

NUS-NX2P-EUU

GEX 64

ENTER
THE GECKO

Scanné par Mumu88

<http://www.emulation64.fr>



**SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI**

 GT Interactive
Software Corp.

 **MIDWAY™**

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

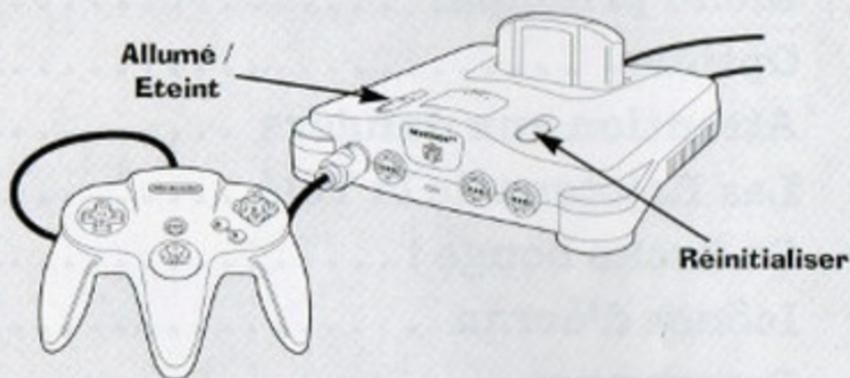
SOMMAIRE

Pour commencer	3
Fonction du stick multidirectionnel	4
Manette	5
Commandes de jeu	6
Commandes de la caméra	7
Présentation de la mission ...	8-10
Menu principal	11
Options	12
Attention aux dangers	13
Les Rejetons de la Télé	14
Ce Gecko bouge !	15
Icônes d'écran	16
Power ups	17
Objets à ramasser	18
Télécommandes & Niveaux Secrets	19
Ecrans de pause	20
Vos ennemis	21-22
Assistance technique	23

POUR COMMENCER

ATTENTION : NE JAMAIS INSERER OU RETIRER DE CARTOUCHE LORSQUE LA CONSOLE EST SOUS TENSION !

- Eteignez votre console N64™ (**OFF**).
- Insérez la cartouche de jeu dans la fente de la N64™.
- Appuyez fermement pour que la cartouche soit bien en place.
- Allumez la console (**ON**). Après l'apparition des écrans titre et légaux, vous pourrez sauter les écrans à tout moment en appuyant sur le **bouton START**.



MENU DU CONTROLLER PAK

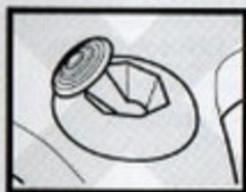
Appuyez sur le **bouton START** et maintenez-le enfoncé lorsque vous allumez la console ou que vous la réinitialisez afin d'accéder au menu du **Controller Pak**. Ceci vous permet de voir et d'effacer des informations sauvegardées sur un Controller Pak N64.

Vous pouvez également afficher le menu du Controller Pak pendant une partie en sélectionnant **Options**, puis **Controller Pak** depuis le menu de pause de la Carte de Dimension Media. (Voir **Ecrans de Pause**).

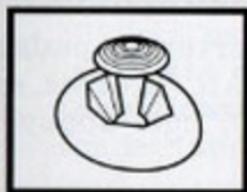
FONCTIONS DU STICK MULTIDIRECTIONNEL

La manette de la Nintendo® 64 contient un **stick multidirectionnel** qui utilise un système analogique pour la lecture des angles et de la direction de ses mouvements. Ce système permet d'obtenir un contrôle dont la subtilité dépasse de loin celle d'une **manette conventionnelle**.

Quand vous mettez la console en marche (**ON**), prenez soin de bien laisser le **stick multidirectionnel** à sa position neutre sur la manette.



Si le **stick multidirectionnel** est tenu à un certain angle (comme sur l'illustration de gauche) lors de la mise en marche, cette position deviendra la position neutre et les jeux utilisant le **stick multidirectionnel** ne fonctionneront pas correctement.

