

astuces

LANDSTALKER



LANDSTALKER LE CHEMINEMENT COMPLET DU JEU

DE MASSAN À RUYMA

- Le temple de la chute d'eau

Au tout début du jeu, après ta visite au village de Massan, sors, et prends le chemin du temple de la chute d'eau. Tu devras y rencontrer Prospero. Retourne à Massan.

- Gumi

De retour à Massan, parle à tout le monde. Farah, la fille du Maire a été kidnappée. Rends-toi à Gumi au sud de Massan. Contourne le village en montant sur la colline et cache-toi derrière les sapins. Après la cérémonie, entre dans le village et prends la pierre idole dans la maison du Maire (maison de gauche). Muni de cet objet, rends-toi au Lieu Saint des Marais.

- Le Lieu Saint des Marais

En sortant de Gumi par la droite, va tout droit. Au croisement, prends le chemin sur la gauche. Une fois dans le Temple, tu devras libérer Farah. Cela fait, retourne à Massan. Parle au Maire puis pars pour Gumi. Parle à tout le monde et sors par le sud. En chemin vers Ruyma, prends la 1ère route à droite. Avec de l'adresse, passe les plates-formes qui te conduiront à ta 1ère Épée Magique.

- Ruyma

Reprends ton chemin et rends-toi à Ruyma. Sur place, parle à tout le monde et surtout au petit garçon qui saute, à côté de la maison du Maire.

- La Grotte des voleurs

Après avoir parlé au Maire, sors du village par le bas/droite. Tu rencontreras Kayla. Prends le radeau et va à la Grotte des voleurs. Ton but sera de libérer les hommes du village de Ruyma et de prendre la Lithographie. En sortant de la Grotte, retourne voir le Maire. Il te donnera le laissez-passer pour Mercator. Prends le chemin de Gumi jusqu'à 2 gros arbres et rentre dans le plus gros et sauve-le.

MERCATOR

- La ville de Mercator

Ton but est d'entrer dans le Château. Pour y arriver, il faut que tu parles 2 fois de suite à tout le monde. Ensuite, longe le mur à droite du Château et parle à la petite fille. Reviens dans la maison de Mme Yard. Parle aux filles en bas puis rends-toi chez l'ensorceleuse et enfin reviens parler aux 2 filles. Suis-les. Après avoir rencontré Arthur, entre dans le Château et repare à Arthur (salle d'armes au rez-de-chaussée). Après le dîner, dors au Château. Le matin, va en ville, dans la maison du vieil homme près de l'église. Au sous-sol, tu auras 9 énigmes à résoudre, puis va battre la Momie. Tu obtiendras le Bracelet qui permet d'entrer dans la tour de Mir au sud de Mercator.

- Le village de Friday

A la sortie de Mercator, va toujours tout droit. Au croisement, va tout droit. Passe à l'écran suivant, et prends le 1er passage bas à gauche. Tu arriveras dans une prairie. Va actionner l'interrupteur et contourne l'écran par le haut. Rends-toi en bas/gauche du tableau. Laisse-toi tomber au pied d'un coffre et prends le cœur. Contourne le bas de l'écran dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Monte sur les arbres-boules et marche dessus jusqu'à tomber dans un trou. C'est le village de Friday !! Reviens maintenant au croisement pour aller à la Tour de Mir.

DE LA TOUR DE MIR AU PHARE DE RUYMA

- La Tour de Mir

Après avoir fait le plein d'énergie, sors de Mercator par la porte Ouest. Au premier croisement, prends à gauche. Continue ton chemin jusqu'à l'entrée de la tour. Le bracelet amulette fera disparaître la tornade qui en garde l'accès. Adresse, réflexion et mémoire te seront nécessaires pour rencontrer Mir. Affronte-le et tu pourras acquérir la pierre violette.

- Les douves du château

Reviens à Mercator et va parler au duc, qui se trouve dans le château. Celui-ci te prendra la pierre violette et te jettera dans les douves. Un peu d'adresse, un zeste de logique et tu pourras entrer dans la chambre de la princesse. Kidnappée par Zak, tu n'auras plus qu'à sauter dans le vide. Parle à la femme qui se trouve dans la cour.

Reviens dans le château et va parler à Arthur, au premier étage de la salle des gardes. Il détient de précieuses informations pour la suite de la quête. Monte encore et va prendre la clé après avoir frappé la statue. Sors du château et longe les murs d'enceinte vers l'est, jusqu'à une porte. Tu pourras accéder à un interrupteur qui libérera un passage secret dans la fontaine.

