimale.

97%



### ENDURANCE

Les musiques sont réussies mais sont loin d'être mémorables, tout comme les bruitages. Le gros défaut sonore vient des gargouillis obsédants préférés par les personnages, qui nécessitent une bonne maîtrise du self-control.

99%



### SON

Si les musiques n'excellent pas vraiment (sympa sans plus), on peut constater un sacré effort au niveau des bruitages. On a même le droit à des voix digit' d'excellente qualité. Du bon boulot mais qui aurait pu être supérieur.

75%



Les musiques sont réussies mais sont loin d'être mémorables, tout comme les bruitages. Le gros défaut sonore vient des gargouillis obsédants préférés par les personnages, qui nécessitent une bonne maîtrise du self-control.



-Les «voix» des personnages  
-quelques problèmes mineurs de caméra  
-Nintendo nous traite en criminels

98%

Tests

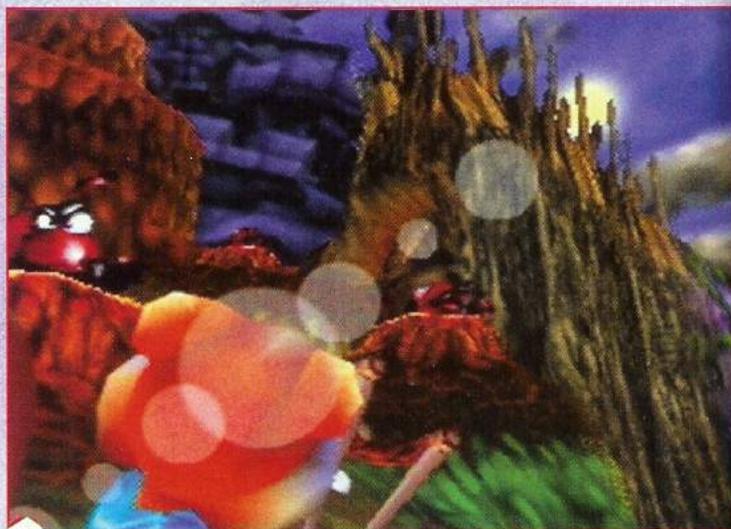
# Conker's Bad Fur Day

**Dès que vous allumerez votre console, vous serez prévenus : ce jeu s'adresse à un public averti. Tiens, est-ce qu'on est vraiment sur Nintendo 64 ? Eh oui, il n'y a pas si longtemps que ça, on n'aurait pas cru qu'un tel jeu sortirait sur N64, ni même sur n'importe quelle autre machine Nintendo d'ailleurs. Conker's Bad Fur Day nous conte les aventures de Conker, un écureuil à qui il arrive de drôles de choses, et pas forcément celles que l'on a l'habitude de voir dans un jeu vidéo. Lisez donc le test, pour voir, vous y apprendrez pas mal de choses...**

Je vais commencer par une devinette. Rappelez-vous le nom de ce jeu mettant en scène un écureuil, et présenté lors d'un E3 passé ? Twelve Tales Conker 64. Tel qu'il était présenté à ce moment-là, ce n'était qu'un jeu de plates-formes de plus, avec un héros cartoon dans un monde beau, gentil, etc. Depuis, on a perdu sa trace, jusqu'à ce beau jour où Conker's Bad Fur Day arrive sur les consoles américaines. Et là, énorme surprise. Voici la version vidéoludique de Screwy Squirrel, vous savez, ce héros de Tex Avery qui était tout sauf un enfant de cœur.

### Ce qui change d'un jeu classique

Rare, qui nous a habitués à des produits de qualité, nous prouve encore une fois sa maîtrise de la Nintendo 64 en nous proposant un des plus beaux jeux de la console à ce jour (il enterre aussi Banjo-Tooie, un comble !). Graphiquement, ça tape, c'est très beau, très coloré, et tout cela par rapport aux capacités de la machines, que l'on arrive à cerner de plus en plus désormais. L'animation n'est pas en reste, notre ami Conker a énormément d'animations, selon la situation. C'est dans pas moins de soixante niveaux, répartis sur



SÉANCE DE TIR EN PLEIN AIR

## Conker

Le voilà, le héros de ce jeu. Je devrais plutôt dire l'anti-héros. Il a toutes les attitudes qu'un héros ne devrait pas avoir : il est alcoolique, violent, aime le fric (il suffit de voir sa façon de se comporter quand il voit une liasse de billets), etc. Mais il n'hésitera pas à donner un coup de main à ceux qui le lui demanderont, même s'il n'admet pas explicitement que c'est absolument intéressé. Mais ses mimiques sont souvent tordantes de rire. Pour preuve, la gueule qu'il tire quand au début du jeu, il frappe le gros dragon.



CONTEXT SENSITIVE.



IL COMMENCE À SAISIR LE PRINCIPE...

sept mondes, que vous devrez diriger Conker. Et, en avançant dans l'aventure, vous aurez le plaisir d'écouter les dialogues en anglais, de bonne qualité qui plus est, et en plus, vous aurez du son Dolby Surround. Que demander de plus, si ce n'est un scénario original. Et c'est là que ce jeu se différencie des productions habituelles de Rare.

**Pas pour tout le monde**

Dès le démarrage du jeu, le ton est donné : ce jeu est interdit aux USA aux moins de dix-sept ans. Pourquoi ? Conker est l'anti-héros par excellence. C'est un alcoolique (vous commencerez l'aventure avec un Conker qui affiche une gueule de bois pas possible), et des scènes dans ce soft ne seraient pas bien interprétées par le public très jeune,

cible habituelle de monsieur Nintendo. On a droit à des blagues de mauvais goût vraiment très crues, à des filles "légèrement" gonflées au niveau de leur buste, à des bruits de flatulences et de rots limite dégueulasses, à des séances de fumage de joints en bonne et due forme, et comble de l'horreur pour une association comme Familles de France, un niveau où notre écureuil doit ingurgiter des litres d'alcool afin d'uriner sur des ennemis enflammés. Ça va comme ça ou on continue ? J'en conviens, ce serait terriblement réducteur de se limiter à ces scènes, qu'il faut prendre au minimum au second degré (un bon centième degré devrait faire l'affaire, surtout pour la scène où un ennemi se met un joint dans le c.), mais là, je doute que les plus jeunes

I'M AN ELEPHANT !



BIEN SÛR, TU NE NOUS PRENDRAIS PAS POUR DES CONS, PAR HASARD ?

**Y'a quelqu'un ?**

Conker croise beaucoup de monde, méchants comme gentils. Pour cette rubrique, j'ai choisi les "gentils", comme Birdy the Scarecrow (l'épouvantail en français), les abeilles, la fleur, ou Gregg dans le rôle de la grande faucheuse. Chacun des persos que vous rencontrerez vous donnera soit des conseils, soit des explications concernant le fonctionnement du jeu. Écoutez bien ce qu'ils ont à vous dire, cela peut se révéler important. Petite galerie pour étayer cette rubrique.



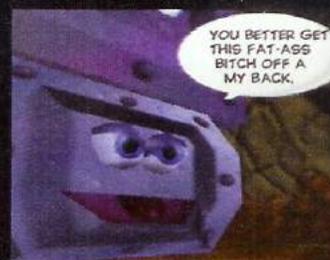
MY NAME'S GREGG.



OH. THOSE NASTY, NASTY WASPS.



SOMEBODY CALL FOR ME ?



YOU BETTER GET THIS FAT-ASS BITCH OFF A MY BACK.



## Tiens, un mode Multi-joueurs...

Vous avez la possibilité de jouer à plusieurs dans ce jeu. Comment ? À la manière d'un GoldenEye ou d'un Perfect Dark, voyons ! Enfin, ce n'est pas la seule possibilité, mais l'un des modes Multi-joueurs proposé vous met dans la peau du personnage souhaité, afin de répandre mort et souffrances chez vos ennemis. Un autre mode de jeu vous propose également de prendre possession d'un camp ennemi. Il y en a beaucoup d'autres, mais je vous laisse le soin de les découvrir. Ah oui, j'oubliais, à moins d'avoir un code, vous ne pourrez pas incarner dans ce mode Conker himself. Dommage ? Pas si sûr...



d'entre nous comprennent les allusions qui foisonnent dans ce jeu. En se mettant à la place des américains, je comprends ainsi ce classement en "Mature", mais je ne cautionne pas ce type de censure bête et méchante. Ce n'est heureusement pas la simple originalité de ce titre, que je considère plus comme un hommage (un peu particulier, il est vrai) à Tex

Avery, et à ce qui a fait triper ces derniers temps l'équipe de Rare en charge de ce projet.

### Des références

Conker's Bad Fur Day est bourré (sans mauvais jeu de mots) de références à des films divers comme Saving Private Ryan (Il Faut sauver le soldat Ryan), Terminator (avec le vrai premier boss), ou encore Aliens (la scène



NE PAS SE FIER À CE QU'ON LIT.

du combat contre un boss est tirée de Aliens, le retour, avec Conker à la place de Ripley-Sigourney Weaver). N'oublions pas non plus le film culte d'une génération, Matrix, avec la reprise complète de la scène de l'intrusion dans la tour. Le résultat est époustouflant, et m'a fait vachement plaisir, bien qu'ici, à la rédac, beaucoup, dont Dolph, aient explosé de rire.

### J'oubliais le système de jeu

Ah oui, c'est important, car outre la touche Rare, qui se ressent dans la difficulté bien dosée, une maniabilité impeccable et des plans de caméra toujours aussi lourds, un nouveau système fait son apparition. Vous remarquerez au cours de vos pérégrinations des



SHORYUKEN !



**IL VIENT D'INGURGER DES LITRES D'ALCOOL. ATTENTION AUX FUITES !**

cases marquées d'un énorme B. Qu'est-ce que c'est ? Selon la situation (le contexte, pour être proche du jeu), en passant sur ces cases, vous verrez une ampoule s'allumer au-dessus de la tête de Conker. Cela signifie qu'à ce moment-là, en appuyant sur la touche B du pad, vous obtiendrez un objet ou une possibilité de faire quelque chose en rapport avec la situation. Au début du jeu, la première fois que vous utiliserez ce principe pour votre

perso, ce sera pour faire apparaître un cachet d'aspirine, recommandé pour les gueules de bois sévères. Cela permet un grand nombre de possibilités, mais c'est une fausse innovation, puisque ces plaques ne réagissent pas tout le temps. Il existe également un mode Multi-joueurs, où quatre personnes pourront s'affronter dans plusieurs types de jeu, comme un simulacre de débarquement, ou un mode à la Perfect Dark. Beaucoup de

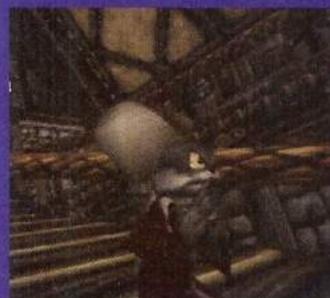
## Totalement décalé



Une autre scène dans le jeu, totalement absurde et décalée, après le combat contre l'Alien. Conker se rend compte que le jeu est bloqué, et demande à des membres de l'équipe de développement de l'aider à finir en beauté. On assiste alors à une véritable petite mise en scène, à la manière de "La Linea", ce petit programme qui passe chez nous sur la Cinquième, où l'on voit une créature et la main de son dessinateur. Là encore, le petit rappel à Matrix s'avérerait nécessaire quand Conker demande des armes. Franchement, faites ce jeu, il est incroyable.

## The bad guys

Ils sont laids, méchants, odieux, vulgaires, ce sont les baddies, ou méchants de l'histoire. Beaucoup d'entre eux ont un rapport avec l'histoire, d'autres sont là pour vous rendre la vie difficile. Attention, ce ne sont pas tous des boss, vous comprendrez pourquoi en faisant le jeu. Le passage qui m'a fait hurler de rire, c'est le moment où Conker, qui vient de découvrir l'utilité de sa poêle à frire (début du jeu), va frapper la tête de la gargouille qui lui bloque le passage. Le monstre trouve ça hilarant, mais perd l'équilibre et tombe, pendant que Conker esquisse un sourire narquois, une belle tête de vainqueur. Ces passages-là, il y en a à la pelle.





↑ CONKER EN BOÎTE DE NUIT. JOLI, SON MASQUE.

mini-jeux sont disponibles, je vous laisse la surprise de les découvrir.

**En conclusion**

Le meilleur jeu de la N64, sans aucun doute possible, que je vous conseille de vous procurer en US, vu qu'il n'est pas encore à l'ordre du jour sur les planings européens. Sinon, à ne pas mettre dans les mains des joueurs les plus jeunes, car il faudrait déjà qu'ils comprennent l'anglais avant de comprendre le second degré qui pullule dans ce jeu. Pour les références cinématographiques, et pour certaines scènes hilarantes, vous ne devez pas le rater.

Koopa

**Matrix-like**



Si j'ai omis une référence cinématographique, c'est que je voulais en faire un thème à part entière. Vraiment, ce passage m'a mis sur le c... et a fait rire pas mal de monde à la rédaction. La scène de la tour dans le film, vous vous en rappelez ? Eh bien, dans Conker's Bad Fur Day, on a droit à une repompe intégrale de cette scène, avec les mêmes plans, les mêmes découpages, et des musiques proches des originales (probablement une question de droits). Le résultat est à tomber par terre, sans compter la scène jouable, où vous devez passer d'un pilier à l'autre en canardant tout ce qui bouge, dans le plus pur style Matrix. Chapeau, les gars de Rare !



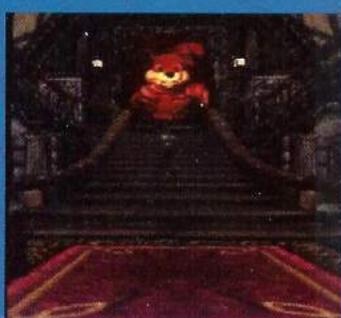
## Politiquement incorrect

Dès le début, le ton est donné. Le jeu aux États-Unis a carrément été interdit aux moins de dix-sept ans. Pourquoi ? Des scènes du jeu sont susceptibles de choquer les plus jeunes. Et pour cause : des ennemis qui explosent, le fait d'uriner sur ses ennemis, les femmes aux poitrines surdimensionnées et animées, les insultes et les rapports avec la drogue dont ce jeu est peu truffé, mais qui sont présents. Pour les plus vieux, le second degré nous est plus accessible, mais pour les plus jeunes, public privilégié de Nintendo ?



## Bourré de références

Ce jeu ne se veut pas sérieux. Pour preuve, les nombreuses références à des films qui ont cartonné au box-office, ou encore présents dans le cœur de nombreux fans. Ainsi, vous verrez un ersatz de Dracula, ou encore de Saving Private Ryan (je n'ai pas vu le film, mais on m'a assuré qu'il y avait bien des liens avec l'histoire). Ce n'est pas tout, le véritable premier boss est une copie de Terminator (la phrase "Buff you, Asshole" est très proche de celle de T2). N'oublions pas non plus Alien. Non, vraiment, quel jeu !!!



**Distribution : Rare**  
**Conception : Rare**  
**Nb joueurs : 4**  
**Difficulté : plutôt élevée**



### GAPHISMES

Sans aucun doute les meilleurs graphismes de la Nintendo 64, au même titre que Banjo-Tooie, et meilleurs que Zelda : Majora's Mask. Bien sûr, on est maintenant plus conscients de la puissance de la console, d'où la note élevée, et méritée.

99%



### ANIMATION

De pair avec de beaux graphismes, l'animation suit quasiment sans faille. On pardonnera les quelques ralentissements présents à des moments précis, mais qui ne sont pas gênants. Quant aux différentes réactions de Conker, elles sont très bien retranscrites.

97%



### MANIABILITÉ

Vous êtes habitués des jeux de plates-formes N64 ? Aucun problème, vous vous y habituerez vite. Quand Conker a la queue de bois, ses mouvements sont ralentis, c'est très réaliste. Pour le reste, c'est du nickel chromé.

95%



### ENDURANCE

Les habitués le finiront en 15 heures environ, les autres mettront un peu plus de temps. Il ne faut pas oublier le mode Multi-joueurs et ses différentes possibilités, qui vous promettent beaucoup d'heures de plaisirs.

92%



### SON

Incroyable. Tous les discours sont parlés, et les voix sont très bien choisies. L'ambiance du jeu fait furieusement cartoon Tex Avery, et on ne va pas s'en plaindre. Quant aux musiques, elles correspondent à l'action du moment, parfois lourdes, il est vrai. Sans oublier le Dolby Surround.

98%



- Conker, l'anti-héros par excellence
- Le second degré est allègrement employé dans ce jeu
- Des scènes d'anthologie (la parodie de Matrix, entre autres)
- Les voix digits, pour une cartouche



- Interdit aux mineurs aux States
- Certaines scènes ne passeront pas bien auprès du jeune public
- Parfois ardu
- C'est tout

98%

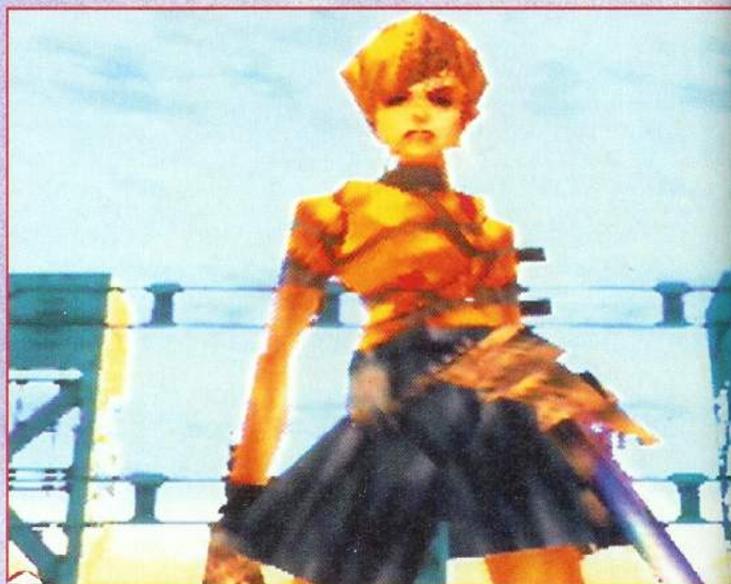
# Sin and Punishment.

**Ah ! un jeu Nintendo 64... Cela faisait longtemps ! Après un Banjo Tooie à la hauteur du premier épisode et l'annonce de l'arrivée de Conker pour dans quelques semaines, la Nintendo 64 n'a pas encore dit son dernier mot. Treasure, éditeur de renom, s'est cassé la tête pour vous offrir un shoot digne de la bécane, alors réjouissez-vous que diable ! Fan de Starfox, amateurs de mangas et amoureux de N64, prêtez l'oreille à ce test car Sin And Punishment est une véritable petite bombe qui va faire mal... très mal. Dans tous les cas, pour tout savoir sur ce jeu hors du commun, suivez le guide.**

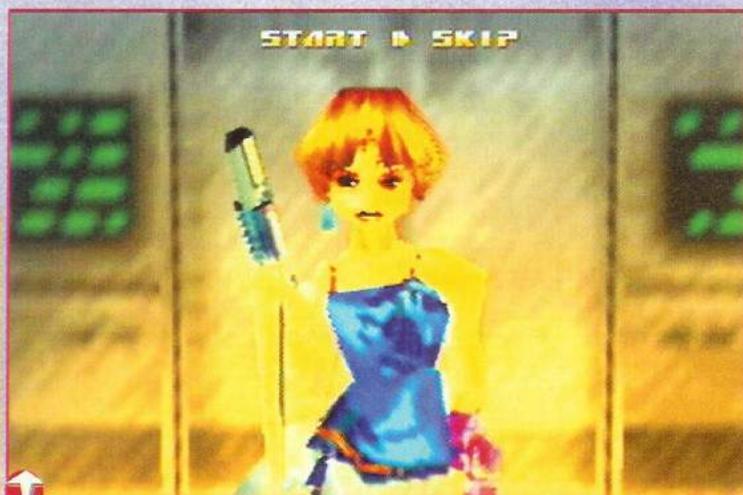
Depuis le merveilleux Perfect Dark, on ne peut pas dire que la Nintendo 64 nous ait offert un titre vraiment exceptionnel (ah si, merde... le dernier Zelda : Majora's Mask). En tout cas, en shoot, on ne peut pas dire qu'on ait grand-chose à se mettre sous la dent. Eh bien, Treasure, un des éditeurs phares dans le domaine, à qui l'on doit entre autres les Thunderforce, nous a pondu une véritable petite merveille, répondant au nom de Sin and Punishment. Que les joueurs qui avaient des a priori sur la machine de Nintendo mettent leur rancœur de côté car une fois de plus, la société nipponne prouve qu'elle en a dans le bide et que sa 64 bits n'est certainement pas une bécane réservée aux gosses - en

témoigne le sombre et violent soft que nous vous présentons dans ces quatre pages de test. Certes, ce titre n'est pas tout jeune et est sorti il y a déjà un sacré bout de temps, mais réussir à se le procurer en import est une autre paire de manches ! Ça me rappelle bizarrement un certain Ogre Battle 64. Hyper difficulté à trouver... mais d'une qualité ! Enfin bon, tout ça pour dire qu'il vous faut vous procurer Sin and Punishment, et ce pour plusieurs raisons que nous allons établir ici. La première est sans aucun doute un gameplay absolument incroyable.

On retrouve le fun des vieux shoot 2D, même si ce n'en est pas un. On blaste à tout va, on se défoule, on détruit tout ce qui



SAKI, L'UN DES DEUX PERSONNAGES PRINCIPAUX DE L'INTRIGUE ET CELUI QUE VOUS INCARNEREZ EN DÉBUT DE PARTIE.



AIRAN, UNE JEUNE FILLE PRODIGE QUI DONNERA DU FIL À RETORDRE AUX RUFIANES ET QUI REPRÉSENTE LE DEUXIÈME PERSONNAGE JOUABLE DE SIN AND PUNISHMENT.



VOUS AUREZ LA POSSIBILITÉ DE MONTER À BORD D'UN MÉCHA À UN MOMENT... UN PASSAGE GÉNIAL !

## Boss à la SNES



La grande force des shoot' (c'est bien connu), c'est non seulement de proposer des jeux à l'action nerveuse avec un écran rempli de toute part, des graphismes très fouillés, mais aussi et surtout des boss gigantesques et vraiment superbes. Treasure, grand habitué, est parvenu à réussir des gardiens de fin de niveau absolument déments, car déjà ils sont puissants et en plus pour les vaincre, il faut relativement réfléchir. Je vous rappelle que vous êtes limités en temps et que vous devez trouver des solutions rapides et efficaces pour les envoyer à la mort. Un bon point qui, j'en suis convaincu, saura vous impressionner.



UNE COURSE-POURSUITE EFFRÉNÉE AVEC UN GARDIEN DE NIVEAU PARTICULIÈREMENT BELLIQUEUX.

## Cut-scenes



Comme tous les jeux Treasure, Sin and Punishment s'appuie sur un scénario. Si tel n'est pas le cas de tous les shoot, on peut dire que le concepteur nippon est parvenu à faire des merveilles en nous offrant un script relativement complexe, avec des histoires de mutations génétiques, de corruption politique et de groupes de rebelles prêts à défendre leur planète de toute menace. Pour vous expliquer tout ça, Treasure a eu recours aux classiques cut-scenes utilisant le moteur du jeu. C'est pas super beau mais au moins, une fois ces scènes achevées, on n'en sait un plus sur l'histoire, si toutefois votre oreille sait reconnaître l'anglais.



bouge, le tout dans une fluidité parfaite, sans aucun ralentissement à la ronde, ni une seule saccade. Bref, ça pète dans tous les sens et l'on en prend plein les mirettes !

Car si les graphismes restent relativement agréables à l'œil, ils sont loin d'être révolutionnaires. Pourtant, malgré une conception relativement simple, on constate de très nombreux effets de lumière - tous plus beaux les uns que

les autres - et de sublimes effets de caméra, de transparence, des explosions comme on en avait jamais vues auparavant (sur N64) et même des distorsions pour expliquer certains événements. En bref, du très grand art...

Malgré son aspect shoot des plus bourrins, il vous faudra réfléchir un minimum pour certains passages relativement ardu. Certains boss, par exemple, se tuent plus facilement si vous pensez deux



IL VOUS FAUDRA PARFOIS FAIRE PREUVE D'INTELLIGENCE POUR VOUS DÉBARRASSER DE CERTAINS BOSS.

## Tutorial

TRares sont les jeux où l'on vous apprend encore à jouer. Si ZOE propose certainement le meilleur Tutorial qu'il m'a été donné de voir, on peut dire que celui de Sin and Punishment est plus que correctement réalisé. Les «exercices» qui vous sont proposés vous permettront de faire de rapides progrès et de manier quasiment à la perfection vos personnages, une fois l'entraînement achevé. Vous y découvrirez non seulement comment les diriger, mais vous aurez également la possibilité de mettre vos connaissances à l'épreuve grâce à un véritable parcours du combattant. Une excellente idée qui rend le jeu abordable assez rapidement.



↑ VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE DÉTRUIRE DES ÉLÉMENTS DU DÉCOR QUI SE CHARGERONT D'ENVOYER AUX ENFERS VOS ENNEMIS.



↑ UN COMBAT CONTRE BRAD, L'UN DES GÉNÉRAUX DES RUFIAN. UN DUEL AU SABRE LASER... UN PASSAGE VRAIMENT EXCELLENT.



↑ UNE PHOTO, JUSTE HISTOIRE DE PROUVER LA GRANDE INTERACTIVITÉ AVEC LES DÉCORS ET QUE VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE TOUT PÉTER.



↑ DUCK HUNT VERSION FUTURISTE ET N64.

minutes et que vous tentez de ruser. Aussi, vous possédez trois armes : deux guns et une sorte de sabre laser. Pour certains ennemis et situations, vous sera nécessaire un type de gun puissant et volage, alors que pour les plus gros, vous devez choisir l'autre, qui offre un lock intégré qui suivra votre cible partout où elle se rend, à partir du moment où elle reste à l'écran. Pour les ennemis qui s'approchent de trop près, vous pouvez alors livrer bataille au corps à corps via votre sabre laser. A ce propos, un des boss du jeu vous imposera un combat génial digne de Star Wars.

Si ça a l'air simple comme ça, pensez que la prise en mains n'est pas évidente et qu'il vous faudra plusieurs minutes avant de maîtriser parfaitement votre personnage. De plus, vous ne pouvez déplacer votre héros que sur les côtés - à la Space Harrier, quoi ! Reste la possibilité de sauter, effectuer des roulades et même de se déplacer rapidement. Bref, Sin And Punishment est une excellente surprise, qui en plus vous permettra une sacrée interaction avec les décors environnants, des phases de shoot de folie et un scénario



## Un passage démoniaque

Une fois certains événements passés, vous vous retrouverez avec Airan aux commandes d'une sorte de plate-forme mobile. S'engagent alors deux ou trois niveaux successifs où vous devrez tout d'abord détruire plusieurs porte-avions (je vous laisse imaginer l'impression lorsque vous passerez de part en part du vaisseau), puis un satellite dans l'atmosphère. Enfin, vous devrez stopper un missile lancé pour détruire votre mécha. Un passage réjouissant tant pour les yeux que pour les sens. Pour faire plus simple : on se régale.



**Distribution :** Nintendo  
**Conception :** Treasure  
**Software :**  
**Nb joueurs :** 2  
**Difficulté :** élevée

### **E** RAPHISMES

Je ne vous cacherais pas que les premiers niveaux sont vraiment très loin d'être terribles sur le plan graphique. Néanmoins, si le jeu reste correct sans plus en matière de beauté, on peut constater en revanche de superbes effets de lumière et quelques effets particuliers de distorsion du meilleur goût. La grande classe pour une N64 !

90%

### **A** NIMATION

C'est pas le pied absolu. Ça bouge bien et c'est relativement fluide. Les monstres ont bénéficié d'une animation assez hallucinante et certains effets vous étonneront. Néanmoins, vous noterez des inconsistances et de nombreux ralentissements et saccades. Mais dieu merci, cela n'est pas gênant pour votre progression.

78%

### **M** ANIABILITÉ

La prise en mains est assez délicate (le mode de déplacement vous sera étranger), mais Treasure est parvenu à réaliser un jeu vraiment maniable et où les personnages répondent avec précision. Cependant, il faut vous prévenir que vous ne parviendrez pas dès le début à braver tous les dangers.

78%

### **E** NDURANCE

Sin And Punishment est loin d'être simple et certains passages vous feront rager tant ils sont difficiles. Sinon, la durée de vie propre n'excède pas les deux heures - ce qui reste énorme pour un shoot. On en redemande. Merci à Treasure pour cette excellente surprise...

85%

### **S** ON

Si les musiques n'excellent pas vraiment (sympa sans plus), on peut constater un sacré effort au niveau des bruitages. On a même le droit à des voix digi' d'excellente qualité. Du bon boulot mais qui aurait pu être supérieur.

75%

**+** L'aspect technique très élevé pour une Nintendo 64  
 Un aspect manga fort appréciable  
 Des effets de lumière spectaculaires  
 Une bonne durée de vie  
 Un sacré intérêt  
 Une grande variété

**-** Les saccades et ralentissements  
 C'est tout vu la qualité du jeu...

94%

Tests

vraiment sympa. Je terminerai ce test en vous expliquant une dernière chose : la variété est de mise et je peux vous jurer qu'à partir du moment où vous vous déplacerez sur la plate-forme mobile, vous allez halluciner plus d'une fois. Voilà, j'espère vous avoir convaincus que la Nintendo 64 est à traiter sur le même pied que

les autres consoles, et que Sin and Punishment est un petit bijou que tout amateur de shoot se doit de posséder. J'ai entendu qu'une version française était à l'étude... info ou intox ? Je vous tiendrai au courant dans les prochains numéros de Actu & Soluces 64.

Edge



**+** BIENVENUE DANS UN CLIN D'ŒIL A STAR WARS. AUX COMMANDES D'UNE PLATE-FORME MOBILE, VOUS ENTREREZ DANS LE COULOIR PRINCIPAL D'UN SATELLITE, TOUT COMME SKYWALKER DANS LES COULOIRS DE L'ÉTOILE NOIRE.



**+** UNE EXPLOSION MARITIME DES PLUS... MAGNIFIQUES.

START ▶ SKIP



これでアナタひとりよ。  
 仲間がほしいなら私の元へ戻るのね。

**+** BRAD EST UNE SORTE DE RAMIREZ... VOUS NE TROUVEZ PAS ?

# Star Wars Episode 1 : Battle for Naboo

*Je ne suis pas vraiment un fan du quatrième épisode, je serais plutôt adepte du 1, du 2 et du 3, mais bon. Quoi qu'il en soit, de voir arriver sur une console un nouvel épisode pour nous donner des frissons me fait toujours plaisir. dommage que le jeu ne soit pas parfait, vous me direz, mais rien n'est jamais parfait... Cela aurait tout de même pu être mieux exploité.*

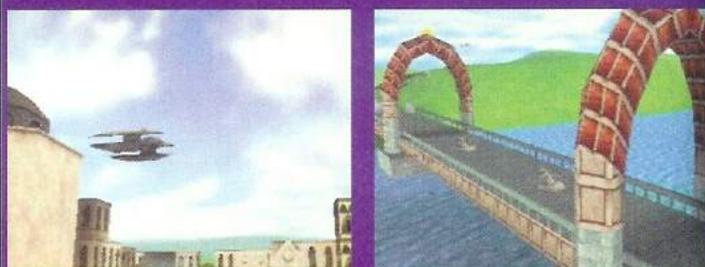
Et re-belote, la licence de Star Wars est une fois de plus exploitée, pour le plus grand plaisir des fans du monde entier. Ceux qui ont suivi de près la série mythique, mais encore de plus près la dernière production hollywoodienne, seront totalement immergés dans l'ambiance. Tous les droïds et autres ennemis de l'empire seront présents pour faire main basse sur les résistants. Vous aurez le choix de vous battre à bord de 7 vaisseaux (au final) sur les quinze missions qui vous seront proposées. De plus, pour ce qui est de la qualité technique, les choses vont plutôt bien. Les décors sont fins, assez variés, et les phases dans l'espace sont très bien ren-

dues. On notera tout de même une certaine monotonie et lassitude sur certains terrains de bataille. Mais les combats seront sans cesse présents, et vous hanteront tout au long des parties. Bref, si l'on regarde ce jeu, on peut se dire sans trop de problèmes que l'on peut l'acheter. Mais attention, car derrière ses airs de bon jeu sans défaut se cache une multitude de petits hic qui pourraient bien en décourager plus d'un. D'une, les missions sont assez vides, on se tape des ennemis à gogo, on avance sans réfléchir, et le tour est joué. Mais le plus chiant dans tout cela est sans aucun doute la manière de gérer son bolide. Par exemple, si vous forcez dans un



UNE FOIS DÉBLOQUÉES, À VOUS DE CHOISIR VOS MISSIONS.

## Présentation pour mettre dans l'ambiance



Ce n'est pas une première, c'est loin d'en être une. Mais dans ce cas présent, les cut-scenes plongeront le joueur dans les parfaites conditions pour mener à bien les missions. Star Wars est un univers bien particulier, ces petites scènes sont là pour vous le rappeler.



IL SERA POSSIBLE DE PILOTER 7 ENGINES.



Éditeur : THQ  
Concepteur : Faccor  
Date de sortie : Dispo  
Nb de joueurs : 1



**RAPHISMES**

De très bonne qualité, mais les textures sont assez vides pour donner une note qui pourrait encenser ce dernier.

82



**ANIMATION**

Très bonne, même si de petites saccades sont à noter de-ci, de là ; il n'y a pas de quoi se rendre chez les flics, du bon boulot.

87%



**MANIABILITÉ**

La maniabilité est de très bon augure, le seul problème sera ensuite de prendre les commandes comme un vrai chef, et de remplir les missions sans trop de dommage. Après, c'est une question de doigté.

90%



**ENDURANCE**

Assez moyenne. La première fois, il vous faudra un certain temps, mais si vous y revenez, les quinze missions seront assez passagères.

75%



Comme dans tous les Star Wars, nous aurons notre dose de tin tin tin... tin tin... tin tin tin. Pour ce qui est des bruitages, il n'y a pas de souci. Comme d'habitude dans ce genre de production, heureusement,

92%



Star Wars  
Les combats  
Sur N 64



Les missions pas toujours attrayantes  
Difficulté mal dosée

82%

Tests



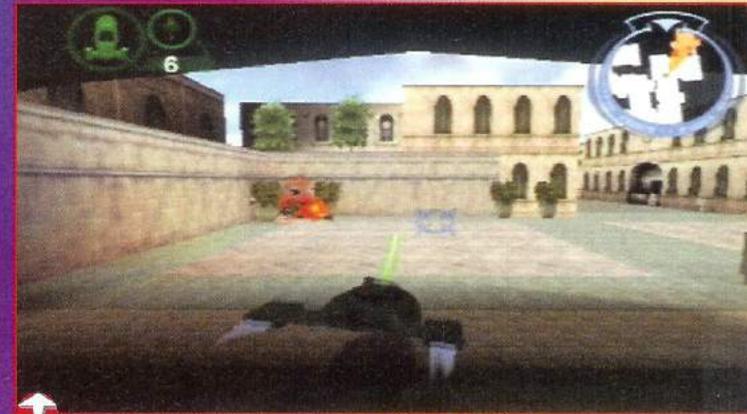
FIEZ-VOUS SOUVENT AU PLAN EN HAUT À DROITE DE L'ÉCRAN.



ADMIREZ COMME L'OMBRE DE L'ENGIN SUIT VOTRE VAISSEAU EN TEMPS RÉEL.



J'AURAIS VRAIMENT PU FAIRE MEUX QUE CELA.



UNE MULTITUDE DE DÉCORS SONT ENTIÈREMENT DESTRUCTIBLES, COMME LES ARBRES ET AUTRES ÉLÉMENTS.

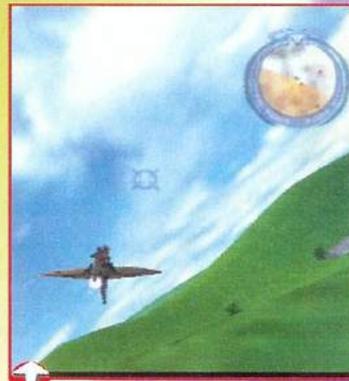


NON, NON, CE N'EST VRAIMENT PAS VIDE.

arbre ou dans un mur, il ne vous arrivera rien, ce qui donne une notion de réalisme tout à fait étrange. Sans parler de la difficulté pour toucher des ennemis en plein vol. Pour tout dire, le jeu est bon, mais il est truffé de petits défauts qui ne sont pas

vraiment décisifs, mais qui feront jaser les plus titilleux. Je vous conseille, avant de vous lancer dans cette aventure, de bien réfléchir ou de vous le faire prêter.

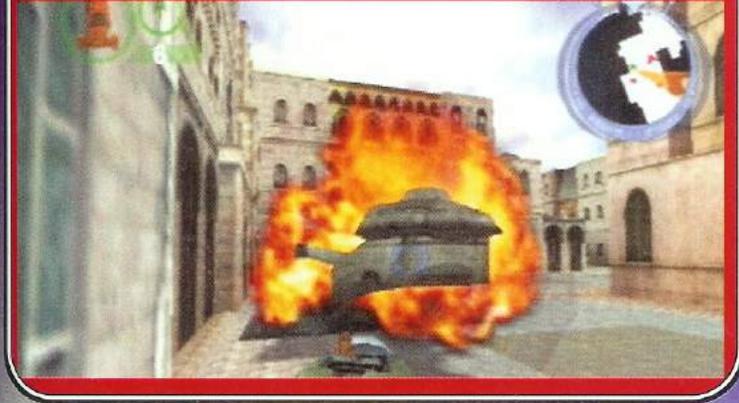
Dolph



DOMMAGE QUE DANS CE GENRE DE STAGE, NOUS NE POUVONS PAS VOLER PLUS HAUT.