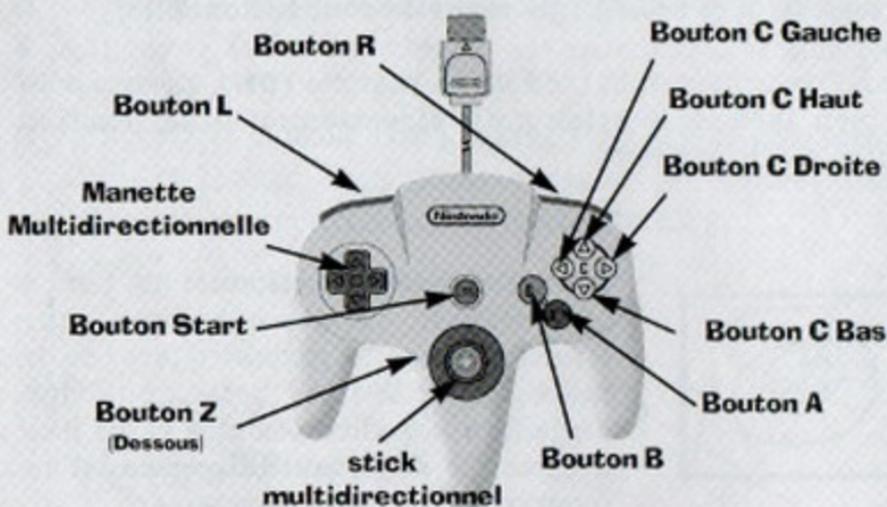


Pour régler la position neutre une fois que le jeu a commencé, lâchez le **stick multidirectionnel** pour lui permettre de retourner à sa position centrale (comme sur l'illustration de gauche) et appuyez sur **START** tout en maintenant les boutons **L** et **R** enfoncés.

Le **stick multidirectionnel** est un instrument de précision. Prenez garde de ne pas renverser de liquides dessus et ne pas y insérer d'objets étrangers.

MANETTE

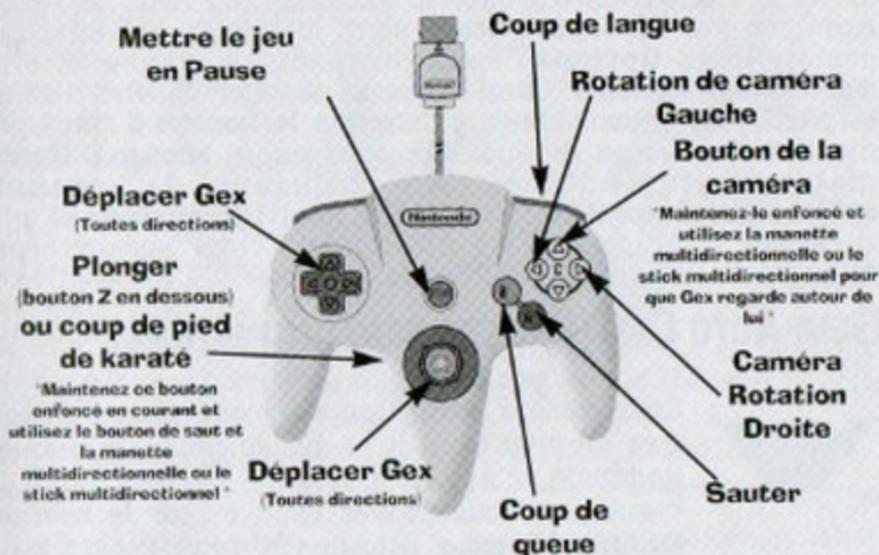
Avant de commencer à jouer, familiarisez-vous avec les commandes.



Quitter le jeu en cours de partie

Appuyez sur **START** pour mettre la partie en pause. L'écran des options de pause apparaît. Mettez en surbrillance **Exit Level** (Quitter Niveau), puis appuyez sur le **bouton A**.

COMMANDES DE JEU



Sélections des menus

- Utilisez les directions (**Haut, Bas, Gauche, Droite**) de la **manette multidirectionnelle** ou du **stick multidirectionnel** pour mettre les options en surbrillance ou les faire défiler.
- Appuyez sur le **bouton A** pour sélectionner les options.
- Appuyez sur le **bouton B** pour revenir au menu précédent.

