

El Dorado Gate: Volume Four (Import) FAQ/Walkthrough (French)

by ADK

Updated to vFinal on Oct 26, 2004

ELDORADO GATE VOLUME 4 LE GUIDE FRANCOPHONE PAR ADK :

A l'époque j'ai été sévère avec le quatrième volume qui revenait un peu à l'ancienne formule avec 3 scénarios un peu plus court et pas forcément relié. Le fait est que ce CD est à suivre et que ce sera le cas pour chaque CD à venir. C'est plus cela qui est frustrant qu'autre chose.

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

E mail : advanced_knight@yahoo.fr

Programme :

- 1 Revue complète
- 2 Ce qui s'est passé dans les CDs 1 à 3
- 3 Le système de combat et les magies
- 4 le guide
- 5 Revenir à Terra Fortuna
- 6 Crédits

1 Revue complète :

Je suppose que si vous lisez cette revue c'est parce que vous avez joué aux 3 précédents CDs. Maintenant vous êtes réellement impliqué dans la saga et il me paraît impensable de la commencer au quatrième CD. Les événements seront différents en fonction du fait que vous avez une sauvegarde ou que vous n'en avez pas une à charger avant de commencer le quatrième CD. A mon avis il vaudrait mieux vous abstenir de jouer à ce jeu si vous n'avez pas un fichier avec les scénarios 1 à 8 de compléter.

La présentation change très peu, elle s'adapte aux nouveaux personnages mais reste de même qualité que dans les précédents volumes.

Les graphismes sont encore meilleurs que dans le troisième CD. Ca ne surprendra évidemment personne. Pourtant cette fois Capcom a semblé manquer d'imagination en ce qui concerne les sprites des méchants. Si les sprites du scénario 9 tiennent encore la route, ceux des autres scénarios sont à la limite de l'acceptable. Pire encore, Hamano s'est défoncé à l'ouvrage et du coup ses dessins embellissent des sprites très laids. Il a enfin compris à de rares exceptions près qu'il fallait fournir du travail quand on fait un design de jeu et ne pas reprendre en version brouillon Final Fantasy 6 ou Terra Phantastica. Les animations sont excellentes et les niveaux 3 et 4 de magie sont vraiment les bienvenues dans ce CD. Elles remontent évidemment la qualité du moteur de combat.

Le son a perdu de sa qualité. Dans ce CD de nouvelles musiques sont apparues et le choc d'atmosphère musicale est net et déplaisant. Je me suis vu obligé de couper le son durant certaines phases du jeu tellement c'était inaudible. Une digitalisation vocale est apparue, le cri d'un bébé. Quel terrible effort pour la dreamcast...

La maniabilité est identique fort heureusement.

Comme d'habitude c'est l'intérêt qui change d'un CD à l'autre et là le 4 subit le contrecoup du CD 3. La longue histoire complète laisse à nouveau la place à 3 petites histoires décousues et sans liens. Ce CD marque tout de même l'aboutissement de ce concept dans la série avec des scénarios assez long et un minimum de recherches. Pour compenser des mini jeux sont apparus. Le scénario

10 est quand même trop court et le 11 est à suivre alors qu'il reprend un peu la suite du 10. Il n'y a pas vraiment de boss final non plus, juste des ennemis normaux mais plus longs. Ce qui m'a réellement déplu c'est que Gomez et les autres interfèrent beaucoup dans les scénarios introduisant les nouveaux personnages. Comme ces scénarios sont courts on joue peu avec les nouveaux héros. Vous remarquerez aussi que quand on contrôle Gomez, sous prétexte que c'est un bourrin, la progression est bête et linéaire ce qui est un peu dommage et quand on contrôle Elishin la progression est tout de suite plus intéressante et recherchée. Pourtant dans la scénario 6 Gomez a démontré qu'il pouvait vivre une aventure intelligente enfin bref...

C'est certain à présent si vous n'aimez pas la saga, vous ne l'aimerez pas plus avec ce CD, et si vous êtes à fond dedans, ce CD va tout de même vous ravir et vous inciter plus que jamais à acheter le CD 5. Je ne sais pas si c'est une bonne chose de se refermer ainsi autour des habitués mais il est clair que cela devait arriver afin de définir le véritable public de la série. Ne bavez pas trop en attendant la suite et amusez vous à résoudre les énigmes et mini jeux de ce CD vous ne le regretterez pas trop.

PRESENTATION : 12/20

GRAPHISMES : 18/20

ANIMATION : 18/20

SON : 11/20

MANIABILITE : 18/20

INTERET : 14/20

NOTE FINALE : 80%

ADK, sur la route d'Eldorado.