**Tout foutre en l'air**

Ok, le but principal est de mettre sens dessus dessous l'armée de l'ombre. Mais dans les batailles ponctuées par des tirs à répétition, tous les éléments du décor seront mis à l'épreuve. Les arbres comme les constructions seront exposés, et je ne vous parle même pas de vos alliés. Alors soyez très prudents et précis dans vos tirs.



UN CERTAIN ANACHRONISME AVEC LE JEU, N'EST-CE PAS ?

# Scooby Doo:

## Classic Creep Caspers

**THQ a eu l'excellente idée de nous proposer un tel jeu. Le principe est vraiment terrible, et les fans de la série vont être comblés. Enfin presque, car en dehors d'un principe plus que sympa et des héros délirants, la réalisation viendra tout de même donner un grand coup de pied dans nos illusions.**

Les anciennes générations, je veux parler de la mienne, celles qui tourment autour de la trentaine, ne sont pas sans connaître l'existence de ce héros à quatre pattes. Toujours embarqués dans des enquêtes loufoques, avec des fantômes et autres monstres, nos amis avides de bouffes et multiples sandwiches arrivent tout le temps à démasquer les bandits des lieux. Car derrière tous ces faits sans explication, se cachait toujours une solution bien cartésienne. Le but du jeu est identique. Vous allez être replongés dans trois des plus grand classiques de la série (avec des modifications, bien évidemment), et il faudra mener votre petite enquête pour venir à bout du traître du coin. En géné-

ral, le coupable crée un scénario pour faire peur aux visiteurs, et s'octroyer par la même les trésors des lieux. Comme dans un chevaliers de Baphomet, il faudra chercher des indices, s'en servir au bon moment, mais également éviter grand nombre de dangers. Franchement, le principe est vraiment excellent, les histoires sont super cool, et les perso toujours aussi attachant, surtout quand nos deux héros principaux se régénèrent avec des bons gros gâteaux et autres collations. Rien à dire sur ce sujet. Là où les choses commencent à se gâter, c'est au niveau de la réalisation. Nous ne pouvons par dire que le jeu soit laid, ou encore mal animé, même si ces deux points ne sont pas la quali-

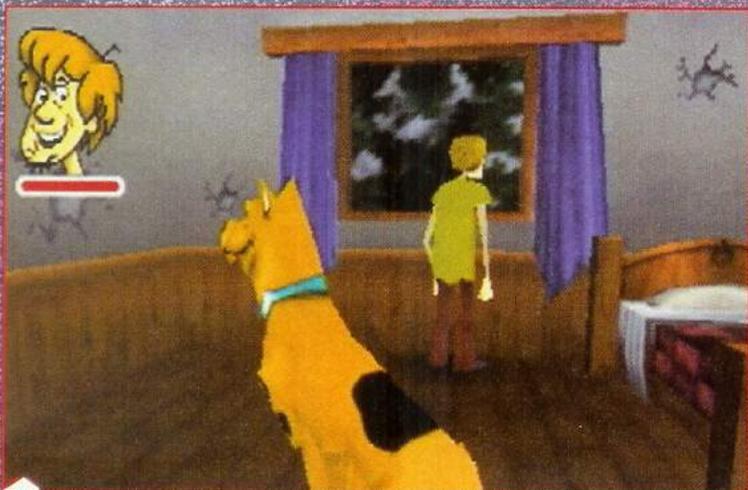


↑ QUELQUES PHASES DE PLATE-FORME SONT À ATTENDRE

### Comme dans le dessin



Oui, comme dans la série télévisée, tout ce qui en a fait le succès sera présent. La fameuse camionnette, les amis, les investigations. Sans oublier les décors lugubres, les sursauts, et les inmanquables sandwiches. Bref, vous serez totalement plongés dans l'univers de votre enfance, que demander de plus. Peut-être une meilleure adaptation.



↑ VOS AMIS SERONT TOUJOURS PRÉSENTS, VOUS POURREZ COMPTER SUR EUX, MAIS PAS TROP



Editeur : Nintendo  
 Concepteur : THQ  
 Date de sortie : Dispo  
 Nb de joueurs : 1



**G** RAPHISMES

Les persos et les décors des alentours sont assez bien retranscrits, et l'on ressent bien l'ambiance qui a fait le succès de la série. Cependant, le niveau est assez bas, par rapport aux capacités de la N 64.

75%



**A** NIMATION

Au même niveau que les graphismes, ce n'est pas catastrophe, mais il faut vraiment faire un effort.

85%



**M** ANIABILITE

Elle est assez bonne, la prise en mains est directe et intuitive, même si par moment le perso a tendance à être récalcitrant pour des phases de précision, mais bon.

85%



**E** NDURANCE

Avec les trois histoires, plus une cachée, vous aurez de quoi faire. Un bon investissement pour ce qui est de la durée de vie. Mais une fois finie, on y revient plus, dommage.

85%



**S** ON

Bof, dans la pure tradition de la série, mais le rendu est assez nul, j'exagère, mais on a vraiment vu mieux sur cette machine.

70%



L'ambiance  
 Pour les fans de la série



Une réalisation bâclée

65%

Tests



SERVEZ-VOUS DE TOUS LES ÉLÉMENTS DU DÉCOR



DOMMAGE QUE LES DÉCORS SOIENT SI VIDES



LES DÉTAILS SUR LES PERSOS SONT VRAIMENT SOMMAIRES

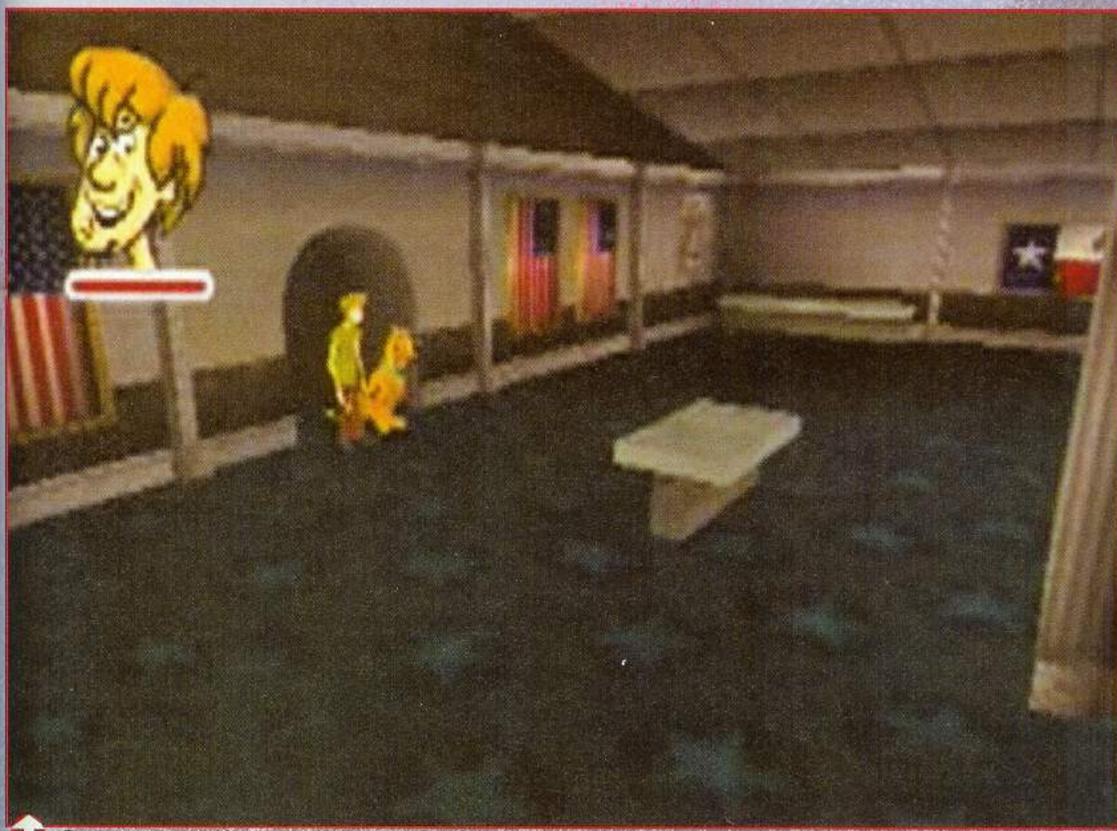


TIENS, JE LA CONNAIS, CELLE-LÀ

té première du titre, mais le jeu est trop monotone. Les décors sont vides, c'est bien là le gros problème, car qui dit décors vides, dit moins d'éléments à chercher et à trouver, donc moins de réflexion, ce qui est tout de même le point primordial du jeu. Pour tout dire, je vous conseille vivement de le

faire, il est vrai que la N 64 se meurt tout doucement, et que ce genre de production assez originale donne un dernier élan. Mais je vous conseillerais avant tout de vous y essayer avant ou de l'acheter en occasion, à vous de voir.

Dolph



CHERCHER DES ÉLÉMENTS POUR AVANCER DANS L'AVENTURE SERA UN POINT TRÈS IMPORTANT, MAIS IL FAUDRA ÉGALEMENT SANS CESSER TROUVER DE QUOI MANGER, COMME DANS LA SÉRIE

# F1 Racing Championship

*Cela fait pas mal de temps que la N 64 ne nous avait pas offert un bon titre automobile. Le dernier en date, même s'il se place totalement dans un autre style, est sans aucun doute Ridge Racer 64. Eh bien maintenant, il y en a deux, le jeu est loin d'être parfait, mais assez pour donner des sensations, en route.*



UNE FOIS APRÈS AVOIR ROULÉ SUR LA BOUE OU L'HERBE, VOS GOMMES EN GARDERONT LES TRACES



PLUSIEURS VUES SERONT PROPOSÉES, MAIS CELLE INTERNE EST VRAIMENT TRÈS RÉUSSIE

Allez, c'est reparti, les fans de simulation de F1 vont être aux anges, ils vont pouvoir mettre les gants de compétition dans le salon pour jouer les pros du volant. Après deux versions sur console et une sur PC, c'est au tour de la N 64 de faire sa part du contrat. Honnêtement, pour les autres supports, le titre n'est pas

ce qu'il y a de plus beau et de mieux réalisé. En revanche, sur notre N 64, les choses sont bien plus intéressantes. Pour deux raisons. La première, des jeux de caisse, et surtout de bonnes simulations F 1, cela ne court pas les rues. Ensuite, on le sent bien, la console sait enfin donner ce qu'elle a dans le ventre. Même si au final

CLASSEMENT EN COURSE APRES 14 TOURS					
	Mat	Temps	Meilleur	Pts	
1	D. COULTHARD	GBR	22:57.825	1:24.554	10
2	K. SCHUMACHER	GER	29.857	1:23.974	8
3	A. WURZ	AUS	31.575	1:23.444	6
4	A. BARRICHELLO	ITA	35.559	1:23.205	5
5	D. HILL	GBR	38.215	1:24.952	4
6	G. FISICHELLA	ITA	40.486	1:31.570	3
7	A. ALBESI	FRA	40.740	1:27.992	2
8	M.-H. FRENTZEN	GER	43.376	1:28.771	1
9	J. VILLENEUVE	CAN	54.053	1:29.309	0
10	J. TRULLI	ITA	59.648	1:32.511	0
11	L. BADOER	ITA	59.859	1:28.955	0

UN CLASSEMENT APRÈS CHAQUE COURSE VOUS DONNERA UNE IDÉE SUR VOTRE POSITION DANS LE CHAMPIONNAT

nous trouverons toujours des petits défauts, des choses à dire sur la finesse et les détails, le résultat est vraiment concluant. Pour ce qui est des graphismes, que se soit au niveau des décors ou bien encore de la modélisation des voitures, c'est bingo. C'est fin, bien précis, mais surtout, ce foutu brouillard qui nous a donné une mauvaise réputation pendant des lustres peut aller se rhabiller. Le seul gros défaut technique serait peut-être un léger clipping. Mais bon, personne n'est parfait. Sinon, c'est vraiment le bonheur, surtout au niveau de la vitesse. Avec une telle sensation, il est assez étonnant de voir que les

## Par tous les temps



Bien évidemment, comme tout jeu de F1 qui se respecte, vous allez voir du paysage sur les différents circuits proposés. Mais en dehors de ce classique, un autre sera au rendez-vous. Le temps sera géré d'une manière tout à fait grandiose. Que ce soit sous le soleil, les nuages, ou la pluie, les sensations seront présentes, et votre manière de conduire s'en fera ressentir. Un bon point de plus.



ADMIREZ LA FUMÉE DES PNEUS LORS DES DÉRAPAGES, TOUS LES DÉTAILS SONT PRÉSENTS

saccades sont vraiment très rares, mais alors, très, très rares. Les bruitages eux aussi sont superbement digitalisés. Les fans de F1 seront tout de suite plongés dans l'ambiance des grands prix, que ce soit au niveau des accélérations, ou encore des freinages, pas le moindre souci. Pour ce qui est de la durée de vie, vous serez comblés. Deux grandes catégories seront présentes : Arcades et Simulation. Il sera possible de trouver dans ces dernières des courses classiques, de duels, championnat, ou encore des «contre la montre». Petit plus dans le mode

championnat, vous pourrez vous tester sur le mode Training. Bref, tout ce qui fait un grand jeu de F1. Mais des petits plus seront de la partie, comme par exemple l'arrêt aux stands ou quelques cut-scenes de présentation bien sympathiques. Alors si vous êtes un fan du genre, je vous le conseille. Mais attention, ne vous attendez pas non plus à une révolution, il vous donnera tout simplement de bons moments, pour l'explosion graphique, il va falloir patienter pour voir tourner la Game Cube.

Dolph



LES PLUS GRANDS CIRCUITS SERONT REPRÉSENTÉS



TOUT EST PARAMÉTRABLE SUR VOTRE VÉHICULE, DES PNEUS AUX AMORTISSEURS



LA PRÉSENTATION EST ASSEZ SOMMAIRE



IL SERA POSSIBLE DE REVOIR LES ACTIONS SOUS PLUSIEURS CAMÉRAS.



ATTENTION AU TÊTE-À-QUEUE



LE MODE DUEL EST ASSEZ SYMPA



LES SENSATIONS DE VITESSE SERONT VRAIMENT HALLUCINANTES

Editeur : Video System  
Concepteur : Ubi Soft  
Date de sortie : Dispo

## GRAPHISMES

Mais c'est joli tout plein tout ce petit monde. Ok, nous sommes loin de la version Dreamcast, mais à l'inverse de celle-ci, au moins, la console est exploitée, et le fun n'en est que plus présent.

87

## ANIMATION

Quelques ralentissements par-ci, par-là, mais rien de difficile à digérer. De plus, la sensation de vitesse est vraiment maximale. Que demander de plus ?

85%

## MANIABILITÉ

Le point fort du jeu. Les commandes se prennent très vite en mains, tout comme le contrôle des voitures. Ensuite, tout sera une question de doigté.

92%

## ENDURANCE

Pas facile de faire mieux. Avec autant de mode et une version deux joueurs, il va falloir de longue nuit avant d'être le maître incontesté de l'épreuve. Un très bon achat pour ceux qui vont jusqu'au bout des choses.

95%

## SON

L'autre point fort du jeu. Les bruitages des moteurs sont ultra réalistes, on ferme les yeux, et l'on se sent dans la course. Très fort.

95%



Le son  
La vitesse  
La meilleure version sur console



Il faut aimer la F1  
Quelques bugs  
Les finitions

92%

# Donald Duck Quak Attack

*Si vous êtes des fans du canard à mauvais caractère, et que de plus, vous êtes un accro aux jeux de plate-forme, je vous invite à venir au plus vite vous éclater sur cette dernière production. C'est beau, marrant, et bourré de bonnes idées, un des hits de cette année, sans le moindre doute.*

Sans aller jusqu'à dire que ce dernier est un inévitable sur la console, il n'en demeure pas moins que les fans de plate-forme doivent sans perdre de temps se le procurer. Nous sommes devant un jeu de plate-forme assez classique. Il faut retrouver votre copine, et braver tous les défis que vos ennemis vous mettront sur votre route. Le jeu est divisé en quatre mondes de quatre niveaux. Comme d'habitude dans ce

genre de soft, la forêt sera bien évidemment présente, la maison hantée, la ville, etc... Bref, tout ce qui fait le charme de ce genre de production. Mais le véritable intérêt de ce dernier se place sur deux points très importants. D'un, il est accessible à tout le monde, sans pour autant oublier de vous donner du fil à retordre. Un très bon dosage pour ce qui est de la difficulté de la part des développeurs. De d'eux, il est



**L'INTRO EST SOMMAIRE, MAIS ASSEZ SYMPA**



**LE STAGE DE LA FORÊT EST UN DE MES PRÉFÉRÉS**

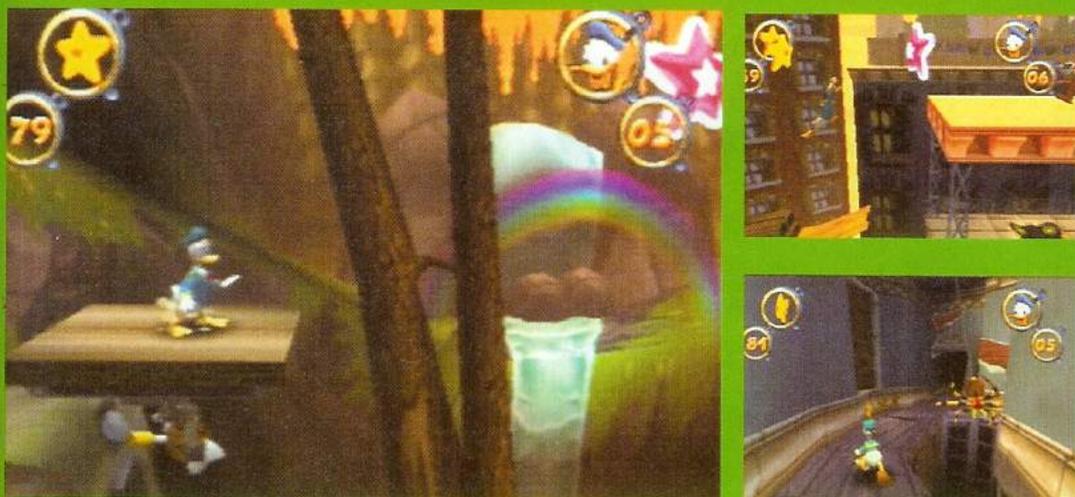


**CET ÉVENTAIL À GAUCHE EST L'UN DES ITEMS QUI VOUS PERMETTRA D'ACCÉDER JUSQU'AU BOSS**



**UN JEU DE PLATE-FORME DANS LA PURE TRADITION**

## Des décors classiques

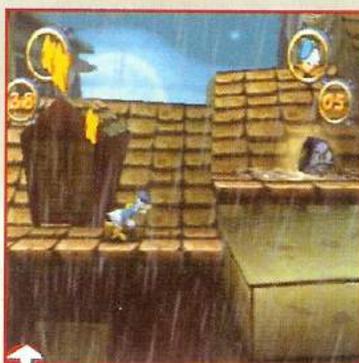


Décors classiques, mais terriblement efficaces. Même si ce jeu n'est pas un des plus ambitieux de la machine de Nintendo, il faut tout de même avouer que dans sa catégorie, il est sans aucun doute un des plus beaux à l'heure actuelle. Les niveaux sont classiques, mais ils sont superbement réalisés. Les effets de lumière sont très bien travaillés, et ces derniers regorgent de petits passages secrets, bien joué.

vraiment très bien réalisé pour sa partie technique. Les décors sont riches et variés, et ils sont truffés d'une multitude d'ennemis et autres éléments du décor. Il vous sera possible de vous aider de tout un tas de choses. Par exemple des stores d'une devanture de magasin comme trampoline, ou encore d'ennemis pour sauter plus haut. Pour finir le jeu, ce sera assez rapide, par contre, pour le terminer à 100 %, les choses seront un tout petit peu plus corsées. Il faudra bien chercher, car même si le jeu est linéaire, et que votre progression est

guidée, une multitude de petites passes et autres cachettes seront présentes. Pour ce qui est des héros de la série seront à l'honneur, Rapetous et autres protagonistes de la série seront au rendez-vous. Si les premiers sont assez évidents, les derniers vous donneront peut être un peu plus de mal, mais rassurez-vous, cela reste très abordable. Bref, ce Donald Duck est vraiment un bon titre que je vous recommande de faire, même si dans son principe il reste très classique. A vous de voir à présent.

Dolph



**LA PLUIE EST SUPERBEMENT RENDUE, UN TRÈS BON BOULOT DE LA PART DE DÉVELOPPEURS**



**VOTRE PERSO EST GUIDÉ, VOUS NE TOMBEREZ PAS**



**Editeur : Nintendo**  
**Concepteur : Ubi Soft**  
**Date de sortie : Dispo**  
**Nombre de joueurs : 1**



### RAPHISMES

Rien à dire de plus, un des plus beaux jeux de la console, je sais, je me répète, mais il en vaut vraiment le coup. Il est assez rare de voir de si beaux effets de lumière sur une telle production.

92%



### NIMATION

Il n'y a pas grand-chose à animer, mais dans l'ensemble, le résultat est conduant. Le perso bouge bien à l'écran, c'est vraiment tout ce que l'on demande.

85%



### ANIABILITÉ

Très bonne, le canard réagit au moindre mouvement de votre pouce. Par contre, le double saut est assez approximatif, il faut bien appuyer pour que ce dernier fonctionne, mais tout va bien.

85%



### NDURANCE

Le jeu est bien fourni en niveaux, mais ils ne se dresseront pas vraiment sur votre route. Résultat, pour ceux qui sont des adeptes de ce genre de jeu, cela se finit très vite.

75%



### ON

Bien, les bruitages et les musiques collent parfaitement au jeu. Mais rien de très exceptionnel.

75%



Bien, les bruitages et les musiques collent parfaitement au jeu. Mais rien de très exceptionnel.



La durée de vie

91%

# Pokémon Puzzle Ligue

*Les Pokémon débarquent à nouveau en force sur la N64. Après les combats dans les arènes, les safaris photos, c'est au tour des neurones d'entrer en scène. Le jeu est accessible à tout le monde, et pour couronner le tout, il est d'un fun sans faille. Allez, en piste pour devenir le maître de la ligue.*

Une fois de plus, nos amis les Pokémon arrivent en force sur notre console préférée. Cette fois-ci, les joueurs qui auront le courage de se dresser devant les maîtres Pokémon les plus redoutables devront s'affronter dans un jeu mêlant réflexion et rapidité. En voici les règles, qui sont assez simples. L'écran de contrôle, comme vous pouvez le constater sur les photos, se présente comme une sorte de Tetris. Mais plusieurs choses le différencient de ce dernier. D'une, les petits cubes viennent du bas. Le but est tout simplement d'éviter que les cubes n'arrivent jusqu'en haut de votre tableau, mais surtout que vos ennemis ne craquent avant vous. Pour y arriver, un seul bouton sera nécessaire.

Avec le A ou le B, il est possible d'inverser sur deux cases l'ordre des couleurs, et ainsi faire des lignes, de deux, trois, quatre etc. Toujours dans le sens horizontal ou vertical. Le système est vraiment très simple, et à la portée de tous. Mais surtout, le niveau de difficulté est totalement paramétrable et évolutif. Ainsi, lors des tournois, il sera possible de bien prendre les commandes en mains avant de vous affronter avec les maîtres des lieux. Une autre particularité pour ce titre, il est possible de jouer en 2D ou en 3D. Ce qui donne encore un peu plus à l'intérêt et rajouté par la même occasion une bonne durée de vie. Plusieurs modes de jeux vous seront proposés. Tout seul à faire le maximum de



DES SCÈNES CINÉMATIQUES PONCTUERONT LA PRÉSENTATION DU JEU.

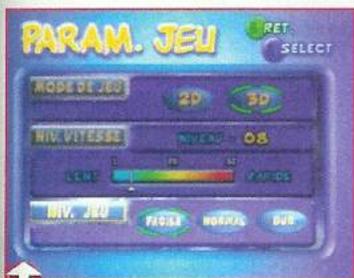
## Deux façons de s'éclater



Comme vous pouvez le voir, il est possible de jouer en mode 2D ou tout simplement en 3D. Pour le premier, c'est assez classique et les choses sont encore assez simples à gérer. Par contre, pour ce qui est du mode 3D, les choses sont beaucoup plus délicates. En plus de surveiller votre première ligne, il faudra bien faire attention à ce que la ligne arrière ne soit pas trop près du haut de l'écran, bon courage.



VOICI LE VILLAGE DE LA LIGUE.



UNE MULTITUDE DE PARAMÈTRES SERONT GÉRABLES SUR CET ÉCRAN.



LES COMBATS À DEUX SERONT LES PLUS INTÉRESSANTS.



APRÈS CHAQUE MATCH, VOUS OBTIENDREZ UN BADGE.

points, à deux, ou encore en affrontement direct avec la machine ou avec un ami. Bref, que du bon. Toutes ces différentes options seront à choisir



UN PETIT COURS ?

sur le plan du village de la ligue Pokémon. Comme vous pouvez le constater, le prof Chen sera également présent pour vous donner un coup de main dans votre apprentissage. Mais en dehors du jeu en lui-même qui vous offrira sans aucun doute de nombreuses heures de jeu, les fans de la série pourront tout au long des tournois se retrouver face à vos persos préférés. Avant chaque combat dans l'arène des puzzles, une petite présentation des persos sera faite avec commentaires. Il sera possible de choisir son propre Pokémon pour vous suivre pen-

dant les rencontres. Autre point important des règles, il faudra faire le plus de combos possibles pour faire tomber sur les lignes de vos adversaires des murs. Plusieurs façons seront proposées, faire des enchaînements combos, ou tout simplement faire des lignes avec les cases Pokéball. Bref, ce petit jeu vous donnera bien du plaisir, que se soit au niveau du fun, ou tout simplement du gameplay. De plus, il plaira à deux sortes de personnes, les fans de la série, et les accros aux puzzles, que demander de plus ?

Dolph



LES STATISTIQUES SERONT DONNÉES À LA FIN DE VOS PARTIES.



Editeur : Nintendo  
Concepteur : Nintendo  
Date de sortie : Dispo  
Nb de joueurs : 1-2

## G RAPHISMES

Le jeu n'est pas des plus ambitieux à ce niveau-là, mais le rendu final est assez bon. C'est fin, et les persos sont identiques aux dessins animés, du bon travail

90

## A ANIMATION

Nous ne pouvons donner une note, il n'y a pas d'animation proprement dite.

## M ANIABILITÉ

Les commandes se prennent en mains aussi rapidement que les règles seront comprises, instantanément. Tout est une question de rapidité.

95%

## E ENDURANCE

Si vous êtes vraiment un fan du genre, vous allez y passer des heures et des heures. Ce style de jeu est inépuisable en matière de durée de vie. Le meilleur investissement que vous puissiez faire.

98%

## S ON

Les musiques collent parfaitement au jeu, et les bruitages sont assez rigolos. Toutefois, un peu trop répétitifs.

85%



La série bien représentée  
Le mode 3D  
Le fun  
La durée de vie



Si vous n'aimez pas

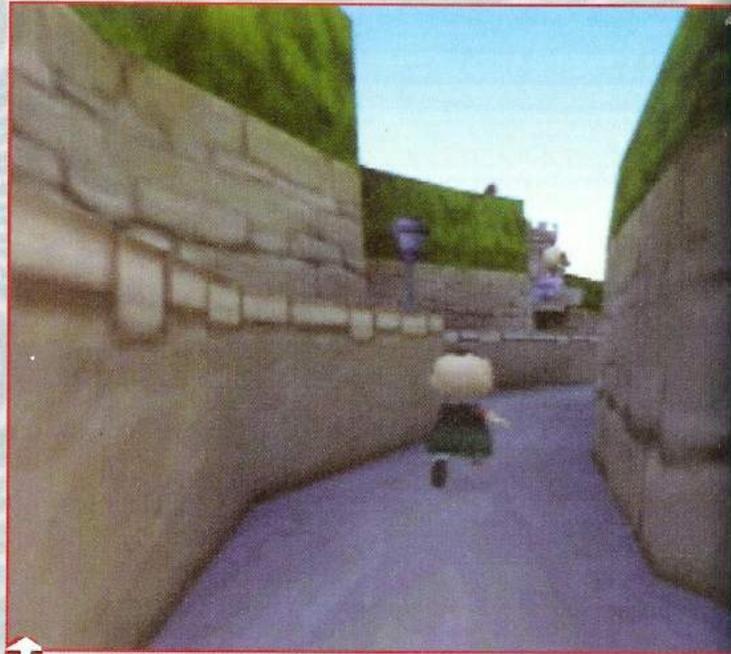
96%

# Les Razmocket à Paris, le film

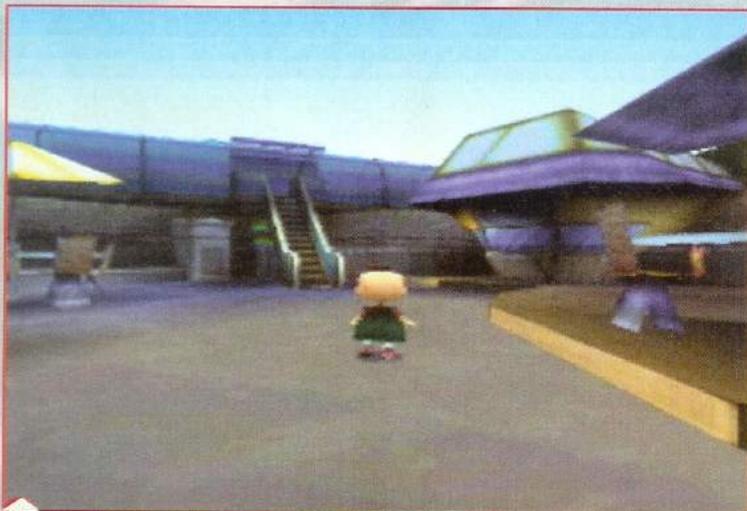
*Il est certain que si vous avez plus d'une dizaine d'années, il va être très difficile de garder son sérieux devant cette production. Cependant, le jeu à tout de même de bonnes surprises, mais il faudra avoir moins de dix ans.*

Les bébés héros complètement déjanté du film sont de retour sur la N 64 dans un soft avant tout réservé aux plus jeunes. Leurs noms, Casse bonbon, Charles Édouard, Alphonse, Sophie, Couette Couette et Kimi, autant vous dire qu'avec des noms comme ceux-ci, il ne va pas être facile de rester de glace. La joyeuse bande de gais lurons arrivent à Paris pour foutre le souk. Le but de la manœuvre est assez simple. Ici, il suffit de récolter le maximum de tickets dans une sorte de grande fête foraine pour accéder à ses différentes attractions. Pour vous rendre dans les différents lieux de cette grande fête, vous aurez à votre disposition le train monorail. En fait, ce jeu va ravir tous ceux qui pensent que dans un titre, les joueurs doivent être confrontés

à une multitude d'épreuves. Ici, ils seront gâtés. Le jeu du marteau, où il faudra écraser des mini-ninjas, les auto-tamponneuses, le karaté et tout un tas de mini-jeux en un seul, une sorte de Mario Party dans les rues de Paris. De plus, en dehors de vous faire plaisir tout seul dans votre chambre, il sera possible de faire appel à des copains et de jouer à plusieurs. Ce qui donne tout de suite une plus grosse durée de vie, mais qui donne également une autre dimension, et bien plus de fun. Pour ce qui est de la partie technique, c'est tout bon. Les petits persos bougent assez bien, même si ce n'est pas parfait, et les tronches des protagonistes sont parfaitement respectées. Les décors aussi sont très variés et colorés. Le seul petit blème

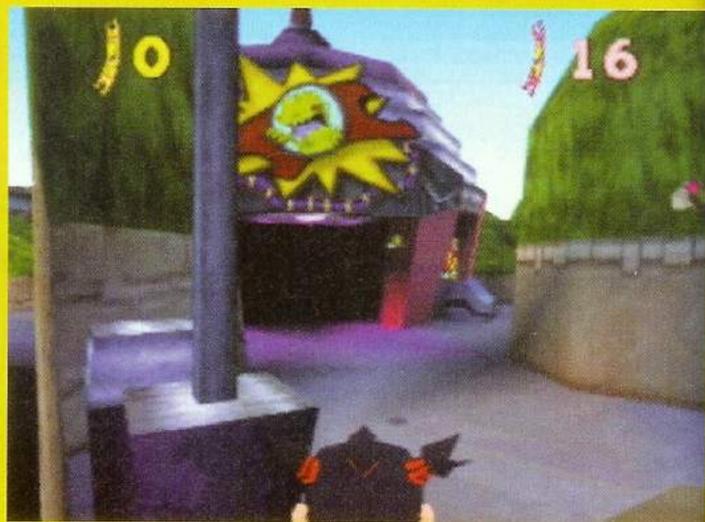


LES TEXTURES VUES DE PRÈS SONT ASSEZ LIMITE.



CE TRAIN VOUS PERMETTRA DE VOYAGER DANS LES DIFFÉRENTS ENDROITS DE LA CITÉ DU JEU.

## Les achats



Une fois après vous être baladé dans les moindres recoins du site, il vous sera possible de faire des achats. Le but suprême étant de gagner assez de tickets pour avoir le casque du robot Reptar et vaincre l'es cargot-robot. Sachez utiliser vos tickets avec minutie.



Éditeur : THO  
Distributeur : THO  
Date de sortie : Dispo  
Nb de joueurs : 1-4



GAPHISMES

C'est assez joli, les décors ainsi que les persos sont assez fins. Pour les petits, c'est très bien

86



ANIMATION

Ca va, pas de quoi se relever la nuit, mais les efforts sont visibles, cela dépend tout simplement des conditions des personnages.

85%



MANIABILITÉ

Sans être mauvaise, elle n'en demeure pas moins assez étrange. Vos persos seront par moments à prendre avec des pincettes, mais rien de très dramatique.

75%



ENDURANCE

Vous avez de quoi faire, les plus jeunes et les novices y passeront du temps, les autres seront plus rapides.

75%



SON

Les bruitages sont sympathiques, mais franchement, les musiques sont vite soulantes. Ce n'est pas du James Horner. Dommage, mais cela n'a rien à voir.

70%



Pour les petits

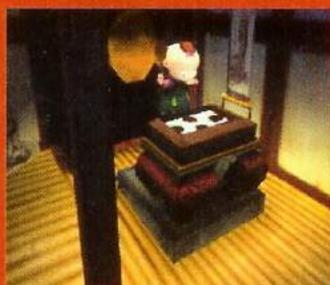


Pour les grands

60%

Tests

## Les défis

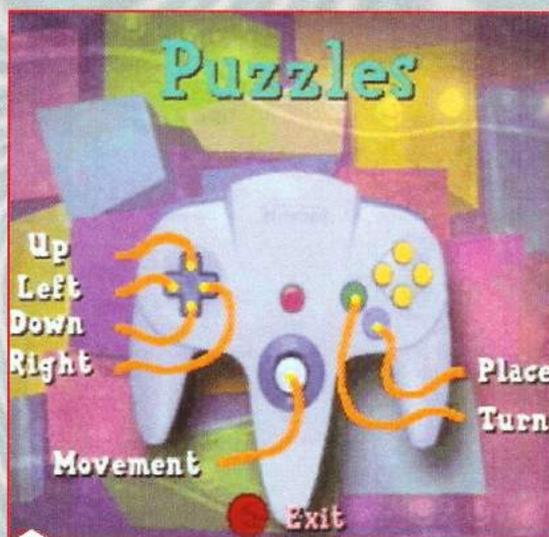


C'est le but du jeu, de vous faire perdre la tête sur des défis plus ou moins fun. Quoi qu'il en soit, suivant vos performances, les cadeaux seront en conséquence, ce qui vous permettra de voir d'autres horizons. Mais certains d'entre eux sont vraiment très marrants.

Dolph



LA PROFONDEUR DE CHAMP EST VRAIMENT BONNE, ET SANS BROUILLARD.



NE VOUS EN FAITES PAS, TOUT EST ENTIÈREMENT EXPLIQUÉ, CELA VAUT MIEUX D'AILLEURS POUR CERTAINES ÉNIGMES.



6 PERSONS SERONT JOUABLES, EN MODE SOLO ET MULTI-JOUEURS.

# Tom & Jerry in Fist of Furry

**Derrière ses airs de petit jeu sans le moindre intérêt, se cache un bon petit jeu qui prendra toute sa dimension à plusieurs. Mais attention, il est avant tout prévu et destiné aux plus petits.**

Il faut avouer que même si ce petit soft sans le moindre présentation est avant tout réservé aux plus jeunes, les grand nigauds comme moi peuvent également trouver le principe intéressant. Sans aller jusqu'à dire que le soft mérite l'achat pour un adulte, il n'en demeure pas moins que pendant une bonne dizaine de minutes, il sera possible de prendre du plaisir. Pour les plus petits, cela sera

sans aucun doute un grand moment de fun. Les héros de la série seront comme de coutume toujours aussi haineux l'un envers l'autre, ce qui donne tout l'intérêt au soft. Le but est simple, c'est une sorte de jeu de combats. Les différents persos de la série seront proposés, (deux au début), et il sera possible de donner des coups de pied et poing. Mais bien plus fort que cela, il faudra se servir de

tous les éléments du décor pour venir à bout de la vermine en face de vous. Tables, chaises, bouteille de lait, balais, la totale, tout sera mis en place pour vous donner le maximum de chance. Bref, un bon petit jeu dans le pur esprit du dessin animé. A faire pour les plus jeunes, sans oublier que le mode «deux joueurs» est encore plus sympa.

Dolph



DANS TA FACE.