COMMANDES DE LA CAMÉRA

GEX: Enter the Gecko possède 3 réglages de caméra différents. Vous pouvez passer d'une caméra à l'autre lorsque les icônes de caméra apparaissent dans le coin inférieur droit de l'écran. Appuyez sur le **bouton Start** pour mettre le jeu en pause, sélectionnez **Options** depuis le menu de pause et enfin sélectionnez **Camera** (Caméra) pour changer de vue. Pendant la partie, appuyez plusieurs fois sur le **bouton C Haut** pour modifier les angles de vue. Appuyez sur le **bouton C Haut** et maintenez-le enfoncé en utilisant la **manette multidirectionnelle** ou le **stick multidirectionnel** pour regarder dans toutes les directions. Voici les différents réglages de caméra disponibles dans le jeu :

SEMI-AUTO CAM (CAMÉRA SEMIAUTOMATIQUE)

(Caméra par défaut)



Cette caméra se déplace automatiquement derrière Gex lorsque celui-ci ne bouge plus. De manière générale, c'est la meilleure caméra pour les débutants. Vous pouvez appuyer sur le **bouton C Droite** ou **Gauche**, pour que la caméra effectue une

rotation sur la droite ou sur la gauche en cours de partie.

AUTO CAM (CAMÉRA AUTOMATIQUE)



Cette caméra se situe en permanence derrière Gex ; elle suit la direction de son regard. Elle est très efficace dans les espaces ouverts. (Contrairement à la **Semi-Auto Cam** (caméra semi-automatique) il n'est pas possible de surpasser l'**Auto Cam** en contrôlant manuellement la caméra).

MANUAL CAM (CAMÉRA MANUELLE)



Ce réglage vous offre le contrôle total de la caméra. En appuyant sur le **bouton C Droite** ou **Gauche**, vous pouvez faire effectuer à la caméra une rotation de 360° et ainsi regarder dans n'importe quelle direction. La **Manual Cam** est le réglage favori des joueurs qui ne souhaitent pas être assistés par l'ordinateur. Essayez-la lorsque les sauts techniques s'enchaînent.

Remarque : pour certains niveaux, le jeu utilise momentanément une caméra fixe pour vous faciliter le passage de certaines zones difficiles.

PRESENTATION DE LA MISSION

Cette vie était si tranquille, épanouie et sans problème, à des années lumières de la frénésie des paparazzi quelques années plus tôt. Lorsqu'il pensait à cette époque, GEX attrapait un terrible mal de tête. Le souvenir de cette horrible conférence de presse avec le Président, la meute des fans, les interviews télévisées et ces photos compromettantes dans la revue The Inquirer, n'ont fait qu'aggraver la douleur.



Depuis 1996, année où GEX se retira du devant de la scène, la télévision a été la seule distraction de sa jeune existence de gecko. GEX s'est résigné à vivre dans la solitude, isolé sur les hauteurs de Maui, avec son éternel compagnon, une télévision grand écran. Ils avaient une relation formidable. GEX ne devait jamais signer d'autographe, il n'avait pas besoin de lui faire de câlins et il pouvait faire taire son nouveau compagnon d'une simple pression sur la télécommande. Pour Gex, sa télévision était la véritable âme sœur.

Pendant deux ans, GEX commençait ses journées avec une tasse de café en regardant Kung Fu, en mangeant un donut avec ses dessins animés favoris, et en dévorant un paquet de chips en regardant Au service secret de sa Majesté. Les jours, puis les semaines se résumaient à un long marathon télévisuel. Il ne quittait jamais la maison sans écouter l'horoscope d'Elisabeth Teyssier, si bien que Gex se retrouva au bord de la folie.

PRESENTATION DE LA MISSION

Puis les choses ont commencé à devenir intéressantes...



Deux crétins se sont amenés, ont sorti leur badge, et ont dit à GEX qu'ils travaillaient pour une agence gouvernementale secrète. Ils avaient besoin d'aide pour affronter une vieille connaissance. GEX leur répondit que la revue The Inquirer s'était trompée, qu'il n'avait rencontré Farrah que cette nuit-là, et qu'il aimerait bien qu'elle arrête de l'ennuyer. Ils lui répondirent que cela n'avait rien à voir avec elle, mais avec Rez.

« Ahh, Rez. La vieille boîte de conserve est de retour et

il veut de nouveau s'emparer des chaînes du monde entier. » Ils voulaient que GEX revienne et s'occupe de son cas. Ayant déjà sauvé l'univers une fois, Gex leur dit de trouver un autre pigeon et de faire appel à une autre poire, car ils lui faisaient manquer la rediffusion de L'Homme qui tombe à pic, et il aimait bien le partenaire ahuri de Colt Seavers. Mais l'agent maigrichon le saisit par les épaules et lui demanda gentiment de les aider. GEX, encore une fois, refusa.