- Le labyrinthe vert

Les chose se compliquent !!! Passe la fontaine, suis le passage et sors dans la forêt. Un dédale de verdure t'attend. Ta mission ici sera de retrouver un chien blessé et de

le soigner. Tu obtiendras un sifflet très utile. (le chien est dans la partie gauche du labyrinthe). Tu dois absolument en passer par là. Un peu plus tard, son maître coupera les sapins. Tu pourras prendre la pierre de soleil et la rapporter à la ville de Ruyma. Le phare pourra être réparé. Reviens à Mercator et va au port. Prends le bateau, il te conduira à l'étape suivante...

DE VERLA AU SANCTUAIRE DU LAC

- La mine de Verla

Le bateau que tu prendras à Mercator te conduira à la ville de Verla. Cette dernière est déserte. Parle à l'homme dans la petite maison à l'ouest du village puis va dans la mine (escaliers juste à côté). Ton but sera de libérer les prisonniers éparpillés dans 3 tunnels. Tu pourras récupérer aussi le plastron de chrome. Une fois ta mission achevée, reviens à Verla. L'épée du tonnerre t'attend (dans le puits).

- Le puits de destel

En sortant de Verla, retourne dans la mine et prends le passage gardé par des statues vertes (1ère sortie en haut). Ce tunnel te conduira à Destel, la ville des nains. Sors au Nord, prends la pierre de Mars et continue sur la colline. Une fois au sommet, va à droite et monte sur la colline pour voir le duc. Reviens à Destel et saute dans le puits (en bas à gauche du village). Ce labyrinthe te demandera de l'adresse et de la logique. C'est le seul passage pouvant te conduire au sanctuaire du lac. Pour en sortir, après maintes aventures, tu devras te battre avec le gardien de la porte. Tu recevras les bottes de soins et tu pourras sortir pour te rendre au sanctuaire...

- Le sanctuaire du lac

Tu traverseras une région montagneuse. Après une série de plates-formes, tu trouveras un magasin au sud d'une grotte. Entre dans la grotte et lis les pancartes. Utilise une statue de Gaia et entre dans le sanctuaire (au sud de la grotte). Ici tu devras faire preuve d'adresse et de réflexion. Tu devras y trouver l'épée de glace et le plastron d'écailles. Enfin, tu rencontreras de nouveau le duc de Mercator. Affronte-le à l'épée. Son sifflet, Zak te blessera et... tu seras sauvé par le sorcier Mir.

DE MASSAN AUX RÉGIONS MONTAGNEUSES

- La grotte de Massan

Rends-toi à Massan. Sur le chemin, utilise la hache magique que Mir t'a donnée pour abattre les arbres sacrés. Une fois à Massan, coupe des sapins qui se trouvent à gauche, dans le village. Lorsque tu seras dans cette grotte, tu devras chercher les bottes pare-feu. En sortant, parle au chien du village et rends-toi chez Helga.

- La sorcière Helga (bague de saturne)

Si tu veux aller plus vite, tu peux utiliser l'arbre téléporteur au sud de Massan. Tu arriveras au croisement Ruyma/Gumi/Mercator. Prends le chemin de Mercator, mais ne t'y rends pas. Ne va pas à gauche mais continue tout droit. Passe le lac en utilisant les collines et entre dans la maison de la sorcière. Des épreuves de réflexion et d'adresse t'attendent. En sortant, prends la bague magique.

- Les régions montagneuses (l'aqueduc)

Rends-toi ensuite à Mercator. Prends le passage qui conduit au labyrinthe vert, (la fontaine). Coupe les sapins en haut de l'écran. Une fois dans la montagne, tu devras d'abord récupérer la pierre de lune, et de nombreux bonus cachés. Monte sur l'aqueduc et va affronter Zak. Il te donnera l'oeil de Gola. Utilise-le pour faire apparaître un téléporteur devant la déesse.

DE SOUS-PALIS AU PALAIS DU ROI NOLE

- Kazalt

Après avoir pris le téléporteur au pied de l'aqueduc, tu arriveras là où tu as commencé ton aventure. Traverse la grotte de la montagne pour enfin revoir le duc de Mercator. Téléporte-toi et tu seras transporté jusqu'à la ville souterraine de Kazalt. Parle à tout le monde et fais le plein d'énergie. Tu en auras bien besoin. Sors en bas de la ville (en haut à gauche de l'écran).