COURS, PETITE SOURIS.



LA CUISINE SERA RUINÉE À LA FIN DE L'AFFRONTEMENT, EN PLUS, IL EST POSSIBLE DE MONTER SUR LES ÉLÉMENTS DU DÉCOR.



PARFAIT! PERFECT, POUR UNE FOIS QUE CE N'EST PAS LA SOURIS QUI GAGNE.

Editeur : Ubi Soft  
Concepteur : Newkidco  
Date de sortie : Dispo  
Nb de joueurs : 1-2

**G** RAPHISMES 65%

**A** NIMATION 70%

**S** ON 60%

Un jeu de baston pour les plus petits  
L'ambiance

C'est pas pour les grands

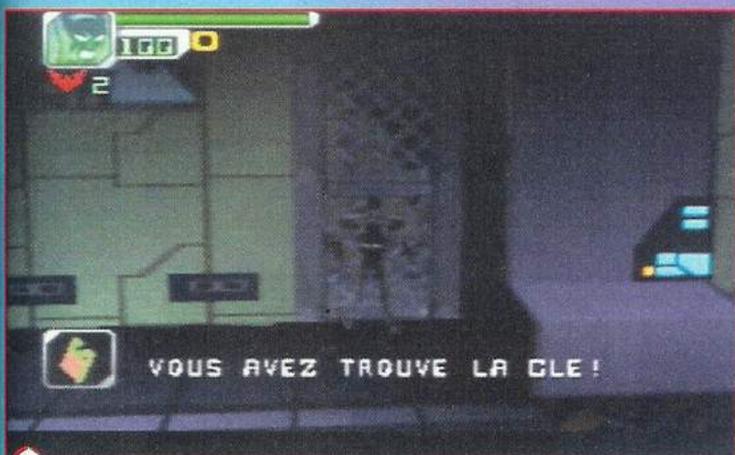
**Conclusion :**  
Une bonne manière de se jeter dans l'ambiance des jeux de combats, tout en restant dans l'univers féérique des cartoons.

81%

# Batman of the Future:

## The return of the Jocker

*Notre bonne vieille 64 nous a tellement plongés, immergés dans des jeux à la hauteur de nos espérances, qu'il est vraiment ahurissant de voir un tel résultat. Je ne suis pas là pour donner une mauvaise image à qui que ce soit, mais franchement, avec ce titre il y a de l'abus. Si vous avez quelques minutes à perdre, c'est par là.*



**↑ BRAVO, VOUS VENEZ DE RÉSOUDRE UNE ÉNIGME**

Il est assez impensable que des jeux de la sorte osent encore venir titiller les porte-monnaie des joueurs dans les magasins spécialisés. Ceci est encore plus impensable quand des jeux de la sorte viennent foutre la honte à une console comme la N64 qui a déjà fait ses preuves. Et c'est encore plus énervant quand une licence comme celle de Batman est ainsi traînée dans la boue. Franchement, on se demande pourquoi les dévelop-

peurs sortent de telles fumisteries. Le jeu est un Beat'em All, jusqu'ici, tout va bien. Mais une fois le jeu lancé, les choses s'affolent. D'une, le titre est vraiment horrible. Les décors sont vides, mais en plus, ils sont mal réalisés. De deux, les persos sont catastrophiques et il faut vraiment le savoir pour reconnaître Batman. Quant à l'animation, je ne vous en parle même pas, risible. Bref, sur le plan technique, une vraie catastrophe.



**↑ DE MINI CUT-SCENES SERONT PRÉSENTES, MAIS C'EST VRAIMENT NUL.**

Votre perso aura une gamme de coups impressionnante, gauche, droite et coup de pied. Ah oui, il peut aussi sauter dans les airs. Il faudra vous débrouiller avec cela. Pour ce qui est du déroulement du jeu, tout aussi nul. Pas la moindre recherche, des ennemis stupides et trop faciles à battre et des boss inutiles. Sans parler de la linéarité de votre

progression. C'est bien simple, ce jeu est sans aucun doute à mettre dans le top 5 des plus grosses daubes. Fuyez-le avec hâte.

Dolph



**↑ COMME VOUS POUVEZ LE CONSTATER, LES PHASES DE PLATE-FORME SONT VRAIMENT GRANDIOSES.**



**↑ LES ENNEMIS SONT TOUT AUSSI PITOYABLES QUE LE RESTE.**



**↑ LES GRAPHISMES SONT VRAIMENT HONTEUX POUR UNE CONSOLE COMME LA N64 QUI A DÉJÀ FAIT SES PREUVES**



**Editeur : Ubi Soft**  
**Concepteur : Kemco**  
**Date de sortie : Dispo**  
**Nb de joueurs : 1**

<b>G</b>	<b>GRAPHISMES</b>	<b>20%</b>
<b>A</b>	<b>ANIMATION</b>	<b>25%</b>
<b>S</b>	<b>SON</b>	<b>30%</b>
<b>👍</b>	Rien	
<b>👎</b>		

**Conclusion :**  
 Courez, fuyez, tournez la tête, changez de passion, mais surtout, oh, surtout ne perdez pas votre temps avec ce titre sans intérêt. Il y a vraiment mieux à faire sur la console. Dommage, l'idée était bonne.

**25%**

Tests

# MAXXI-GAMES

ENTREZ DANS L'AVENIR DU JEU VIDEO

6, RUE D'ARRAS - 75005 PARIS - TÉL. : 01 44 07 03 77

## PlayStation 2

SSH	399 Frs
Moto GP	399 Frs
Rayman Revolution	399 Frs
DOA2 Hard-Core	399 Frs
FIFA 2001	399 Frs

## Dreamcast

Grandia 2	349 Frs
Phantasy Star Online	369 Frs
Vanishing Point	299 Frs
Macross M3	549 Frs
Skies of Arcadia	369 Frs
Sakura Wars 3	Tél.

## PS1

Final Fantasy 9	389 Frs
Persona 2	449 Frs
Fear Effect 2	429 Frs
Final Fantasy Anthology	699 Frs
Rockman H5	399 Frs

Le nombreux jeux sur NG4, Gameboy Color, Neo Geo Pocket Color, Saturn et WonderSwan Color sont également disponibles, ainsi qu'une gamme complète de DVD Zone 2.

Le pack WonderSwan Color Final Fantasy à 1690 Frs

# MAXXI-GAMES

• MAXXI-GAMES

6, rue d'Arras  
75005 Paris

Tél. : 01 44 07 03 77

M° Cardinal Lemoine

• MAXXI-GAMES

15, rue Guu de la Brosse

75005 Paris

Tél. : 01 43 31 03 76

M° Jussieu



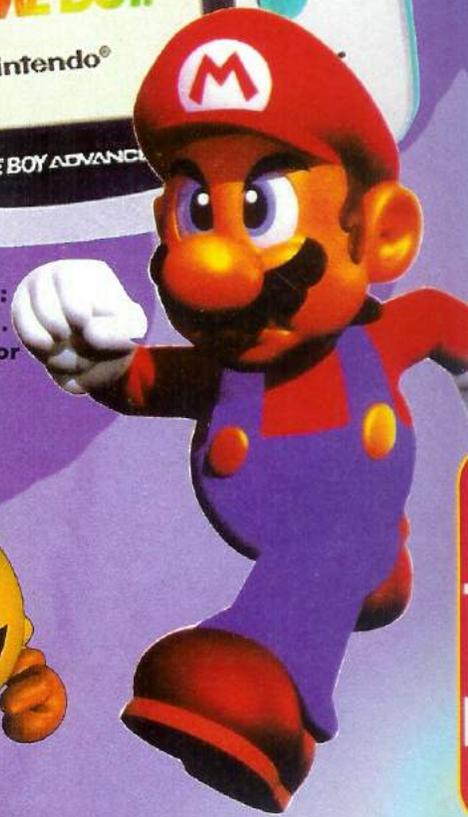
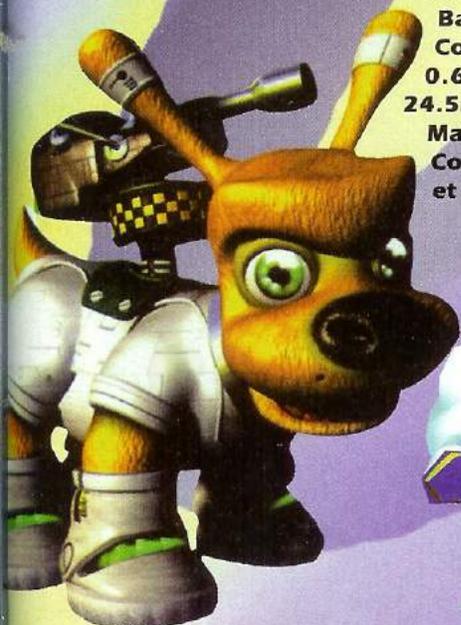
# Game Boy Advance

## Elle est la

Inutile de vous faire une fois de plus une présentation approfondie de la nouvelle console de Nintendo, cette dernière est déjà passée plus d'une fois au crible. Voici juste un dernier aperçu des caractéristiques de la petite bombe. Par contre, nouvelle machine, nouvelle rubrique. Le coin de la GBA fera désormais partie intégrante du magazine. Pour le moment, le nombre de pages n'est pas encore défini, nous verrons bien avec le temps. Ce qui est certain, c'est qu'elle en vaut vraiment la peine, et que nous lui donnerons le plus de moyens possible pour s'exprimer chaque mois. Je vous souhaite donc une très bonne lecture dans ces pages consacrées aux tests. A plus

L'équipe d'Actu & Soluce

Nom officiel : GAME BOY ADVANCE Type d'écran : Ecran TFT Couleurs à matrice active Taille de l'écran : 40.8mm x 61.2mm Résolution : 240 x 160 pixels Nb de couleurs affichables : 32 000 couleurs CPU : ARM 32 bits RISC-CPU + 8 bit CISC-CPU Mémoire : 32 Kb WRAM + 96 Kb VRAM (interne) 256 Kb WRAM (externe) Capac. Sonores : Haut parleur, prise casque fonction de communication : Possibilité jusqu'à 4 joueurs, grâce au câble de communication du Game Boy Advance. Alimentation : 2 piles AA alcalines ou Battery pak autonomie 2 piles AA alcalines : Approx. 15h, Battery Pak : Approx. 10h. Consommation électrique : Approx. 0.6W Dimensions : 82mm(L) x 144.5(L) x 24.5mm(P) Poids approximatif : 140g Type de cartouches : Max. 256Mbits [pour les cartouches Game Boy Advance]. Compatible avec les cartouches Game Boy/Game Boy Color et Game Boy Advance



# Super Mario Advance

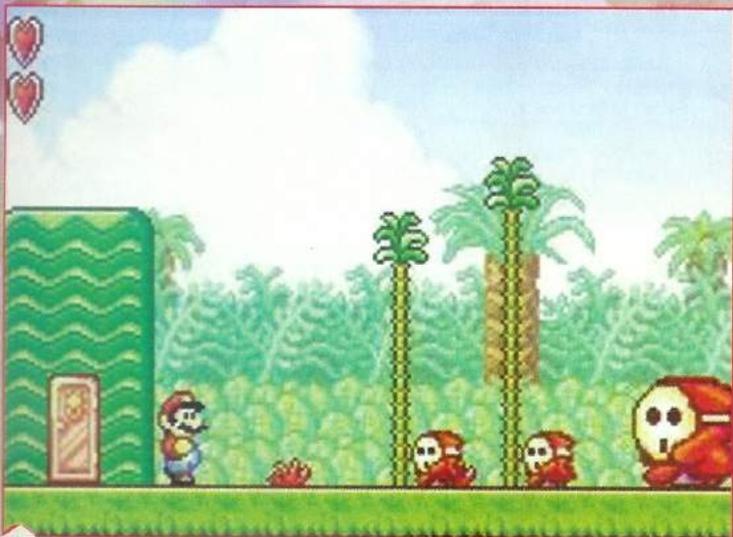
*Inutile de vous parler de ce titre méga connu qu'est Mario. Je ne vois vraiment pas ce que je pourrais vous dire car vu que vous êtes fans de Nintendo, vous connaissez forcément sa mascotte, son égérie, que dis-je, son petit génie financier - le père plombier moustachu : j'ai nommé Mario. On peut s'interroger sur le véritable intérêt de nous ressortir à quelques détails près le Mario Bros 2 d'origine (ou plutôt, celui qui avait vu le jour sur Super NES)... Honnêtement, je n'ai pas encore compris pour quelle raison Nintendo ne nous a pas proposé un tout nouvel opus... M'enfin, concentrons-nous sur ce que la société considère comme le fer de lance de sa portable.*

Eh oui, cela n'a étonné personne : Nintendo lance sa machine en comptant une fois de plus sur sa mascotte (qui a largement fait ses preuves par le passé). Alors résultat : est-ce que Mario Advance vaut réellement le coup ? y a-t-il d'énormes changements par rapport à l'ancienne version ? le plaisir est-il toujours intact ? et surtout est-ce le jeu à acheter pour profiter de sa GameBoy Advance ? Autant de questions auxquelles je vais essayer de répondre dans ce test. Alors commençons par le commencement. Le scénario est quasi inexistant, comme d'habitude, mais laisse la part belle à des phases de plate-forme anthologiques. Au niveau du principe, inutile de vous rappeler que vous

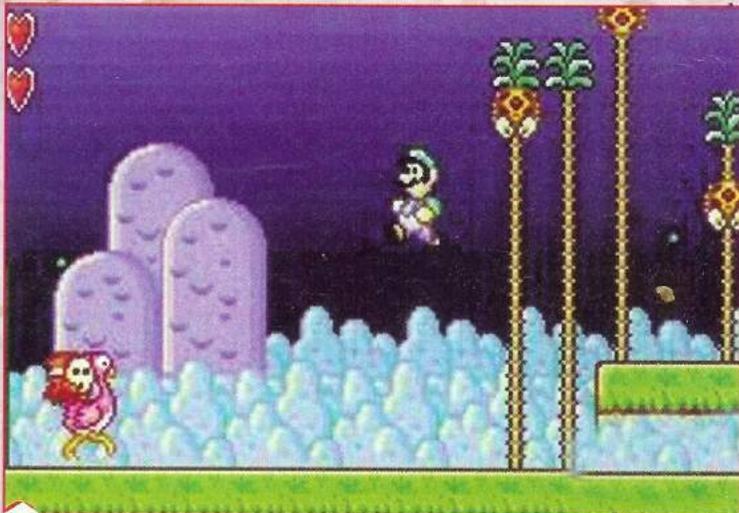
devez retrouver une enflure nommée Bowser, qui vous a envoyé dans un monde cauchemardesque. Pour se faire, vous devrez traverser 7 mondes, eux-mêmes composés de trois sous-levels (sauf le dernier). Le principe dans ces zones étant d'avancer sans vous faire tuer et rechercher le boss et lui faire sa fête, rien de bien compliqué donc. Chaque fin de monde se caractérise par une rencontre avec un boss énorme, lequel vous permet d'accéder au monde suivant et de gagner un cœur supplémentaire. Un principe hyper simple, mais redoutablement efficace. Maintenant que nous avons expliqué le principe, sachez que vous avez la possibilité de choisir votre personnage au



LA PRINCESSE A UNE PARTICULARITÉ : GRÂCE A SA JUPE, ELLE PEUT STAGNER QUELQUES SECONDES DANS LES AIRS - PRATIQUE POUR ÉVITER CERTAINS TIRS.



LES TEXTURES VUES DE PRÈS SONT ASSEZ LIMITE.



LUIGI EST LE PERSONNAGE QUI PEUT SAUTER LE PLUS HAUT. NOTEZ LA BEAUTÉ DU DÉCOR, C'EST VIEUX MAIS PAS MOCHE.

début de chaque section parmi quatre : Mario, Luigi, la princesse Toadstool et Kinopo. Voilà, je ne suis pas un livret d'instruction, je vous ai juste donné l'essentiel, passons maintenant au verdict. Sachez que Mario Advance propose deux jeux en un : Super Mario USA (qui correspond à Super Mario Bros 2 sorti sur NES puis dans la compil' Mario All Stars) et Mario Bros (un jeu de réflexion dans un décor de tuyau, suivant un principe des plus amusants). Le premier, je vous en ai déjà touché mot. Le second correspond en fait à une sorte de mini-jeu auquel vous pouvez prendre part à quatre en simultanée (grâce au link génial de la GBA). Niveau fun, ça va être dur de trouver mieux et comme Tetris, même si c'est relativement moche et primaire, vous y passerez un temps infini. Bien, revenons à notre question de départ : Mario Advance vaut-il le coup ? Si vous l'avez déjà fini, non. Si vous



Le premier boss de Super Mario Advance - une souris géante masquée...

ne le connaissez pas, oui. En revanche, je tiens à mettre un petit bémol à la phrase précédente : Super Mario USA est chiant à la longue, mais pas l'autre. Rien que pour vous tirer la bourre comme des abrutis sur un jeu au principe simple mais amusant, l'achat de Mario Advance est

indispensable. Maintenant, précisons que ce n'est pas le titre qui vous fera acheter la machine. En espérant que ce cher Dolph m'indiquera d'ici peu de temps que nous avons reçu Castlevania...

Edge

## Débile mais ultra fun



Je pense que c'est la meilleure façon de résumer le mode MARIO Bros. Un principe ultra nase, vous balader dans une arène fermée et tuer les ennemis en donnant un coup de tête dans la case où ils se trouvent... rien de plus

bateau quand on y réfléchit. Et pourtant... Comme Pac Man, Space Invaders, Tetris ou encore Alleyway, on se laisse prendre au jeu rapidement et on enchaîne les niveaux sans trop réfléchir. Le plaisir est décuplé lorsque vous avez trois potes qui se relient à votre console... Là, c'est le délire assuré !



L'écran titre. En haut, new game. En bas, spécial. Mode que vous ne débloquentez qu'en achevant l'aventure.



UN BOSS ÉNORME, MAIS A RESTE DANS UN PUR ESPRIT MIGNON. PARFAIT POUR LES ENFANTS !



Developpeur : Nintendo  
Distributeur : Nintendo  
Genre : Plate-forme archaïque  
Nb de joueurs : 1-4

## PRISE EN MAIN

De ce côté-là, Nintendo a toujours fait honneur et a d'ailleurs bâti sa réputation sur des jouabilités excellentes. Mario Advance ne fait pas exception à la règle : non seulement le jeu est extra jouable, mais en plus la maniabilité est bien choisie. Contrairement à F-Zero, on n'a pas vraiment besoin des boutons L et R... **98%**

## GRAPHISME

On est au début de la vie de la console et elle nous en met déjà plein la vue. Graphiquement, le jeu n'a pas bougé d'un iota, et l'on se retrouve ainsi avec l'original qui tournait sur notre Super NES (dans Mario **87%**

## SON

On retrouve les mélodies mythiques qui ont bercé notre enfance. Les bruitages n'ont pas changé non plus, ce qui ne manquera pas de plaire aux nostalgiques. En revanche, Nintendo a ajouté des voix digis bien sympa mais qui n'étaient vraiment pas obligées. Les cris de nos héros deviennent vite exaspérants. **80%**

## FUN

Si je m'écoutais, j'aurais mis plus de 9 sur 10. Pourtant, si Mario 2 est toujours aussi bon, il est indéniable qu'il a vieilli et qu'à force, on se fait chier. Optez plus pour Castlevania. Néanmoins, le mode Mario Bros (premier du nom - le jeu de tuyaux) est excellent et permet des parties à quatre. Une idée divine. Je suis partagé... **89%**



C'est beau  
Les mélodies mythiques  
C'est Mario  
L'intérêt monstrueux à plusieurs  
Une partie aventure bien sympa  
Quatre façon de jouer via quatre persos  
Deux jeux en un !



Super Mario USA chiant à la longue  
Les voix digis exaspérants

**92%**

# F-Zero

**Les nostalgiques de la SNES vont être heureux comme des papes de pouvoir rejouer à des titres comme ce dernier sur une portable. Non seulement c'est de niveau égal, voire un ton au-dessus, mais cette fois-ci, on va pouvoir y jouer partout. Analyse de F-Zero.**



Analyse est un bien grand mot, ce qui est certain, c'est qu'il suffira de quelques lignes pour vous faire comprendre que les annonces faites pendant plusieurs mois sur la nouvelle

console ne sont pas usurpées. F-Zero est un jeu qui se voit offrir une parfaite conversion sur la petite portable. Le jeu est très fin, les décors variés, et les vaisseaux sont superbement modélisés. Mais ce qui donne sans aucun doute le ton sur les capacités de la console, c'est cette faculté de faire bouger aussi vite les engins sur l'écran sans le moindre problème. La vitesse est telle que les novices vont certainement se sentir un peu perdus. Pour les commandes, c'est assez simple, accélération et freinage seront vos deux alliés les plus

importants. Cependant, il sera également possible de pencher son vaisseau un peu plus dans les virages grâce aux deux gâchettes se trouvant sous vos index. En dehors de la possibilité de faire des courses endiablées sur les pistes, (quatre), vous allez pouvoir vous la donner avec trois autres potes, via le Link. Malheureusement, le périphérique est pour le moment très difficile à trouver. Pour finir, je dirai que ce soft ne justifie pas l'achat de la console, mais qu'il peut y contribuer. Mais si vous en avez les moyens, et que vous êtes des passionnés, jetez-vous sans hésiter.

Dolph



DANS TA FACE.



Developpeur : ND Cube  
Distributeur : Nintendo  
Genre : Course futuriste  
Nombre de joueurs : Jusqu'à 4 en Link



IL FAUT APPUYER AU BON MOMENT POUR FAIRE LE MEILLEUR DÉPART POSSIBLE.



ATTENTION À NE PAS PRENDRE N'IMPORTE QUELLE DIRECTION SUR LES PISTES. CE GENRE DE ZONES SOMBRES EST LÀ POUR VOUS RALENTIR.



TROIS BOLIDES VOUS SERONT PROPOSÉS AU DÉBUT DU JEU.



PRENEZ LE BON CHEMIN.

**P**RISE EN MAINS 55%

**G**RAPHISME 70%

**S**ON 60%

**F**UN 85%

Pour les fans de la NES  
Ultra rapide  
C'est beau

La prise en mains  
Si vous n'aimez pas les portables

97%

# Kuru Kuru Kururin



**Kuru Kuru Kururin. Mais qu'est-ce qui peut bien se cacher derrière ce nom bizarre ? Eh bien un nouveau jeu de réflexion, loin d'être inintéressant. Pour ce qui est du principe, c'est un jeu qui fera plus appel à vos réflexes qu'à votre matière grise. Mais vous en saurez plus en lisant le test qui suit.**



LES BARRES EN TRANSPARENCE REPRÉSENTENT VOS CONCURRENTS



CES SWITCHS CHANGENT LE SENS DE ROTATION.



DE NOMBREUX NIVEAUX S'OFFRIRONT À VOUS.



VOUS POUVEZ CHANGER LA CONFIGURATION DE VOTRE BARRE.



EH HOP, UN NOUVEAU RECORD.

Kuru Kuru Kururin est un jeu de réflexion qui peut paraître déconcertant au départ, de toute manière, quel jeu de réflexion ne l'est pas, au départ. Votre but ? Déplacer une barre en rotation dans un couloir tortueux. Ca peut paraître con comme ça, mais la où ça se corse, c'est que vous devez éviter que les extrémités de votre barre touchent les bords du couloir. Si cela arrive, vous perdrez

un point de vie, au bout de trois points de vie perdus, votre barre explose, et vous devrez recommencer le niveau. A vous de voir à quel moment passer certains passages délicats, et d'utiliser des switches pour inverser la rotation de la barre. Graphiquement, vous vous doutez bien que ce n'est pas exceptionnel, mais dans ce genre de jeu, ce n'est pas ce qui prime. C'est très jouable, bien qu'un

stick façon NeoGeo Pocket Color aurait été le bienvenu, plutôt qu'une croix simple. Au final, Kuru Kuru Kururin (quel nom pas possible) est une excellente surprise, un principe simple et innovant, s'inspirant du très vieux jeu où vous deviez faire progresser un anneau sur un fil sans que celui-ci le touche, une bonne jouabilité, de nombreux niveaux, bref, un bon petit jeu.

Jam

Developpeur : Eighting  
Distributeur : Nintendo  
Genre : réflexion  
Nombre de joueurs : 1 à 4

**P**RISE EN MAINS 90%  
**G**RAPHISME 50%  
**S**ON 60%  
**F**UN 85%

- le principe  
- la jouabilité

- les graphismes  
- la croix directionnelle  
- le nom

91%

Oui la GBA est sortie mais ce n'est pas une raison pour mettre à la poubelle notre bonne vieille Game Boy Color. De toute façon, tout le monde n'est pas prêt pour le moment à investir une telle somme, mais rassurez-vous, cela va baisser. Revenons à nos moutons, voici quelques titres pas vraiment récents, mais qui suscitent pour certains la curiosité, alors bonne lecture.



Dolph

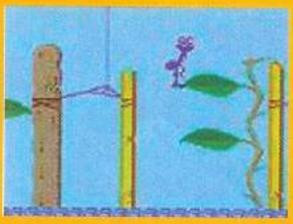
## A bug's life

Publié par : Activision  
 Conçu par : Disney  
 pixar

Nb de joueurs : 1

Tilt, notre petit héros à huit pattes, est bien décidé à redonner le royaume à son peuple, et par la même occasion, de prendre le cœur de sa bien aimée. Mais pour cela, il va falloir faire preuve d'habileté dans les phases de plate-forme, mais également être inventif pour déjouer les mini-énigmes. Bref, un bon petit jeu de plate-forme qui part ses graphismes donne tout de suite le ton sur les qualités certes anciennes, mais toujours aussi efficaces, de la GBC. Sans être LE titre de la console, ce dernier est à mettre sur la liste des priorités si vous aimez le genre.

**Note : 8 / 10**



## Fifa 2000

Publié par : EA  
 Conçu par : EA  
 Date de sortie :  
 Dispo

EA est bien décidé à nous offrir encore plus de spectacle au niveau du foot. La Game Boy n'échappera pas à cette règle. Au début, les choses se présentent assez bien. Plus de 50 équipes, plusieurs championnats et même des tournois en salle, bref, que du bon. Mais une fois les matchs lancés, les choses vont vraiment devenir très difficiles, c'est impossible à manier, et tirer un but relève vraiment de l'exploit. C'est vraiment foutre le jeu en l'air, il aurait peut-être fallu finir le jeu sous toutes ses coutures, je parle au niveau des développeurs, pour qu'au final, tout ceci soit agréable, mais bon, la GBC n'est pas la seule dans ce pétrin.

**Note : 5,5/10**





## Les fous du volant

**Publié par :** Infogrames  
**Conçu par :** Infogrames  
**Nb de joueurs :** 1

Le plus grand jeu de football de tous les temps. Cette série mythique n'en est pas à sa première adaptation sur console. Cette fois-ci, c'est au tour de la GBC de se lancer dans l'aventure. Vous y retrouverez bien évidemment Diabolo et Satan, sans oublier les autres déjantés, tout comme leurs bolides, truffés de gadgets pour gagner les courses. Huit persos seront dispo. Jusqu'ici, tout va bien, le fun est présent, les protagonistes collent à l'ambiance, mais les niveaux sont vraiment trop répétitifs. Même si les décors sont assez colorés, les conducteurs sont semblables dans leur manière de conduire, ainsi que leur approche pour vous foutre en l'air. Mais ne soyons pas trop difficiles. Nous sommes sur GBC ; et le résultat est tout de même très appréciable. A vous de voir.

**Note**  
**6,5/ 10**

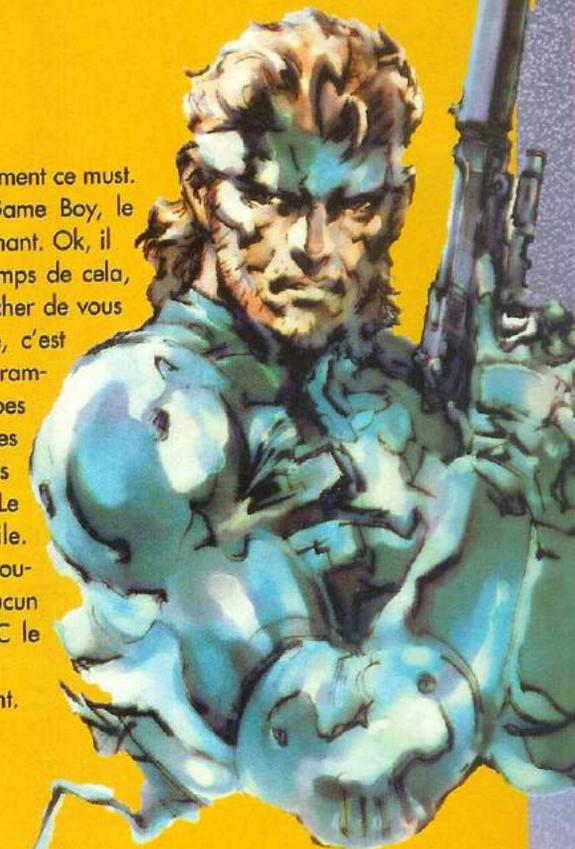


## Metal Gear Solid

**Publié par :** Konami  
**Conçu par :** Konami  
**Nb de joueurs :** 1

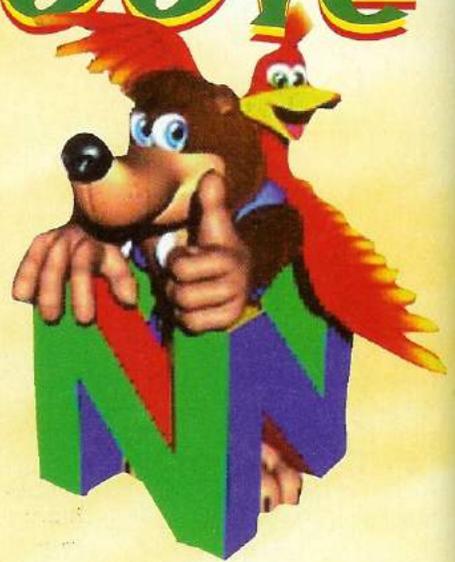
Tout le monde connaît bien évidemment ce must. Mais pour une conversion sur Game Boy, le résultat est tout simplement hallucinant. Ok, il est sorti il y a déjà pas mal de temps de cela, mais nous n'avons pu nous empêcher de vous en parler. Sur le plan graphique, c'est géant, on peut même voir Snake ramper ou s'enfoncer dans les herbes hautes. Mais en dehors de tous ces bons petits atouts, se cache, tapis dans l'ombre, un gros problème. Le jeu est beaucoup trop difficile. Dommage, mais si vous avez le courage de le finir, vous aurez sans aucun doute entre les mains le jeu GBC le plus géant qui soit, ou du moins un des plus géants qui soient.

**Note : 9/10**



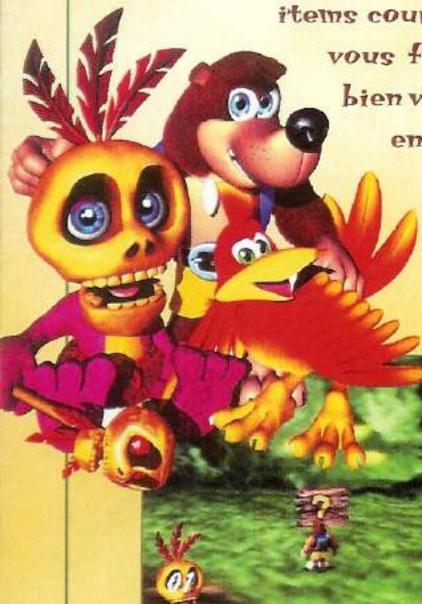
# Banjo & Tooie

Banjo et Tooie, malgré sa beauté et son fun, s'avère être un jeu à la fois long (comptez environ une trentaine d'heures pour tout trouver) et difficile. C'est pourquoi il m'est avis que cette soluce ne sera pas inutile. Vous y trouverez l'emplacement de la plupart des items courants, ainsi que pas mal de nombreux trucs qui vous faciliteront la vie. Sur ce, je vous souhaite de bien vous amuser, et vous dis bon courage (car il vous en faudra) !



Kurapika

## Les choses à savoir avant de débiter



Prenez soin de bien lire tous les panneaux que vous rencontrerez (01), ils vous donneront souvent des informations de toute première importance.

Utilisez le Talon trot pour vous déplacer plus vite (02).

Si vous êtes en manque d'énergie, allez voir, si vous le pouvez, le Sergent Jamjar ; il vous redonnera de l'énergie (03).

Si parfois vous n'arrivez pas à atteindre les plates-formes alors que vous utilisez un pad de saut (vert), essayez avec Kazooie seul. Il est plus léger...

Il y a certains items (particulièrement les Jiggy) que vous ne pourrez pas obtenir avant d'avoir appris certains mouvements... Soyez donc patients. Cependant, ne négligez pas ceux que vous pouvez obtenir



tout de suite. En effet, ils peuvent s'avérer très utiles pour la suite de votre partie.

### Les différents pads

Les pads de saut (04) : De couleur verte, avec une serre dessus. Appuyez sur A pour atteindre des zones inaccessibles normalement.

Les pads de vol (05) : Bleus, avec des plumes dessus. Appuyez sur A lorsque vous êtes dessus, vous vous envolerez. Prenez en compte le fait que ce pad consomme des plumes rouges.

Les pads de téléportation (06) : Violets, avec une spirale dessus. Ces pads ne sont activés que lorsque vous les touchez une fois. Ils vous permettent de vous téléporter, et ainsi d'éviter de perdre du temps en



trajet. Pad Mumbo (07) : Dessus figure la tête de Mumbo. Lorsque vous contrôlez Mumbo, c'est sur ces pads qu'il faut se placer afin qu'il puisse faire sa magie.

Collectez-les. Les pads de séparation (08) : Ils vont par pair, avec le visage de Banjo et Kazooie dessus. Ces pads servent à séparer Banjo et Kazooie afin qu'ils puissent évoluer chacun de leur côté. Placez-vous d'abord sur le pad de Banjo, puis pressez A pour vous séparer. Lorsque vous voulez vous réunir,



Regardez attentivement toutes les scènes cinématiques. Vous pourriez y découvrir des zones cachées ou encore des items que vous auriez peut-être manqués durant votre partie.

Gardez un œil sur les noms des personnages, des niveaux, des boss... Ces informations seront importantes lors du combat final !





Soyez attentifs à l'environnement sonore. En effet, il arrive parfois que certains bruits trahissent la présence de Jinjos, de Globow et certains autres items.

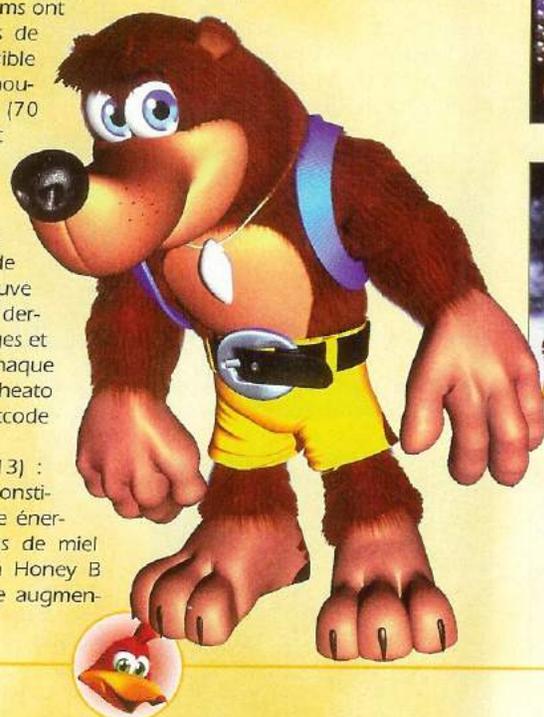
vous n'avez qu'à vous toucher.

**Les items**

Les notes de musique (09) : Ce sont les items les plus courants. Vous en aurez besoin pour apprendre de nouveaux mouvements. L'une d'elles est spéciale et vaut 20 notes. C'est la Treble clef ; vous n'en trouverez qu'une par niveau.

Les Jinjos (10) : Dès le début du jeu, vous apprendrez qu'il vous faudra retrouver les 45 jinjos qui forment les 9 familles de couleurs différentes. À chaque famille complétée, vous obtiendrez un Jiggy. Les Jiggies (11) : Ces items ont l'aspect de pièces de puzzle le plus possible afin de débloquent les nouvelles zones de l'île (70 Jiggies vous seront nécessaires pour terminer le jeu). Les pages de Cheato (12) : Cheato est le livre de magie de Gruntilda, et il se trouve dans le repaire de cette dernière. Retrouvez ses pages et rapportez-les lui. Pour chaque paquet de 5 pages, Cheato vous donnera un cheatcode en retour. Rayons de miel vide (13) : Les rayons de miel constituent la source de votre énergie. Ramassez 3 rayons de miel vides, et apportez-les à Honey B (Clifftop). Cette dernière augmen-

tera alors votre capacité vitale. Les Glowbos (14) : Ces créatures aux grandes oreilles sont une très grande source de magie. Apportez-les à Mumbo et Wumba afin qu'ils puissent vous aider.



Utilisez la vue à la première personne à bon escient. Vous pourriez, là encore, découvrir des items cachés.

## Les codes Cheatots

Pour ceux d'entre vous qui sont trop paresseux pour gagner leurs propres pages, voici une liste de codes que vous pourrez entrer dans la chambre de code du temple de Mayahem, et ainsi déverrouiller des bonus, des trucs utiles et d'autres choses pour lesquelles vous auriez normalement dû travailler dur !