2 Ce qui c'est passé durant les CDs 1,2 et 3 :

Dans le scénario 1, vous avez fait la connaissance de Gomez et vous l'avez aidé à sauver Marsha d'un sacrifice à Draco. Si Gomez était un peu un mauvais garçon, il a appris à rendre service à son prochain. Son emblème est le buffalo.

Dans le scénario 2, Vous avez fait connaissance avec Kanan et vous l'avez aidé à évoluer dans le seul but de tuer Freeman. Elle n'a toujours pas trouvé son emblème et n'a reçu que les pouvoirs maléfiques du masque.

Dans le scénario 3, c'est avec Radia un personnage très sympathique vous avez continué l'aventure. Vous l'avez aidé à sauver son village de la malédiction lancé par le fantôme de son père Radigan. Son emblème est le renard.

Dans le scénario 4, Vous faites connaissance avec Bud et son univers implacable envers les siens. Traqué par les chasseurs il perd son ami et sa sœur. Il décide alors de réveiller les pouvoirs de Métanomu pour se venger de Bubba. Il n'a pas trouvé son emblème et s'est transformé en un robot sans âme et apparemment contrôlé par un jeu enfant.

Dans le scénario 5, Vous aidez Elishin, le beau gosse de service, à sauver sa princesse bien aimée. Malgré une idée de scénario assez pauvre c'est l'un des scénarios les plus amusants de l'histoire. L'emblème d'Elishin est Pégase.

Dans le scénario 6, vous découvrez Ein un robot qui va gagner son âme en aidant Gomez à sauver les gabris (les habitants de Terra Fortuna) de la terrible tribu des baku baku. L'emblème de Ein sera le golem.

Dans le scénario 7, Kanan a disparu. Gomez et les autres partent à leur recherche et se retrouvent à la ville de Vanis, la ville des deux poissons Dinshark et Rayfish, rivaux mais amoureux l'un de l'autre. En cherchant à rejoindre Kanan, les héros tombent sur une armée de poupées dirigées par Titan

et éventuellement Dorinne la marionnettiste. Kanan finit par purger le mal de son corps et reçoit son emblème la sirène. Les héros battent Kelb le boss final du scénario.

Dans le scénario 8 nous découvrons Pamela, torturée et amnésique. Après maintes péripéties, nos héros découvrent l'armée du baro prête à lutter contre les poupées de Titan. Nos héros retrouvent les disques mémoires de Pamela et l'aident à recevoir son emblème, le loup. Décidée à en finir avec les poupées et inquiète pour sa sœur Karla, Dorinne se rend au dojo de Titan où elle la sauve puis tue Titan et découvre Dorinne son ennemi final. Vanis libre de la malédiction des poupées, Pamela rentre à Terra Fortuna avec Gomez et les autres.

3 Le système de combat et les magies :

Le système de combat est simple. Durant un combat, le menu est le suivant :

ATTAQUER
MAGIE
DEFENSE
SE SAUVER
HABILETE
EQUIPEMENT
COMBAT AUTOMATIQUE

Habituellement les monstres vous frappent en premier. Les héros sont trop lent. Seul Elishin est systématiquement plus rapide que l'ennemi. Il y a un forgeron dans certaines villes qui vous permettra de combiner 2 armes de feu pour augmenter le niveau de dégâts.

Après un combat vous pourrez choisir quels objets vous souhaitez prendre. Celui que vous prendrez sera dans votre inventaire alors que l'autre ira dans la coffre général de Terra Fortuna (il sera possible de les vendre après). Vous pourrez ainsi les donner à un personnage plus tard.

La magie prend 5 formes :

Recov : Le sort de soin.
Heat : Le sort de feu.
Ice : Le sort de glace.
Leaf : Le sort de terre.
Light : Le sort de lumière.

Dans ce CD, les personnages peuvent jeter des sorts de niveau 1 à 3. Les monstres vont abuser des sorts de niveau 3.

Les effets ne changent pas en ce qui concerne les niveaux 1 à 3. En revanche des niveaux 4 viennent s'ajouter. Les monstres utiliseront les meilleures magies de groupe niveau 4. Vous pourrez les lancées avec vos meilleurs magiciens et équipé de certains anneaux qui augmentent l'intelligence pour le moment. Dans les 3 derniers CDs il vous sera possible d'exploiter tous les sorts magiques du monde d'Eldorado.