- Le labyrinthe de sous-palis

Dans cet avant-dernier dédale, tu devras trouver les bottes de fer, et de glace, l'anneau de Vénus et de l'épée de Gaia. Tu affronteras les 3 gardiens de Gehenna qui gardent les 3 éléments de Gola qui commandent l'ouverture de la dernière porte. Ici, tu auras surtout besoin d'être logique. Repère bien les salles que tu traverses. Ton chemin repassera souvent par les mêmes pièces...

- Le palais du roi Nole

Après avoir affronté Miro, ton double, tu devras traverser le palais du roi. Une bonne dose d'adresse te sera nécessaire. Courage ! La fin est proche. Après avoir vaincu les deux derniers gardiens, tu entreras au cœur de la forteresse. Au pied de la grande porte les 3 éléments de Gola (la corne, la dent, la griffe) te permettront d'entrer. Prépare-toi à rencontrer enfin le roi Nole lui-même. Attention, sa hache d'armes est meurtrière !! Après l'avoir battu, un adversaire de "taille" te montrera de quel bois il se chauffe !! Bonne Chance et félicitations !!!

FIN

**QUE LE ROI NOLE
REPOSE EN PAIX,
ET SURTOUT AMUSE-TOI BIEN !!**

LES EXPERTS

CLUB SEGA - BP 3009 - 94944 CRETEIL CEDEX 9

SELECT ROUND EST UN MENSUEL ÉDITÉ PAR SEGA
DÉPÔT LÉGAL AOÛT 1993

Select Round

SEGA

numéro

9

le mensuel du club SEGA • mai

1994

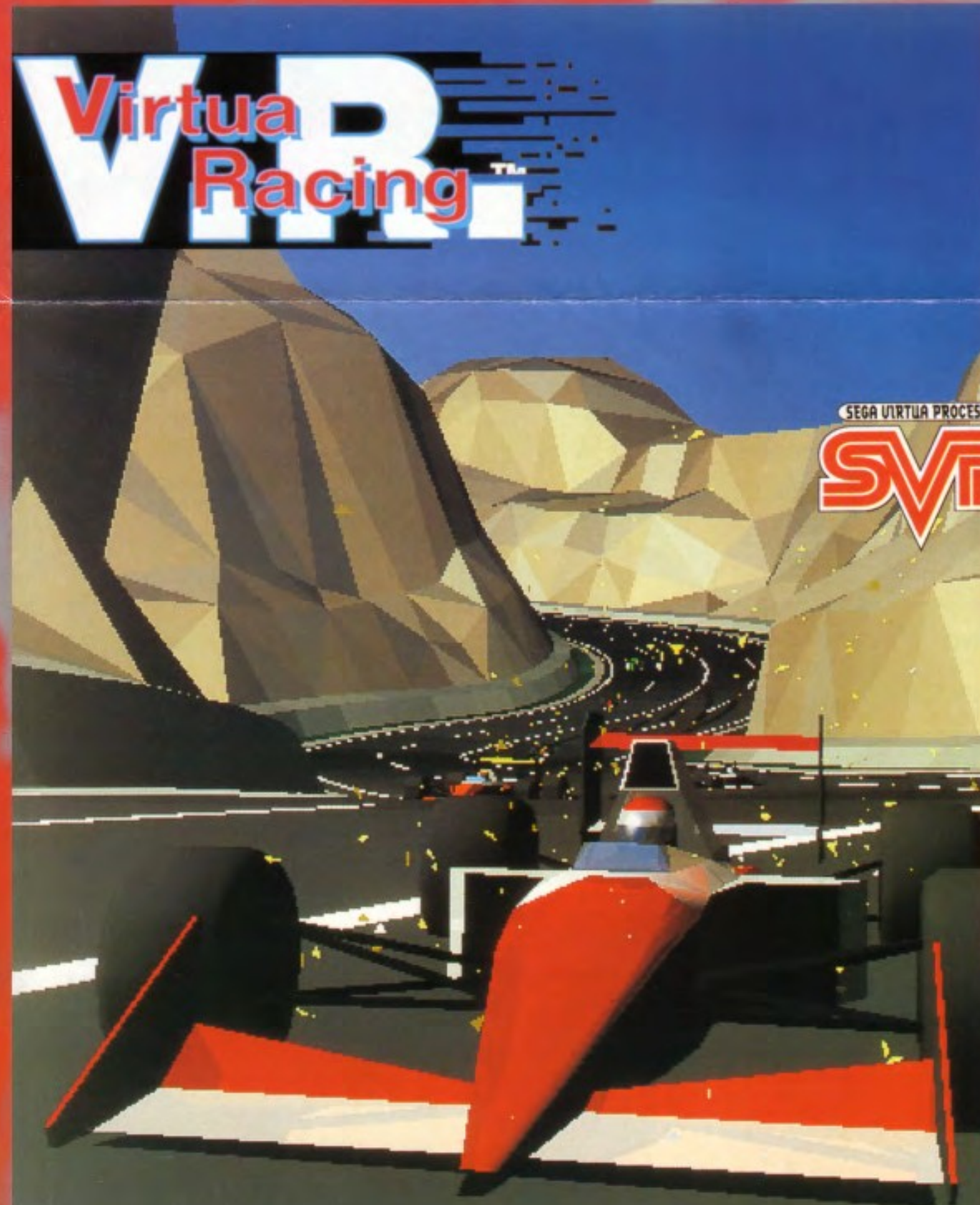
édito

Depuis que nous avons découvert les vertus extraordinaires du microprocesseur SVP de SEGA utilisé dans Virtua Racing, nous n'avons pas résisté au plaisir innocent de nous livrer à une petite expérience. En effet, nous avons élaboré, puis greffé une puce de notre fabrication sur le plus lent d'entre nous : le SVQ (le Sega Virtua Quotidien).