- ÉCRIVEZ "CHEATO" DEVANT TOUS LES CODES SUIVANTS :
- SREHTEAF : Double la quantité de plumes permise.
- SGGE : Double la quantité d'œufs permise.
- FOOR`LLAF : Annule les dégâts lors de chutes.
- GNIMOH : Œufs à tête chercheuse.
- KCABYENOH : Vos rayons de miel se rechargent tout seuls.
- XOBEKUJ : Active le Jukebox de l'auberge Jolly Rogers.
- YGGJUTEG : Active les panneaux dans le temple Jiggywiggy.
- JIGGYWIGGYSPECIAL : Débloquent l'entrée de tous les niveaux.
- NESTKING : Donne tout type d'œufs et de plumes à l'infini.
- SUPERBANJO : Permet à Banjo de se déplacer plus vite.
- SUPERBADDY : Permet aux ennemis de se déplacer plus vite.
- PLAYITAGAINSON : Débloquent toutes les options dans le mode Replay.

**Note :** Si vous lisez les 7 premiers codes à l'envers, vous obtenez leur signification.

## Les petits secrets

**Dragon Kazooie :**

Lieu : La zone sableuse dans le village jinjo.  
Mouvements requis : Grip grab, Talon tropedo  
Dans Jinjo village, plus précisément dans la zone sableuse, vous trouverez une petite corniche à laquelle il est possible de vous accrocher. Suivez le chemin, vous trouverez alors une cartouche du jeu Banjo et Kazooie. Détruisez-la, vous obtiendrez la clé de glace. Allez ensuite dans la grotte de la chute d'eau qui se trouve dans glitter Gulch mine. Vous verrez sous l'eau un rocher avec la tête de Kazooie dessus. Utilisez le talon torpedo pour le détruire. Utilisez ensuite la clé pour ouvrir le grand coffre qui contient le Mégaglowbo. Emmenez ensuite ce glowbow dans la hutte de Wumba, qui se trouve dans pine grove. En échange, vous obtiendrez le Dragon Kazooie.  
Sachez par ailleurs que vous pourrez trouver deux autres cartouches, et que celles-ci vous permettront d'obtenir des œufs spéciaux. L'une d'elles se trouve dans spiral mountain, derrière la chute d'eau. L'autre se trouve aussi dans spiral mountain, près de trois souches.

Le super challenge de Jiggywiggy : Lorsque vous aurez terminé tous les puzzles, Jiggywiggy vous proposera un nouveau challenge dans lequel vous devrez aussi retourner les pièces avant de les poser. Notez que si vous trouvez tous les jiggy du jeu, vous aurez droit à une scène cinématique montrant tous les personnages du jeu.

# Zone d'entraînement

## A : Montagne Spirale

Lieux : Montagne Spirale, repaire de Gruntilda, derrière la chute d'eau, la maison de Banjo.

Mouvements appris : Tous les mouvements de base.

Marche à suivre : Lorsque Bottles s'effondrera (01), ce sera à vous de jouer. Si vous n'avez jamais joué à Banjo et Kazooie, l'idéal est de visiter toutes les taupinières qui se trouvent aux alentours (02). Vous y apprendrez tous les mouvements de base. Dans le cas contraire, allez directement dans le tunnel par lequel Gruntilda et ses sœurs se sont échappées. Vous y trouverez Klungo (03). Ce dernier vous attaquera. Une fois que vous l'aurez battu, le passage vers Isle o'Hags (l'île aux vieilles taupes) s'ouvrira (04).

Nouvelle Attaque/Améliorer vos capacités respiratoires : Après

avoir appris le Bill Drill (dans le niveau 2), retournez à la montagne spirale pour libérer le poisson doré (sous le rocher près de la dépouille de Bottles (05,06)). Emmenez-le ensuite dans la douve qui se trouve autour de la montagne. Il sera tellement content qu'il améliorera vos capacités respiratoires, et vous apprendra un nouveau mouvement qui vous permettra de nager plus vite (maintenez A et B).

Le Boss : Klungo n'est pas très difficile à battre. Il commencera par ingurgiter sa potion (07). Cette dernière aura un des trois effets suivants :

1/ Elle crée des clones de Klungo. Vous pourrez discerner le vrai des faux grâce à sa blouse légèrement plus claire. D'autre part, le vrai Klungo sera le dernier à bouger lorsque les clones apparaitront.



Une fois que vous l'aurez touché, il se cachera derrière un bouclier et vous lancera des fioles de produits toxiques. Évitez-les en tournant autour de lui jusqu'à ce qu'il s'arrête, puis répétez l'opération 3 fois.

2/ Elle rend Klungo gigantesque (08). Ce dernier bondira alors dans les airs avant de s'écraser. Attaquez-le lorsqu'il se relèvera. Il activera alors son bouclier et vous jettera des potions. Puis il recommencera en devenant encore plus gros. Au bout de trois fois, il s'enfuira.

3/ Elle rend Klungo invisible (09). Au bout d'un certain temps, l'effet de la potion s'estompera et vous pourrez le voir. C'est à ce moment qu'il faut l'attaquer. Touchez-le 2 fois et il sera vaincu.

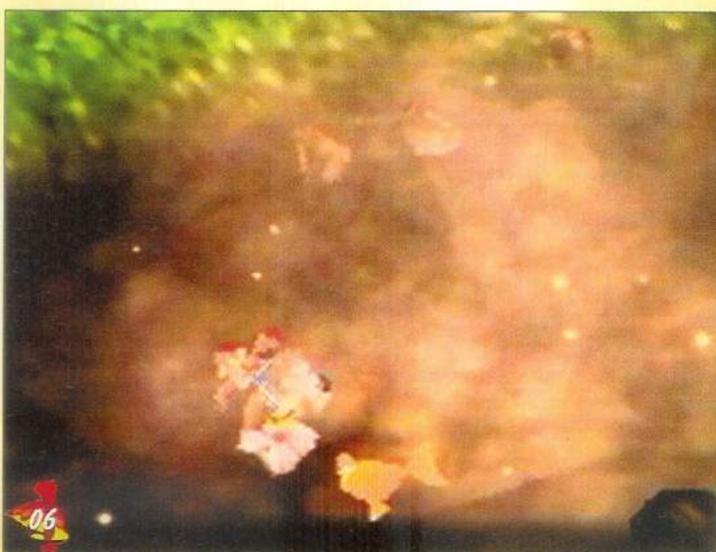
Magie requise : Aucune  
Le jinjo se trouve sous la grande chute dans une petite cave sous-marine, dont l'accès est bloqué par un rocher (10).

### Page de Cheato :

L'une des deux pages de Cheato de la montagne spirale se trouve au nord, entre le repaire de Gruntilda et le ruisseau qui s'écoule dans la douve. Sur une pierre qui se trouve dans les parages, vous trouverez un pad vert. Maintenez A appuyé, puis rentrez dans la cave qui se trouve au-dessus. Vous y trouverez la page de Cheato (vous pouvez aussi accéder à la cave en volant).

### Jinjo :

Mouvement requis : Talon Torpedo





## Zone d'entraînement



### B : Isle o'Hags (L'île des vieilles taupes)

Lieux : Village Jinjo, Maison des taupes, caverne boisée, Plateau, Sommet de la falaise, Pine Grove, Quagmire.

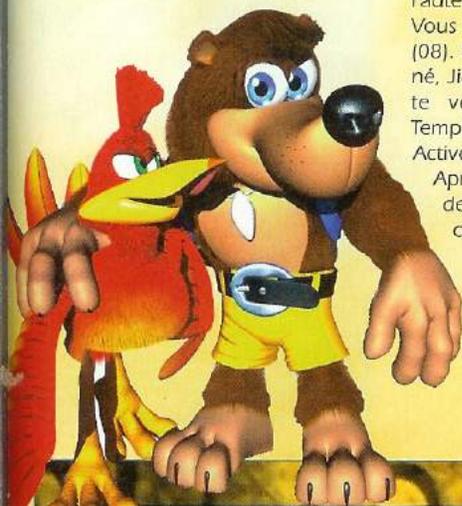
Mouvements appris : Fire eggs, Ice eggs, grenade eggs, Œufs à retardement (clockwork eggs).

La marche à suivre : Vous arrivez au village Jinjo. Allez voir le Roi Jingaling (01). Son palais se trouve au centre du village. Il vous demandera de trouver tous les jinjos qui sont dispersés à travers les niveaux. Afin de vous aider, le roi vous donnera un Jiggy (02) et vous ouvrira le passage vers le temple Jiggawigg.

Malheureusement, au moment où vous quitterez le palais, Gruntilda et ses sœurs interviendront et transformeront le roi en Zombie (03,04). Allez tout droit, vers la maison de Bottles (05). Parlez à sa femme, puis à ses enfants. Goggles vous donnera les lunettes Amaze-O-gaze, qui vous permettront de zoomer lorsque vous serez en vue à la première personne. Allez ensuite dans la chambre de Specky, où se trouve la sortie vers la caverne boisée (06). Là-bas, vous trouverez l'entrée du temple. Parlez au gardien, il vous laissera entrer (07). À l'intérieur, parlez avec Jiggawigg puis allez vers l'autel sur la droite et pressez B. Vous aurez un puzzle à reconstituer (08). Une fois que vous aurez terminé, Jiggawigg vous ouvrira la porte vers le level 1: "Mayahem Temple".

Activer l'interrupteur du train :

Après avoir eu accès au sommet de la colline, allez derrière la couveuse, où vous apprendrez à utiliser les Ice eggs. À côté, vous trouverez un rebord. Grimper dessus et vous trouverez l'interrupteur.



Soluce

# Niveau 1 : Matahem temple

Mouvements appris : 3

Care : Non

Transformation : Stony

Mini-jeu : Oui (2).

## La marche à suivre :

Le premier niveau prend place dans un cadre exotique dans lequel se trouvent, au cœur de la végétation, de magnifiques temples. Il n'est pas aussi vaste que les niveaux suivants, mais renferme quand même beaucoup de choses à voir, comme un tournoi de Kickball. Bref, un bon moyen de vous mettre en jambe. Ouvrez les grandes portes arborant un crâne (01). Il y a deux portes de ce type dans ce niveau, une près de l'entrée, l'autre près du chemin de la colline. Allez au fond du niveau. Vous trouverez une maison en forme de crâne. C'est la maison de Mumbo. Entrez. Vous verrez une petite bête au centre d'un rayon lumineux, de couleur verte (02). Prenez-la avec vous et montez à l'étage. Donnez la bestiole à Mumbo (03), puis sortez de chez lui

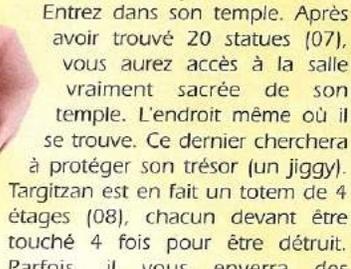
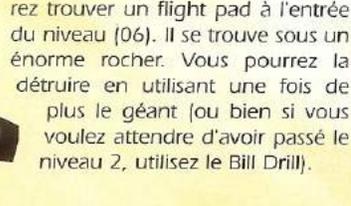
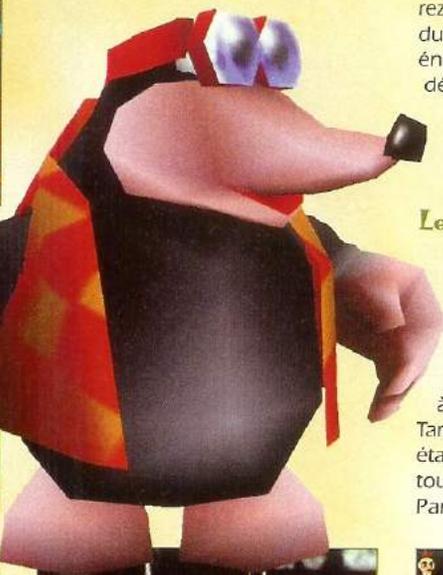
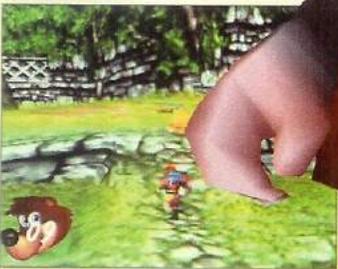


(en tant que Mumbo). Retournez vers l'entrée. À mi-chemin, vous verrez une tête de statue dorée. Placez-vous sur le pad et appuyez sur B. Le golden Golem s'éveillera (04). Utilisez-le pour ouvrir les portes (05).

Ouvrir la chambre des codes : C'est ici que vous rentrerez les codes

Cheatos qui vous donneront des capacités spéciales. Pour y rentrer et effectuer les codes, vous devrez y aller en tant que Banjo et Kazooie, et non en Stony. Vous pouvez utiliser le géant pour ouvrir cette porte (ou bien si vous préférez attendre d'être allé plus loin dans le jeu, utiliser une grenade egg).

Découvrir le pad de vol : Vous pourrez trouver un flight pad à l'entrée du niveau (06). Il se trouve sous un énorme rocher. Vous pourrez la détruire en utilisant une fois de plus le géant (ou bien si vous voulez attendre d'avoir passé le niveau 2, utilisez le Bill Drill).



monstres, et il vous suffira de les détruire. Cachez-vous derrière les remparts pour ne pas être touché par les épines qu'il lance.

## Les lieux :

Mayahem temple (09) : La zone principale. C'est ici que vous débutez.

Jade snake Grove : Cet endroit se trouve derrière la 1ère grande porte du niveau.

Prison coumpound (10) : Cet endroit se trouve derrière la 2ème grande porte du niveau.

Le temple de Targitzan (11) : C'est la grande pyramide qui se trouve au sommet de la colline. Pour pouvoir pénétrer le labyrinthe et trouver les salles sacrées, vous devrez avoir appris le Breegool blaster.

La maison de Mumbo (12) : Elle se trouve près du sommet de la colline.

La hutte de Wumba (13) : Elle se trouve dans Jade Snake Grove.



Soluce

## Niveau 1 : Matahem temple

Notes	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
Treble clef (15)	Mayahem temple	À l'extérieur de Targitzan temple	Aucun	Aucune
80 Notes	Mayahem temple	Chemin de la colline	Aucun	Aucune

Mouvements Jamjars	Zone	Lieu	Nombre de notes requises	Manip
Egg Aim	Mayahem temple	Chemin de la colline	25	Haut puis Z
Breegull Blaster	Mayehm temple	Mur de vigne	30	En entrant dans des zones spécifiques
Grip Grab	Jade Snake grove	Entrée	35	Sauter vers les rebords

Jinjo	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
1	Mayahem temple	Pont	Aucun	Aucune
2 (14)	Mayahem temple	Lac	Aucun	Aucune
3	Jade Snake grove	Entrée	Grip Grab	Aucune
4	Targitzan's temple	Salle de sortie	Breegul Blaster	Aucune
5	Mayahem temple	Stade de Kickball	Bill Drill	Aucune

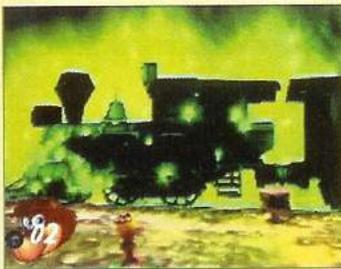
Glowbos	Localisation
Mumbo	Dans le couloir du Mumbo's Skull, à l'intérieur du rayon vert.
Wumba	Dans le Jade Snake grove, derrière la hutte de Wumba.

Jiggies	Zone	Lieu	Perso impliqué	Monde traversé	Mouvement requis	Magie requise
1	Mayahem temple	Targitzan's temple	Aucun	Aucun	Aucun	Aucune
2	Mayahem temple (16)	Bovina's Field	Bovina	Aucun	Egg Aim	Aucune
3	Jade snake Grove	Sables mouvants	Aucun	Aucun	Aucun	Mumbo spell
4	Jade snake Grove	En haut de la chambre des codes	Ssslumber le serpent	Aucun	Grip Grab	Aucune
5	Prison coumpound	Sables mouvants	Aucun	Aucun	Grip Grab	Aucune
6	Targitzan's temple	Chambre Légèrement sacrée	Aucun	Aucun	Breegul Blaster	Aucune
7	Targitzan's temple	Chambre réellement sacrée	Aucun	Aucun	Breegul Blaster	Aucune
8	Stade de Kickball	Couloir du stade de Kickball	Aucun	Aucun	Aucun	Transformation Stony
9	Salle du trésor	Monticule de trésors	Chef Bloatazin	Terrydacyland	Grip Grab	Aucune
10	Prison compound	Pillar clearing	Aucun	Aucun	Bill Drill	Aucune

Rayon de miel vide	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
1	Mayahem temple	Bovina's field	Grip Grab	Aucune
2	Mayahem temple	Entrée	Aucun	Transformation Stony
3	Salle du trésor	Monticule de trésors	Aucun	Aucune

Pages de Cheato	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
1	Jade Snake grove	Au-dessus de la chambre des codes	Grip Grab	Aucune
2	Prison coumpound	Pillar Clearing	Grip Grab	Aucune
3	Mayahem temple	À l'extérieur de la salle du trésor	Grip Grab	Aucune

# Niveau 2 : Glitter gulch mine (la mine du ravin scintillant)



**Jiggies requis : 4**  
**Mouvements appris : 2**  
**Gare : oui**  
**Transformation : Detonator**  
**Mini-jeu : Oui**

### La marche à suivre :

Après avoir exploré la jungle, votre prochain voyage vous emmènera au cœur d'une mine d'or. Ce niveau est parsemé de monticules de charbon et de minerais (01). C'est aussi un niveau important, car c'est là que vous rencontrerez Chuffy le train (02) ; et sans lui, vous ne pourriez avoir accès à certains Jiggies, voire à certains niveaux. Lorsque vous aurez pénétré la mine un peu plus profondément, vous vous retrouverez dans des tunnels très sombres, et même dans un réseau de tuyaux sous-marin. Inutile de préciser que l'exploration complète de ce niveau vous prendra pas mal de temps. Dans ce niveau, vous devrez faire un certain nombre de choses. L'une d'elles consiste à sauver un Canari (03). Ce dernier se

trouve dans l'armurerie. N'oubliez pas d'activer les warp pad (04), de rendre visite à Humba et Mumbo, et enfin de trouver Jamjars (près de la hutte de prospecteur, traversez la zone blanche du plateau pour le trouver).

### Le boss : Old King Coal

Allez à la gare. Après avoir utilisé la magie de Mumbo, entrez dans le train et pénétrez dans la chaudière. Vous y rencontrerez Old King Coal (05,06). Vu sa taille, il n'est pas très difficile à toucher. Il a un total de 50 points de vies. L'attaque Rat-a-tap lui en retirera 3, tandis qu'un œuf lui en retirera 1. Parfois, il fera en sorte que le sol se réchauffe. Sautez

alors sur l'une des plates-formes. Au bout de 40 points de vies, il perdra 1 bras, à 30 il perdra l'autre, et ainsi de suite. Le plus grand danger reste cependant le sol. Prenez donc garde à vos sauts ! Lorsque vous l'aurez vaincu, il vous donnera un Jiggy. Allez ensuite sur le plateau. Tirez un Fire eggs sur le bouton qui se trouve au-dessus de la grande grille. Elle s'ouvrira. Vous aurez alors accès à Pine Grove. C'est là que se trouve l'entrée de Witchy world.

### Les lieux :

**Le dépôt de carburant :** Il se situe à gauche de l'entrée.

**Gare (7) :** Suivez le circuit de l'entrée jusqu'à la fin, puis suivez la rivière. Vous arriverez à l'entrée de la gare de l'autre côté de Glitter Gulch mine.

**Entrée de la mine (n°1) :** Près du Crushing Shed.

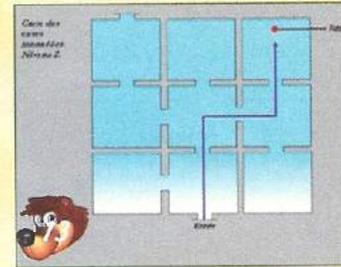
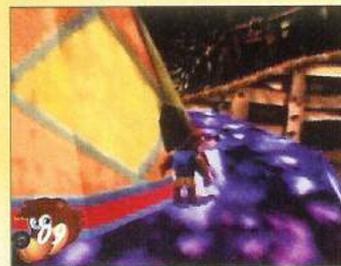
**Entrée de la mine (n°2) :** Près de la maison de Mumbo.

**Entrée de la mine (n°3) :** Près de la gare.

**Grotte au gaz toxique :** Cette cave est remplie d'un gaz toxique, qui vous fera consommer votre réserve d'air. Elle se trouve de l'autre côté de la rivière par rapport au Crushing Shed.

**Maison de Mumbo :** Elle se situe à la moitié de la rivière en descendant, près de l'entrée de la mine (n°2).

**Hutte de Wumba (09) :** Elle se trouve au sommet de la colline de minerai violet, près de l'entrée du niveau.



## Niveau 2 : Glitter gulch mine (la mine du ravin scintillant)

Notes	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
<b>Treble Clef</b>	Entrée de la mine	Rivière sale	Aucun	Aucune
<b>25 notes</b>	Glitter gulch mine	Cabane du prospecteur	Aucun	Aucune
<b>20 notes</b>	Dépôt de carburant	À l'entrée	Aucun	Aucune
<b>20 notes</b>	Glitter gulch mine	Près du "hangar destructeur"	Aucun	Aucune
<b>15 notes</b>	Clitter gulch mine	À l'extérieur de la maison de Mumbo	Aucun	Aucune

Mouvement Jamjar	Zone	Lieu	Nombre de notes requises	Manip
<b>Bill Drill</b>	Glitter culch mine	l'autre côté de De la rivière, par rapport à la maison de Bill	85	Sauter et maintenir Z
<b>Beak Bayonet</b>	Armurerie	Entrée (nécessite le Bill Drill)	95	B (en vue à la 1ère personne)

Jinjós	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
<b>1</b>	Grotte au gaz toxique	Au bout	Aucun	Aucune
<b>2</b>	Glitter gulch mine	Piste	Aucun	Aucune
<b>3</b>	Glitter gulch mine	Près de la gare	Bill Drill	Aucune
<b>4 (10)</b>	Entrée de la mine n°2	Cellule n°2	Bill Drill	Wumba (detonator)
<b>5</b>	Entrée de la mine n°1	Citerne	Ice eggs, Talon torpedo	Aucune

Glowbo	Localisation
<b>Mumbo</b>	Près de l'entrée de la mine n°2
<b>Wumba (18)</b>	Près de la colline des minerais à droite de l'entrée

Jiggies	Zone	Lieu	Perso impliqué	Monde traversé	Mouvement requis	Magie requise
<b>1</b>	Grotte de la chute d'eau	Bassin de la chute d'eau	Aucun	Aucun	Aucun	Aucune
<b>2</b>	Glitter gulch mine	Hangar destructeur	Aucun	Aucun	Aucun	Mumbo
<b>3 (11)</b>	Salle du générateur	Salle du générateur	Aucun	Aucun	Le "Fire eggs" peut être utile.	Aucune
<b>4</b>	Armurerie	Armurerie (mine)	Bullion Bill	Aucun	Bill Drill, Beak Bayonet, Breegul blaster	Aucune
<b>5 (12)</b>	Glitter Gulch mine	Fin de la piste	Mary le canari.	Aucun	Aucun	Wumba (Detonator)
<b>6</b>	Hutte du prospecteur	Hutte du prospecteur	Bullion Bill, Dilberta	Mayahem temple	Bill Drill	Wumba (Stony)
<b>7 (13)</b>	Réseau de tuyaux	Chambre sombre	Aucun	Aucun	Aucun	Aucune
<b>8</b>	Gare	Chaudière de Chuffy	Chuffy le train	Aucun	Aucun	Mumbo
<b>9 (14)</b>	Power hut	Sous-sol de la Power hut	Aucun	Aucun	Split Up	Aucune
<b>10</b>	Glitter gulch mine	Source de la rivière de la mine	Aucun	Aucun	Spring step shoes	Aucune

Rayon de miel vide	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
<b>1</b>	Grotte au gaz toxique	Au bout	Bill drill	Aucune
<b>2</b>	Gare	Près de l'entrée	Aucun	Aucune
<b>3</b>	Glitter gulch mine	À l'extérieur de la cabane du prospecteur	Bill drill	Aucune

Page de Cheato	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
<b>1 (15)</b>	Clitter gulch mine	Entrée	Aucun	Aucune
<b>2 (16)</b>	Entrée de la mine n°1	Citerne	Aucun	Aucune
<b>3 (17)</b>	Glitter Gulch mine	Près du dépôt de carburant	Aucun	Wumba (Detonator)

## Niveau 3 : Witchy world

Jiggies requis : 8

Mouvements appris : 3

Gare : Oui

Transformation : Van

Mini-jeu : Oui

### La marche à suivre :

Prêts à entrer dans un monde composé de plusieurs autres mondes ? En effet, Witchy world est un parc d'attractions. De ce fait, le niveau regroupe plusieurs thèmes, comme les westerns, l'espace ou encore l'au-delà (01,02,03).

L'interrupteur du train : Il se trouve dans la gare (04). Utilisez le Flip-flap

et le grip grab afin d'atteindre une grotte. C'est là qu'il se trouve. Activez-le.

Ouvrez les stands de nourritures : Grunty a gracieusement offert aux visiteurs une chance de se nourrir. Sans doute la nourriture est-elle trop mauvaise... L'interrupteur du stand de hamburgers se trouve au sommet de la caisse, à l'entrée du parc (05). L'interrupteur du stand de frites se trouve quant à lui juste derrière le stand lui-même (06).

Détruisez la porte qui mène jusqu'à la zone 51 : Cette zone est scellée par une porte. Un petit coup de grenade egg, et cette dernière ne vous posera plus de problème (07).



Activez le monte-charge : Dans la zone "Western", escaladez la tour qui se trouve au centre. Au sommet, utilisez la corde jusqu'au monte-charge, puis poussez le bouton rouge.

Gonflez le Crazy Castle (08) : Cela vous rapportera des Jiggies. Rendez-vous au Crazy castle, puis mettez-vous sur le pad de séparation. Emmenez chacun de vos deux personnages dans la salle de gonflage (où se trouve la pompe) (09), et placez-les sur leurs boutons respectifs. Une fois que les boutons seront activés, la pompe gonflera le Crazy castle. Une fois à l'intérieur, vous aurez droit à un mini-jeu (10).

Le boss : Mr patch

Mr patch se trouve dans la grande tente centrale. Il deviendra gigantesque (11). Afin de le blesser, visez les sparadraps qui se trouvent sur son corps, avec des "grenade eggs". Plus vous le toucherez, plus il se dégonflera. D'autre part, lorsque vous aurez détruit le premier sparadrap, il fera apparaître des monstres. Il vous lancera aussi de

temps en temps des ballons. Évitez-les lorsqu'ils seront proches de vous. Placez-vous aussi loin que vous le pouvez afin de mieux le viser. Après que vous avez détruit les 12 sparadraps, il sera battu (12).

### Les lieux :

Conga's big top (13) : Il s'agit de la grande tente au centre de Witchworld. Il vous faudra 4 tickets pour rentrer.

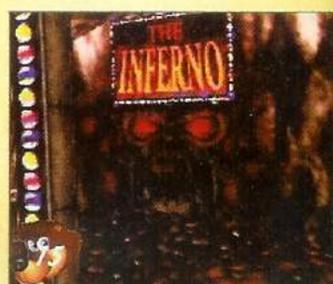
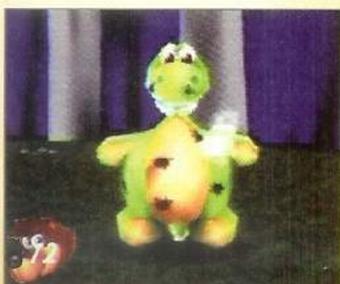
Space Zone (14) : C'est ici que se trouvent le Dodgem, le Star spinner et la soucoupe périlleuse.

Cette zone se trouve sur votre gauche en entrant dans le parc.

La zone hantée : Cette zone se trouve un peu plus loin que la Space Zone. Vous y trouverez "the inferno" (15), la gare ainsi que la chambre des horreurs.

Western Zone : Vous trouverez Le Crazy castle et la hutte de Wumba.

Note : Transformez-vous en Van lorsqu'il faudra payer.



## Niveau 3 : Witchy world

Notes	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
<b>Treble Clef</b>	Space Zone	Porte du Money Van	Aucun	Transformation en Van
<b>40 notes</b>	Witchy world	Chemin autour du Big Top	Aucun	Aucune
<b>10 notes</b>	Zone 51	Barrière électrique	Grenade eggs	Aucune
<b>10 notes</b>	Space Zone	À l'extérieur de dodgems	Aucun	Aucune
<b>10 notes</b>	Western Zone	Près de la porte du Crazy Castle	Aucun	Aucune
<b>10 notes</b>	Zone hantée	Citerne	Aucun	Aucune

Mouvement Jamjar	Zone	Lieu	Nombre de notes requises	Manip
<b>Pack Whack</b>	Western Zone	Alentours du Crazy Castle	120	B (Banjo seul)
<b>Split up</b>	Witchyworld	Derrière Big Top	160	A sur un Pad de séparation.
<b>Airbone Egg Aiming</b>	Space Zone	À l'extérieur de Dodgem	180	Haut, pour viser (en vol)

Jiggies	Zone	Lieu	Perso impliqué	Monde traversé	Mouvement requis	Magie requise
<b>1</b>	Western Zone	Cactus de la force	Aucun	Aucun	Bill Drill, Grenade Eggs	Aucune
<b>2</b>	Western Zone	Crazy Castle	Aucun	Aucun	Split up, Airbone egg aiming	Aucune
<b>3</b>	Western Zone	Crazy Castle	Aucun	Aucun	Split up	Aucune
<b>4</b>	Zone hantée	Arrêt de mort	Aucun	Aucun	Aucun	Aucune
<b>5</b>	The inferno	Spiral slide	Aucun	Aucun	Split up	Transformation Van
<b>6</b>	Space Zone	Star spinner	Aucun	Aucun	Aucun	Mumbo
<b>7</b>	Space Zone	Dôme Dodgem	Aucun	Aucun	Aucun	Mumbo, transformation Van
<b>8</b>	Space Zone	Soucoupe périlleuse	La soucoupe périlleuse	Glitter Gulch mine	Aucun	Mumbo
<b>9</b>	Witchy World	Conga's big top	Conga	Aucun	Airbone air aiming	Aucune
<b>10</b>	Witchy world	Entrée de Witchy world	Mme Boggy, Soggy, Groggy, Moggy	Aucun	Taxi Pack	Aucune

Jinjos	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
<b>1</b>	Witchy world	Au sommet de la tente	Aucun	Aucune
<b>2</b>	Western Zone	Près de la porte de Crazy castle	Grip grab	Aucune
<b>3</b>	Zone hantée	La chambre des horreurs	Grenade eggs	Aucune
<b>4</b>	Zone 51	Porte du Money Van	Aucun	Transformation en Van
<b>5</b>	Space zone	Au sommet du dôme Dodgem	Aucun	Aucune

Globow	Localisation
<b>Mumbo</b>	Dans "The inferno", derrière un rat.
<b>Wumba</b>	Dans la hutte de Wumba !

Rayon de miel vide	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
<b>1</b>	Western Zone	Alentours du Crazy Castle	Grenade eggs	Aucune
<b>2</b>	Maison de Mumbo	Couloir	Aucun	Aucune
<b>3</b>	Space Zone	Au sommet du Star spinner	Aucun	Aucune

Pages de Cheato	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie Requise
<b>1</b>	Zone hantée	La grotte hantée	Grip grab	Aucune
<b>2</b>	The inferno	Porte du Van	Aucun	Transformation Van
<b>3</b>	Space Zone	Soucoupe périlleuse	Aucun	Mumbo

# Niveau 4 : Jolly Rogers's Lagoon

Retournez sur le plateau. Vous y trouverez un pad de séparation. Utilisez-le pour ouvrir la grille devant laquelle se trouvent des dalles à l'effigie de Banjo et Kazooie (01). Vous arriverez alors dans une zone appelée Clifftop (sommet de la falaise) (02). C'est ici que la porte vers Jolly Rogers Lagoon se trouve.

**Jiggies requis : 14**

**Mouvements appris : 3**

**Care : Oui**

**Transformation : Sous-marin**

**Mini-jeu : Oui**

## La marche à suivre :

Détruire le coffre à trésor : Il se trouve au centre de la ville. Une fissure sur l'arrière de ce coffre indique qu'une Grenade egg sera efficace (03). En dessous se trouve un pad de séparation qui vous permettra d'obtenir un nouveau mouvement (dans l'observatoire de la tortue). De plus, vous trouverez sur la place des espèces de bourrelets sur le sol. Utilisez le Bill Drill dessus. Récupérer les doublons : Les doublons sont la monnaie de Jolly Roger. Il vous faudra en trouver 28 si vous voulez tout obtenir : un Jiggy (04), une page de Cheato, un nouveau mouvement et un Jinjo. Vous pouvez en trouver 30 en tout. Oxygéner l'eau : Il s'agit d'un impératif dans ce niveau. Utilisez la magie de Mumbo sur le pad qui se



trouve dans le port. Vos héros pourront ainsi rester sous l'eau aussi longtemps qu'il leur (vous) plaira. Créer un raccourci vers la caverne des contrebandiers : Il existe un court chemin qui mène de la ville à la caverne des contrebandiers. Dans Jolly, regardez à travers la petite fenêtre qui se trouve à gauche de l'entrée. Vous verrez alors un baril de poudre (05). Tirez dessus avec une Grenade egg. L'explosion aura raison du mur. Note : Au fond du trou qui se trouve dans la jetée principale de Jolly Rogers (il y a des monstres oranges) se trouvent deux passages. L'un

d'eux vous permettra de continuer vers Atlantis.

Le boss : Lord Woo Fak Fak. Pour le rencontrer, il vous faudra trouver une grotte sous-marine nommée Lockers cave (la grotte aux casiers). Repérez celui portant le nom de "D. Jones" (06). Tirez dessus, puis entrez. Vous rencontrerez alors le boss (07). C'est l'un des boss les plus difficiles du jeu, principalement à cause de la visibilité réduite. Pour le battre, vous devrez d'abord éclater ses pustules (08), puis lui tirer dans les yeux.

Atlantis : La cité engloutie, se trouve en profondeur.

La grotte des contrebandiers : Il y a deux entrées possible pour cette caverne (11).

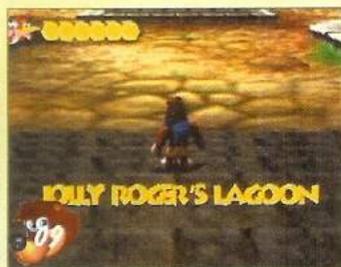
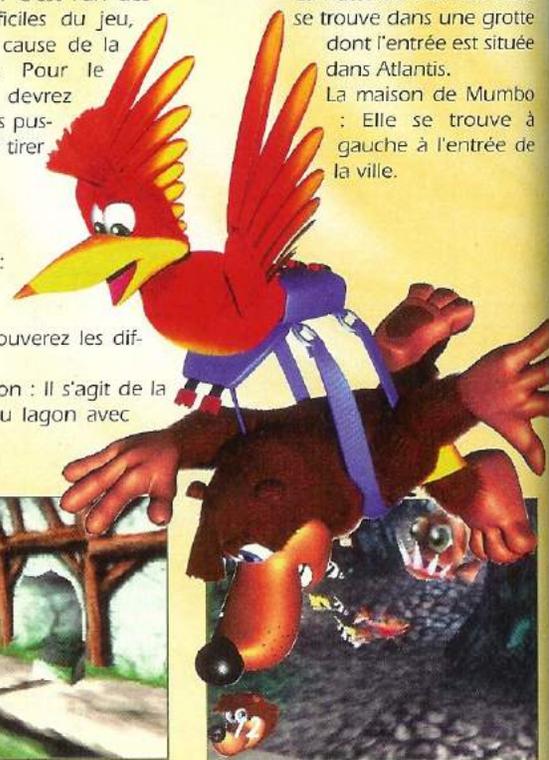
La grotte du poisson géant : C'est dans cet endroit que vous trouverez la partenaire de Jolly (Dans la bouche du poisson ; cassez-lui les dents) (12,13).

La hutte de Wumba : Elle se trouve dans une grotte dont l'entrée est située dans Atlantis.

La maison de Mumbo : Elle se trouve à gauche à l'entrée de la ville.

## Les lieux :

Le centre ville : C'est ici que commence le niveau. Vous y trouverez les différents magasins. Jolly Rogers Lagoon : Il s'agit de la zone principale du lagon avec la ville.