Les deux hommes lui ont dit qu'ils comprenaient, puis ils lui ont donné un grand coup sur la tête avec un objet contondant. Lorsque GEX s'est réveillé, il se trouvait dans une pièce qui ressemblait à une salle d'interrogatoire. Il était assis sur une chaise juste au-dessous d'une lampe éblouissante. Il leur demanda pendant combien de temps il avait été dans les vapes. Il lui répondirent que c'était depuis que le pied de biche avait heurté le sommet de son crâne.

PRESENTATION DE LA MISSION

L'agent le plus costaud lui demanda ce qu'il savait de Rez. Gex leur raconta tout ce qu'il savait et de nouveau, les agents lui demandèrent avec insistance de les aider. Tout d'un coup, l'agent maigrichon se précipita sous une table et en retira un attaché-case rempli de billets. GEX jeta un bref coup d'œil sur la pile de billets et il déclara : OK, et qu'est-ce que je dois faire ?”

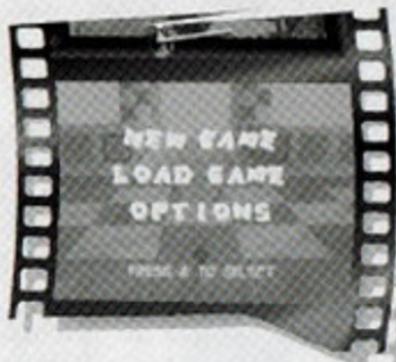
Pendant que GEX comptait les billets, les agents se mirent à prendre ses mensurations. Les deux zigotos lui jetèrent un costume d'agent secret. GEX savait bien que les femmes adorent les geckos en uniforme. L'agent le plus costaud se mit à parler...

GEX devait sauver la télévision et faire « disparaître » Rez. « C'est aussi simple que ça. » Les agents donnèrent une carte à GEX et lui ordonnèrent de cacher le corps entre celui de Jimmy Hoffa et celui de Spuds Mackenzie.

GEX se remémora la mission, quitta le bâtiment pour sauter dans la limousine qui l'attendait à la sortie. Alors qu'il s'approchait de la voiture, une superbe femme, agent elle aussi, vint à sa rencontre. Elle se présenta sous le nom d'Agent Spécial EXTRA et lui souhaita bonne chance dans sa mission pour sauver la télévision. « J'aime beaucoup la télévision », dit-elle en gloussant. GEX monta dans la limousine en se disant : « OK Rez, tu vas voir de quel bois je me chauffe. »

TOP SECRET

MENU PRINCIPAL



Le menu principal apparaît au début d'une partie. Appuyez sur le bouton **Haut** ou **Bas** de la manette multidirectionnelle pour mettre votre choix en surbrillance, puis sélectionnez-le en appuyant sur le **bouton A**.

OPTIONS DU MENU PRINCIPAL

New Game (Nouvelle partie)

Commencez une nouvelle partie depuis la Media Dimension Map (Carte de la Dimension Media). Vous devrez choisir une télévision pour commencer la partie. Si une porte ne s'ouvre pas, vous devrez récupérer une ou plusieurs télécommande(s) spéciale(s) pour l'ouvrir. (voir les paragraphes **Télécommandes** et **Niveaux Secrets**).

Load Game (Charger partie)

Sélectionnez cette option pour charger une ancienne partie, soit en entrant un **Password** (Mot de passe) soit en utilisant votre **Controller Pak**.

Pour entrer un mot de passe, sélectionnez **Password** sur l'écran de chargement des parties. Appuyez sur le bouton **Haut** ou **Bas** de la **manette multidirectionnelle** pour faire défiler les symboles disponibles, puis appuyez sur le bouton **Gauche** ou **Droite** pour vous déplacer jusqu'à l'espace suivant. Recommencez la manipulation, jusqu'à ce que votre mot de passe soit complet. Vous pouvez obtenir un mot de passe en consultant l'option **Save** (Sauvegarde) depuis le menu de pause de la Media Dimension Map (Carte de la Dimension Media). Lorsque vous terminez un niveau, allez chercher le mot de passe, écrivez-le et utilisez-le plus tard pour continuer votre partie.

Pour continuer une partie en utilisant votre **Controller Pak**, sélectionnez Controller Pak sur l'écran de chargement des parties. Si vous avez déjà sauvegardé une partie, elle apparaîtra sur l'écran du Controller Pak. Choisissez la partie sauvegardée pour reprendre la partie avec toutes les télécommandes que vous avez ramassées.

