

# Sekai Fushigi Hakken! Troya (Import) FAQ/Walkthrough (French)

by ADK

Updated to vFinal on Sep 27, 2004

TROYA, HISTORICAL MYSTERY ADVENTURE 1186 B.C,

Le guide francophone par ADK :

Troya est un jeu japonais éducatif pour la Dreamcast. Il raconte une version un peu fantaisiste de l'histoire du cheval de Troie et de la guerre si célèbre en histoire. Le jeu est bien sûr plein de références culturelles et de films avec une belle japonaise qui nous détaille les ruines trouvées. En tous cas le jeu peut s'apparenter à Atlantis ou à Myst en très simplifié et en 3D.

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

E mail : [advanced\\_knight@yahoo.fr](mailto:advanced_knight@yahoo.fr)

- 1 Revue complète
- 2 La distribution
- 3 Le Guide
- 4 Crédits

1 Revue complète :

A l'époque où j'ai vu ce jeu pour la première fois j'ai été vraiment surpris. Imaginez un vrai jeu style PC mais sur console. On parle aux gens, on cherche son chemin dans un monde en 3D mais dans un but purement culturel. L'histoire de Troya est simple, des informaticiens ont inventé une machine à vivre les événements historiques mais quand ce fut votre tour de tester la bête, vous vous êtes retrouvés bloquer dans l'histoire. La seule façon de vous en tirer est de conclure cette partie de l'histoire. Du reste cet événement n'a rien de hasardeux car une mystérieuse jeune fille vous est apparue en rêve et vous a appelé au secours.

La présentation générale du jeu est très bonne avec des films plein écran mais aussi quelques FMV avec les modèles du jeu. Ces dernières restent moyennes mais sont dans le style du dessin animé Papyrus pour ceux qui connaissent.

Les graphismes sont beaux et variés mais les modèles sont très pauvres. Ca n'a rien avoir avec l'époque où la dreamcast, ils sont très simples et ne sont lissés que parce que la dreamcast le permet de base sans trop se fatiguer. L'animation n'est pas très rapide, les déplacements sont assez lourds mais vers la fin du jeu ils seront plus efficaces.

Le son est impressionnant avec de nombreuses digits vocales. Les sons sont bien gérés avec des discussions complètement aléatoires que vous entendrez faiblement si vous êtes loin et fortement si vous êtes prêt des personnes. Les musiques sont dynamiques et peu fréquentes, dommage car une vraie bande son aurait bien agrémenter le jeu.

Les contrôles sont réduits au minimum mais en certaines occasions ils auraient pu être plus précis.

Le vrai problème c'est l'intérêt du jeu. Il est composé de nombreuses cinématiques en japonais et évidemment si vous n'y comprenez rien ça ne va pas vous aider à lutter contre le sommeil... J'ai personnellement fini le jeu en compagnie d'un ami et sans sa présence ce guide n'existerait peut être pas. La durée de vie est faible (une après midi) et le japonais en soi n'est pas un obstacle si vous vous impliquer un tant soi peu. Troya est une rareté en France et c'est pour ça que j'y ai joué. Si vous avez une après midi de libre et un pote à dispo vous ne devriez pas trop regretter parce que parfois on se marre bien dans ce jeu.

PRESENTATION : 13/20  
GRAPHISMES : 14/20  
ANIMATION : 12/20  
SON : 17/20  
MANIABILITE : 15/20  
INTERET : 12/20  
NOTE FINALE : 80%

ADK.

## 2 La distribution :

Le joueur : Vous n'avez pas de nom et vous ne pouvez pas en choisir un, peut être pour ne pas perturber l'histoire.

Cassandra : C'est la sœur d'Hélène. Il faudra la rencontrer au plus vite.

Le roi Hector : C'est le père d'Hélénos et de Hélène. Il aime bien Paris et l'aide à se rapprocher d'Hélène en vue d'une paix durable avec l'empire Mikène.

Paris de Mikène : Il aime Hélène et prend soin d'elle. Au contraire de l'histoire, il n'a pas construit le cheval de Troie pour la kidnapper. Il n'était même pas au courant de ce plan dans le jeu.

Hélénos : Je ne me rappelle pas d'un Hélénos dans l'histoire de Troie mais en tous cas dans ce jeu c'est un pigeon manipulé par Bilanian. Il le regrettera.

Erg : Un mystérieux ninja qui va vous aider dans votre quête.

Guid : Comme son nom l'indique, enfin surtout un enquiquineur de première et je reste poli.