# Niveau 4 : Jolly Rogers's Lagoon

Notes	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
<b>Treble Clef</b>	Atlantis	À l'extérieur des ruines	Aucun	Aucune
<b>15 notes</b>	Centre ville	Entrées des magasins	Aucun	Aucune
<b>15 notes</b>	Pawno	Étagère	Aucun	Aucune
<b>15 notes</b>	Jolly	Étagère derrière le comptoir	Aucun	Aucune
<b>15 notes</b>	Blubber	Étagère près de la fenêtre	Aucun	Aucune
<b>10 notes</b>	Jolly	Près de l'ovni	Aucun	Aucune
<b>10 notes</b>	Atlantis	À l'extérieur du repaire de l'anguille électrique	Aucun	Aucune

Mouvements Jamjar	Zone	Lieu	Nombre de notes requises	Manip
<b>Wing Whack</b>	Jolly Roger's lagoon	Cave de la tortue	265	B (Kazooie seul)
<b>Sub-aqua egg aiming (14)</b>	Jolly	Chambre (coûte 2 doublons)	275	Haut (sous l'eau)
<b>Talon Torpedo</b>	Repaire de l'anguille	Chemin au-dessus de l'eau	290	Z (sous l'eau)

Jinjoes	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
<b>1 (15)</b>	Blubber	Étagère	Aucun	Aucune
<b>2</b>	Jolly Roger's lagoon	Lagon	Aucun	Aucune
<b>3</b>	Vaisseau immergé	À l'intérieur du vaisseau immergé	Grenade eggs	Aucune
<b>4</b>	Sanctuaire des algues	Étage supérieur	Aucun	Aucune
<b>5</b>	Caverne du gros poisson	À l'intérieur du gros poisson	Sub-aqua egg aiming	Aucune

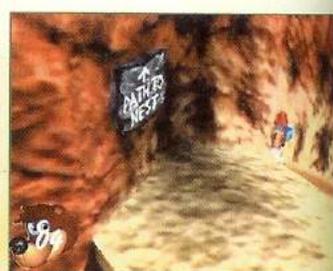
Glowbo	Localisation
<b>Mumbo</b>	Magasin de pawno. Derrière le comptoir. Le glowbow est sur une étagère.
<b>Wumba</b>	En dessous de la hutte de Wumba

Jiggies	Zone	Lieu	Perso impliqué	Monde traversé	Mouvements requis	Magie requise
<b>1</b>	Pawno	conteneur	Pawno	Aucun	Aucun	Aucune
<b>2</b>	Au hasard	Au hasard	Aucun	Aucun	Talon torpedo	Aucune
<b>3</b>	Jolly roger's lagoon	Au fond du lagon	Alph, Betti, Gammo	Aucun	Talon torpedo, Ice eggs	Aucune
<b>4</b>	Atlantis	Grand immeuble	Chris P.Bacon	Aucun	Sub-aqua egg aiming	Aucune
<b>5</b>	Caverne au fond de la mer	Caverne au fond de la mer	Aucun	Aucun	Aucun	Transformation sous-marine
<b>6</b>	Jolly	Entrée	Jolly, Merry Maggie	Aucun	Sub-aqua egg aiming	Aucune
<b>7</b>	Casier de Davy Jones	Au fond du casier	Aucun	Aucun	Sub-aqua egg aiming	Transformation sous-marine
<b>8</b>	Lagon de la tortue	Plage	Tiptup	Aucun	Couver (Hatch)	Aucune
<b>9</b>	Caverne des contrebandiers	Plate-forme	Aucun	Aucun	Planer (Glide)	Aucune
<b>10</b>	Jolly Rogers lagoon	Bassin des porcs	Piggles, Trotty, George le glaçon	Grunty Industries, Hailfire peaks, Cloud Cuckooland	Pack Shack	Aucune

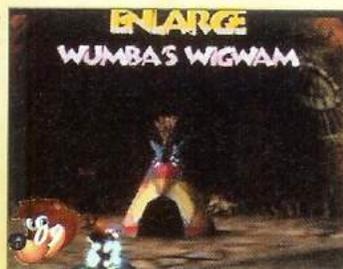
Rayon de miel vide	Zone	Lieu	Mouvements requis	Magie requise
<b>1 (16)</b>	Jolly Rogers lagoon	Au-dessus du bassin des porcs	Grip Grab, Bill Drill	Aucune
<b>2</b>	Au hasard	Au hasard	Talon torpedo	Aucune
<b>3</b>	Atlantis	Près du pad transporteur	Aucun	Aucune

Pages de Cheato	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
<b>1</b>	Pawno	Conteneur	Aucun	Aucune
<b>2</b>	Au hasard	Au hasard	Talon torpedo	Aucune
<b>3</b>	Bains anciens	Au-dessus de l'entrée	Planer (glide)	Aucune

# Niveau 5 : Terrydactyland



Retournez à Pine Grove. Plongez dans le bassin, et détruisez le rocher avec un Talon torpedo. Vous rencontrez alors Klungo. Battez-le puis poursuivez votre chemin. Vous arriverez dans Wasteland. Repérez la grotte dont l'entrée est en forme de gueule de reptile (01). Entrez.



Jiggies requis : 20

Mouvements appris : 3

Gare : Oui

Transformation : Bébé T-rex, T-rex adulte

Mini-jeu : Oui (Challenge de Chompz)

### La marche à suivre :

Comme vous l'aurez deviné, ce niveau est peuplé de dinos en tout genre. Vous rencontrerez aussi plusieurs tribus d'hommes des cavernes (3 pour être exact). Activer l'interrupteur du train : Il se trouve près de la hutte de Wumba.

Apprenez à rugir : Contrairement à son aîné, le bébé T-rex ne sait pas comment rugir. Toutefois, si vous rencontrez un stégosaure, il apprendra (02). Ce rugissement ne sera pas aussi puissant que celui de l'adulte, mais il s'avèrera néanmoins utile.

Effrayer le garde dans la grotte Oogle Boogle : Pour cela, vous



devrez vous approcher de lui en tant que T-rex adulte (03) et rugir.

### Le boss : Terry.

Pour accéder au nid de Terry, allez près de la hutte de Wumba. Prenez les spring shoes qui se trouvent à côté et suivez le chemin qui longe la montagne. Vous verrez des panneaux vous indiquant la route à suivre (04,05). Après le troisième panneau, continuez d'avancer, vous trouverez une grotte sur votre gauche, entrez-y et prenez les spring shoes qui s'y trouvent.

Utilisez-les ensuite près du troisième panneau.

Terry est un ptérodactyle. Elle possède 30 points de vie. Évitez tout d'abord ses projectiles. Puis mettez-vous en vue à la première personne et tirez-lui dessus (06,07). Au bout de 4 fois, elle vous enverra de petits monstres (08) ; battez-les et recommencez l'opération. Lorsque vous l'aurez battue, elle vous donnera 1 Jiggy.

### Les lieux :

Dans ce niveau, veillez à bien prendre vos repères, car vous risquez souvent de vous perdre. À l'intérieur de la montagne : Entrez dans la montagne depuis le lac, il y a une ouverture près de la chute d'eau.

La gare : Elle se trouve à droite de l'entrée, puis un petit peu plus haut.

La caverne Oogle Boogle : Cette caverne se situe près de la gare, au-dessus de la caverne Unga Bunga.



La caverne bonfire : Une fois arrivé au sommet de la montagne (près du téléporteur), prenez le chemin du pont.

La caverne des Styracosaurus : L'entrée de cette caverne se trouve près de la caverne des Oogle boogle.

Le passage de la rivière : Vous traverserez une liane derrière la cascade. Utilisez-la pour pouvoir y accéder.

La maison de Mumbo : Elle se trouve près du lac.

La hutte de Wumba (09) : Elle se trouve à l'opposé de l'entrée.



# Niveau 5 : Terrydactyland

Notes	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
<b>Treble Clef</b>	Terrydactyland	Côté éloigné de la montagne	Bill Drill	Aucune
<b>20 notes</b>	Passage de la rivière	Chambre du centre	Aucun	Aucune
<b>15 notes</b>	Terrydactyland	Près de la gare	Aucun	Aucune
<b>15 notes</b>	Terrydactyland	Rives du lac	Aucun	Aucune
<b>30 notes</b>	Terrydactyland	Aux alentours de la montagne	Aucun	Aucune

Mouvement Jamjar	Zone	Lieu	Nombre de notes requises	Manip
<b>Springy step shoes (10)</b>	Terrydactyland	À l'extérieur de la gare	390	A pendant que vous portez les chaussures
<b>Taxi pack (11)</b>	Passage de la rivière	Chambre du centre	405	Maintenez Z, appuyez sur gauche
<b>Hatch (12)</b>	Grotte Unga Bunga	Entrée 2 de la grotte Unga Bunga	420	Maintenez Z, appuyez sur gauche (Kaz)

Jinjos	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
<b>1</b>	Terrydactyland	Lac	Talon torpedo	Aucune
<b>2</b>	Terrydactyland	Zone des cellules	Œufs à retardement	Aucune
<b>3</b>	Terrydactyland	Près de la hutte de Wumba	Aucun	Transformation T-rex
<b>4</b>	Stomping plain	Partie éloignée	Split Up	Aucune
<b>5</b>	Terrydactyland	Près de l'entrée	Grenade egg	Aucune

Glowbo	Localisation
<b>Mumbo</b>	Derrière la maison de Mumbo
<b>Wumba (17)</b>	Faites un Flip-flap pour entrer dans la grotte qui se trouve derrière la hutte, puis continuez.

Jiggies	Zone	Lieu	Perso impliqué	Monde traversé	Mouvements requis	Magie requise
<b>1</b>	Terrydactyland	Alentours de la montagne	Aucun	Aucun	Aucun	Transformation en bébé T-rex
<b>2</b>	Nid de Terry (15)	Nid	Aucun	Aucun	Aucun	Aucune
<b>3</b>	Nid de Terry	Nid	Aucun	Aucun	Hatch, Taxi pack	Aucune
<b>4</b>	À l'intérieur de la montagne	En haut	Aucun	Aucun	Bill Drill	Aucune
<b>5</b>	Stomping plains	Partie éloignée	Aucun	Aucun	Aucun	Aucune
<b>6</b>	Estomac de Chompa (16)	Estomac	Chompa	Aucun	Springy step shoes	Aucune
<b>7</b>	Terrydactyland	Terrydactyland	La tribue Rocknut	Aucun	Œufs à retardement	Aucune
<b>8</b>	Grotte des Styracosaurus	Grotte des Styracosaurus	Scrotty, Scrat, Scrit, Scrut	Isle o'hag, Witchy world	Taxi pack	Mumbo
<b>9</b>	Grotte des Oogle Boogle	Grotte des Oogle Boogle	La tribu des Oogle Boogle	Witchy world	Claw Clamber boots, Fire Eggs	Aucune
<b>10</b>	Terrydactyland	Bassin de Dippy	Dippy	Cloud Cockooland	Talon torpedo	Aucune

Rayon de miel vide	Zone	Lieu	Mouvements requis	Magie requise
<b>1</b>	Terrydactyland	Lac	Aucun	Aucune
<b>2</b>	Grotte du Styracosaurus	Côté gauche	Split up, Bill Drill	Aucune
<b>3 (13)</b>	Passage de la rivière	Chute d'eau	Aucun	Aucune

Pages de Cheato	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
<b>1</b>	Terrydactyland	Près de la maison de Mumbo	Bill Drill	Aucune
<b>2</b>	À l'intérieur de la montagne	Grotte du T-Rex	Aucun	Transformation T-Rex
<b>3</b>	Terrydactyland	Bassin de Dippy	Talon torpedo	Aucune

## Niveau 6 : Grunties industries

Retournez maintenant à Wasteland. Suivez les traces de la foreuse, vous verrez qu'elles vous mèneront à une entrée qui se trouve en hauteur (01). Pour pouvoir y accéder, utilisez les spring shoes qui se trouvent dans un coin à droite de cette entrée. Vous arriverez alors à Quagmire.

**Jiggies requis : 28**

**Mouvements appris : 3**

**Gare : oui**

**Transformation : Machine à laver**

**Mini-jeu : Oui (caverne de clinkers).**

### La marche à suivre :

Attention, niveau difficile. Il se compose de 4 étages principaux, plus l'extérieur et le toit.

Actionner l'interrupteur du train (02) : Il se trouve derrière le long bâtiment à droite de l'entrée (dans le marécage). Vous pourrez alors aller à l'intérieur du bâtiment de Grunty industries en utilisant le train.

Ouvrir la porte de l'usine : Lorsque vous commencerez le niveau, la porte de l'usine sera fermée. Pour l'ouvrir, utilisez le pad de séparation près de l'ascenseur (03), puis emmenez Banjo et Kazooie sur leur pad respectif, à gauche et à droite de la porte (04).

Localisation des batteries : Il y a un total de 4 batteries. Chacune d'entre elles doit être placée dans une pièce qui lui correspond. Pour prendre les batteries, utilisez le taxi pack de Banjo.

La 1ère batterie se trouve à l'entrée (06). La seconde batterie se trouve au 2ème étage dans la salle remplie de gaz toxique (07). La troisième batterie se trouve aussi au 2ème, dans la salle des Tintop. Enfin, la 4ème batterie se trouve au 3ème étage, près de la maison de Mumbo.

Les salles des batteries : la 1ère chambre se trouve au 1er étage (08). Près de l'entrée vers la gare. La 2ème chambre se trouve au 2ème étage dans la pièce pleine de gaz (09). À droite de la plate-forme centrale. La 3ème se trouve dans la chaufferie (Boiler plant) au 3ème étage.

Pour finir, la 4ème chambre se trouve au 4ème étage, derrière le mur d'écraseurs.

Monter les étages : Une grande partie de ce niveau consiste à monter les étages.

1. Pour passer du 1er au 2ème, utilisez le "Claw clamber" sur les traces de pas qui se trouvent sur le mur, près des escaliers qui mènent au quartier des travailleurs (10). Utilisez ensuite le pad qui se trouve dans le tuyau.

2. Pour passer de l'étage 2 à l'étage 3, utilisez l'échelle qui se trouve aux alentours de la chambre des tintops



(11) (près de la hutte de Wumba).

3. Pour passer de l'étage 3 à l'étage 4, le seul moyen est de passer par la sortie de secours (12).

4. Enfin, pour accéder au toit, vous devrez emprunter la voie des airs. Bien que vous puissiez aussi y aller en utilisant l'ascenseur de service en tant que machine à laver.

Activer les pads de vols : C'est utile. De plus, vous en aurez besoin pour atteindre le toit. L'interrupteur de ces pads se trouve dans la chambre des tintops au 4ème étage (13).

Ouvrir la porte de sortie : C'est le moyen le plus facile pour sortir de Grunty industries. Dans la chambre des tintops du 2ème étage, détruisez une des caisses portant la mention "fragile" afin d'accéder à un escalier qui vous mènera à la porte.

que machine à laver et vous placerez sur le gros bouton rouge.

La porte de l'entrepôt de réparation s'ouvrira (17).

Pour battre Weldar (18), vous devrez utiliser des grenades eggs, que vous lancerez dans sa bouche lorsqu'il inspirera. Et veillez à ne pas vous faire aspirer.

### Les lieux :

Le quartier des travailleurs : Au 1er étage, descendez les escaliers près de l'ascenseur de service.

La chambre toxique : Elle se trouve au 2ème étage. Vous la reconnaîtrez facilement aux bassins verts qui s'y trouvent.

L'installation d'air conditionné : Au 1er étage, à gauche de l'entrée. Vous devrez descendre un petit escalier pour vous y rendre.

La chaufferie : Elle se trouve au 3ème étage, et dispose de plusieurs accès possibles.

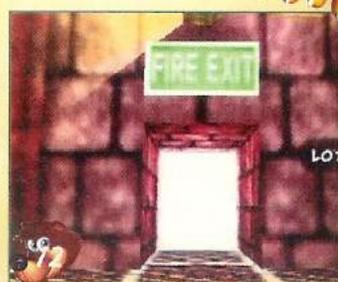
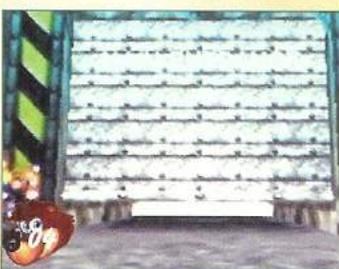
La maison de Mumbo : Au 3ème étage, à gauche de l'entrée.

La hutte de Wumba : Au 2ème étage, près de l'entrée.

Note : Lorsque vous êtes à l'extérieur du bâtiment, visez les fenêtres.

### Le boss : Weldar.

Weldar est un boss assez coriace. Vous pourrez le trouver dans le dépôt de réparation qui peut être ouvert par l'appareil nommé "électromagnet". Pour cela, allez près de la hutte de Wumba avec Mumbo. Vous verrez une petite grille dans les parages que vous pouvez détruire avec votre sceptre (14). Vous pourrez alors utiliser la magie de Mumbo (pour faire apparaître le pad de mumbo, dévissez la plaque qui se trouve dans la chaufferie au 3ème en utilisant le Bill Drill au 4 coins (15,16)), qui causera des dégâts à l'appareil. Vous aurez alors 90 secondes pour revenir en tant



# Niveau 6 : Grunties industries

Notes	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
<b>Treble Clef</b>	Grunty industries	Au-dessus de l'entrée	Aucun	Aucune
<b>15 notes</b>	Étage 1	Chambre Tintop	Aucun	Aucune
<b>15 notes</b>	Étage 2	Chambre toxique	Aucun	Aucune
<b>10 notes</b>	Waste disposal plant	Près du bassin	Split up	Aucune
<b>10 notes</b>	Étage 1	Au-dessus de l'entrée de la gare	Grip grab	Aucune
<b>10 notes</b>	Étage 2	Chambre tintop	Aucun	Aucune
<b>10 notes</b>	Étage 3	Salle des caisses	Aucun	Aucune
<b>10 notes</b>	Sous-sol	Installation d'air conditionné	Aucun	Aucune

Mouvements Jamjar	Zone	Lieu	Nombre de notes requises	Manip
<b>Claw Clamber Boots</b>	Étage 1	Près du pad de séparation	505	Courrez sur les murs
<b>Snooze Pack</b>	Waste disposal Plant	Près de l'entrée	525	Maintenez Z, puis bas.
<b>Leg spring</b>	Étage 2	Chambre toxique	545	Maintenez Z, puis pressez A

Jinjo	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
<b>1</b>	Disposal plant	Derrière le miroir	Talon torpedo	Aucune
<b>2</b>	Étage 2 (22)	Chambre toxique	Leg spring	Aucune
<b>3</b>	Grunty industries	Derrière le bâtiment	Claw Clamber boots	Aucune
<b>4</b>	Boiler plant	Au-dessus de la chaudière	Airborne egg aiming	Aucune
<b>5</b>	Rooftop Warehouse	Entrepôt de gauche	Aucun	Aucune

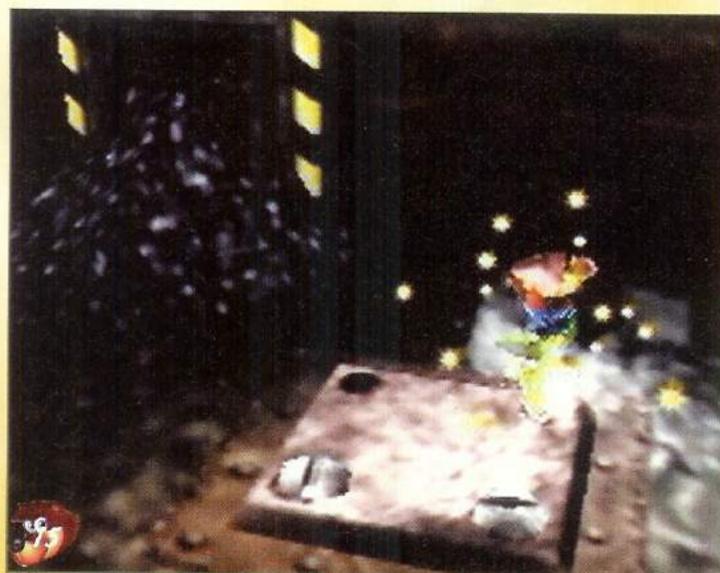
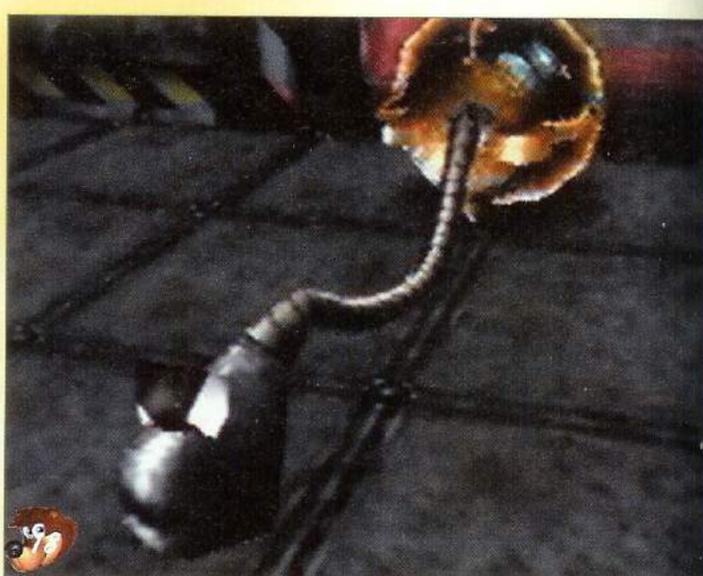
Glowbo	Localisation
<b>Mumbo</b>	Lorsque vous arriverez au 2ème étage, vous verrez un glowbo sur les caisses
<b>Wumba</b>	Près de la hutte se trouve un tuyau cassé, le glowbo se trouve derrière.

Jiggies	Zone	Lieu	Perso impliquée	Monde traversé	Mouvement requis	Magie requise
<b>1</b>	Boiler plant (étage 3)	Salle d'emballage	Twinklies	Aucun	Taxi Pack	Aucune
<b>2</b>	Trash compactor (étage 1)	Halfway room	Aucun	Aucun	Snooze pack	Aucune
<b>3</b>	Étage 1	Plate-forme centrale	Aucun	Aucun	Split up	Aucune
<b>4</b>	Égout (étage 4)	Grotte de Clinker	Aucun	Aucun	Breegul blaster	Mumbo
<b>5</b>	Sommet du toit de l'entrepôt	Entrepôt de droite	Aucun	Aucun	Split up	Aucune
<b>6</b>	Contrôle qualité	Salle du contrôle qualité	Aucun	Aucun	Taxi pack	Transformation "Washer"
<b>7</b>	Variées	Variée	Lapins	Aucun	Aucun	Transformation "Washer"
<b>8</b>	Sous-sol	Salle du ventilateur	Aucun	Aucun	Aucun	Aucune
<b>9</b>	Disposal plant	Sous la zone toxique	Aucun	Aucun	Shack Pack	Aucun
<b>10</b>	Disposal plant	À travers la zone toxique	Aucun	Aucun	Shack pack	Aucune

Rayon de miel vide	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
<b>1</b>	Gare	Au-dessus de la gare	Aucun	Aucune
<b>2</b>	Étage 3	Au-dessus de l'entrée de la chaufferie	Aucun	Aucune
<b>3</b>	Grunty industries	Le toit	Aucun	Aucune

Pages de cheato	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
<b>1</b>	Quartier des travailleurs	Salle de repos des hommes	Grenade Egg	Aucune
<b>2</b>	Étage 2	Depuis la pièce extérieure	Aucun	Aucune
<b>3</b>	Repair depot	À travers le rayon	Aucun	Aucune

## Niveau 6 : Grunties industries



## Niveau 7 : Hailfire peaks

L'entrée de ce niveau se situe dans la zone de "Isle O'Hag" nommée Clifftop. Il vous faudra activer un interrupteur qui créera un pont que vous pourrez utiliser pour rejoindre le bâtiment noir (01,02).

**Jiggies requis :** ?

**Mouvements appris :** 2

**Care :** Oui

**Transformation :** Oui (Boule de neige)

**Mini-jeu :** Non

### La marche à suivre :

Activer l'interrupteur du train : En fait, il y en a 2. Un du côté glace (07) et l'autre du côté lave.

Débloquer l'escalier qui se trouve sous la lave : Utilisez le pad de séparation et prenez Banjo. À l'entrée du niveau, traversez la lave à gauche en utilisant le Shack pack. Vous verrez alors un bâti-

ment gris isolé (04). À gauche de ce bâtiment, vous trouverez un interrupteur bleu sur le sol. Actionnez-le et l'escalier apparaîtra (05).

Trouver les "Claw clamber shoes" dans le stade : Allez à gauche en entrant pour trouver un escalier. Montez. Vous trouverez un mur de pierre avec une fissure (06). Tirez dessus avec une grenade. Le mur s'effondrera et vous trouverez les chaussures.

Refroidir Chuffy le train : Tout d'abord, il vous faudra avoir libéré le chameau de la maison des horreurs (dans Witchy land). Allez ensuite à Hailfire peaks. Appelez le train à la gare (Lava side). Ensuite, il vous faudra utiliser l'eau du chameau.

### Les boss

Il y a deux boss à abattre dans ce niveau. L'un se situe du côté de la lave (07) [volez jusqu'au sommet du volcan et vous trouverez l'entrée d'une grotte] et l'autre du côté de la glace (08) [utili-

sez les Claw clamber shoes et suivez le chemin depuis la grotte du bigfoot]. Pour les battre, il vous faudra utiliser des canons afin de leur lancer des œufs. Pour charger les canons, utilisez la commande "Z+Bas" (09). D'autre part, utilisez des œufs de feu pour le boss de glace et vice versa.

### Les lieux :

Lava side :

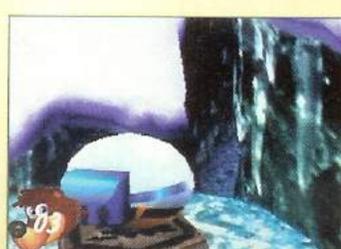
1. Le bassin d'eau chaude : Il se trouve juste devant le pad de téléportation, près de l'entrée du niveau.
2. Montagne (sortie gauche) : C'est la sortie à gauche du bassin d'eau chaude. Elle mène au niveau inférieur de Lava side.
3. La maison de Mumbo (10) : À gauche du bassin d'eau chaude
4. Stade de Kickball : C'est le bâtiment à droite de l'entrée du niveau.

Icy side :

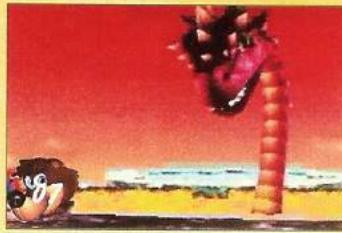
1. La hutte de Wumba (11) : Il y a une fissure dans le mur de la maison de

Mumbo (12) (En bas). Utilisez une grenade egg pour accéder à l'entrée cachée.

2. La grotte du Bigfoot : Elle se trouve dans la partie supérieure de Icy side.
3. Igloo de Boggy : C'est un igloo vert foncé sur un lac glacé (13).
4. Power generator et le puits de pétrole : Ils se trouvent au bout de Icy side (14).

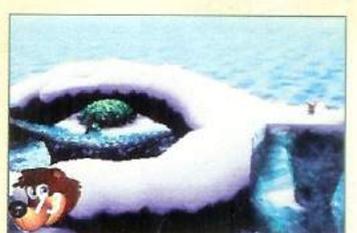


# Niveau 7 : Hailfire peaks



Rayon de miel vide	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
1	Lava side	Dans le volcan	Split up, Leg spring	Aucune
2	Lava side	Gare	Aucun	Aucune
3	Icy side	Près de la sortie	Grip grab	Aucune

Pages de Cheato	Zone	Lieu	Mouvements requis	Magie requise
1	Icy side	Icicke grotto	Œufs à retardement	Aucune
2	Lava side	Kickball stadium	Split up, Claw clamber	Aucune
3	Icy side	En haut de la grande tour de glace	Split up	Aucune



Jinjo	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
1	Lava side	Coloseum, stade de Kickball	Aucun	Aucune
2	Lava side	Près du pad de téléportation	Shack Pack	Aucune
3	Icy side	Près de la caverne du bigfoot	Aucune	Transformation boule de neige
4	Icy side	Au sommet des cavernes	Œufs à retardement	Aucune
5	Icy side	À l'extérieur de l'igloo de Boggy	Aucun	Mumbo



Glowbo	Localisation
Mumbo	Sur l'île en dessous de la maison de Mumbo
Wumba	Dans une zone cachée d'un lac gelé

Notes	Zone	Lieu	Mouvements requis	Magie requise
Treble Clef	Icy side	Une tour de glace	Fire eggs, Clockworks eggs	Aucune
10 notes	Icy side	Près du Power Generator	Bill drill	Aucune
10 notes	Icy side	Près du pad de séparation	Aucun	Aucune
10 notes	Icy side	Sur le chemin de l'igloo de Boggy	Aucun	Aucune
10 notes	Icy side	Près du pad de téléportation	Aucun	Aucune
15 notes	Lava side	Sur le chemin de la maison de Mumbo	Aucun	Aucune
10 notes	Lava side	Dans la pièce qui mène vers la montagne	Aucun	Aucune
10 notes	Lavaside	Près du pad de téléportation	Aucun	Aucune

Mouvements Jamjar	Zone	Lieu	Nombre de notes requises
Shack pack (Banjo)	Icy side	Sur un rebord	640
Glide (Kazzoïe)	Icy side	Sur un rebord	660

## Niveau 7 : Hailfire peaks

Jiggies	Zone	Lieu	Perso impliqué	Monde traversé	Mouvements requis	Magie requise
1	Lava side	Colosseum. Stade de Kickbal	Stony	Mayahem temple	Grenade eggs	Aucune
2	Lava side	À l'intérieur du volcan	Aucun	Aucun	Aucune	Aucune
3	Icy side	Power generator	Aucun	Aucun	Aucun	Transformation boule de neige
4	Icy side	Igloo de Boggy	Boggy	Aucun	Shack pack	Aucune
5	Icy side	Partie inférieure	Un homme	Aucun	Split up	Mumbo
6	Icy side	Partie inférieure	Aliens	Aucun	Aucun	Mumbo
7	Lava side/Icy side	Partie supérieure caverne du bigfoot	2 bosses	Aucun	Fire eggs, Ice eggs.	Aucune
8	Lava side	Kick ball stadium	Aucun	Aucun	Split up, Grip grab	Aucune
9	Icy side	Gare	Chuffy	Aucun	Aucun	Aucune
10	Icy side	Stomping plains	Aucun	Terrydactyland	Aucun	Aucune

## Niveau 8 : Cloud Cuckooland

Allez dans Wasteland. À gauche de l'entrée en forme de tête de dinosaure se trouve un petit chemin (01). Suivez-le, vous arriverez à une bulle qui vous emmènera à Cloud Cuckooland (02).

**Jiggies requis :** ?

**Mouvement appris :** 1

**Gare :** Non

**Transformation :** Oui (abeille)

**Mini-jeu :** Oui (2)

### La marche à suivre :

Activer les créatures (floatus floatium) : Recherchez un oeuf violet à pois jaunes près du pad de téléportation dans la caverne centrale. Utilisez le Split up pour jouer avec Kazooie. Puis utilisez le mouvement "Hatch" (couvrir) sur l'oeuf (03) (note : d'autres oeufs de ce type parsèment le niveau). Chercher des graines et les planter :

Pour trouver des graines, utilisez le Bill drill, sur le petit bourrelet qui se trouve sur le sol devant l'entrée de la première caverne (04). Pour planter les graines, allez jeter un coup d'oeil dans les endroits suivants :

1. Pour la première graine violette, cherchez une petite île violette (05,06), puis marchez sur la zone sombre pour planter la graine.
2. Pour la deuxième graine, cherchez une île orange (07) et procédez de la même façon.

Rendre visite à Mumbo dans la maison bleue : Après avoir planté les 2 graines emmenez-le dans la caverne centrale. Suivez le chemin qui mène à une sortie bleue. Vous arriverez sur les traces du kangourou. Recherchez ensuite une petite péninsule gardée par une abeille. C'est là que se trouve le Mumbo pad (08). Appuyez sur B, il exécutera la danse de la pluie. Ce qui fera pousser les

graines et ouvrira un chemin Arc-en-ciel (10) qui vous mènera au gros pot d'or.

### Le boss :

Allez dans la maison de Mumbo de couleur rouge. Montez à l'étage et parlez à Mumbo... qui en fait n'est pas Mumbo (11). Cet imposteur vous attaquera tout en se téléportant à travers la pièce. Battez-le en utilisant des grenades.

### Les lieux :

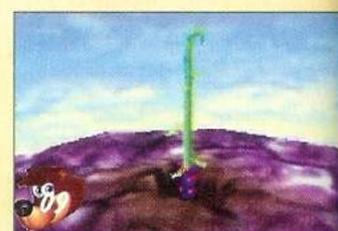
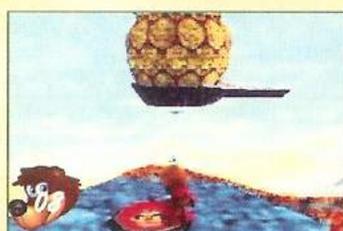
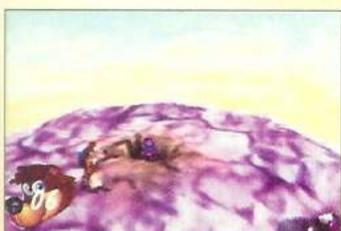
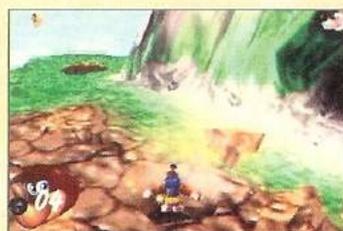
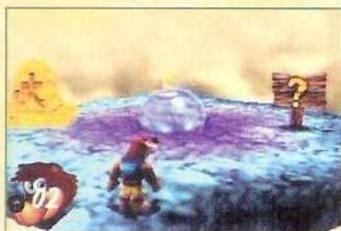
- Caverne centrale (12) : Il s'agit de l'île verte principale, au milieu du niveau.
- Superstash (13) : C'est le grand coffre qui se trouve à l'intérieur de la caverne centrale.
- La hutte de Wumba (14) : Elle se trouve sur une île violette.
- La maison de Mumbo (bleue) (15) : Son entrée se trouve dans un couloir, à droite de la première entrée une fois dans la caverne centrale.

La maison de Mumbo (rouge) (16) : L'entrée est en fait une sortie de couleur rouge dans la caverne centrale.

Le château rouge translucide (17) : Vous pouvez le rejoindre en utilisant une plante qui se trouve près de la maison bleue de Mumbo.

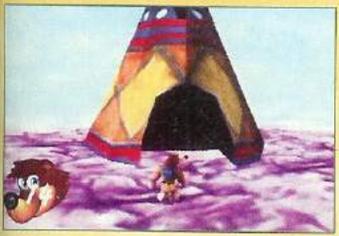
"Giant trash can" : La grosse poubelle au sommet des îles rouge et bleue qui se trouvent en dessous de la maison rouge de Mumbo.

Le gros pot d'or (18) : Il repose sur une île violette.



Mouvement Jamjar	Zone	Lieu	Nombre de note requises
Sack pack	La caverne centrale	La première entrée	765

# Niveau 8 : Cloud Cuckooland



Notes	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
Treble Clef	La caverne centrale	Tout en haut	Aucun	Aucune
5 notes	La caverne centrale	La première entrée	Aucun	Aucune
5 notes	La caverne centrale	L'entrée rouge	Aucun	Aucune
5 notes	La caverne centrale	À droite de la première entrée	Aucun	Aucune
15 notes	La caverne centrale	Au centre (là où se trouve le pad de séparation)	Aucun	Aucune
10 notes	La caverne centrale	De la chambre rouge	Aucun	Aucune
5	La caverne centrale	L'entrée jaune	Claw clamber shoes	Aucune
5	La caverne centrale	La sortie sous-marine	Aucun	Aucune
5	La caverne centrale	La sortie qui mène au bassin orange	Aucun	Aucune
5	La caverne centrale	La sortie qui se trouve au-dessus et à gauche de celle qui mène à la maison bleue de Mumbo	Aucun	Aucune
5	La caverne centrale	La sortie bleue qui mène à la zone du Kangourou	Aucun	Aucune
10	La caverne centrale	Tout en haut	Aucun	Aucune

Jinjo	Zone	Lieu	Mouvements requis	Magie requise
1	Maison Rouge de Mumbo	En bas	Aucun	Aucune
2	Dans la hutte de Wumba	au dessus des poteaux	Aucun	Aucune
3	La caverne centrale	Couloir, au-dessus et à gauche de la zone de Jamjar	Aucun	Aucune
4	Trash can	Regardez au-dessus de la boîte de chocolat	Œufs à retardement	Aucune
5	Bâtiment fromage	À l'intérieur	Sack pack œufs à retardement	Aucune

Gowbo	Localisation
Mumbo	Dans le bassin sous-marin qui se trouve à droite de Jamjar
Wumba	Dans la caverne centrale. Cherchez une source d'eau à gauche de la sortie, qui mène à un grand bassin orange.

Rayon de miel vide	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
1	Première entrée de la caverne centrale	La zone Marron	Bill Drill	Aucune
2	Trash can	Au sommet	Aucun	Aucune
3	Derrière le gros pot d'or	Sur le chemin étroit	Aucun	Aucune

## Niveau 8 : Cloud Cuckooland

Jiggies	Zone	Lieu	Perso impliqué	Monde traversé	Mouvement requis	Magie requise
1	Caverne centrale	La salle blanche	Aucun	Aucun	Ceufs à retardement	Aucune
2	Maison rouge de Mumbo	Maison rouge de Mumbo	Un boss	Aucun	Aucun	Aucune
3	Variée	Varié	Le kangourou	Aucun	Split up	Mumbo
4	Cloud Cuckooland	Hutte de Wumba	Aucun	Aucun	Aucun	Aucune
5	Cloud Cuckooland	Une péninsule à gauche de l'entrée de la hutte de Wumba	Le canari	Aucun	Aucun	Aucune
6	Cloud Cuckooland	Trash can	Aucun	Aucun	Breegul blaster	Aucune
7	Cloud Cuckooland	Au sommet de la montagne	Aucun	Aucun	Aucun	Transformation (abeille)
8	Cloud Cuckooland	Dans le gros pot d'or	Aucun	Aucun	Aucun	Aucune
9	Cloud Cuckooland	Le bâtiment fromage	Aucun	Aucun	Sack pack	Mumbo
10	Cloud Cuckooland	Dans le château rouge translucide	Aucun	Aucun	Shack Pack	Aucune

Pages de Cheato	Zone	Lieu	Mouvement requis	Magie requise
1	Cloud Cuckooland	Ruche	Aucun	Transformation (abeille)
2	Cloud Cuckooland	Gros pot d'or	Aucun	Aucun
3	Cloud Cuckooland	À gauche de la hutte de Wumba (gagnez une deuxième fois la course)	Aucun	Aucune

## Niveau 9 : Cauldron Keep

**Jiggies requis :** ?

**Mouvement appris :** 0

**Care :**

**Transformation :** Non

**Mini-jeu :** Oui (Quizz)

Ce niveau est assez particulier. C'est en fait un niveau entièrement dédié au boss.