OPTIONS

AUDIO

Consultez les options pour régler les paramètres Audio du jeu. Appuyez sur le bouton **Haut** ou **Bas** de la **Manette Multi-directionnelle** pour faire défiler les options disponibles, puis appuyez sur le bouton **Gauche** ou **Droite** pour activer ou désactiver (**ON / OFF**) la musique (**Music**), les voix (**Voices**) ou les effets sonores (**SFX**). Vous pouvez également régler le volume de ces options.



CAMERA

Sélectionnez le type de caméra que vous souhaitez utiliser pendant la partie. Consultez le paragraphe **Commandes de la caméra**, pour plus de détails sur cette option.

CONTROLLER PAK

Si votre manette possède un Controller Pak, vous pouvez sauvegarder ou charger une partie en cours. Lorsque vous sélectionnez cette option, vous pouvez voir toutes les parties sauvegardées sur votre Controller Pak, y compris des sauvegardes provenant d'autres jeux N64.

Utilisez cette option pour gérer votre Controller Pak et effacer des sauvegardes que vous ne voulez plus conserver. Si vous ne disposez pas d'un espace suffisant pour sauvegarder une partie en cours, vous en serez averti par un message à l'écran.

CONFIDENTIEL

ATTENTION AUX DANGERS !

NAVIGUEZ SUR LA MEDIA DIMENSION MAP (CARTE DE LA DIMENSION MEDIA)

1. Utilisez la **manette multidirectionnelle** ou le **stick multidirectionnel** pour déplacer GEX vers une télévision de la carte.



2. Sautez sur le bouton vert situé à l'avant de chaque télé pour vous projeter dans le niveau.
3. Sautez sur les plateformes flottantes pour voler vers de nouvelles zones de la carte.

CONSEILS POUR LES MISSIONS DE NIVEAUX

1. Lorsque GEX pénètre dans un niveau, une liste de missions apparaît.
2. Appuyez sur la manette multidirectionnelle ou sur le stick multidirectionnel pour mettre une mission en surbrillance, puis appuyez sur le **bouton A**.
3. Vous recevrez des conseils pour récupérer la télécommande rouge de cette mission (voir **Télécommandes** et **Niveaux Secrets**).
4. Une fois que la mission est accomplie, le conseil sera précédé d'un X à la place de ►.
5. Appuyez sur le **bouton B** pour passer les conseils après avoir sélectionné une mission.

TOP SECRET

LES REJETONS DE LA TELE

PRE-HISTORY CHANNEL (LA CHAÎNE PRÉHISTORIQUE)

Rejoignez vos lointains ancêtres, quand les reptiles dominaient le monde et... bla, bla, bla. Ce mec pourrait presque acheter de l'alcool avec ma carte d'identité.

SCREAM TV (TÉLÉ CRIEZ)

Alors, qui est prêt à découper ce morveux débile lanceur de couteaux de 12 ans en rondelles ? Ha, le petit zombie a un problème de discipline, OK ? Voulez-vous voir un gars qui a perdu son âme et tout le reste. Regardez ces œuvres d'art qui valent le coup dans l'œil. Vous devez choisir ce qui se cache derrière les portes n°1, n°2 ou n°200 ?

CIRCUIT CENTRAL

Rendons hommage à toutes ces émissions de science-fiction qui avaient pris le contrôle de nos télévisions. Prenez des explosifs et descendez les lanceurs.

ROCKET CHANNEL (LA CHAÎNE FUSÉE)

Il y a des milliards et des milliards de façons de se lancer dans l'espace intergalactique. GEXIE a besoin d'air !

TOON TV (TELE TOON)

La chasse au lapin est ouverte, mais vous êtes un lézard n'est-ce pas ? Faites attention aux fleurs qui portent des maillets. Plongez dans un clapier pour vous faire un nouveau look. Ces oreilles vous vont si bien !

KUNG-FU THEATER (CINÉMA KUNG-FU)

Prenez un sandwich et transformez un mec en un poulet Shaolin. Tirer les poils du torse, c'est une entorse.

REZOPOLIS

Faites attention aux robots à tête plate. Après avoir vu ce que Rez propose, courez chez Rupert mendier une pause.

CE GECKO BOUGE !

SAUTER (BOUTON A)

Utilisez-le pour atteindre les plates-formes élevées.