L'effet est saisissant !! Il se lève le matin en mode beginner, coiffé comme un polygone. En sortant de sa chambre, dans la chicane au bout du couloir, il prend le virage à la corde pour rejoindre la salle de bains, et battre ainsi son propre record de la veille. Il s'habille en 52 "04 centièmes. Il porte des pantoufles à semelles larges en gomme pour une adhérence parfaite, surtout pour la cuisine, où il prend des précautions inouïes pour éviter la moindre trace d'huile sur le sol afin de ne pas perdre le contrôle et fatalement s'encaster mollement dans le bas du frigidaire. Et lorsqu'il mange ses Kellogg's Corn Flakes, il fait autant de bruit qu'un V12 à fond de 7ème !!

Tout cela pour te dire que le microprocesseur de SEGA, le SVP, est, lui, capable de faire des merveilles et nous a tous éblouis avec ce jeu d'enfer qu'est Virtua Racing. Désormais, nous avons une mission : pulvériser les temps !! (Et ayons une petite pensée émue pour l'expert qui a servi de cobaye !!)

LES EXPERTS



SEGA





previews

scoops

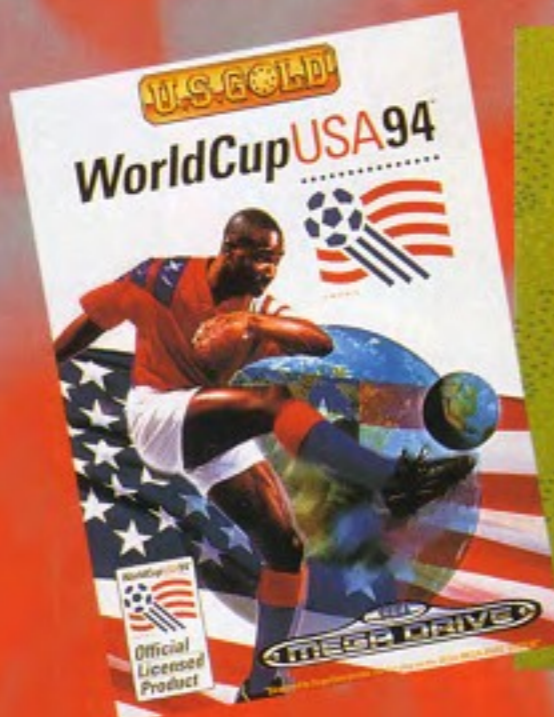
VIRTUA MIROIR

Une surprise de taille t'attends dans le jeu Virtua Racing. En effet, lorsque tu auras fini les 3 courses, mais attention, en étant premier sur chacun des circuits : l'Option Miroir apparaît. Qu'est-ce donc ? C'est une super surprise de la part des programmeurs : les 3 courses, Big Forest, Bay Bridge et Acropolis te sont proposées avec un tracé différent, tous les virages sont inversés !!! (c'est-à-dire que tous les virages qui étaient à gauche seront désormais à droite et inversement). Nous, on aime ce genre de surprises !!