Bilianian : C'est le méchant du jeu, personnage irréel il faudra le tuer pour qu'il ne fasse pas de vague dans l'histoire.

## 3 Le Guide :

PREMIER JOUR :

FMV.

- 1) Vous arrivez dans le passé en utilisant le programme Kinkiou.
- 2) Guid arrive et se présente, suivez le dans un bar. Il vous montre une carte de la ville de Troie et les endroits à visiter. Il faudra faire jouer votre mémoire visuelle car il n'y a aucun indice ni aucun commentaire écrit, tout est oral (et oui les gens ne savaient pas écrire avant...). Appuyer sur B pour commencer à jouer juste après avoir écouté les dernières nouvelles.
- 3) Tournez à gauche et allez vers la porte en bois pour accéder à un autre quartier de la ville. Apprachez de deux personnes en habit noir pour une scène. Cherchez la peinture de ce monde. Cliquez dessus et Guid vous montrera les deux empires, de Mikène et de Troie et les capitales (Acaya et Spart). Partez.
- 4) Près d'ici se trouve une place en forme de cercle. Visitez là et partez. Allez vers le nord et tournez à gauche dès que possible. Vous tombez sur deux portes que vous pouvez visiter dans l'ordre que vous voulez.
- 5) Allez à gauche et visitez le coin de la ville.
- 6) Allez vers un endroit où vous voyez quelques gardes et des murs, trouvez la sortie sur la droite pour arriver dans un nouvel endroit. Dans cette partie de la ville trouvez l'endroit du premier mini jeu. Vous pouvez gagner ou perdre ça ne change rien. Après cela vous rencontrez Hélénos. Il semblerait que vous

l'avez dérangé. Allez chez vous.

7) Pendant la nuit allez au bar et ensuite rentrez chez vous pour finir la journée.

Sauvegardez.

DEUXIEME JOUR :

FMV : La première vision de Cassandra.

1) Guid vous montre les endroits à visiter aujourd'hui.

2) Retournez à l'endroit où vous avez joué au mini jeu. Trouvez une porte avec un garde devant et ouvrez la.

3) Avancez jusqu'à ce que vous puissiez tourner à gauche ou à droite. Tournez à gauche de manière à regarder le pont (scène). Maintenant utilisez l'autre chemin. Vous trouvez un monument à l'effigie du roi Hector. Regardez chaque pierre autour pour en apprendre plus sur Troie, il y a un cheval, une femme et un coquillage.

4) Sortez d'ici et retournez dans la section militaire de la ville où vous avez rencontré Hélénos. Ouvrez la porte avec un garde à côté.

5) Vous découvrez un nouveau quartier. Passez une porte puis un couloir et parlez à un vieil homme pour apprendre l'histoire de Paris. Sortez par la droite du vieil homme.

6) Retournez à la place en forme de cercle et regardez le monument de plus près. Sortez, et Guid va vouloir aller aux toilettes.

FMV : Erg arrive en ville.

7) Vous rencontrez Paris au cours d'une scène. Guid revient des toilettes.

8) Pendant la nuit, Erg vient vous parler. Cette fois entrez par la deuxième porte à la gauche du bar. A l'intérieur, passez une porte avec un cheval dessus pour rencontrer Erg.

9) Après la scène retournez dormir.

Sauvegardez.

TROISIEME JOUR :

1) Vous trouvez un mot vous demandant d'aller aux bains publics. Quand la voix s'arrête de parler, sortez et Guid arrive. Mini jeu 2 : Utilisez A pour accélérer et appuyez sagement sur le bouton pour économiser votre énergie. Vous devez gagner où Guid vous tuera pour avoir perdu ses sous.

2) Vous avez accès à une nouvelle partie de la ville.

3) Vous êtes à Ilyon. Vous voyez un grand trou. Vous entrez dans une maison et vous allez déjeuner avec la famille royale.

4) Hélénos vous montre votre nouvelle maison.

5) C'est le moment d'enquêter sur Cassandra. Trouvez un chauve avec une barbe et parlez lui.

6) Continuez tout droit pour rencontrer Bilanian.

7) Retournez à la maison pour finir cette journée.

Sauvegardez.

QUATRIEME JOUR :

1) Guid a une autorisation pour rencontrer Cassandra.

2) Un homme vous emmène au vieil homme, parlez puis suivez l'homme jusqu'à un autre endroit.

3) Avancez, tournez à gauche et allez tout droit. Passez la porte.