Pour jeter un sort de niveau 2 il faut combiner 2 magie comme ice et ice.

Pour les magies de groupe, il faut ajouter un w ice et un ice pour obtenir un W icen. Les effets changent très peu du CD 1 au CD 2. Enfin il sera possible de stocker les magies pour les combats suivants dans le menu approprié : la troisième option après avoir fait une combinaison : l'option de liste. C'est très utile.

Enfin voici un descriptif des priorités de certains éléments sur les autres :

Heat bat leaf

Leaf bat ice

Ice bat heat

Et la lumière est efficace contre les trois. C'est pourquoi dans un magasin vous verrez une arme et une armure de trois couleurs différentes. Pour certains donjons il faudra s'habiller d'une certaine couleur pour mieux résister aux attaques et frappez l'ennemi plus fort. Les équipements de lumière commencent à apparaître en nombre. La magie est toujours aussi efficace et deviendra utile contre certain boss de lumière..

4 Le guide :

Astuce générale : Pour zapper les crédits de fin d'un scénario il suffit de maintenir le bouton A enfoncé.

L'action se situe dans la région d'Alambra une région riche en magie et c'est pour cela que les magies de niveau 3 n'ont pas de secret pour le personnage principal du scénario 9.

SCENARIO 9 : L'ENFANT DES 3 : MIMA ! (5 orga stones)

PERSONNAGES :

Gomez et Cie.

MIMA : Le personnage principal, une puissante magicienne et un sprite adorable.

ABBA, LUY ET ESHLEY : Les 3 mamans de Mima.

APPU, RICA ET HI JOE : Les 3 gardiens des trois démons. Ils peuvent guérir les malédictions lancés par les démons mais sont très peureux.

EYJAN : Le docteur de la ville d'Alambra. Curieusement il connaît le moyen de guérir toutes les maladies causées par les démons. C'est un ennemi (assez ridicule d'ailleurs).

SKY HUNTER, GROUND PLACE ET WERP KAISER : Les 3 démons responsables des maladies les plus terribles dans Alambra. Ils sont emprisonnés dans des fleurs magiques.

3 femmes marchaient tranquillement quand elles entendirent les cris d'un bébé. Abba a décidé d'élever le bébé et Luy et Eshley émues par le comportement de leur ami en firent autant. Elles nommèrent le bébé Mima. L'aventure commence 10 ans après.

LA VILLE D'ALAMBRA :

Trouver la maison de Mima. Abba est malade. Il lui faut un docteur. Allez dans la maison près de celle de Mima. En entrant, cherchez près du lit une carte de Cléopâtre. Parlez à Eyjan. Suivez le au magasin. Vous verrez Gomez combattre les 3 idiots du CD 1 (battez les). Eyjan lui lance un sort et Gomez devient dingue. Il devient Crazy Go Go. Vous aurez besoin de son aide même si c'est un NPC pour parcourir les prairies de Sakya et trouver Appu. Appu est le gardien qui peut guérir Abba. En ville vous rencontrerez Pannello, le frère de Pannel du CD 3. Achetez lui 7 bombes pour 100 sénéis (sur la place avec plein de poussin). Quittez la ville.

ZONE SECRETE :

La zone secrète est l'arbre vert près de la chaîne de montagne. Pressez Start dessus pour la détectez et appuyez sur A pour entrer. Prenez l'objet et sortez.

LA PRAIRE DE SAKYA (rouge) :

Salle 1 : Rien.

Salle 2 : 1 objet.

Salle 3 : 2 objets.

Salle 4 : 1 objet au sud et la sortie nord.

Salle 5 : 1 objet dans le petit arbre près de l'entrée de la cave +1 objet.

Sauvegardez. Sortez par le nord et lancez une première bombe dans le trou. La lumière va dedans et va éclairer la cave. Allez dans la salle 5 et entrez dans la petite cave.

LA PETITE CAVE :

Salle 1 : 1 orga stone et un coffre.

Salle 2 : Un objet ici.

Salle 3 : Vous verrez une fleur. Dans la scène suivante elle s'ouvre laissant apparaître Appu et le gardien qui doit empêcher Appu de quitter cet endroit apparaît.

BOSS : GUSH (utilisez feu * 3 sur lui)

Après le combat Appu se joint à vous. Retournez à Alambra pour guérir Abba. Plus tard la fleur se met à brûler et Ground Place apparaît. Il veut évidemment se débarrasser d'Appu. Bantross appelle du renfort et Elishin et Ein partent affronter le démon. Malheureusement ils échouent et sont victimes de la maladie.