### La marche à suivre :

Ouvrir le portail : Au début du niveau, utilisez les pads de sépara-

tion devant le portail. Banjo seul utilisera le Sack Pack pour passer le monticule, tandis que Kazooie utilisera son glide (vole plané). Actionnez leur interrupteur respectif (sur le sol), puis réunissez-les. Et allez derrière le château où vous trouverez un interrupteur arborant leurs deux visages. Actionnez-le pour éteindre la grille électrifiée. Maintenant, le passage vers le château est libre.

Batte un boss familial : Une fois dans le château, vous retrouverez ce cher Klungo (01) ! Finissez-en...

Survivre à trois rounds du quizz : Vous aurez donc affaire à un quizz (02,03,04). La bonne stratégie est d'apprendre les noms des persos et des lieux que vous avez rencontrés tout au long de votre aventure.

Batte le Boss final ! : Il vous faudra le toucher cent fois. De plus, au cours du combat, il changera plusieurs fois de forme...

1. Sautez au-dessus des lasers pour éviter d'être touché (05). Lorsqu'il

vous posera une question, répondez correctement afin de ralentir ses sorts. Profitez-en pour lui tirer dessus.

2. Dans cette phase, il vous lancera des roquettes. Grimpez dessus pour ne rien sentir passer.

3. Attendez que le véhicule s'arrête, puis envoyez des ceufs à retardement. Faites-les rentrer dans le véhicule et faites-les exploser près des batteries (06).

4. À ce moment du combat, il vous enverra des monstres. Ignorez-les (à moins qu'ils ne vous gênent) et

continuez de canarder le boss.

5. Il vous enverra un produit qui vous donnera en fait un temps limité pour tirer des ceufs.

Si vous avez sauvé le poisson dans la montagne spirale, votre jauge d'air a été améliorée. Dans ce cas, vous aurez plus de temps pour tirer.

6. Dans sa forme finale, le boss fera appel à un super sort. Il suffit de continuer et encore continuer de tirer des grenades !

**Voilà ! Une fois que vous l'aurez battu, vous pourrez assister à la fin du jeu !**



# LE MAG 100% RPG

PlayStation  
PC  
Dreamcast  
Gamecube  
Portables

réserve aux passionnés de RPG, Survival Horror et Manga

# Gameplay

PlayStation 1 & 2, PC, Dreamcast, Gamecube, Portables

Avril 2001 - Mensuel

## Devil May Cry

à jouer ...

et tout complet sur le meilleur jeu  
de la PS2

## Animation

de Cowboy Bebop  
de Prophetie des  
modernes

## Defender of the crown

classé

des meilleurs jeux  
à avoir vu pour Ps2

## Actualité

tests de Sakura Wars 3,  
Annihilation, Genso Suikogaiden vol  
1, Mugenai etc...



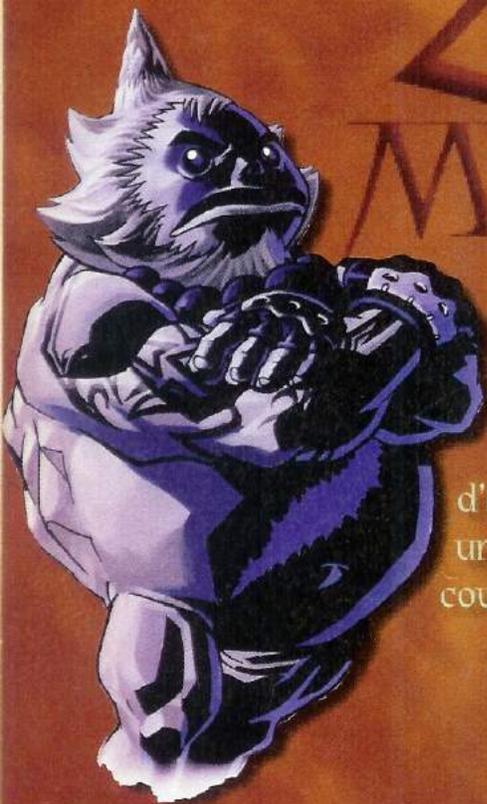
# Sakura Wars 3

Copyright © 2001 Square Enix, Inc. Tous droits réservés.

Group  
ijm  
Éditions  
& Publications

# EN VENTE ACTUELLEMENT

# The legend of Zelda Majora's Mask

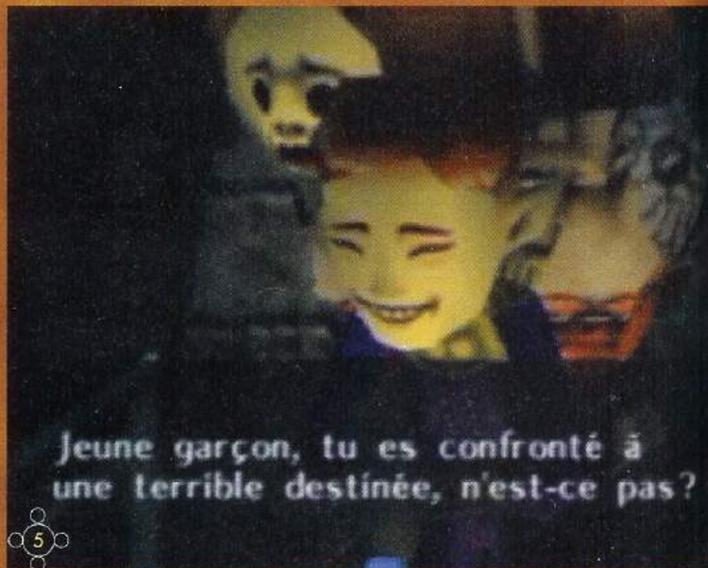
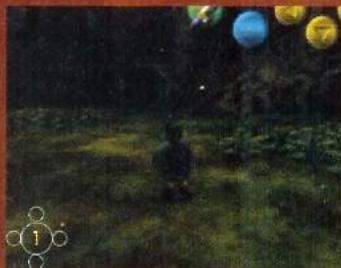


Link is back ! Prepare to fight ! Voilà enfin la bombe que l'on attendait sur la N 64. Et une chose est sûre on est pas mais vraiment pas déçus. Alors reprenez deux ou trois cours d'équitation et de tir à l'arc et préparez-vous à vivre une grande aventure. C'est bon ? ! Le portable est coupé, le frigo est plein ? ! C'est parti ...

## Les Bois perdus

Suite à la scène d'introduction vous vous retrouvez dans les Bois perdus. Dirigez-vous au nord, de chaque côté du chemin se trouvent des broussailles, coupez-les afin d'obtenir au moins 5 rubis (vous en aurez bientôt besoin). Pénétrez dans l'ouverture au nord(1) puis sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à la prochaine issue(2), prenez-la. S'en suit une scène montrant

Link tombant de la falaise, Skull kid flottant dans les airs vous transforme en peste Mojo puis se retire à travers une porte. Ouvrez-la pour vous rendre dans la pièce suivante. Dans cette grotte se trouvent des fleurs mojo, vous propulsant dans les airs où vous pouvez planer en maintenant(A)(3). Allez ainsi de fleur en fleur jusqu'à la porte suivante. La nouvelle salle dispose des mêmes

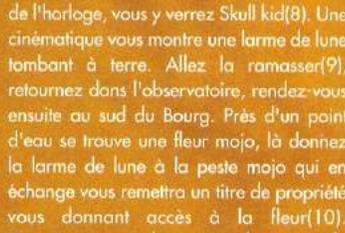


Jeune garçon, tu es confronté à une terrible destinée, n'est-ce pas ?

fleurs, allez jusqu'à la troisième plate-forme et ouvrez le coffre(4)(noix mojo). De là continuez, attention les prochaines plates-formes sont masquées par des pans de roche, contournez-les. Devant l'ouverture se trouve une plante mojo, sortez de la pièce. Durant la scène suivante vous êtes transporté dans une nouvelle pièce. Montez par les rampes, rejoignez l'homme au masque souriant(5) qui vous parlera, ensui-

te, ouvrez la grande porte menant au BOURG-CLOCHER première réelle étape du jeu.

# Le Bourg-clocher



de l'horloge, vous y verrez Skull kid(8). Une cinématique vous montre une larme de lune tombant à terre. Allez la ramasser(9), retournez dans l'observatoire, rendez-vous ensuite au sud du Bourg. Près d'un point d'eau se trouve une fleur mojo, là donnez la larme de lune à la peste mojo qui en échange vous remettra un titre de propriété vous donnant accès à la fleur(10). Désormais vous devez attendre minuit le dernier jour(si vous voulez accélérer le temps, allez voir l'épouvantail au premier étage de l'observatoire). A minuit le feu d'artifice commence et il ne vous reste plus que 6 heures. A l'aide de la fleur propulsez-vous sur la plate-forme à mi-hauteur de la tour horloge(11), montez les escaliers. Vous voilà face à Skull kid(12), d'entrée braquez-le et lancez-lui une bulle il lâchera alors l'ocarina, allez-la ramasser. Une scène en noir et blanc montre la princesse Zelda vous apprenant la mélodie du temps. Le combat reprend mais vous ne pouvez le vaincre. Contentez-vous de jouer

la mélodie du temps, ce qui terminera le combat et vous ramènera au premier jour(13), ce sera également la première occasion de sauvegarder votre aventure(car pour cela vous avez besoin de l'ocarina). Retournez dans la tour horloge pour parler à l'homme aux masques, il vous apprendra le chant de l'apaisement( voir mélodies). Au moment où vous le jouez votre masque Mojo tombe à terre(14)et désormais vous appartient, terminez la conversation puis quittez la tour. Rendez-vous, de jour au sud ouest là où vous aviez attrapé la petite fée, il y en a une autre, attrapez-la et ramenez-la à la grande fée, elle vous remettra le masque des grandes fées qui vous permettra de repérer les fées égarées dans les donjons(15). Retournez voir le gamin qui bloque le passage, redonnez-lui le code secret et allez dans l'observatoire, parlez à l'épouvantail qui si vous interprétez bien ses dires vous apprendra deux nouvelles chansons très pratiques. Ensuite, ressortez

Désormais le temps compte, ne traînez pas(1)! Si vous voulez vous rendre la tâche plus facile, prenez les rampes à droite, sortez, vous vous retrouvez dans une place où volent des ballons. S'y trouve un elfe nommé Tingle(2)de profession vendeur de cartes, achetez-lui celle du Bourg pour 5 rubis, elle vous permettra d'en atteindre facilement les différentes parties(si vous avez 40 rubis achetez la carte de Bois cascade). A l'aide de la carte dirigez-vous au sud-ouest du Bourg dans un lieu avec un lac au-dessus duquel vole une fée(3), attrapez-la(attention vous n'avez que 5 sauts pour traverser d'une berge à l'autre). Ramenez-la ensuite à la fontaine aux fées au nord-ouest du Bourg(4). Pour vous récompenser la grande fée vous offrira une nouvelle habileté, celle de tirer des bulles en maintenant (pas trop longtemps) puis en relâchant (8). Sortez, parlez à l'enfant qui tire sur un ballon(5) puis utilisez votre nouveau pouvoir pour percer le ballon bleu.

Reparlez-lui, il vous proposera un jeu de cache-cache, lui et ses 4 amis vous laissent 24 heures pour les trouver et les attraper. Les deux premiers sont tout près, l'un derrière un toboggan l'autre derrière un arbre. Courez leur après. Les deux suivants sont à l'est du Bourg. Le premier sur un toit tenant un poulet s'envole à votre approche poursuivez-le. L'autre est sur un toit à proximité d'une fleur mojo, utilisez-la pour l'y rejoindre. Le dernier est à l'ouest de la ville bien en évidence près de l'entrée. Au moment où vous l'attrapez vous vous retrouvez au nord du Bourg où les cinq jeunes vous livrent un code secret. Partez à l'est de la ville et donnez le code à un enfant bloquant l'accès au sous-sol(6). Descendez, traversez l'eau en allant de dalle en dalle, tuez la skulltulla, continuez, cassez les pots, crevez le ballon contre l'échelle(7) avec une bulle puis grimpez-y. Montez les escaliers colorés puis parlez au vieil homme au télescope. Acceptez d'y jeter un oeil, zoomez sur le haut de la tour



et parlez au gamin, il vous donnera le journal des Bombers(16) qui vous permettra de connaître les problèmes des villageois qu'il vous faudra résoudre afin de gagner des masques et autres récompenses. En attendant minuit sortez de la ville pour collecter des rubis en coupant des broussailles. Déposez votre argent à la banque(17) qui se trouve en plein air à l'ouest de la ville. Lorsque vous en aurez ramenés 200 vous recevrez le porte-monnaie d'adulte(18) qui vous permet de stocker 200 rubis au lieu de 100. Puis un peu avant minuit rendez-vous au nord de la ville, vous devriez y voir une vieille damemarcher. Préparez votre épée(Z+B), un voleur va lui dérober son sac, poursuivez-le et frappez-le afin qu'il lâche le sac avant qu'il ne s'enfuit, vous recevrez de la dame le masque de l'explosion(19). Revenez au sud du Bourg et passez à gauche de la tour horloge afin de frapper avec votre épée la statue chouette(20) qui vous donne la possibilité de sauvegarder sans revenir au premier jour (elle aura une seconde utilisation ultérieurement). Puis allez à l'est de la ville à la rési-

dence du maire, entrez-y, prenez la porte de droite, parlez à la dame assise(21) et répondez oui vous obtiendrez le masque de Kafei. Parlez au personnage à côté pour le mettre dans votre journal. Le deuxième jour, à minuit retournez où vous avez attrapé les fées, parlez au musicien(22) il vous donnera le masque de Brèmes. Attendez désormais la nuit du troisième jour et partez au Ranch Romani par la route du lait au sud (légèrement à l'ouest) de la plaine Termina. Allez au fond du domaine, vous verrez une construction sur la droite, rentrez-y et parlez à l'homme assis. Puis mettez le masque de Brèmes et dansez en maintenant B jusqu'à ce que vous ayez attiré les dix poussins qui ensuite se transformeront un par un en poulets(23). Une fois cela fait l'homme vous remettra le masque de lapin qui vous permet de courir plus vite. Sur le chemin du retour frappez la statue-chouette, sauvegardez-y votre partie si vous le souhaitez. Retournez en ville allez au nord chercher le quart de cœur dans l'arbre près du toboggan (vous devez porter le masque de lapin). Allez acheter un

sac de bombes. Il est temps de sauvegarder (pensez avant de sauvegarder à placer vos rubis à la banque) en jouant le chant du temps avant de partir pour les marais, puis allez à l'observatoire, regardez le haut de la tour, vous verrez une larme de lune tom-

ber, sortez la ramasser. Ramenez-la ensuite à la paste Mojo qui vit dans une fleur près de la tour horloge, elle vous remettra en échange un titre de terre.



## Les Marais

Achetez la carte des Bois-cascade à Tingle au nord du Bourg (si vous ne le voyez pas c'est qu'il est accroché à son ballon rouge, tirez dedans). Puis jouez le chant du temps inversé que vous a indirectement appris l'épouvantail ce qui ralentira le cours du temps. Sortez ensuite de la ville par le sud, passez sous l'arbre creusé continuez jusqu'à l'arbre gravé, s'ensuit une scène où l'on voit la rencontre entre Skull Kid et les fées(1). Poursuivez votre route jusqu'à remarquer sur votre droite un grand arbre, tuez les chauve-souris puis grimper à l'aide des lianes en haut de cet arbre(2) pour récupérer un quart de cœur. Juste après en l'air se trouve Tingle, tirez dans le ballon et achetez lui si vous pouvez la carte du pic des neiges(3). Dans le prochain espace allez à droite frapper la statue-chouette, coupez également des brous-



sailles et tuez les plantes carnivores pour récupérer un bâton Mojo. Avant de rentrer à la maison sur pilotis, donnez votre titre de terre à la paste Mojo qui se trouve à gauche de la maison, vous recevrez le titre de marais(4) servez vous de la fleur pour aller récupérer un quart de cœur sur le toit. Entrez dans l'office du tourisme, parlez au guichetier qui vous dit qu'il n'y a pas de croisières pour l'instant. Transformez-vous en Mojo et allez de nénuphars en nénuphars en partant à gauche de la maison(5). Vous arrivez bientôt à la hutte des potions magiques(6), montez à l'échelle parlez à Koume qui vous enverra chercher sa sœur Kotake. Allez dans

les bois(7) et suivez le singe jusqu'à Kotake, parlez lui puis retournez voir sa sœur qui vous remettra une potion et par la même occasion votre première bouteille(8). Amenez cette potion à Kotake qui est toujours dans les bois, donnez-lui elle vous apprend qu'elle est la guichetière des croisières du Marais. Ressortez, vous êtes accosté par trois singes qui vous parlent d'un de leurs amis enfermé dans un château. Retournez en Mojo à l'office du tourisme voir la sorcière qui vous offrira une croisière gratuite ainsi qu'un appareil photo(9). Prenez le bateau et descendez à la première escale, le palais Mojo.

## Le palais Mojo

En Mojo entrez dans le palais puis depuis le pont partez à droite sur les nénuphars jusqu'à atteindre une caverne(1)perchée

par l'intermédiaire d'une fleur mojo, volez de nénuphars en nénuphars jusqu'à une chouette vivante(2), écoutez-la puis lisez la mélodie inscrite dans la pierre sous elle il s'agit du chant de l'envol qui vous permettra de voyager entre les statues-chouettes. Retournez au palais, traversez le pont et parlez aux pastes Mojo qui vous laisseront passer. Dans la salle du trône prenez une photo du roi de près puis parlez-lui, ensuite adressez-vous au singe retenu prisonnier à gauche(3). Ressortez de la salle, parlez au singe puis prenez le passage de gauche, traversez le labyrinthe(4)sans vous faire remarquer et tombez au fond du trou. Achetez quelques haricots magiques au vendeur, remplissez une bouteille d'eau , ressortez du labyrinthe, entrez dans l'autre en face, traversez le pour récupérer cette fois-ci un quart de cœur , ressortez et retournez sur le pont. Sautez sur les nénuphars jusqu'à parvenir à une berge où vous devrez planter un haricot(en Link)dans un carré de terre meuble, arrosez-le si vous n'en êtes pas au second jour(il pleut) et montez. En Mojo, volez de fleurs en fleurs au dessus du labyrinthe(5), passez la passerelle, tombez dans la cage du singe(6)et tapez avec votre épée sur le poteau, retransformez-vous en Mojo, sortez votre instrument là le singe vous dit que la princesse est dans le temple et vous apprend la sonate de l'éveil qui ouvrira le temple.

Vous êtes repéré et éjecté du palais, amenez la photo à l'office du tourisme pour récupérer un quart de cœur(7). Retournez au palais par les nénuphars puis allez vers l'endroit où vous aviez rencontré la chouette, un peu plus loin entrez(8)pour arriver dans les bois cascade, en Mojo passez par la droite, tirez des bulles sur les ennemis pour éviter qu'ils vous fassent tomber et atteignez la plate-forme à baldaquin à l'opposé de votre point de départ. Frappez la statue-chouette(en Link)(9)et faites le chant de l'envol jusqu'au bourg, déposez l'argent à la banque puis faites le chant du temps pour revenir au premier jour, jouez le chant du temps accéléré, vers minuit allez au nord ouest jusqu'à entendre une musique, montez sur la rambarde(10)et sautez (avec bonnet du lapin) sur plate-forme de pierre avec danseur. Jouez lui le chant de l'apaisement, il vous remettra le masque de Kamaro. Retournez en ville par l'entrée ouest et mettez ce masque devant les

danseuses(11), vous recevrez un quart de cœur elles vous considèrent désormais comme leur maître.



## Le temple de Bois cascade



Entrez par la petite porte, cassez le pot à droite afin de récupérer la première fée, allez jusqu'à la troisième plate-forme pour récupérer dans un coffre la seconde fée puis continuez au nord jusqu'à une porte, dans cette pièce tuez la plante carnivore à votre gauche descendez la rampe(2)et tuez l'autre plante pour récupérer la troisième fée. Traversez l'eau en allant de plantes en plantes puis avant d'entrer cassez les jarres à droite pour libérer la quatrième fée que vous attirerez en portant le masque des grandes fées(en Link). Revenez sur la plate-forme précédente et ouvrez la porte, allez jusqu'à la fleur Mojo et envoyez-vous pour

aller récupérer une petite clé dans un coffre(3). Retournez dans la fleur et volez jusqu'à la plate-forme d'en face, prenez la porte. Dans cette pièce vous devez tuer trois tortues en vous cachant dans une fleur jusqu'à ce que l'une d'entre elles passe au dessus, à ce moment expulsez-vous de la fleur pour la frapper au ventre(4). Une fois les trois tortues tuées ouvrez le coffre pour récupérer la carte du donjon. La porte se déverrouille, revenez vers le début et ouvrez la porte fermée à clé au bout des nénuphars. Dans cette pièce transformez-vous en Link et poussez le bloc(5)afin de pouvoir aller à droite, au bout tuez la skulltulla pour



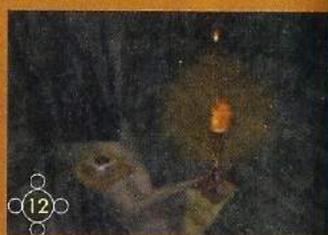
Revenez au premier jour, sauvegardez à la statue-chouette, ralentissez le temps avec le chant du temps inversé puis jouez le chant de l'envol pour vous rendre à bois cascade. En Mojo jouez la sonate de l'éveil pour faire apparaître le temple(1).

récupérer la cinquième fée, revenez par l'autre chemin pousser le bloc vers la porte d'entrée. Retournez vers la skulltulla que vous venez de tuer , mettez le masque de lapin, enflammez un bâton Mojo et courez vite allumer la torche vers



la porte fermée. Entrez(6), tuez les libellules comme vous aviez tué les tortues, vous remporterez la boussole. Revenez dans la salle précédente et allumez la torche en haut des escaliers avec bâton Mojo. Entrez dans la salle suivante, sautez sur la plate-forme centrale, brûlez la toile d'araignée(7), montez les escaliers en face. Tuez toutes les chauves-souris jusqu'à ce qu'un coffre apparaisse dedans se trouve la sixième fée. Sortez un bâton Mojo et allumez les trois torches autour de la salle, traversez la prochaine pièce(si vous tombez tout en bas revenez à l'aide de votre carte). Au bout prenez l'ouverture et marchez sur l'interrupteur(8)en Link, ce qui fera apparaître deux échelles. Pour l'instant prenez la porte en face de vous puis celle de droite, vous vous retrouvez face à un pré-boss(9). Protégez-vous avec le bouclier et attaquez juste après qu'il attaque(en évitant ses flammes), vous obtiendrez l'arc et trente flèches. En ressortant prenez de la vie dans les bocaux puis tirez une flèche dans l'œil(10)cela fera apparaître une plate-forme Mojo. Traversez jusqu'à la porte d'en face qui vous mène au second pré-boss. Pour le vaincre frappez le d'abord quelques fois avec votre épée, il appellera alors la tortue en aide. Transformez-vous en Mojo et rentrez dans fleur en attendant qu'ils passent au dessus. A ce moment renversez-les, transformez-vous vite en Link puis tirez une flèche(11)sur la grenouille qui marche sur les murs et au plafond, retransformez-vous en Mojo et ainsi de suite. Une fois le combat terminé ouvrez la porte puis le coffre pour récupérer la clé du Boss. Ressortez et revenez vers interrupteur pour tirer une flèche à travers la torche pour allumer celle se trouvant sur la grande fleur. Allez à droite tirer une flèche sur bulle avec fée et attirez-la avec le masque. En Mojo allez sur la plate-forme fleur et tirez une flèche à travers torche(12)pour allumer celle qui est éteinte, cela ouvrira une nouvelle porte. Retournez dans salle avec le bloc à pousser et plongez sous le bloc pour récupérer la huitième fée, revenez dans la grande salle et prenez la porte que vous veniez d'ouvrir. Tuez les libellules puis montez à droite(quand vous êtes face au mur) avec les fleurs collecter la neuvième fée puis allez de l'autre côté de l'échelle récupérer la dixième. Continuez à monter pour obtenir la onzième. Tombez le long de l'échelle puis montez à gauche jusqu'à la seconde plate-forme, tirez sur le cristal ce

qui éteindra les flammes, volez alors en Mojo sur le pilier à droite de la fée(13)et tirez une flèche pour la libérer. En Mojo volez sur toit au dessus des piliers(14)puis sur le pilier avec rubis rouge et en Link avec le bonnet de lapin sautez jusqu'à la plate-forme devant l'entrée du Boss. ODOLWA(15): Mettez le bonnet de lapin et préparez l'arc, frappez le aux jambes en évitant ses coups, quand il lancera les insectes tuez-les. Evitez les chauves-souris en courant, lorsqu'il lance son cercle de feu tirez lui une flèche dessus. Répétez l'opération, si vous manquez de cœurs tuez les araignées, si vous n'avez plus de flèches ramassez des bombes. Une fois vaincu(16)récupérez le cœur et ses restes dans la lumière, vous apprendrez l'ode de l'appel. Suite à la scène coupez les lianes cachant la caverne, parlez à la princesse puis mettez-la dans une bouteille(17)et ramenez-la au roi Mojo, s'ensuit une scène. Ressortez du palais et sur le pont prenez à droite, nagez jusqu'à l'autel Mojo(18), parlez au Mojo, préparez l'arc et tentez de le suivre avec bonnet de lapin(c'est long). Vers la fin vous devrez tirer une flèche dans un interrupteur(19)pour désenflammer plates-formes, il vous remettra le masque des parfums(20). Prenez la warp et retournez au temple finir la quête des fées en passant par Bois cascade, entrez dans le temple traversez la pièce puis la suivante jusqu'à parvenir aux échelles que vous aviez fait apparaître auparavant, descendez-les et ouvrez la porte, tirez sur la ruche contre le mur à gauche et allez chercher la fée à la nage. Revenez dans la pièce aux échelles, volez en Mojo jusqu'à un interrupteur sur un rebord(21)et activez-le en Link pour qu'un coffre apparaisse à l'autre bout de la pièce, dedans se trouve la quatorzième fée. Enfin allez dans la pièce à gauche avec le bloc à pousser et tirez dans la ruche pour obtenir la dernière fée. Retournez à Bois cascade en jouant le chant de l'envol, volez jusqu'à repérer une grotte dans la paroi(22), pénétrez-y, la grande fée de la puissance vous apprendra une nouvelle attaque cyclone. Retournez à Bourg-docher, revenez au premier jour et ralentissez le temps, le pic des neiges vous attend.



## Le village Goron

Récupérez le titre de terre auprès de la peste Mojo, retirez de l'argent puis quittez la ville par la sortie nord. Tout en vous dirigeant au nord coupez des broussailles afin de récupérer des flèches et des bombes. Allez de l'autre côté du canyon et tirez deux flèches dans le bloc de glace qui pend sous l'arche(1). En montant faites sauter les blocs de neige(2) avec des bombes afin de libérer le passage, vous arriverez bientôt dans un espace avec un chalet. Parlez au Goron frigorifié et activez la statue-chouette(3) qui se trouve en face de lui. Prenez l'ouverture derrière la maison du forgeron, traversez les ponts pour éviter les loups qui font très mal et tirez dans le ballon rouge pour acheter la carte de Ranch Romani à Tingle. Continuez pour arriver au village Goron, allez en bas trouver la chouette(4) puis suivez ses plumes pour repérer les plates-formes(glissantes), entrez dans le temple ramasser des bombes puis ouvrez le coffre afin de recevoir le monocle de vérité. Servez-vous en pour prendre le chemin inverse(5) et repérer un fantôme qu'il vous faudra suivre(économisez de la magie en désactivant le monocle lorsque vous avez repéré un bout de chemin). En haut de l'échelle(droite, gauche, droite)entrez dans le cimetière et allez lui parler au centre, jouez-lui le chant de l'apaisement, vous recevrez le masque de Goron, lisez la stèle puis tirez-la vers vous depuis l'arrière, ce qui libérera une source d'eau chaude. Remplissez une bouteille et dégelez le goron à l'entrée, remplissez en une autre et courez vite dégeler le trou bloqué par glace(6) vers le deuxième loup afin d'avoir accès à une source d'eau-chaude plus proche du village. Allez au village goron,



parlez au garde pour qu'il ouvre porte sautez et rentrez-y, allez parler au bébé qui pleure(7), ressortez et remplissez une nouvelle bouteille vers les loups. Sautez en bas rechercher une boule plus grosse que les autres(8), frappez-la en goron puis dégelez l'homme. Transformez-vous en Link et parlez-lui pour qu'il vous apprenne une partie de berceuse, retournez voir le bébé et en goron jouez lui le début de la chanson, il la complètera et vous apprendrez la berceuse des Gorons. Allumez une torche dans la chambre et courez allumer toutes les autres, le chandelier dans la grande pièce se mettra alors à tourner. Faites l'attaque roulée pour casser les pots(9) qui y sont accrochés jusqu'à ce que l'un d'eux libère de la nourriture. Ramenez-la au Goron vers la statue-chouette(au début) et jetez lui, il vous offrira le masque de Don Gero. Retournez au Bourg-docher pour sauvegarder et revenir au premier jour, avant de repartir retirez 100 rubis à la banque et ralentissez le cours du temps puis retournez au village Goron grâce au chant de l'envol. Allez chercher de l'eau chaude en haut de l'échelle pour dégeler le fourneau du forgeron, puis faites améliorer votre épée pour 100 rubis(10), prenez la route du pic de la neige et montez(11) en roulant de tremplin en tremplin en évitant les boules de neige. En haut cassez des boules de neige pour trouver une fée et la mettre dans une bouteille. Sur le chemin pensez à frapper la statue-chouette qui se trouve sur la droite. Mettez le monocle pour repérer le goron souffleur(12), jouez-lui la berceuse des gorons pour qu'il s'endorme, montez puis allez à gauche pour prendre le chemin qui mène au temple.



## Le temple du Pic de la neige

Entrez en Goron, poussez le bloc de pierre(1) en face de vous pour entrer dans une salle, tuez le loup puis prenez la porte de droite. Traversez le pont en faisant l'attaque roulée(2) puis transformez-vous en Link et sautez sur plate-forme. Montez les escaliers et ouvrez le coffre pour récupérer la carte du donjon, dans le coin de la pièce se trouve la première fée. Ressortez et prenez l'autre porte. Vous êtes dans la pièce de droite(3), tirez une flèche dans la bulle pour récupérer la deuxième fée, traversez le pont et prenez la porte en face pour vous retrouver dans une pièce avec deux blocs(4), tirez-les, allez dans l'ouverture pour récupérer une petite clé. Prenez les escaliers puis la porte d'en face, transformez-vous en goron, trouvez l'interrupteur et marchez dessus pour faire apparaître un coffre avec la troisième fée. Remontez en Link et tirez une flèche à travers la torche pour ouvrir la

porte glacée(5). Entrez-y, tuez le loup, ouvrez la porte fermée à clé, ouvrez le coffre vous obtiendrez la boussole. Pêchez le mur craquelé(6) avec une bombe, prenez les escaliers, vous voilà au second étage. Sautez sur petit bloc puis sur autre puis sur langue de neige(avec monacle) ouvrez le coffre, fée n°4. Redescendez et tirez une flèche sur la stalactite du milieu. Allez casser la grosse boule de neige sur la plate-forme(7), vous récupérez une clé, servez-vous en pour ouvrir la porte et accéder à la prochaine pièce. En Goron faites une attaque sautée sur l'interrupteur orange, en Link traversez le creux, rechangez-vous en Goron et enfoncez l'interrupteur vert puis courez jusqu'à la haute plate-forme orange et enfoncez-la(8). Transformez-vous en Link et courez jusqu'à la porte avant qu'elle ne soit à nouveau condamnée. En goron faites trois attaques roulées successives(face, droi-

te, face) pour sauter les vides(vous devez avoir vos épines sorties au moment de l'impulsion), ne tombez pas puis prenez la porte(9) pour vous retrouver face à un pré-boss. Il faut le laisser apparaître mais ensuite le frapper rapidement(coup de poing de feu)(10) avant qu'il ne vous glace. Sur la fin vous devez le distinguer parmi des clones, vous gagnerez les flèches de feu. Ressortez et retournez dans la grande salle du premier étage, là prenez la porte de droite(11) sur le plan et tirez des flèches de feu sur les statues cracheuses de glace, l'une d'elles révélera un coffre avec une petite clé.

Retournez dans la grande pièce et tirez une flèche de feu sur les deux portes encore gelées, prenez celle à droite du grillage(12), tirez sur les trois statues de glace pour révéler un coffre avec la fée n°5. Allumez ensuite les trois torches ce qui

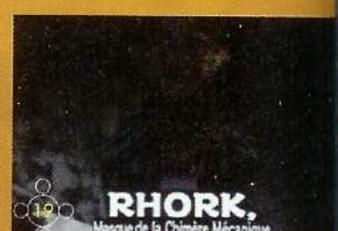


ouvrira une porte. Allez-y et en Goron faites une attaque sautée sur l'interrupteur(13), ressortez par autre porte verte, allez dans la pièce centrale et prenez la porte rouge, traversez le pont puis sautez en Link sur plate-forme pour monter , allez

sur la plate-forme carrée centrale, tirez dans l'œil(14)ce qui fait monter la plate-forme. Sautez, prenez la porte, roulez à droite en Goron puis prenez l'ouverture à droite qui monte. Sortez et roulez à nouveau dans virage de neige, ouvrez la porte fermée à clé, tuez les bonhommes de neige avec des flèches de feu puis faites fondre la glace devant le passage. Vers les trois pics de glace, prenez le monocle et tirez sur la bulle avec la fée N°6. Prenez la récente ouverture, montez les escaliers et tuez les ennemis avec Goron, récupérez les fées N°7 et N°8. Prenez la porte au bout à gauche, traversez(15)et prenez la porte au fond, vous vous retrouvez alors face au mime pré-boss, donc mime tactique (si vous manquez de vie cassez les pots en Link). Prenez la porte en haut à gauche pour récupérer la clé du boss(16). Redescendez au second étage puis avec Goron frappez les tambours de colonne bleu(17). Remontez au troisième et faites de mime(entre les deux frappas prendre le virage de neige), montez l'escalier, frappez les boules de neige faites l'attaque roulée pour sauter le vide(18). Ouvrez la porte, vous voilà face au boss. RHORK(19):tirez une flèche de feu pour le libérer, transformez-vous de suite en Goron et élanchez-vous dans le même sens que lui en attaque roulée en évitant les pics, les bombes, l'électricité. Pour ne pas manquer de magie, cassez régulièrement des pots. Vous devez le rattraper et le tamponner(20)jusqu'à ce qu'il s'affale. Une fois le monstre vaincu, prenez le cœur complet et ses restes afin de

libérer les gorons de la glace. Retournez grâce au chant de l'envol au pic des neiges pour récupérer les dernières fées. Dans la vaste pièce de droite, tirez sur bulle fée au milieu du pilier(fée N°9). Au deuxième étage dans la pièce de droite, tirez dans l'œil, mettez le monocle(21)et montez jusqu'à la plate-forme contenant dans un coffre la fée N°10. Au premier étage, dans la pièce en bas à gauche sur le plan, tirez des flèches en feu sur les blocs de glace, allez sur l'interrupteur ce qui fera apparaître un coffre, poussez le bloc, montez sur le bard et récupérez la fée N°11. Redescendez et poussez le bloc vers pilier en pierre à côté de l'entrée(22), montez et jetez une bombe sur la caisse pour récupérer la fée N°12. Remontez au deuxième par l'escalier tout proche, traversez la pièce puis dans la suivante mettez le monocle pour repérer la fée N°13 dans le plafond. Tirez une flèche pour la récupérer. Descendez au premier étage, prenez la porte orange et poussez les deux blocs au bout de la pièce pour faire apparaître un coffre. Retournez par la porte rouge(23)à l'étage inférieur, poussez le bloc pour

prendre la porte en hauteur, entrez et traversez avec le bonnet de lapin jusqu'au coffre contenant la fée N°14. Désormais faites remonter le pilier central en activant l'interrupteur entre les deux portes vertes en Goron, remontez au troisième étage(nord)



et en link avec le bonnet de lapin, sautez dans le creux que vous voyez en bas à droite grâce au monacle. Vous récupérez la fée N°15. Faites le chant de l'envol puis redescendez la première partie du chemin pour trouver ensuite dans la roche la fontaine de la fée de la sagesse(24)qui doublera votre barre d'énergie magique.

Retournez au Bourg-docher, sauvegardez et revenez au premier jour. Jouez le chant du temps inversé puis si vous le souhaitez, allez au stand de tir(25)au sud-est du village, battez le record(39 points) vous obtiendrez le grand carquois. Télé portez vous au pic de la neige, retournez à l'entrée du temple et rentrez dans la tache de lumière(26)pour affronter une nouvelle fois le boss. Retournez ensuite au village Goron, il y a une entrée de grotte libre(27), allez-y en Goron pour parler au vendeur de barils, relevez son défi, ouvrez la grotte(28)et gagnez la course(29), vous recevrez une deuxième bouteille avec de la poudre d'or. Allez à la maison du forgeron et faites effiler votre épée, avancez le temps jusqu'à



second jour où vous leur donnerez la poudre d'or puis en attendant le troisième jour allez récupérer le titre de terre puis l'échanger contre le titre des marais, échan-

gez ensuite votre sac de bombes et 200 rubis contre celui(30)du Mojo de village Goron puis donnez-lui le titre de marais(en Mojo) pour avoir accès au quart de cœur.

Le troisième jour allez récupérer la lame dorée(31).