LE RETOUR DES IRREDUCTIBLES !!
Pour notre plus grand plaisir, les 2 Gaulois les plus têtards de la planète se préparent à faire leur retour sur Megadrive. 10 mega de belles distributions de baffes en perspective pour les malheureux Romains. La mission d'Asterix et d'Obelix dans ce jeu de plates-formes, graphiquement très soigné, est de retrouver les 7 parties du bouclier légendaire de Vercingetorix. Il sera possible de jouer à 2 simultanément et en choisissant son Gaulois. Soit Asterix, Obelix, Ordralfabetix le poissonnier (son arme : un poisson pas frais), ou enfin Cotautomatix le forgeron (son arme : une massue qui a fait ses preuves sur le barde du village). Les amis de Jules vont souffrir !!

La mission d'Asterix et d'Obelix dans ce jeu de plates-formes, graphiquement très soigné, est de retrouver les 7 parties du bouclier légendaire de Vercingetorix. Il sera possible de jouer à 2 simultanément et en choisissant son Gaulois. Soit Asterix, Obelix, Ordralfabetix le poissonnier (son arme : un poisson pas frais), ou enfin Cotautomatix le forgeron (son arme : une massue qui a fait ses preuves sur le barde du village). Les amis de Jules vont souffrir !!



WORLD CUP USA 94 MEGADRIVE, MEGA CD, MASTER SYSTEM & GAME GEAR !!!

Déjà, avec ce jeu, pas de jaloux, tout le monde aura sa version !! Entrons directement dans le vif du sujet, voici le jeu officiel de la Coupe du Monde de football qui comme tu le sais se déroulera cet été aux Etats-Unis. Je sens déjà un doute, une angoisse pesante t'envahir : où sera la France dans le jeu, sur le banc de touche ? Eh bien non, parmi la quantité impressionnante d'Options qui te sont proposées dans ce jeu, tu as le choix de participer à la Coupe officielle soit avec les équipes qualifiées, soit d'en faire une avec les 32 équipes dont celles malheureusement éliminées comme l'Angleterre ou la France (J.P.P va enfin découvrir le pays de Mickey !!). Les points forts du jeu : tout est paramétrable, les conditions climatiques (pluie, vent), la manière dont le ballon "colle" aux pieds du joueur, la vitesse de jeu, etc... De plus, tu peux réellement créer ton équipe, tu sélectionnes chacun de tes joueurs par rapport à ses qualités et tu lui donnes le nom que tu désires !!! Le plus important, c'est que grâce à toutes les options, tu peux donner au jeu la jouabilité et la difficulté qui te conviennent. Nous avons tous une mission de charité : qualifier la France !!

MINITEL 36.15 SEGA

- Découvre toutes les astuces sur tes jeux !!
- Gagne les dernières nouveautés pour ta console !!
- Pose tes questions si tu es bloqué dans un jeu !!
- Consulte la solution complète de Landstalker !!

La ligne de Maître Sega
(16-1) 47.79.23.45



VIRTUA RACING

La sortie de ce jeu fabuleux dans sa version française est prévue fin mai. Donc, encore un peu de patience et surtout, prends garde et attends bien la sortie de la cartouche officielle française. Cela pour une raison importante. Expliquons-nous : pour chaque continent, le jeu a été programmé pour que la gestion de l'animation et de la vitesse soit équivalente. En clair : en utilisant par exemple sur la console française la version japonaise du jeu, tu perdras 20% de vitesse (c'est flagrant !!). Ce jeu est prévu pour être très rapide (sinon, à quoi ça sert que le Sega Virtua Processor se décarcasse !!!) Voilà, tu es prévenu. Si tu veux vraiment t'éclater à fond, patiente jusqu'à fin mai. Fais-nous confiance, dans ce jeu la vitesse est un élément primordial !!

94 : L'AVENTURE EXPLOSE !!

Voici un petit aperçu de 3 merveilles qui t'attendent cette année. Prépare-toi à la découverte de royaumes imaginaires, des territoires inconnus et hostiles où se mêlent légendes, sortilèges et nuits blanches !! Voyons d'un peu plus près ces trois quêtes aux réalisations somptueuses sur 24 et 16 mega, digne des plus valeureux guerriers.