REBOND DE QUEUE (BOUTON A)

Appuyez une fois sur le **bouton de saut**, puis rappuyez sur le bouton et maintenez-le enfoncé et GEX s'envolera.

COUP DE QUEUE (BOUTON B)

Utilisez-le pour démembrer vos ennemis et détruire les objets. Certains monstres adorent les châtiments, et il leur faudra plusieurs coups avant de disparaître.

MANGER DES INSECTES (BOUTON R)

Utilisez votre langue pour attraper les mouches et les mettre dans votre bouche. Cul sec ... gloups !!

COUP DE PIED DE KARATE

Courez en maintenant le **bouton Z** enfoncé et lorsque vous êtes prêt, appuyez sur le bouton de saut pour bondir au-dessus d'énormes espaces et botter les fesses de quelques monstres poilus.

GRIMPER AU MUR

Sautez sur un mur ou un plafond en appuyant sur la **manette multidirectionnelle** ou sur le **stick multidirectionnel**. GEX s'accrochera au mur comme un vrai gecko. Remarque : les pattes ventouses de GEX ne peuvent s'accrocher que sur certaines surfaces.

CHECKPOINTS (POINTS DE CONTROLE)

Même si GEX aime les rediffusions, il peut être frustrant de rejouer le même passage à maintes reprises. Pour faciliter votre voyage télévisuel, vous trouverez dans certains grands niveaux, des télévisions-points de contrôle. Passez devant une de ces télés et frappez-les d'un **coup de queue** pour marquer votre emplacement dans le niveau. Si GEX perd une vie, vous recommencerez à partir de cet endroit et non pas au début du niveau.

ICONES D'ECRAN



LIVES (VIES)

Lorsque GEX gagne ou perd une vie, le nombre de vies restantes apparaît à l'écran. GEX commence le jeu avec 5 vies. Si vous perdez toutes vos vies, le spectacle est terminé !



HIT PAWS (COUP DE PATTES)

Les Hit Paws apparaissent lorsque GEX perd ou gagne un coup. GEX peut avoir jusqu'à quatre Hit Paws.



COLLECTIBLE COUNT (OBJETS RÉCUPÉRABLES)

Lorsque vous récupérez ce type d'objet, un numéro et une icône correspondante apparaissent pour vous communiquer le nombre d'objets que vous possédez. (Pour de plus amples renseignements sur le rôle des objets et sur la façon dont ils se cumulent, consultez la page 18.)



POWER-UPS

Télé Manger est à l'antenne, et les télévisions du monde entier sont à l'écoute. Donnez un coup de queue à chaque télé pour l'ouvrir en deux et libérer une délicieuse mouche. Attrapez la mouche avec votre langue (**bouton R**) pour récupérer des power-ups ou des pouvoirs supplémentaires momentanés.

MOUCHE VERTE DE SANTE

Obtenez un Hit Paw supplémentaire en mangeant des mouches vertes. GEX peut obtenir un maximum de quatre Hit Paws en une seule fois.



MOUCHE ROUGE DE FEU

Faites griller vos ennemis en maintenant le bouton de **coup de queue** enfoncé et en courant autour d'eux. Relâchez le bouton pour déclencher un mur de flammes. GEX est invincible pendant un court moment et sa puissance diminue. Pour éteindre les flammes plus rapidement, touchez de l'eau.



MOUCHE BLEUE DE GLACE

Congelez les monstres en maintenant le bouton de **coup de queue** enfoncé tout en courant autour d'eux. GEX est momentanément invincible, mais il grelotte. Pour faire fondre la glace plus tôt, touchez du feu.



MOUCHE VIOLETTE DE VIE

Récupérez une vie supplémentaire.



BONUS

Laissez n'importe quelle mouche voler autour de GEX et vous gagnerez un Hit Paw supplémentaire.

A RAMASSER

Chaque monde de GEX comporte son propre type d'objets télé fascinants. Ceux-ci sont divisés en tiers pour chaque monde. Vous devez récupérer un certain nombre d'objets dans chaque tiers avant de pouvoir passer au tiers suivant (et finalement récupérer la Silver Remote (télécommande d'argent)).