## Le Ranch Romani

Revenez au premier jour, allez acheter un baril de poudre au magasin de bombes. Avec ce baril explosez le rocher(1)qui bloque l'accès au Ranch(sud), entrez, acceptez d'aider Romani, si vous réussissez l'exercice(2)elle vous apprendra le chant d'Epona. Avancez le temps jusqu'à la nuit et attendez devant la grange(3)qu'il soit deux heures du matin. Avec votre arc empêchez les extraterrestres(4)d'approcher la grange et cela jusqu'à l'aube. Vous recevez votre troisième bouteille. Ressortez avec Epona et prenez la seconde à droite pour affronter(5)les fermiers, en les battant vous recevrez la cagoule Garo. Revenez le soir au Ranch, à 6 heures allez parler à Malon(6), défendez à l'aide de votre arc sa cargaison et vous recevrez le masque Romani.



## La première maison des araignées

Essayez de gagner quelques quarts de cœur (voir rubrique), puis après être revenu au premier jour allez au palais Mojo racheter deux haricots magiques, puis télé portez vous à bois cascade et allez vers palais Mojo mais n'y rentrez pas, continuez jusqu'à un dôme(1), la première maison des araignées. Pour y rentrer il faut

tirer une flèche de feu sur toile d'araignée, pour réussir cette épreuve il vous faut 2 haricots magiques, 3 bouteilles vides et surtout monter le son de la TV pour repérer où elles sont. Une fois les trente médaillons(2)récupérés vous recevrez le masque de la vérité.



## La Grande baie





Le premier jour, partez à l'ouest avec Epona, sautez les barrières au galop(1) pour vous retrouver sur la plage de la grande baie. Allez sauver(2) le Zora qui s'épuise dans l'eau, ramenez-le puis jouez lui le chant de l'apaisement, il vous remettra le masque Zora. Transformez-vous et rejoignez la plate-forme au milieu de la



grande baie, frappez la statue-chouette(3) puis revenez sur la plage et dirigez-vous à droite(4) pour atteindre une autre plage. Au loin vous remarquerez une structure en queue de sirène. Rendez-vous y à la nage, entrez dans la seconde bouche puis allez frapper la statue-chouette(extérieur)(5). Télé portez-vous au marais, ache-



tez une potion rouge à Koume puis rendez-vous à l'aide d'Epona à l'est de la plaine Termina(6). Sautez 2 barrières, puis au pied de la falaise avec l'homme assis portez le monocle pour repérer un soldat blessé sur votre droite(7). Donnez-lui la potion rouge, il vous offrira le masque de pierre. Télé portez-vous à la plage de la grande



baie, plongez sur la droite jusqu'à repérer des panneaux en bois avec des files de mort(8). Cassez le second en partant de la gauche, entrez, vous êtes dans la forteresse des pirates.

## La Forteresse des pirates



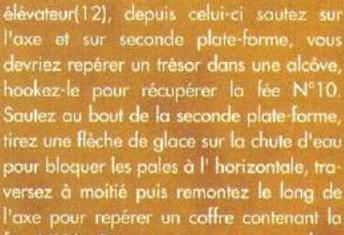
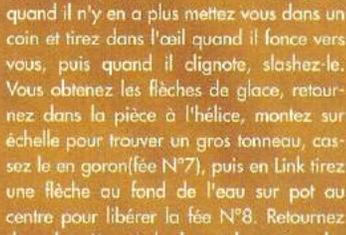
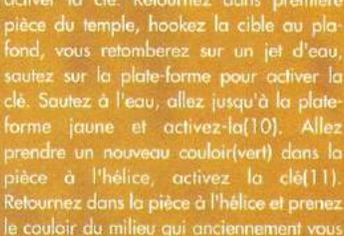
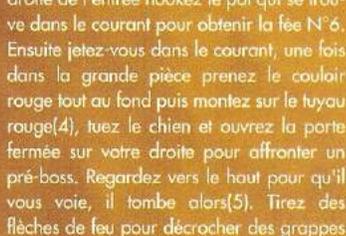
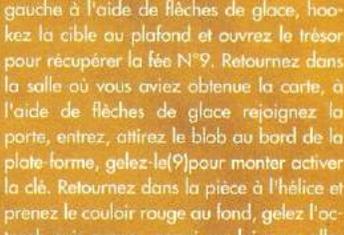
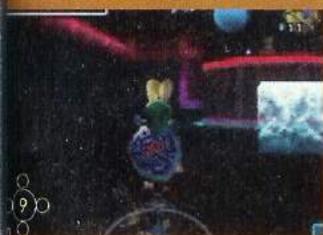
Lorsque vous porterez le masque de pierre vous ne pourrez pas être repéré par les gerudos. Allez à la nage jusqu'au rebord à gauche, activez l'interrupteur en garon(1), entrez dans le passage(2) en zora puis en déplaçant les blocs et en cassant les coisses nagez jusqu'au courant ascendant. Avancez en évitant piques et courants latéraux. Au bout, prenez la porte(3) puis les escaliers, cassez les tonneaux à gauche activez l'interrupteur ce qui ouvre la porte d'en bas, vous obtenez un quart de cœur. Activez l'interrupteur, remontez, cassez les barils de droite et faites l'attaque(8 maintenant) avec Zora(4) pour activer le cristal, plongez et passez vite dans l'ouverture. Continuez prudemment, activez l'interrupteur qui libérera un cristal puis allez rapidement sur le tuyau et tirez dans le cristal, montez avec l'eau. Montez à l'échelle et frappez avec attaque de zora le cristal

pour ouvrir la porte d'en bas, prenez-la. En Link, prenez à droite puis montez la rampe, montez l'échelle(5) puis traversez le pont, prenez la porte. Regardez à travers les barreaux puis après la scène tirez une flèche dans la ruche(6), sautez à droite en bas, prenez la porte pour aller récupérer le grappin. Vous devez maintenant récupérer les œufs, le premier est dans cette pièce, hooquez(grappin) la planche au dessus de l'aquarium puis allez le récupérer dans une bouteille(7). Le second se trouve au nord ouest du domaine(8), vous devrez combattre des gerudos avant de parvenir à la salle de l'aquarium. Le troisième se trouve dans l'aile droite du bâtiment(9), hissez vous avec le grappin, combattez la gerudo puis prenez la porte encadrée par des torches. Une fois les trois œufs récoltés, télé portez-vous au labo marin pour les relâcher. Retournez ensuite à la forteresse à la

nage, depuis la berge à gauche hooquez(grappin) la cible(10), allez dans l'ouverture(11) le quatrième œuf est au fond du bâtiment. Amenez le au labo puis partez à la nage vers 2 grands rochers, plongez et marchez entre ces 2 piliers. Vous arriverez dans un labyrinthe, au 2<sup>e</sup> panneau tournez à droite puis 2 panneaux plus loin suivre la direction indiquée, de même pour le suivant, au prochain passez derrière jusqu'au panneau suivant et enfin suivre la direction indiquée. Plongez dans le trou et tuez toutes les anguilles avec l'attaque astéro-haches de zora(12). Ramenez les 3 derniers œufs au labo, vous apprendrez la bossa nova des flots. Revenez au premier jour, ralentissez le temps puis télé portez-vous à la péninsule zora et jouez la mélodie à Lulu, une tortue géante arrive, hooquez un tron sur son dos, vous partez pour le 3<sup>e</sup> temple.



# Le temple de la Grande baie

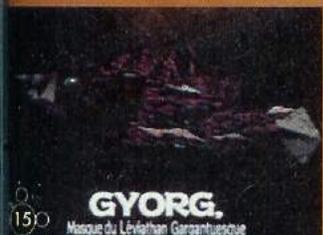


prenez un bâton Mojo puis allumez les 4 arches à l'étage, un coffre apparaît dedans se trouve la fée N°1. En goron, cassez les tonneaux pour récupérer une petite clé, mettez-la dans une bouteille, puis en zora entrez. Activez la plate-forme clé dans le coin nord est(1), sous la dalle d'entrée se trouve la fée N°2, prenez l'élévateur de gauche et tuez la skulltulla pour récupérer la fée N°3. Prenez l'autre élévateur, traversez en vous aidant du jet d'eau, prenez le couloir. Sautez à l'eau et pénétrez dans le couloir jaune supérieur(2), montez sur la plate-forme rouge et hookez le trésor(cart

du donjon), depuis là hookez les jarres pour récupérer la fée N°4. En zora prenez couloir rouge au fond(3) en ayant au préalable tuer ennemis qui en bloquent l'accès(astéro-haches). Dans pièce suivante, tuez toutes les plantes carnivores pour faire apparaître un coffre avec fée N°5. Prenez la porte, tuez tous les ennemis, puis hookez le coffre(boussole), allez également ouvrir celui au fond de l'eau (petite clé). Sur la droite de l'entrée hookez le pot qui se trouve dans le courant pour obtenir la fée N°6. Ensuite jetez-vous dans le courant, une fois dans la grande pièce prenez le couloir rouge tout au fond puis montez sur le tuyau rouge(4), tuez le chien et ouvrez la porte fermée sur votre droite pour affronter un pré-boss. Regardez vers le haut pour qu'il vous voie, il tombe alors(5). Tirez des flèches de feu pour décrocher des grappes de petits yeux puis slashés-les(épée), quand il n'y en a plus mettez vous dans un coin et tirez dans l'œil quand il fonce vers vous, puis quand il clignote, slashés-le. Vous obtenez les flèches de glace, retournez dans la pièce à l'hélice, montez sur échelle pour trouver un gros tonneau, cassez le en goron(fée N°7), puis en Link tirez une flèche au fond de l'eau sur pot au centre pour libérer la fée N°8. Retournez dans la pièce à la boussole, créez des plates-formes de glace avec vos flèches pour rejoindre l'ouverture glacée. Prenez la porte, vous voilà face au second pré-boss, il faut le frapper puis lorsque blob s'agglutine autour de lui il faut très vite tirer une flèche de glace dans cette masse et quand se brise à terre réfrapper l'ennemi(6). Allez chercher la clé du boss dans pièce voisine. Retournez dans la pièce à l'hélice, montez sur la pale sautez sur rebord avec cascade, gelez-la en hauteur pour avoir accès à l'échelle(7), montez-y, puis hookez le tonneau en bois, allez faire action sur la plate-forme clé(8), allez ensuite dans le coin

gauche à l'aide de flèches de glace, hookez la cible au plafond et ouvrez le trésor pour récupérer la fée N°9. Retournez dans la salle où vous aviez obtenue la carte, à l'aide de flèches de glace rejoignez la porte, entrez, attirez le blob au bord de la plate-forme, gelez-le(9) pour monter activer la clé. Retournez dans la pièce à l'hélice et prenez le couloir rouge au fond, gelez l'atorok puis prenez appui sur lui pour aller activer la clé. Retournez dans première pièce du temple, hookez la cible au plafond, vous retomberez sur un jet d'eau, sautez sur la plate-forme pour activer la clé. Sautez à l'eau, allez jusqu'à la plate-forme jaune et activez-la(10). Allez prendre un nouveau couloir(vert) dans la pièce à l'hélice, activez la clé(11). Retournez dans la pièce à l'hélice et prenez le couloir du milieu qui anciennement vous expulsait, quand vous arrivez, cherchez un élévateur(12), depuis celui-ci sautez sur l'axe et sur seconde plate-forme, vous devriez repérer un trésor dans une alcôve, hookez-le pour récupérer la fée N°10. Sautez au bout de la seconde plate-forme, tirez une flèche de glace sur la chute d'eau pour bloquer les pales à l'horizontale, traversez à moitié puis remontez le long de l'axe pour repérer un coffre contenant la fée N°11. Revenez, traversez complètement cette fois-ci, sautez à gauche et prenez la porte. Près de l'entrée se trouve un passage dans l'eau avec la fée N°12(dans tonneau). Faites jouer les balançoires avec flèches de feu et flèches de glace pour aller activer la clé verte en hauteur(13), une fois vers cette clé longez le tuyau en zora, escalez puis tombez sur le balcon pour ensuite hooker le trésor et récupérer la fée N°13. Ressortez et retournez dans la salle à l'hélice, prenez ensuite le couloir vert tout en bas au bout duquel vous devriez repérer la fée N°14 sous un tuyau. Dans cette même pièce, vers le départ d'un autre tuyau se

trouve la fée N°15. Traversez en vous aidant du jet d'eau, ouvrez la porte vous menant au Boss(très dur, si vous n'y parvenez pas du premier coup faites des allers-retours avec la tortue pour récupérer des fées). GRYORG(15): plongez dans le trou afin de déclencher le combat, repérez-le et tirez lui une flèche dessus(16) puis changez-vous immédiatement en zora et allez le frapper(17) en ne passant pas trop près de sa bouche, remontez vite sur plate-forme en évitant ses coups de gueule, une fois sur celle-ci évitez ses attaques aériennes pour



vous happer ainsi que ses coups pour vous faire tomber de la plate-forme et continuez jusqu'à ce que mort s'en suive, à noter qu'à la fin il libère une horde de poissons squelettes. Prenez le cœur et ses restes(18), puis suite à la scène cherchez trois îles avec un seul palmier hookez-les, récupérez le missile teigneux et faites-le exploser sur rocher(19) bloquant l'accès à la fontaine aux fées où vous gagnerez une endurance double.

Retournez au premier jour, sauvegardez et revenez aussitôt faire la seconde maison des araignées(20) qui se trouve à côté de la maison du pêcheur. Bombez la fêlure pour rentrer(21). Elle est simple, n'oubliez pas le quart de cœur (voir rubrique), vous devez cependant la finir le premier jour pour



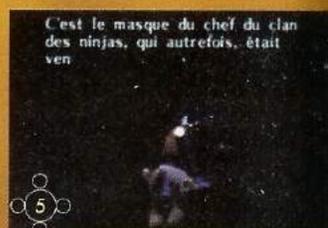
obtenir la bourse géante. Retournez au Bourg-clocher récupérer les masques du directeur de cirque et de la nuit blanche, profitez-en pour récupérer des quarts de cœur notamment grâce au masque de la nuit blanche puis revenez au premier jour, ralentissez le temps et partez en direction de la montagne.



## Le cimetière d'Ikana

Avec Epona partez à l'ouest, sautez les deux premières barrières puis descendez de cheval et escaladez le muret sur la gauche, allez jouer la sonate de l'éveil au squelette qui bloque le passage puis rattrapez-le à la course en lui tirant des flèches de glace dessus pour le ralentir, frappez-le jusqu'à ce qu'il abandonne. Hookez le coffre pour obtenir le heaume du capitaine puis avancez le temps jusqu'à la première nuit. En portant ce masque faites ouvrir la tombe aux trois squelettes(1), descendez dedans puis traversez les salles, allumez les torches avec des flèches de feu(2) pour pouvoir affronter un mini boss qui provoque de gros dégâts, lockez-le pour mieux esquiver ses attaques et pouvoir contrer(3). Une fois que vous l'aurez vaincu, vous apprendrez en le lisant sur une stèle(4) le chant des tem-

pêtes. Puis retournez où vous aviez laissé Epona, mettez la cagoule Garo, parlez au perso en haut de la falaise(5) et hookez le tronc pour monter.



## La vallée Ikana



Avancez en évitant les feux follets, allez vers le pont à gauche et gelez les octoroks(1), servez-vous en pour rejoindre l'autre côté puis montez en hooquant les arbres, activez la statue-chouette(2). Si vous en avez marre des combats contre les ninjas, enlevez la cagoule. Montez la rampe à gauche, shootez Tingle pour lui acheter la carte de la forteresse de pierre, allez vers la rivière asséchée à la grotte d'eau de printemps(3). Allez vers le centre, quand l'âme apparaît jouez lui le chant des tempêtes qui remplira la rivière. Dirigez-vous vers maison d'où provient la musique(4), cachez-vous pour que la fillette ressorte, à ce moment courez rentrer dans la demeure, descendez les escaliers et lorsque l'armoire s'ouvre ne frappez pas la momie mais jouez lui le chant de l'apaise-

ment, vous recevrez le masque de la momie. Désormais allez récupérer la bouteille au cimetière(voir rubrique). Revenez au premier jour, ralentissez le temps puis allez chercher 10 noix mojo(chemin vers sorcières), 10 bombes, un poisson dans une bouteille(refuge des bombers), une bouteille vide, une bouteille de lait(fermiers), 5 haricots magiques(palais Mojo).

## Le souterrain



Retournez dans la grotte d'eau de printemps jouer le chant des tempêtes puis sortez, montez à droite et descendez dans le grand trou(1) par l'échelle, mettez votre masque de momie une fois au fond. Ne restez jamais statique, une main viendrait vous prendre pour vous ramener au départ. Prenez la porte de droite(haricots), allez

tout droit puis à droite(noix), rendez-vous au fond à gauche, ouvrez la porte, évitez les piques. Allez au centre faire apparaître un esprit(2), tuez le avec l'arc puis attrapez son âme dans une bouteille. Retournez dans la pièce où la momie vous avait réclamé des noix mojo, prenez la porte, allez au fond de la pièce et donnez lui l'âme. Dans





la salle suivante allez au fond à droite en prenant garde aux épines(3), donnez-lui le lait. Dans la dernière pièce, allumez les quatre torches afin de recevoir le bouclier miroir. Retournez au Bourg-clochar, revenez au premier jour et ralentissez le temps puis allez acheter un baril de poudre au magasin de bombes et chercher 2 ou 3 fées vers statue-chouette de la route du lait(en coupant herbes à droite).



## Ruines Ikana



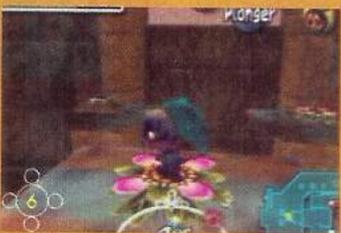
Talé portez-vous à la vallée Ikana et dirigez-vous à droite vers la vaste porte peinte(1), entrez dans la faille à gauche. Portez le masque de la momie, activez l'interrupteur avec l'épée puis renvoyez le rayon solaire avec votre bouclier sur la porte pour l'ouvrir(2), entrez puis tirez une flèche de feu sur l'interrupteur de gauche, allez dans la porte qui vient de se débloquer et transformez-vous en mojo.(3)Frappez l'interrupteur et courez très vite à l'opposé. Frappez l'interrupteur pour que le plafond se soulève puis une autre fois pour qu'il se baisse à nouveau, courez alors vous enfuir dans la seconde fleur. Une fois le plafond descendu expulsez-vous pour qu'il se relève, retournez dans la fleur et ressortez-en vite pour voler jusqu'à l'interrupteur tout proche(4)que vous activerez en Link, la porte s'ouvre. Dans la salle suivante à nou-



veau en mojo volez jusqu'à l'interrupteur sur la plate-forme de gauche(5). Avec Link utilisez le monocle pour voir la plate-forme invisible, traversez-la puis tuez les skulltulas et allez de piliers en piliers en prenant garde aux épines. Dans la prochaine pièce courez afin d'éviter les esprits, sortez, sautez sur la plate-forme avec fleur mojo,(6)volez jusqu'à la plate-forme avec l'interrupteur que vous déclencherez en Link. Laissez-vous tomber et reprenez l'entrée initiale, dégelez l'autre œil une main vous attaque, brûlez-la avec le rayon émanant de votre bouclier puis dirigez-le sur le symbole solaire, ce qui ouvrira une porte. Vous voilà face à un pré-boss, laissez-le apparaître mais ensuite frappez-le vite(7)avant qu'il ne tire cette fois du feu. Une fois que la porte est ouverte mettez le masque de momie, descendez l'escalier,



sortez mais n'allez pas dans le trou proche mais un peu plus loin exploser avec votre baril de poudre l'espace craquelé au sol(8). Sautez dans le trou puis reflétez la lumière sur la porte. Entrez affronter le boss, le roi Igos. D'abord brûlez avec des flèches de feu les rideaux puis battez-vous avec les deux soldats à l'épée(9)et brûlez les quand ils sont à terre. Faites de même avec le roi(qui dispose de 3 attaques) lorsqu'il baisse sa garde(10). S'ensuit une scène qui rappelle les sorcières dans Ocarina of time. Vous apprenez l'hymne du vide.



## La forteresse de pierre (temple : première partie)



renvoyez des fées puis prenez l'ouverture du nord est de la vallée (1). Vous êtes dans le temple, sautez de bloc en bloc, allez sur l'interrupteur et créez un clone de Link(hymne du vide), montez avec le grappin (2), faites de même avec Goron puis Zora, traversez, marchez sur les 3 interrupteurs pour libérer les clones et continuez à monter de la même façon. Une fois en haut, activez la statue-chouette, si vous n'avez



pas de fées de flèches de bombes et de potions vertes, allez en chercher. Clonez-vous sur les 3 interrupteurs(droite :Link, gauche : Goron, milieu :Zora), entrez dans le temple (3). Tirez dans l'œil ouvert (féeN°1), prenez la porte de gauche (avec grillage). Activez les 2 premiers interrupteurs en Link et Zora(clones) puis le gros en Goron. Revenez vers l'entrée de la pièce et bombez le mur lézardé, cassez les grosses



caisses puis avec Link prenez une petite caisse (4) que vous irez déposer sur le dernier interrupteur, prenez la porte. Placez une bombe au centre du carré, sautez. Faites fondre le bloc (bouclier) puis hookey le coffre (5) pour récupérer la carte du donjon. En Goron frappez les 2 statues pour obtenir une petite clé, avec Link hookey la cible (6) puis récupérez la fée N°2. Montez l'escalier et ouvrez la porte fermée à clé,



avec Zora plongez au bout à gauche laissez-vous attraper par la main(7), ouvrez le coffre(seconde clé). Allez dans la pièce suivante, dans tache de lumière, chargez de la lumière dans le miroir(8), puis renvoyez-la sur le bloc(boussole). Retournez ouvrir la porte fermée et en Goron et frappez pilier du milieu, reflétez la lumière dans les petits soleils jusqu'à faire fondre celui qui vous permettra d'obtenir la fée N°3. Chargez de



lumière le miroir de droite, faites fondre le bloc pour avoir la fée N°4. Chargez successivement les miroirs de gauche(9) pour faire fondre le bloc au fond, sortez puis volez à gauche vers le rubis pour obtenir la fée N°5.(10) Tombez en Goron, activez la plate-forme puis roulez jusqu'à l'interrupteur avant que les flammes ne réapparaissent. En mojo, à l'aide des courants d'air chaud, volez jusqu'au bout de la pièce et ouvrez le coffre pour récupérer la fée N°6. Ouvrez la porte avec Link pour affronter un mini-boss, placez vous loin de lui tout en le regardant puis esquivez son attaque(11) et revenez le frapper, vous obtenez les flèches de lumière(12). Sortez par l'autre porte, escaladez, sautez sur la plate-forme, descendez sur le rebord inférieur et placez une bombe à côté du cristal bleu, laissez-vous tomber pour récupérer la fée N°7. Remontez à l'aide du grappin, prenez la porte au bout pour affronter un mini-boss(13). Approchez-vous pour qu'il se réveille puis tirez-lui des flèches dans l'œil 4 ou 5 fois. Prenez la porte et récupérez la fée N°8. Téléportez-vous à la statue chouette pour sauvegarder, vérifiez qu'il vous reste des potions vertes et des fées, puis réactivez les interrupteurs mais

arrêtez-vous à la troisième plate-forme pour tirer une flèche de lumière dans médaillon rouge(14).



## La forteresse de pierre (temple : seconde partie)

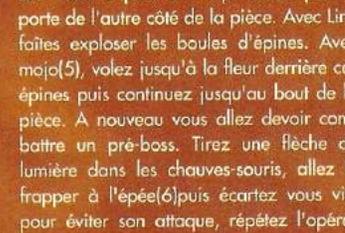
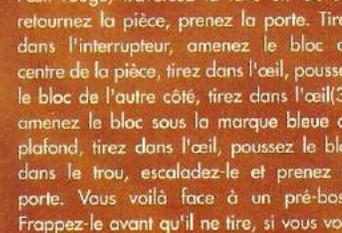


Entrez, prenez la porte de droite, tirez une flèche de lumière dans le bloc, volez jusqu'à la bande du milieu, allez au fond activer l'interrupteur(1). Revenez ouvrir le tré-

sor(dé), puis laissez vous porter par les courants ascendants pour vous poser sur un rebord avec une porte fermée à clé(2). Ouvrez-la, tirez une flèche de lumière dans l'œil rouge, traversez la lave en Goron, retournez la pièce, prenez la porte. Tirez dans l'interrupteur, amenez le bloc au centre de la pièce, tirez dans l'œil, poussez le bloc de l'autre côté, tirez dans l'œil(3), amenez le bloc sous la marque bleue au plafond, tirez dans l'œil, poussez le bloc dans le trou, escaladez-le et prenez la porte. Vous voilà face à un pré-boss. Frappez-le avant qu'il ne tire, si vous vou-

lez assurer, cachez vous sous la niche et adressez lui une flèche lorsqu'il sort de la lumière(4)(un peu long). Ouvrez le coffre pour récupérer la fée N°9. Prenez l'ouverture voisine puis en mojo sortez par la porte de l'autre côté de la pièce. Avec Link faites exploser les boules d'épines. Avec mojo sortez jusqu'à la fleur derrière ces épines puis continuez jusqu'au bout de la pièce. A nouveau vous allez devoir combattre un pré-boss. Tirez une flèche de lumière dans les chauves-souris, allez le frapper à l'épée(6) puis écarter vous vite pour éviter son attaque, répétez l'opéra-

tion. Prenez la porte et récupérez la clé du Boss. Ressortez, traversez la pièce suivante, propulsez-vous dans l'ouverture à gauche, clonez-vous sur l'interrupteur(Link) et allez



SKORN.  
Masque du Double Insecte Géant

chercher la clé dans le coffre. Retournez dans la pièce précédente, celle avec les fleurs, prenez de suite à droite, sautez vers le garde, mettez le masque de pierre pour être tranquille, hookez le coffre au plafond (7) pour aller ouvrir la porte. Vous êtes en face du troisième pré-boss (8), approchez-vous pour qu'il lance son attaque puis reculez-vous vivement et tirez une flèche dans son œil quand il est jaune. Le vaincre libère une porte, allez ouvrir le coffre pour récupérer le masque de géant. Prenez la porte, hookez le coffre puis la cible en prenant soin d'éviter les troncs, laissez-vous descendre, récoltez des cœurs dans les pots puis ouvrez la porte du Boss.

**SKORN (9 à 12) :** Vous êtes dans le désert, mettez le masque de géant et frappez avec votre épée la tête et le bout de la queue des vers (n'hésitez pas à rester au milieu d'eux

pour frapper plus souvent). Si vous veniez à manquer de magie, attirez les vers les colonnes pour en récupérer. Prenez le cœur ainsi que ses restes, suit une scène. Retournez au temple finir la quête des fées, vous aurez alors accès à la fontaine et recevrez l'épée de la grande fée qui n'est pas mieux que celle que vous avez déjà.

Retournez sauvegarder au Bourg, terminez la quête des masques, des bouteilles (voir rubriques), réglez tous les problèmes des villageois (ce qui devrait se faire naturellement en récupérant les masques et les quarts de cœur se trouvant au Bourg-docher). Revenez à nouveau au premier jour, récupérez des fées ainsi que des flèches et des bombes puis sauvegardez à la statuette (si vous avez 10 cœurs ou plus).



## La lune

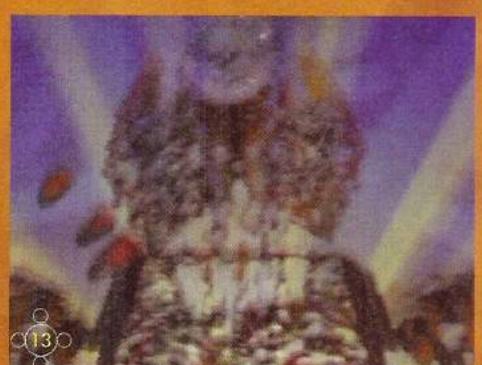
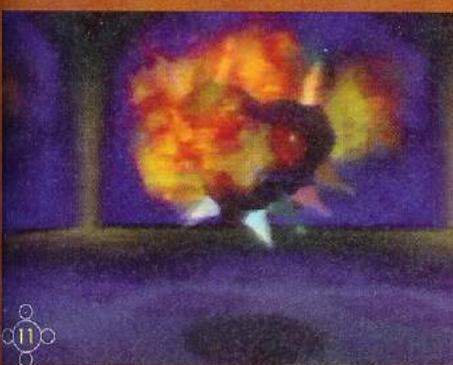
Avancez le temps jusqu'à la nuit du dernier jour puis à minuit (1) montez les marches de la tour horloge. Jouez d'emblée l'ode de l'appel. Vous vous retrouvez sur la lune (2) (verte ! ? !), ne parlez pas pour l'instant à l'enfant portant le masque de MAJORA. Parlez à celui qui porte le masque d'ODOLWA, jouez avec lui. (3) En passant par les plates-formes tournantes volez jusqu'à celle de droite pour récupérer le quart de cœur, tombez puis allez cette fois sur celle au fond à gauche en vous expulsant de la fleur dorée. Parlez cette fois-ci au garçon avec le masque de RHORK, transformez-vous en Goron puis sautez le pont en roulant, à la réception maintenez A (4) mais lâchez le stick pour continuer jusqu'aux 2 jarres vertes. De là élanchez-vous à nouveau pour récupérer un quart de

cœur puis allez retrouver le garçon en vous élançant vers la construction en pierre. Allez voir l'enfant au masque de GRYORG, transformez-vous en Zora et plongez dans le tunnel (5). Pour obtenir le quart de cœur (gauche, gauche, droite, gauche) puis pour aller voir le garçon (gauche, gauche, droite, droite). Allez voir le quatrième garçon, battez le lézard (6) de 2 coups d'épée. Affrontez le fantôme (7) en restant loin pour pouvoir éviter son attaque en vous décalant puis contrer. Hookez le trésor et prenez la porte suivante, tuez l'armure (8). Avancez pour qu'il déclenche son attaque, reculez prestement puis contrez. Ouvrez le coffre puis envoyez un missile teigneux sur la félure (9), tirez une flèche dans l'œil puis continuez votre route. Récupérez le quart de cœur, puis tirez un missile teigneux sur la

félure au centre du plafond, faites-le exploser avec une flèche puis tirez une flèche de feu dans l'interrupteur, allez voir l'enfant et donnez-lui vos derniers masques.

**MAJORA (BOSS FINAL) (11 à 13) :** allez voir le garçon assis au pied de l'arbre (10), acceptez de jouer avec lui, vous obtenez le masque de la puissance des fées : vous voilà face à Majora, si vous voulez vous compliquer la vie combattez le en Link normal, sinon revêtez le masque de la puissance des fées et écrasez-le (lockez-le puis tirez) comme le simple morceau de guimauve qu'il est !

Vous pouvez désormais savourer la fin !!



# Les mélodies

## LES DIRECTIONS CORRESPONDENT AUX TOUCHES JAUNES

**Le chant du temps :** droite, A, bas, droite, A, bas.



Il vous permet de retourner à l'aube du premier jour et par la même occasion de sauvegarder votre partie, attention en jouant ce chant vous perdrez certains items comme l'argent, les munitions...

Vous l'apprenez en récupérant l'ocarina après avoir battu Skull Kid.

**Le chant du temps inversé :** bas, A, droite, bas, A, droite.



En jouant ce chant, le temps passera moins vite ce qui vous évitera de recommencer certains donjons plusieurs fois, vous devez le déduire des propos de l'épouvantail qui se trouve à Bourg-clocher.

**Le chant du temps accéléré :** droite, droite, A, A, bas, bas.



Ce chant fera avancer le temps de douze heures vous évitant d'attendre certains rendez-vous précis, vous devez également le déduire des propos de l'épouvantail.

**Le chant de l'épouvantail :** votre choix.



Il vous permet de faire apparaître l'épouvantail à certains endroits, vous le créez en le jouant à l'un des épouvantails à Bourg-clocher.

**Le chant de l'apaisement :** gauche, droite, bas, gauche, droite, bas.



Il vous permet de récupérer certains masques en apaisant l'âme des gens, il vous est appris par l'homme aux masques au Bourg-clocher.

**La sonate de l'éveil :** haut, gauche, haut, gauche, A, droite, A.



Elle vous permet de faire apparaître le premier temple et vous est apprise par le singe retenu prisonnier au palais Mojo.

**Le chant de l'envol :** bas, gauche, haut, bas, gauche, haut.



Ce chant est très pratique, il vous permet de vous téléporter de statue-chouette en statue-chouette une fois celles-ci activées. Vous l'apprenez en le lisant sur une pierre au palais Mojo.

**L'ode de l'appel :** droite, bas, A, bas, droite, haut.



Cette ode ne vous servira qu'à la fin du jeu, vous l'apprenez après avoir battu le boss du premier temple.

**La berceuse des Gorons :** A, droite, gauche, A, droite, gauche, droite, A.



Cette berceuse apprise en deux fois au village dans la montagne a diverses utilisations dont l'une est de vous permettre d'accéder au second temple.

**Le chant d'Epona :** haut, gauche, droite, haut, gauche, droite.



Il vous permet d'appeler votre cheval quand vous vous trouvez dans la plaine de Termina, vous l'apprenez au Ranch Romani après avoir réussi un entraînement.

**La bossa nova des flots :** gauche, haut, gauche, droite, bas, gauche, droite.



Elle vous permettra d'avoir un moyen d'accès au troisième temple, vous l'apprenez au laboratoire marin une fois que vous aurez déposé les sept œufs Zoras dans l'aquarium.

**Le chant des tempêtes :** A, bas, haut, A, bas, haut.



Il permet de faire pleuvoir à votre guise et ainsi de faire pousser les haricots mais vous donne également l'accès au quatrième temple. Vous l'apprenez sur une pierre après avoir battu l'homme à l'armure de fer.

**L'hymne du vide :** droite, gauche, droite, bas, droite, haut, gauche.



Il vous permet de vous cloner et ce sous vos quatre formes majeures (normal, Mojo, Goron, Zora), le roi fantôme vous l'apprend une fois que vous l'avez battu aux ruines d'Ikana.



## Les bouteilles

- 1/ Vous recevez la première de la sorcière Koume qui y place une potion rouge que vous devez amener à sa sœur dans les bois en suivant le singe.
- 2/ Après avoir battu le boss du second temple, allez chercher un baril de poudre chez le gros Goron puis faites sauter le rocher en haut de la zone des loups afin de participer à une course, remportez-la.
- 3/ Il faut réussir à repousser les extraterrestres la première nuit (vers deux heures) et ce jusqu'à l'aube.
- 4/ A la plage de la grande baie, prenez l'ouverture (caverne) pour vous retrouver vers une cascade, servez-vous de votre grappin en allant de plate-forme en plate-forme (en hauteur) pour ainsi parvenir à une grotte, parlez (en Zora) aux castors et remportez les deux courses.
- 5/ Allez au cimetière et jouez la sonate de l'éveil au grand squelette rattrapez-le et battez-le. Vous recevrez le heaume du capitaine, la troisième nuit faites creuser les squelettes en portant ce masque, descendez dans le trou et faites creuser le fossoyeur (restez près de lui pour le guider). Une fois tous les trous fouillés vous affrontez une âme, battez-la.
- 6/ Reportez-vous au masque du renard.



## Tips

- \* Argent facile : bombez le mur à gauche dans le repaire des bombers.
- \* Fées faciles : coupez les herbes à droite de la statue-chouette de la route du lait, puis allez vers les fermiers, revenez et recommencez.
- \* Potions vertes : Achetez-en à Koume dans sa hutte aux marais.



# Les quarts de cœur

## IL Y EN A 52.

### Bourg-clocher

- \* Sur la plate-forme de la tour-horloge.
- \* Dans l'arbre au nord de la ville, il faut le masque de lapin pour le récupérer.
- \* Lorsque vous aurez déposé 5000 rubis à la banque.
- \* Suivez le facteur à la course dans sa tournée des boîtes aux lettres puis vers deux heures de l'après-midi allez chez lui et réussissez son jeu qui consiste à arrêter le chronomètre à dix secondes précises.
- \* Portez le masque des amoureux face au maire.
- \* Une fois la casquette de facteur récupérée, faites la tournée des boîtes aux lettres.
- \* En portant le masque de la nuit blanche, écoutez de jour l'histoire courte de la vieille dame et répondez pour le carnaval.
- \* En portant le masque de la nuit blanche, écoutez de jour l'histoire longue de la vieille dame et répondez je ne me souviens plus.
- \* Réalisez un score parfait(50) au stand de tir.
- \* Battez le meilleur score trois jours d'affilée à l'aire de jeu des Pestes Mojo.
- \* En portant le masque du renard, allez au nord couper les broussailles qui bougent, le renard apparaîtra et vous posera des questions, répondez aux 5 premières questions d'affilée.
- \* Obtenez le titre de terre auprès de la peste Mojo au centre de la ville puis la nuit allez à l'hôtel, au rez-de-chaussée une main devrait sortir de la cuvette des toilettes, remettez-lui le titre de terre.
- \* Dansez tout en portant le masque de Kamoro face aux danseuses qui se trouvent la nuit au nord ouest de la ville.
- \* Allez au manège des amoureux le premier jour et réussissez le meilleur score les trois jours de suite.
- \* Allez au grand centre d'entraînement et réalisez le score de 30 à l'entraînement expert, pour cela vous devez maintenir Z dans appuyer sur A face au tronc.
- \* Gagnez le jeu de la chasse au trésor en Goron.

### Plaine Termina.

- \* A côté de l'observatoire se trouve un trou où une peste Mojo vous vendra un quart de cœur pour 100 rubis.
- \* Au nord est de la plaine sous l'une des hautes plates-formes de pierre se trouve un trou, entrez-y et battez les deux dodongos, un coffre apparaîtra.
- \* A proximité de chaque sortie de la plaine se trouve un trou(sous un rocher)avec quatre pierres-potins, dans chacun de ces trous jouez la mélodie correspondant à un

masque par exemple en Goron vous jouerez la berceuse des Gorons.