Pendant ce temps là, Abba est guéri et c'est au tour de Eshley de souffrir. Parlez à Eyjan dans la partie nord de la ville. Quittez la ville pour le prochain donjon.

LE DESERT DE DODO (bleu) :

Salle 1 : Rien.

Salle 2 : 1 objet caché dans une plante. Vous rencontrez Rica mais elle vous demande de l'aider. Elle veut que la chute d'eau arrose le lac à nouveau et pour ce faire, il faudra vaincre un monstre qui a construit un barrage et veut garder l'eau pour lui.

Salle 3 : 1 coffre sur la droite.

Salle 4 : 1 objet + 1 objet magique dans le cactus.

Salle 5 : sauvegardez et ouvrez le coffre.

Salle 6 : 1 coffre.

Salle 7 : Prenez l'objet en utilisant l'échelle. Utilisez la bombe sur le barrage de pierre. L'eau tombe à nouveau dans le lac et le boss apparaît.

BOSS : DODO (vert)

Utilisez la magie de terre * 3.

Sortez de la salle 7 et re rentrez dedans pour prendre l'orga stone. Retournez en salle 2 et forcez Rica à vous suivre. Une fois à la maison parlez au poussin (un pyoco qui dit pyo pyo tout le temps) il se transformera à Eshley. En ville vous verrez Dinshark et Rayfish du CD 3.

Un démon va apparaître et cette fois il s'agit de Werp Kaiser. Il veut bien sûr tuer Rica. Bantross envoie Paméla et Kanan pour le combattre mais elles aussi échouent.

LA CAVE MARINE DE SNAIL :

Ce donjon est particulier avec des salles et des sous salles à visiter. Allez vers le nord en entrant.

Salle 1 : Entrez dans la cave 1 pour obtenir un objet. Le coffre est piégé donc évitez le. Entrez dans la cave 2 et prenez le coffre à droite. Vous trouvez un objet en chemin vers la cave 3 et un coffre dans la cave 3.

Salle 2 : Sortez sur la gauche puis descendez dans une cave pour prendre un objet. Remontez et sauvegardez. Vous verrez 3 sorties. Tout droit et à droite vous emmènent à des objets et ensuite sortez sur la gauche.

Salle 3 : Utilisez une bombe.

BOSS : RAYJA (vert)

Utilisez la magie de terre niveau 3.

Parlez à Hi Joe. Il ne veut pas sortir d'ici tant que Sky Hunter sera vivant.

Salle 4 : Continuez et ramassez des objets en visitant les caves. Vous trouverez le boss dans une cave au sud.

BOSS : SKY HUNTER (lumière)

Il y a une cave au sud de celle du boss où vous verrez un grand trou. Je n'ai pas trouvé son utilité pour le moment. Revenez ensuite voir Hi Joe et il vous accompagnera chez Eshley.

Après cet évènement vous découvrez que le coupable c'est Eyjan. Retournez à la cave marine de Snail après avoir parlé à Appu, Rica et Hi Joe. Descendez sur la plage. Si vous allez à gauche de la seconde cave Mima recevra son emblème : La fée (réponse 1 deux fois de suite). Le premier coup spécial de Mima est Aura (qui lui permet de soigner toute l'équipe). Prenez l'écaille et Gomez redeviendra normal. En sortant vous tombez sur Radia qui explique ce qui s'est passé. Vous avez le pouvoir de guérir tout le monde alors profitons en.

Allez soigner Elishin et Ein (vous avez besoin d'une bombe), Ein vient avec vous. Allez à Dodo pour aider Kanan et Pamela, Ein découvre son troisième coup spécial : La force du golem. Retournez en ville et soignez un homme dans la partie gauche de la ville. Il vous laisse entrer et vous ramassez un arc dans un coffre. Il y a aussi une orga stone cachée par de petits rochers sur la droite. Maintenant soignez tout le monde en ville (et n'oubliez pas la fille au deuxième étage de l'auberge). Après avoir soigné le marchand de poussins, il vous demande de les lui ramener. Il vous offre 3 objets au choix :

- 1) une clé
- 2) une arme pour Mama (le héros du scénario 10)
- 3) un objet quelconque.

Prenez l'arme pour mama. Si vous avez bien ouvert tous les coffres dans les donjons vous avez déjà 3 clés dans votre inventaire. Dirigez vous vers la partie nord de la ville où Eyjan vous attend.

BOSS : EYJAN (sprite ridicule et dessin d'Hamano trop bien, c'est le monde à l'envers).