OBJETS NECESSAIRES POUR PASSER AU NIVEAU SUIVANT

1^{ER} TIERS 30

2^{EME} TIERS 40

3^{EME} TIERS 50

- Dans le 1^{er} et le 2^{eme} tiers, vous recevez une vie supplémentaire lorsque vous terminez le tiers.
- Dans le 3^{eme} tiers, lorsque vous ramassez 50 objets, vous recevez une télécommande d'argent. Vous gagnez une autre vie chaque fois que vous ramassez 50 objets supplémentaires.
- L'icône de l'objet correspondant apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran lorsque vous ramassez un objet.



TELECOMMANDES ET NIVEAUX SECRETS

Accédez à de nouvelles zones en récupérant des télécommandes.

TELECOMMANDES ROUGES (OUVRENT DE NOUVEAUX NIVEAUX)

Les télécommandes rouges dévoilent de nouvelles chaînes à explorer dans la Dimension Média. Vous obtiendrez les télécommandes rouges en trouvant les différentes sorties de chaque monde. Après avoir récupéré 33 télécommandes rouges, vous accéderez à Channel Z et à la bataille finale avec Rez.

TELECOMMANDES ARGENTÉES (OUVRENT DES NIVEAUX SECRETS)

Dans chaque monde, sont dissimulées deux télécommandes argentées. La première est cachée quelque part... À vous de la trouver. Vous obtiendrez la deuxième lorsque vous aurez récupéré tous les objets de chaque tiers d'un monde. A chaque fois que vous ramassez trois télécommandes argentées, (vous pouvez en ramasser jusqu'à 21), vous obtiendrez l'accès à un niveau secret.

TELECOMMANDES DORÉES

Une fois que vous serez dans un niveau secret, vous devrez ramasser un nombre aléatoire d'objets en un temps limité. Le compte à rebours du niveau secret apparaît au bas de l'écran. Si vous réussissez à ramasser le nombre d'objets requis dans le temps imparti, vous gagnerez une télécommande dorée. Vous pouvez également remporter une télécommande dorée et accéder à des niveaux secrets en battant un Boss de fin de niveau.

ECRANS DE PAUSE

PAUSE PENDANT LA PARTIE

1. Pendant une partie, appuyez sur le **bouton Start** pour la mettre en pause.
2. Depuis le menu de pause, utilisez la **manette multidirectionnelle** ou le **stick multidirectionnel** pour mettre votre sélection en surbrillance et appuyez sur le **bouton A**.

RESUME (REPRENDRE) : vous reprenez la partie. (Vous pouvez également reprendre la partie en appuyant sur le **bouton Start**.)

EXIT LEVEL (QUITTER NIVEAU) : vous quittez le niveau en cours et vous retournez à la Media Dimension Map (Carte de la Dimension Média).

OPTIONS : voir **Options**.

STATS (STATISTIQUES) : vous permet de voir le nombre total des objets ramassés par Gex. Cet écran vous permet également de savoir combien de télécommandes se trouvent dans chaque niveau.

ECRANS DE PAUSE DE LA MEDIA DIMENSION MAP

1. Voir le paragraphe concernant la mise en pause pendant un niveau (ci-dessus) quant aux instructions pour revenir à la Media Dimension Map (Carte de la Dimension Média).
2. Dans la Media Dimension Map, appuyez sur le **bouton Start** pour faire apparaître le menu suivant :

RESUME (REPRENDRE) : reprenez la partie que vous venez de mettre en pause en revenant à la Media Dimension Map.

NEW GAME (NOUVELLE PARTIE) : commencez une nouvelle partie.

LOAD GAME (CHARGER PARTIE) : chargez une partie avec un **Password** (Mot de passe) ou avec le **Controller pak** (Consultez le paragraphe **Charger Partie**).

SAVE GAME (SAUVEGARDER PARTIE) : enregistrez votre partie actuelle sous une nouvelle partie. Si vous choisissez **Password** (Mot de passe), vous obtiendrez un mot de passe. Ecrivez-le. Si vous sélectionnez le **Controller Pak**, vous pouvez nommer et sauvegarder votre partie sur un nouvel enlacement du **Controller Pak**. Suivez les instructions à l'écran pour terminer la sauvegarde.

OPTIONS : voir **Options**.

STATS : pour plus de détails, consultez le paragraphe concernant les statistiques ci-dessus.

VOS ENNEMIS



PTERODACTYLE



TRICERATOPS



MARCHEUR



**EXTRATER-
RESTRE**

VOS ENNEMIS



HUCKY



FANTOME



MYLOT



RAPTOR