RELAYER (Megadrive)

Dans le paisible Royaume de Wayden, la paix et l'équilibre sont maintenus par le pouvoir de la Sainte Boule de Cristal. Malheureusement, pour faire régner le chaos et la désolation, le sorcier Lagoono Rokque brise le Cristal par un sortilège. Tous les survivants, vivent désormais dans les ténèbres des donjons du château de Wayden. Le jeune guerrier Lance est alors choisi pour mettre fin au règne de Lagoono. Mêlant habilement action et réflexion, la tâche sera rude pour résoudre toutes les énigmes inimaginables de cette aventure

souterraine. De plus, la multitude de salles des donjons de Wayden regorge de créatures énormes et terrifiantes !! La réalisation de ce jeu est dans la pure lignée de Landstalker, mais en plus riche et plus fouillée, un régal !!

SOLEIL - RAGNACÉNTY (Megadrive)

Par une paisible journée, un jeune garçon qui a toujours rêvé de devenir un grand guerrier se rend à une fête foraine et décide d'aller voir une diseuse de bonne aventure. La voyante lui jette un sort qui surprend, lui donne le pouvoir de comprendre et de parler aux animaux !! Ils vont le persuader de partir pour la quête de sa vie : découvrir quel mal mystérieux est à l'origine de la prolifération des monstres dans tout le pays. S'armant d'une épée et d'une cuirasse, il part pour une aventure gigantesque. Des petits animaux vont se joindre à notre héros. L'originalité est qu'il peut les choisir parmi des espèces différentes et faire ainsi des combinaisons qui modifient le pouvoir de son épée. La première chose qui impressionne dans ce jeu, c'est sa réalisation minutieuse : la finesse du graphisme n'a d'égal que la douceur des couleurs. De toute beauté !!



STORY OF THOR (Megadrive)

Sur une île lointaine du nom de Poseidonia, les habitants vivent avec un terrible secret. Une étrange histoire circule à propos d'un lieu maudit de l'île : la Grotte de Tifon. Cette légende raconte qu'il y a très longtemps, un Bracelet Sacré fut trouvé dans cette grotte. Peu après cette découverte, de nombreux guerriers partirent la fouiller de nouveau mais aucun ne revint. Poseidonia fut alors frappée d'un terrifiant cataclysme naturel...

L'histoire de notre héros commence, en possession du Bracelet Sacré, il part affronter sa destinée... Les décors des différents endroits de l'île sont magnifiques, l'animation du personnage est fabuleuse, aussi soignée que celle du jeu Aladdin (d'ailleurs, ils se ressemblent un peu physiquement) et attention, des montres de taille gigantesque vivent sur cette île. Du grand art !!

Dans l'attente de ces 3 joyaux, il ne nous reste plus qu'à astiquer nos glaives et à trouver des godillots solides, parce que : bonjour les kilomètres de balades !!

les sorties du mois



ART OF FIGHTING, prévu en avril, sort finalement ce mois-ci sur Megadrive. Découvre ce jeu de combat pur et dur où, en choisissant ton personnage tu vas devoir affronter en duel une dizaine de spécialistes des arts martiaux (loin d'être des mauviettes). Au menu : coups spéciaux, magies dévastatrices et des combattants de très grande taille !!

HYPER DUNK, sur Megadrive, te propose d'entrer dans un championnat de basket professionnel musclé et très spectaculaire. Là aussi, la réalisation est soignée, la taille des joueurs est impressionnante et l'action a vraiment la pêche !!



OFFRES SPECIALES CLUB

Si tu veux compléter ta collection de Select Round, découvrir toutes les super astuces et tous les jeux testés, reçois :
les 7 premiers numéros (du n°1 au n°7) pour 27 Frs
les 4 premiers numéros (du n°1 au n°4) pour 17 Frs

Attention, ce mois-ci, le Club SEGA te propose une nouvelle fois le superbe Tee-Shirt "Street Fighter II" (nous avons pu l'obtenir moins cher), de très bonne qualité, taille standard, au prix d'enfer Club de 60 Frs !!

Pour toutes commandes : inscris sur une feuille ton numéro d'adhérent, ton nom, ton prénom et tes coordonnées. Et joins un Chèque à l'ordre de SEGA, du montant correspondant à tes commandes. Attention, seuls les chèques sont acceptés !!
Renvoie le tout à :
Club SEGA - BP 3009 - 94944 Créteil Cedex 9
Tu recevras ta commande dans 5 semaines environ.