4) Vous êtes dans un couloir avec un trou dans le toit. L'homme avec vous

semble venir ici pour la première fois.

5) Gardez bien en mémoire le chemin pour retourner dehors. Vous arrivez dans une large place.

6) Vous découvrez que Bilanian et Hélénos complotent contre Hector pour faire tomber Troie.

7) Fuyez vers la sortie. Scène. Cassandra ouvre un passage pour vous.

8) Une fois à la maison vous racontez ce que vous avez vu au vieil homme, Mustassa. Malheureusement les preuves vous manquent.

9) Allez à Ilyon et passez entre deux colonnes près du grand trou. Vous voyez Casandra.

10) Vous la rencontrez dans sa maison et parlez enfin avec elle.

11) Durant la nuit, vous allez rendre visite à Cassandra mais elle a été enlevé. Allez dans la maison où vous avez déjeuné avec la famille royale et vous trouvez les vêtements de Cassandra et une clé avec un lion dessus.

12) Retournez chez Cassandra et depuis sa maison cherchez la porte avec un lion dessus. Entrez et utilisez les escaliers. Longue scène + FMV. Erg sauve tout le monde.

FMV.

Sauvegardez.

CINQUIEME JOUR :

Vous trouvez un mot. Allez chez Cassandra. Elle vous emmène chez Mustassa. Il n'est pas là. Regardez la pierre, bougez là et vous le trouvez mort. Hélénos arrive (comme apr hasard) et vous jette en prison. Longue scène. L'âme de Cassandra vous apparaît.

Sauvegardez.

SIXIEME JOUR :

Le cheval de Troie est prêt.

1) Guid vient vous voir. Il vous montre une carte de Troie et ce que vous devez faire.

2) Vous vous échappez et vous regardez en passant le cheval de Troie.

3) Marchez et tournez à droite avant le garde. Trouvez le chemin à emprunter et une FMV se produira quand vous arriverez dans la section militaire de la ville. Utilisez le seul chemin disponible et allez tout droit. Trouvez une porte et passez là.

4) Bougez vers la gauche (FMV) et passez la porte. Guid va faire diversion. Entrez dans la maison d'Hélénos.

5) Passez une porte marron. Dans les sous-sols vous devez trouver 3 objets. Regardez sur les étagères de chaque pièce. Sortez. Guide trouve le plan en utilisant 2 des 3 objets. Longue scène.

Sauvegardez.

SEPTIEME JOUR :

Longue scène. La guerre commence. Pendant ce temps, Guid donne la preuve qu'Hélénos a trahi et que ce n'est pas Cassandra. Bilanian arrive. Hélénos explique qu'il voulait être le roi. Cassandra arrêtée et Paris ne pouvant l'épouser plus rien ne peut l'empêcher d'accéder au trône. Bilanian montre qu'il a trahi Hélénos et veut détruire Troie au nom de Priam. La ville prend feu et Bilanian veut tuer la famille royale. Erg arrive et révèle qu'il est Paris, le fils de Priam. Hélène et Paris meurent. Regardez sur le corps d'un soldat mort et prenez l'épée.

Sauvegardez.

Scène d'action 1 : Pressez A au bon moment.

Sauvegardez.

Scène d'action 2 : Idem.

Allez au pont et utilisez la tête de cheval pour aller vers le bas (sur votre droite se trouve une boîte, restez devant et appuyez dessus pour voir une scène).

Sauvegardez.

Allez à droite et passez dans un trou sans flamme autour. Tournez à gauche et utilisez un autre trou pour atteindre une maison. Entrez.

Scène d'action 3 : Comme d'habitude pressez les touches au bon moment.

Sauvegardez.

Bilanian est encore en vie et veut vous tuer, vous et Cassandra. Echappez vous par le Warp qui apparaît. Il y a un piège qui va vous aider dans ce couloir. Trouvez les 4 switchs et activez les. Courez à la fin du couloir et quand Bilanian va dire IMADAAAAA !!! utilisez le cinquième switch. Il y a deux fins possibles :

- 1) A droite vers la lumière vous rentrez chez vous. C'est assez nul comme fin.
- 2) Tout droit vous décidez de vivre avec Cassandra et vous voyez Guid partir se battre pour sauver ce qui reste de Troie.

Une fois que vous avez vu les deux fins, vous avez gagné les mini jeux et toutes les références culturelles contenues dans ce jeu. Vous gagnez aussi un select round, où plutôt select day.

4 Crédits

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

ADK.