\* Au sud de la plaine, à proximité de la route du lait, marchez dans les hautes herbes vous tomberez dans un trou, tuez le pois volant et un coffre apparaîtra.

\* Vers l'entrée de la grande baie se trouve un gros rocher, explosez-le avec une bombe puis allez dans le trou, tuez les plantes carnivores puis tirez des flèches sur les trois ruches, un quart de cœur tombera dans l'eau.

### Les marais.

\* Sur la route des marais vous remarquerez un grand arbre sur la droite, grimpez-y à l'aide des lianes pour récupérer le quart de cœur.

\* Apportez le titre de terre que vous aurez ou préalable échanger contre une larme de lune avec la peste Mojo à Bourg-clocher à celle des marais qui se trouve à gauche de l'office du tourisme.

\* Après avoir réussi le premier temple retournez parler à Kotake à l'office du tourisme, elle vous proposera une course et si vous atteignez 30cibles avant que la course ne soit terminée, vous serez récompensé par un quart de cœur.

\* Ramenez au guichetier de l'office du tourisme une photographie du roi Mojo en gros plan.

\* Réussissez un score parfait au stand de tir des marais.

### Palais Mojo.

\* Parvenez jusqu'au trou dans le labyrinthe de gauche(quand vous arrivez de l'extérieur).

### Bois-cascade.

\* Dans l'espace où vous jouez la sonate de l'éveil, allez de fleur en fleur jusqu'à parvenir à une plate-forme sur laquelle se trouve un coffre avec un quart de cœur.

### Ranch Romani

\* Faites 150 rubis de gains à la course aux chiens au fond du domaine(il faut le masque de vérité pour comprendre les animaux).

### Village-Goron.

\* En peste Mojo échangez le titre des marais à la peste Mojo des montagnes contre le titre des montagnes, puis plongez dans la fleur pour en vous expulsant avoir

accès à un quart de cœur se trouvant dans un renforcement.

\* Juste avant l'aire du pic des neiges, au milieu de la montée, portez le monode afin de voir les plates-formes cachées allez au bout de celles-ci(elles sont glissantes), puis jouez le chant de l'épouvantail que vous aurez du créer auparavant. Servez-vous de votre grappin pour rejoindre le quart de cœur.

\* En portant le masque de Zora plongez au sanctuaire Goron à proximité de l'endroit où se trouvait le vendeur de cartes, ouvrez le coffre pour récupérer le quart de cœur(la neige doit avoir fondu).

\* Une fois que vous possédez le masque de Don Gero, vous devez aller parler à 5 grenouilles. Une se trouve à Bourg-clocher au sud ouest, une autre dans la salle où vous affrontez Gekko dans le premier temple(c'est lui), une autre dans les marais il faut sauter sur les nénuphars en partant à gauche de l'office du tourisme jusqu'à un tronç, encore une dans le quatrième temple en battant à nouveau Gekko et la dernière au village-Goron(la neige doit avoir fondu).

### La grande baie

\* Battez à nouveau les castors mais en moins d'1,50 pour l'obtenir.

\* Plongez en Zora sous la cascade et tuez le mollusque.

\* Echangez à la maison du pêcheur une photo de Gerudo contre l'hippocampe que vous devez ramener à son ami dans la fosse aux anguilles qui se trouve derrière les deux grands rochers pointus et le labyrinthe sous-marin(il faudra tuer toutes les murènes pour que l'autre hippocampe apparaisse.

\* Attrapez cinq poissons et nourrissez avec ceux-ci les deux poissons qui se trouvent dans l'aquarium du labo de recherche océanique, l'un d'eux mangera l'autre et vous remettra un quart de cœur.

\* Dans la maison araignée de la plage, dans la salle à manger vous devez tirer des flèches sur les têtes de mort dans un ordre précis, cela ouvrira un passage au bout duquel se trouve un coffre.

\* Une fois le temple terminé, prenez le bateau derrière le labo de recherche pour atteindre une île(il faudra vous servir du grappin), remportez le jeu.

\* A proximité de la zone de jeu se trouve un endroit où vous pouvez monter à l'aide du grappin. A l'endroit où la terre est meuble, plantez une graine et arrosez-la, montez sur la plante puis jouez le chant de l'épouvantail et rejoignez le quart de cœur à l'aide du grappin.

### Théâtre des Zoras

\* Allez chez le batteur et lancez le grappin sur l'arbre en haut pour ensuite lire deux parties de chansons puis allez les jouer avec le guitariste et enfin jouez la chanson complète au pianiste mais cette fois en Link normal.

\* Offrez en Goron le titre des montagnes à la peste Mojo qui se trouve dans la pièce à gauche de celle du pianiste puis en Mojo servez-vous de la fleur pour atteindre le quart de cœur.

### Forteresse des pirates

\* Ce quart de cœur se trouve à côté du premier interrupteur(cristal), en Goron cassez les barils, activez l'interrupteur pour qu'une cage apparaisse et vite rouler jusqu'au cœur avant qu'elle ne redescende.

### Cimetière d'Ikana

\* Le premier soir faites creuser une tombe avec squelettes afin de révéler un trou, battez l'ennemi pour obtenir le quart de cœur(vous devez porter le heaume du capitaine pour les faire creuser).

### Vallée Ikana

\* En Zora, offrez le titre de l'océan à la peste Mojo puis en Mojo utilisez la fleur pour atteindre le quart de cœur.

\* Réussissez le défi à la hutte des fantômes(30rubis !)

### Ruines Ikana

\* Au sommet se trouve un interrupteur cristal, frappez le afin que le feu qui entoure les fleurs Mojo disparaisse puis à l'aide de celles-ci allez jusqu'au quart de cœur.

\* Près du pont menant à la vallée Ikana, nagez sur la gauche jusqu'à une grotte, rentrez-y, passez derrière la cascade puis tirez une flèche de lumière dans le soleil pour ouvrir la porte, affrontez-les quatre boss ils rapportent un rubis d'argent chacun. Une fois que vous les avez tous battus retournez au centre pour récupérer votre quart de cœur.

### La lune

\* Il y en aura un dans chacun des quatre donjons de jeu.

IL FAUT AJOUTER à cela les quatre cœurs complets que vous recevrez en battant les boss ce qui porte à 20 le nombre total de cœurs que vous pourrez obtenir.

# Les masques

**IL Y EN A 24, UNE FOIS UN MASQUE OBTENU ALLEZ DANS LE MENU POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUR SES FONCTIONS.**



**Le masque Mojo :** vous l'obtenez après avoir appris le chant de l'apaisement à Bourg-clocher, c'est un masque indispensable à votre quête.



**Le masque des grandes fées :** vous l'obtenez en amenant la petite fée récupérée au sud ouest de Bourg-clocher à la fontaine aux fées (nord ouest de Bourg-clocher).



**Le masque d'explosion :** allez au nord de Bourg-clocher le premier soir à minuit et frappez le voleur qui a dérobé le sac à la vieille dame, pour vous remercier elle vous l'offrira.



**Le masque de Brême :** allez à minuit où vous aviez attrapé la petite fée et écoutez le musicien qui se trouve au même endroit.



**Le masque de Kafei :** allez de jour à la mairie (est de la ville) entrez, prenez la porte de droite parlez à la dame assise sur le fauteuil afin de le recevoir.



**Le masque de lapin (probablement le plus utile) :** une fois le masque de Brême obtenu, rendez-vous la nuit du troisième jour au Ranch Romani en prenant la route du lait (sud ouest) entrez dans le poulailler au fond du domaine, portez le masque, dansez jusqu'à ce que vous aillez récupérer les dix poussins et qu'ils se soient transformés en poulets, le responsable vous remettra ce masque.



**Le masque de Romani :** le second jour allez parler, le matin, à la crémière au Ranch Romani puis revenez le soir à 6H30, elle vous proposera de protéger son convoi des brigands. Si vous y parvenez vous obtiendrez ce masque.



**Le masque de la vérité :** vous l'obtiendrez en réussissant la maison des araignées dans les marais.



**Le masque des parfums :** une fois le premier temple terminé allez dans la partie à l'air libre du palais Mojo et sautez de nénuphar en nénuphar jusqu'à parvenir à une grotte, portez le masque de lapin et

essayez de suivre le Mojo jusqu'à la fin du parcours (préparez l'arc dont vous aurez besoin pour activer un interrupteur vers la fin du parcours).



**Le masque de Kamaro :** à minuit le premier soir allez au nord ouest de la plaine de Termina et sautez depuis le rebord sur une grosse plate-forme de pierre où se trouve un danseur, jouez lui le chant de l'apaisement.



**Le masque Goron :** une fois que vous avez obtenu le monocle, portez-le afin de suivre un fantôme qui vous mènera à une caverne, jouez ensuite le chant de l'apaisement au fantôme et vous recevrez ce masque primordial.



**Le masque de Don Gero :** après avoir terminé le second temple rendez-vous au village dans la montagne dans la vaste salle où l'on entend le bébé pleurer, allumez toutes les torches à l'aide d'un bâton Mojo tout en portant le masque de lapin, un chandelier se mettra alors à tourner. Faites l'attaque roulée en Goron jusqu'à ce que vous ayez éclaté le pot contenant la pièce de nourriture, prenez-la et amenez-la au Goron perché vers l'entrée du domaine.



**Le masque de Zora :** quand vous arrivez à la plage de la grande baie, vous devriez remarquer sous des oiseaux un Zora en difficulté allez le chercher et ramenez-le à la nage sur la plage. Jouez lui le chant de l'apaisement et vous recevrez le troisième masque fondamental du jeu.



**Le masque de la pierre :** après avoir activé les deux statues-chouettes de la baie, allez acheter une potion rouge à koume puis à l'aide d'Epona rendez vous en direction du cimetière vers une falaise où se trouve un homme assis. Au pied et à droite de cette falaise vous remarquerez à l'aide du monocle un soldat blessé remettez-lui la potion.



**Le heaume du capitaine :** rendez-vous au cimetière (avec Epona puis terminez le parcours à pied), jouez la sonate de l'éveil au squelette qui va s'enfuir, rattrapez-le et frappez-le si vous avez du

retard tirez lui des flèches pour le ralentir, une fois vaincu il vous remettra par l'intermédiaire d'un coffre ce masque.



**La cagoule Garo :** télé portez-vous à la route du lait et prenez la route à gauche (pour vous) de la statue en ayant au moins dix rubis et déjà récupérer Epona, remportez la course contre les deux fermiers (attention à bien gérer les carottes).



**Le masque de la momie :** au fond de la vallée Ikana, rendez-vous dans la grotte d'eau de printemps marchez en direction du centre de celle-ci afin de faire apparaître une âme, jouez le chant des tempêtes puis rentrez lorsque la fillette en est éloignée dans la maison d'où provient la musique, descendez au sous-sol et jouez le chant de l'apaisement à la momie qui surgit de l'armoire.



**Le Masque du Géant :** vous l'obtenez dans un coffre suite à un combat contre un pré-boss (gros œil) dans le quatrième temple.



**Le masque de la nuit blanche :** une fois la seconde maison des araignées (grande baie) réussie vous obtenez la bourse de géant. Le premier soir rattrapez le voleur de sac au nord de la ville puis le troisième soir allez acheter ce masque au bazar pour 500 rubis.



**Le masque des amoureux :** Allez voir la réceptionniste de l'hôtel le premier jour à 3 heures, dites que vous avez réservé, récupérez la clé puis parlez lui avec le masque de Kafei. Revenez la voir peu avant minuit à la cuisine, allez poster sa lettre. Le lendemain à 15H rendez-vous où vous aviez attrapé les petites fées (sud ouest), lorsque le garçon sort entrez chez lui. Parlez lui, il vous remettra un pendentif. Ramenez-le à la réceptionniste. Le troisième jour, allez interroger l'homme qui se trouve en haut d'un mur vers le cimetière. Grimpez puis prenez à droite, cachez-vous derrière le rocher avec le garçon et attendez qu'il soit 6H. une fois la gratte ouverte, rejoignez-le pour l'aider à récupérer le masque (dépêchez vous si vous ne voulez pas tout recommencer). Puis allez dans la chambre de la réceptionniste (à l'étage) attendre qu'il revienne (très peu de temps avant que la lune ne s'écrase, vous rece-

vrez le masque.



**Le masque du renard :** Faites comme pour le masque des amoureux sauf que le dernier jour vous devez vous rendre chez le garçon qui vous avait remis le pendentif. Vous y rencontrerez le vendeur du bazar qui vous remettra un masque et une lettre. Apportez la lettre le soir à la dame au Milk bar en portant le masque de Kafei, elle vous remettra un bocal.



**Le masque du directeur de cirque :** Lorsque vous avez les trois masques principaux ainsi que celui de Romani, allez au Milk bar et jouez sur scène pour le Zora sous vos quatre formes. Une fois cela fait, le directeur du cirque vous donnera son masque.



**La casquette du facteur :** Faites comme pour le masque du renard sauf que le dernier soir allez à 6H chez le facteur pour lui remettre la lettre, suivez-le et parlez-lui lorsqu'il s'apprête à quitter la ville.



**Le masque de puissance des fées :** vers la fin du jeu, il faut parler à l'enfant portant le masque de Majora.



**IL FAUT Y AJOUTER les quatre masques des boss des temples, Oldowa, Rhork, Gyorg, Skorn.**

# NOUVEAU

## LE MAGAZINE DES FANS DE POKEMON, DIGIMON ET MONSTER FARM

**NOUVEAU** LE MAGAZINE DES FANS DE POKEMON, DIGIMON ET MONSTER FARM

monsters  
Magazine

# MONSTERS

Magazine  
N°2 - Mars/Avril 2001

**Digimon**  
les épisodes  
de la saison 2



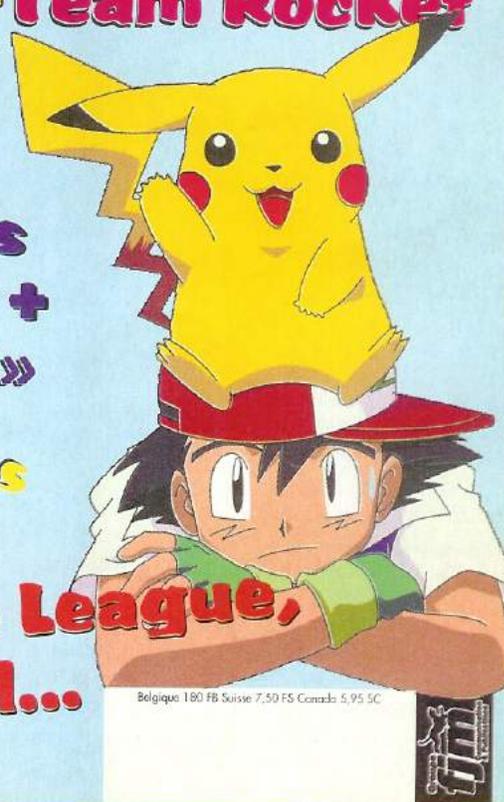
**Pokémon**  
tout sur la  
Team Rocket



**Exclu: les digivolutions  
des nouveaux Digimon +  
les «Anima digivolutions!!!»**

**La future édition des cartes  
pokémon: Neo Genesis**

**Tests: Pokémon Puzzle League,  
Pokémon Pinball...**



Belgique 1,80 FB Suisse 7,50 FS Canada 5,95 SC



**Jeux vidéo, goodies, cartes, infos ...**

Ce mois-ci, nous avons décidé de vous offrir plus de tips, il faut bien avouer que vous nous l'avez demandé avec tant de gentillesse, qu'il était vraiment difficile de refuser. Bref, vous voici ce mois-ci avec quatre pages. Désolé si les tips pour la GBA ne sont pas encore au rendez-vous, mais il faudra attendre la prochaine mouture. En attendant, je vous souhaite une bonne lecture, et n'hésitez pas à nous demander des astuces bien précises.

Dolph

## Resident Evil 2

Pou jouer avec Hunk, ce gros bide

Allez au menu principal, choisissez "Load Game" (charger partie). Entrez alors le code suivant : Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite, L, R, C-haut, C-droite, C-bas, C-gauche.

Jouer avec Tofu, le perso sans le moindre intérêt, mais le plus difficile à gérer.

Au menu principal, choisissez "Load Game" (charger partie). Entrez alors le code suivant : Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite, L, R, C-haut, C-gauche, C-Bas, C-droite.

## Quelques astuces pour Quake 2

Mots de passe pour entrer dans les niveaux. Accédez au menu "Load Game" et appuyez sur B quand la liste de sauvegardes apparaît. Vous accéderez à l'écran des mots de passe (il ne faut pas de carte mémoire).

Niveau 2 : PGBR VK7B 65BH Y3HD  
 Niveau 3 : 1KLS DN5H 7NBF DWRO  
 Niveau 4 : 2KLR SDRY ?VV4 YO8X  
 Niveau 5 : VK3T 7LFC 94B7 D3R3  
 Niveau 6 : WK3H QNBW NLV5 XGL3  
 Niveau 7 : TK7P 6LLP KWGY XD4V  
 Niveau 8 : ST0N QPX4 2WGY JXTS  
 Niveau 9 : R??P 7NY4 2WGX 99TX  
 Niveau 10 : Q??K BBBV NBQ1 7GCV  
 Niveau 11 : P64? ZM5B ?BM0 5YH6  
 Niveau 12 : N664 SQ63 XB?K B7LF  
 Niveau 13 : M682 M7QT 1215 8098  
 Niveau 14 : L669 H8MD G8XB JNYV  
 Niveau 15 : K681 X8CL H01K 1PF5  
 Niveau 16 : J6?0 BT5M NR22 OXLL  
 Niveau 17 : H6?0 XXFW PHV1 77P4  
 Niveau 18 : G6?9 GYMK RWNK SMSL  
 Niveau 19 : F6Y3 WXQK CHD0 8K4D Cheat codes

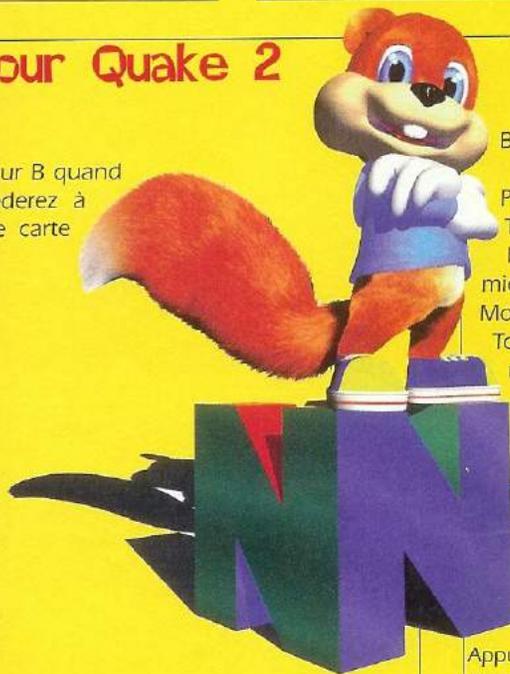
Temps limite de 1 mn 40 et lance-roquettes dans le deathmatch : FBBC VBBB FBBC VBF7

Deathmatch difficile : FVBS LBBB 7VBC 3BGB

Nouvelles couleurs de costume : S3TC 00LC 0L0R S???

Gravité faible en multijoueur : S3TL 0WGR V1TY ????

Munitions illimitées et sauts plus hauts en multijoueur : S3T1 NF1N 1T3S H0TS



## Toy Story 2

Bienvenue dans le monde de Buzz

Pour débloquer tous les personnages du jeu Terminez Toy Story 2 en ramassant tous les bons Pizza Planet. Retournez alors au premier niveau pour parler avec Buzz, Ham, Monsieur Patate, Slinky et Rex. Sauvegardez. Tous les personnages susnommés sont désormais jouables.

Note : le premier joueur incarne toujours Buzz, quoi qu'il arrive.

## Astuces pour Turok : Rage wars

Pour tricher un peu :

Appuyez sur Z à l'écran principal pour faire apparaître le menu de triche. Il vous faut accumuler jusqu'à 2000 frags pour de nouvelles options.

Astuce : créez un personnage et augmentez son niveau jusqu'à ce qu'il atteigne les 500 frags. Copiez cette sauvegarde trois fois, vous activerez ainsi de nouvelles options :

All Characters : tous les personnages

All Weapons : toutes les armes

Unlimited Ammo : munitions infinies

Extra Modes : accès aux modes Time trial et Frag Fest

## Astuces pour Mario Golf 64

Coupes cachées

Allez à l'écran titre et placez-vous sur "Club House" en maintenant enfoncés Z + R + A. L'écran "Code Entry" apparaît alors. Pour participer aux nouvelles coupes, il vous suffit de rentrer les codes suivants :

Nintendo Power's Cup : KPXWN9N3

Zelda's Cup-1er camp d'Hyrule : 0EQ561G2

Zelda's Cup-2ème camp d'Hyrule : 5VW689O6

Joueurs cachés : Battez les différents personnages en mode Versus pour jouer avec sept nouveaux partenaires.

## Mario Party 2

Bowser Land

Terminez les cinq plateaux réguliers avec n'importe quel personnage.

Mini-game Land

Achetez la moitié des Mini-games de Woody dans Mini-game Land pour accéder à l'aire de Mini-game. Terminez la course de Bowser Land course pour plus de modes.

La machine à Crédits

Terminez tous les plateaux de jeu, y compris Bowser Land. Visitez alors le laboratoire des options pour obtenir la machine à crédits.

Se moquer

Quand c'est à votre tour de jouer, appuyez sur L pour vous moquer de l'opposant.





# Mario Tennis

Voici des nombreux trucs, mais également les moyens de faire des échanges de balles avec des persos

inédits

**Jouer de la main gauche**

A l'écran de sélection de personnage, maintenez L enfoncé en choisissant votre joyeux drille pour le rendre instantanément gaucher.

**Jouer avec Shy Guy**

Gagnez la Star Cup en tournoi de Simple.

**Jouer avec Donkey Kong Jr.**

Gagnez la Star Cup en tournoi de Double.

**Donkey Kong court**

Gagnez la Mushroom Cup en tournoi de Simple avec Donkey Kong.

**Yoshi/Baby Mario court**

Gagnez la Mushroom Cup en tournoi de Simple avec Yoshi.

**Birdo/Yoshi court**

Gagnez la Star Cup en tournoi de Double avec Birdo.

**Mario/Luigi court**

Gagnez la Mushroom Cup en tournoi de Simple avec Mario.

**Mario Brothers court 2**

Gagnez toutes les Cups en Double avec Mario. Note : il s'agit d'un autre court que celui présent dans le jeu à l'origine.

**Mario/Luigi Castle court**

Gagnez la Star Cup en Double et en Simple avec Mario.

**Wario Brothers court**

Gagnez toutes les Cups en Double avec Wario.

**Piranha Plant court**

Ce court ne marche qu'en mode Piranha Plant Challenge. Terminez n'importe quel court en mode Piranha Plant Challenge avec n'importe quel personnage.

**Coupes Spéciales**

Terminez toutes les Coupes avec tous les personnages (y compris Shy Guy et Donkey Kong Jr.). Appuyez sur R lors de la sélection du personnage pour accéder à un menu spécial. Ces trois Coupes se nomment Rainbow Cup, Moonlight Cup, et Planet Cup.

**Niveau de difficulté Bonus**

Gagnez la Planet Cup avec les seize joueurs pour obtenir le niveau de difficulté Bonus pour les matches d'exhibition.

**Voir et revoir le Replay**

Appuyez sur B pendant un Replay pour le voir à nouveau. Note : à plusieurs, l'utilisation abusive de ce truc cause généralement un salvateur "Reset-de-la-mauvaise-foi". A consommer avec modération donc...

**Recommencer le Replay pendant la démo**

Attendez l'écran titre, puis dès que la démo commence, appuyez sur B pour redémarrer le Replay. Les autres boutons mettent fin à la démo.

**De meilleures chances de réussite**

Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, sauvegardez à chaque fois que vous gagnez un jeu ou un set. Si vous perdez par la suite, vous pourrez redémarrer à partir de votre sauvegarde, avec un certain avantage.



## Rogue Squadron

Voici de quoi vous faire plaisir sans bloquer

**Codes Action Replay (US)**

- 8010CA32 0008 Armes infinies
- 80130B10 0008 Vies infinies
- 80130B85 0063 99 morts
- 80130B86 0063 99 sauvegardes
- 80130B4D 007E Tous les niveaux, tous les vaisseaux
- 81137E7C 4316 Santé infinie

**Cheat codes**

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe :

ACE : Augmente la difficulté

BLAMEUS : Voir la photo des concepteurs du jeu

CHICKEN : Appuyez sur L pour manœuvrer la tête du AT-ST, A pour accélérer et B pour tirer.

CREDITS : Nouveaux crédits

DEADDACK : Choix du niveau (dont 3 niveaux bonus)

DIRECTOR : Voir les séquences intermédiaires (dans l'écran Showroom).

FARMBOY : Faucon Millennium

HARDROCK : Nouvel écran-titre

IGIVEUP : Vies infinies

KOELSCH : Conduire une cadillac (elle se trouve à la place du V-Wing)

MAESTRO : Test musical. Allez dans Showroom à partir du menu des options.

RADAR : Affiche les différences d'altitude en changeant de couleur

TIEDUP : Tie Interceptor derrière le Faucon Millennium (tapez auparavant FARMBOY)

TOUGHGUY : Tous les power-up

## V Rally 99

**Eviter les accidents**

Dès que vous avez un accident (dérapage, tonneaux...), maintenez enfoncé le bouton C-Gauche. Votre voiture sera automatiquement remise sur piste.

**Nouvelles voitures**

Ford Escort V-Rally

Finissez le niveau 1 du mode Arcade.

Lancia Delta Intégrale

Battez tous les records en mode Arcade.

Lancia Stratos

Battez tous les temps en mode Chrono, même en course expert.

Toyota Celica GT Four

Battez tous les temps en mode World et Expert.

ZCV Citroën

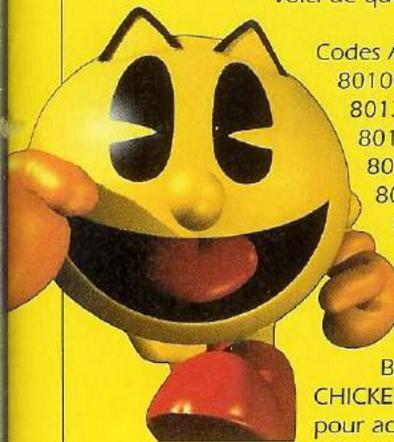
Finissez le jeu entièrement (c'est à dire en obtenant toutes les courses).

Championnat "Expert"

Si vous finissez premier au championnat de tous les pays, vous pourrez accéder au championnat "expert".

**Cheat mode**

A l'écran Press Start, faites L + R, C-Gauche, C-Droite, L + R. Faites Start à l'écran de sélection du mode. Puis, maintenez enfoncé Z et L jusqu'à ce qu'apparaisse l'inscription "Cheat mode" en bas de l'écran. Vous aurez alors accès à des modes spéciaux et à des voitures bonus.



## Ridge Racer 64

Histoire de vous aider un peu sur l'un des jeu de caisses les plus fabuleux de la console.

Choisissez un véhicule rapide pour le mode Grand Prix. A la première course, dès que le départ est donné, faites demi-tour et passez à travers le mur. Le circuit est alors inversé.

Terminez premier pour obtenir une voiture bonus.



### Shadow Man

Voici deux astuces pour jouer avec deux persos cachés

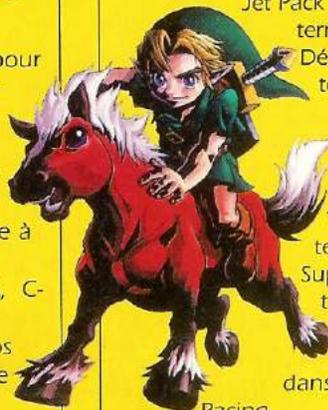
**Jouer Deadwing**  
Allez dans la salle de jeu et repérez le cyclope jouant au billard. Tuez-le, et sautez sur la table. Les mots "Cheat Activated" apparaissent alors, et l'option est désormais disponible dans le livre des Ombres.

**Jouer Deadsider**  
Pour jouer Deadsider, utilisez l'ours en peluche pour vous rendre au passage menant à Asylum. Vous verrez alors un pont au-dessus d'une piscine de lave. Face à la porte, laissez-vous tomber sur le côté gauche du pont. Suivez le chemin s'offrant à vous jusqu'à une salle, renfermant un ennemi et des plates-formes. C'est en sautant sur une des plates-formes que vous activez l'option dans le livre des Ombres.

### Zelda Majora's Mask

Voici quelques aides pour finir le jeu plus facilement.

**Faire avancer le temps de douze heures**  
Jouez la mélodie suivante à l'Ocarina :  
C-Droite, C-Droite, A, A, C-Bas, C-Bas.  
**Ralentir le cours du temps**  
Jouez la mélodie suivante à l'Ocarina :  
C-Bas, A, C-Droite, C-Bas, A, C-Droite.



**Racing.**  
Pour avoir toutes les options, gagnez la médaille d'or et obtenez le rang Elite dans tous les modes.

## The World is not Enough

**Régler son arme**  
Maintenez B enfoncé et appuyez sur Z pour changer les options de votre arme. Vous pouvez par exemple adjoindre à votre P2K un silencieux.

**Note :** chaque arme possède des réglages qui lui sont propres.

**Utiliser des gadgets**  
Maintenez B enfoncé et appuyez sur A pour utiliser certains gadgets, comme les lunettes de vision nocturne.

**Note :** cette astuce ne fonctionne que dans certaines missions comme la sixième : Night Watch.

**Mode Wildfire**  
Terminez le niveau "City Of Walkways 2" en mode "Agent" en moins de 3 minutes et 40 secondes.

**Niveau Air Raid en multijoueur**  
Terminez le niveau Masquerade en mode "Agent Difficulty" en moins de 3 minutes et 15 secondes.

**Niveau Castle en multijoueur**  
Terminez le niveau Subway en mode "Agent" en moins de 2 minutes et 15 secondes.

**Niveau Team King Of The Hill en multijoueur**  
Terminez le niveau King's Ransom en mode

"Agent" en moins de 2 minutes et 20 secondes.

**Niveau Sky Rail en multijoueur**  
Terminez le niveau Cold Reception en mode "Secret Agent" en moins de 3 minutes et 15 secondes.

**Skins de civils**  
Terminez le niveau City of Walkways 1 en mode "Agent" en moins de 3 minutes et 35 secondes.

**Skins de soldats**  
Terminez le niveau Midnight Departure en mode "Agent" en moins de 3 minutes et 5 secondes.

**Une combinaison en multijoueur**  
Terminez le niveau Curious en mode "Secret Agent" en moins de 2 minutes.

**Tenues militaires en multijoueur**  
Terminez le niveau City of Walkways en mode "Secret Agent" en moins de 3 minutes et 45 secondes.

**Skins de scientifiques**  
Terminez le niveau Masquerade en mode "00 Agent" en moins de 4 minutes et 20 secondes.

**Skins contemporains**  
Terminez le niveau en mode "Agent" pour déverrouiller Alec Trevlyan (006), Wai Lin, Max Zorin, May Day, et Christmas Jones.



## Astuces pour Worms Armageddon

**Les vers saignent :**  
terminez le mode Basic Training en obtenant la médaille d'or  
**Shot gun (fusil à pompe) plus puissant :**  
obtenez la médaille d'or dans le mode Rifle Range  
**Longbow (grand-arc) plus puissant :**  
obtenez la médaille d'or dans le mode Euthanasia  
**Grenades plus puissantes :**  
obtenez la médaille d'or dans le mode Artillerie Range  
**Mire laser :**  
terminez la mission 4

**Jet Pack :**

terminez la mission 8

**Déplacement rapide :**

terminez la mission 13

**Invisibilité :**

terminez la mission 16

**Gravité faible :**

terminez la mission 20

**Terrain indestructible :**

terminez la mission 25

**Super Banana Bomb :**

terminez la mission 33

**Mouton aquatique :**

obtenez la médaille d'or

dans le mode Super Sheep

## Turok 2

**Partie à deux en mode aventure**  
Tout d'abord, entrez BEWAREOBLIVIONISATHAND dans le menu des Cheats. Puis, dans le menu de sélection des Cheats, activez le Level Warp (ON). Commencez alors une partie multijoueur, faites une pause et allez dans le menu des Cheats. Choisissez votre niveau avec le Level Warp. Validez et continuez la partie... mais cette fois à deux dans un niveau aventure !

**Cheat codes**  
Entrez l'un des codes suivants à l'écran "Enter Cheat". Commencez une partie et faites une pause. Allez dans le Cheat menu et actionnez les différents codes comme bon vous semble. Tous les cheat codes saisis peuvent être sauvegardés une fois que vous avez atteint un accès de sauvegarde.  
AAHG00 : Zach sur tous les Tokens  
BEWAREOBLIVIONISATHAND : Tous les codes activés  
HEERESJUAN : Juan sur tous les Tokens  
HOLASTICKBOY : Les ennemis ont un bâton à la place du corps  
LIGHTSOUT : Moins de lumière  
IGOTABFA : Mode "texture et polygones unique-ment"  
MORETHANAFly : Mode vol  
PIPSQUEAK : Les ennemis ont des petites têtes  
STOMPEN : Grosses mains et grands pieds  
UBERNOODLE : Grosse tête  
WHATSATEXTUREMAP : Enlève l'ombrage Gouraud.

# LA BIBLE ABSOLUE

**+ DE 60.000  
TIPS  
& GAME SHARK  
REFERENCES**

Tous les tips PlayStation 1&2, Dreamcast, N64, GB Color, Gameboy, Neo Geo Pocket

# LA BIBLE DES TIPS & Game Shark

**39 F  
Seulement**

Alundra 2	(PS One)
Army Men 2	(GB Color, DC)
Samji et Toole	(N 64)
Breath of Fire 4	(PS One)
Tugs Bunny Crazy Castle 4	(GB Color)
Ruzz Lightyear 01 Star Command	(GB Color)
Julien Mc Raa 2.0	(PS One)
Nightmen World 1&2	(PS One)
Blaze Crisis	(DC)
Donald Duck Golf Quackers	(DC, PS One)
Evergrace	(PS 2)
Fantavision	(PS 2)
Fighting Vipers 2	(DC)
Kengo Master of Bushido	(PS2)
Madden 2001	(PS One, PS 2)
Mario Tennis	(GB Color)
Medal of Honor Underground	(PS One)
Mega Man X 5	(PS One)
Motroid 2 Return of Samus	(GB Color)
Midnight Club	(PS 2)
Mooster Rancher 2	(PS One, GB Color)
NCAA Gamebreaker 2001	(PS One)
Nightmare Creatures 2	(DC)
Phantasy Star Online	(DC)
The Grinch	(DC)
Trayman 2 The Great Escape	(DC, PS One)
San Francisco Rush 2048	(DC)
Silent Scope	(PS 2)
Skubaed The Lost Planet	(PS 2)
Sim City 2000	(N 64)
Skies of Arcadia	(DC)
Snowboard Kids 2	(N 64)
Sonic Shuffle	(DC)
Star Wars Episode 1 Battle for Naboo	(N 64)
Sydney 2000	(PS One, DC)
Time Splinters	(PS 2)
Tomb Raider 4 Last Revelation	(DC)
Tony Hawk's Pro Skater 2	(PS One, DC, GB Color)
Toy Story 2	(DC)
Unreal Tournament	(PS 2)
Warms Armageddon	(DC, PS One)
Xtreme Sports	(DC)

**+ DE 60.000 TIPS  
& Game Shark**

**PlayStation 1&2  
Dreamcast  
N64, GB color  
Game Boy, Neo Geo Pocket**

**EN VENTE  
ACTUELLEMENT**

# CYBERSOFTS.COM

## Le plus complet des sites de jeux vidéo

### Et pour vous le démontrer

### une image vaut mieux qu'un long discours

NEWS EN DIRECT 24H/24

PREVIEWS

TESTS

SOLUCES

DEMO PC

TIPS

CHAT

FORUM

ENCHERES

ARGUS

OFFRES D'EMPLOI

DEMANDES D'EMPLOI

JEUX SHAREWARE

FONDS D'ECRAN

VIDÉO

The screenshot displays the Cybersofts.com website interface within an Internet Explorer browser window. The browser's address bar shows the URL <http://www.cybersofts.com/>. The website's navigation menu on the left includes links for 'Favoris', 'Historique', 'Recherche', and 'Garde-pages'. The main content area is titled 'CYBERSOFTS.COM - LE SITE DE COMMUNAUTE DU JEU VIDEO' and features a search bar, a 'RECHERCHER' button, and a 'go' button. Below the search bar, there are sections for 'CONSOLES', 'News', 'Previews', 'Tests', 'PC', 'AIDES DE JEUX', 'Soluces', 'Tips', 'AGORA', 'PETITES ANNONCES', and 'BOUTIQUES'. The 'News' section is prominently displayed, showing a list of articles with titles like 'Le nouveau Consoles News est sorti', 'Mario Paper n'est pas le nouveau correcteur blanc...', and 'Le faux Snake sortira avant le vrai...'. The 'Previews' section lists upcoming games for PlayStation 2, Nintendo 64, and Dreamcast. The 'Tests' section provides reviews for various titles. The 'PC' section offers news, previews, tests, and demos for PC games. The 'AIDES DE JEUX' section provides solutions and tips for various games. The 'AGORA' section features a chat area and forums. The 'PETITES ANNONCES' section lists job offers and employment requests. The 'BOUTIQUES' section offers imports and European games. The website also includes a 'Derniers Articles DREAMCAST' section, a 'News en Direct' section, and a 'Derniers Articles PLAYSTATION 2' section. The footer of the website contains contact information, a 'Votez pour ce site' button, and a 'VOTER' button.