Entrez dans la maison.

LA MAISON DES MACHINES (lumière) :

Salle 1 : Descendez.

Salle 2 : Pressez le bouton bleu pour ouvrir la première porte. Remontez pour

la passez et ensuite allez en haut.

Salle 3 : Cherchez des escaliers pour descendre.

Salle 4 : Rien.

Salle 5 : Prenez l'orga stone et allez en bas puis à gauche. Pressez le bouton jaune qui est caché.

Salle 6 : Allez tout droit.

Salle 7 : Utilisez le tapis roulant. Sortez à Gauche.

Salle 8 : Dernière salle avant le boss, allez en haut et utilisez le tapis roulant pour ouvrir un coffre. Allez dans la salle 7. Depuis la salle 7 vous aurez accès à la salle 9 en sortant par la droite.

Salle 9 : Prenez le coffre et pressez le bouton rouge. Sortez par le nord. Vous êtes de retour en salle 7. Revenez à la salle 2 et passez la deuxième porte.

Ouvrez les trois portes spéciales avec vos 3 clés. Revenez en salle 8 et sortez par le nord.

BOSS FINAL : GROUND PLACE + WERP KAISER (lumière)

GP craint les armes et WK craint la magie.

Profitez enfin de la séquence finale.

SCENARIO 10 : SALUT MAMMA ! (5 orga stones)

PERSONNAGES :

GOMEZ ET CIE

MAMMA : C'est un homme même si il est assez maladroit et fait bête sauvage et n'a rien à voir à l'horrible dessin d'Hamano montrant une vieille dame. C'est un couard mais il deviendra un puissant combattant. Il tombe souvent et a du mal à tenir sur ses jambes.

ALAN : C'est le père de mamma.

GUEZERI LE ROI DES MAMMOUTHS : Il était l'adversaire d'Alan quand il était jeune. Maintenant il se cache dans le costume du premier ministre du royaume d'Alan.

Paméla a un problème et demande à Gomez de l'aider puis à Elishin. Aucun des eux ne veut l'aider et elle va seule à Alambra. Allez dans la nouvelle arène dans la partie gauche de la ville. Entrez et regardez. Bud Robot apparaît, gagne un combat puis s'en va. Parlez au cuisinier (il a un problème avec votre nom, Pamanla, Pamélan et même Paméland et enfin Paméla). Allez dans la salle B. Prenez l'orga stone et allez dans l'arène.

BOSS : KARLA

Allez dans la salle A puis dans l'arène.

BOSS : GOMEZ

Paméla obtient son deuxième coup spécial Ultime attaque. Gomez abandonne et obtient son troisième coup spécial berserk. Allez dans la salle B.

BOSS : ACHYO (bleu)

Utilisez la glace niveau 2 sur lui.

Après le combat vous rencontrez Alan. Il vous parle de son histoire et veut que vous retrouviez la femme qu'il aime. Guezery a tout entendu. Ouvrez le coffre et sortez. Parlez à Bantross et quittez la ville.

ZONE SECRETE :

C'est la pointe du continent près de la mer et de la petite île. Prenez l'objet dans le coffre.

LA FORET DU FORT (rouge (un monstre) puis lumière) :

Salle 1 : 1 objet et 1 coffre.

Salle 2 : 2 objets et 3 sorties. Sortez par le nord et à gauche (la première).

Salle 3 : 1 objet et 1 coffre et vous arrivez dans la salle 2 (sortie ord à droite). Prenez la troisième sortie dans la salle 2 pour continuer le donjon.

Salle 4 : Parlez aux gardes, ils vous laissent passer parce que vous avez une lettre de Alan. Ramassez l'orga stone.

Salle 5 : 3 objets et 2 sorties. Sortez par le bas en premier.

Salle 6 : 1 objet et 1 coffre. Retournez en salle 5 pour utiliser l'autre sortie et finir ce donjon.

LA VILLAGE DE CALINE :

En arrivant, vous voyez la ville brûlée. Combattez les voleurs. Avant d'attaquer allez à Terra Fortuna et demandez l'aide de Mima et Kanan.

BOSS : 2 ASSASSINS, puis un tout seul et 3 autres (bleu)

Parlez à Mamma et prenez l'orga stone et l'objet. Parlez à la femme près de la maison et ensuite Mamma vous dira que l'amour de Alan s'appelle Aylis et qu'elle est morte. Mamma rejoint votre équipe. Quittez la ville.

LES MONTAGNES DESOLEES DE KENGEL (vert) :

Salle 1 : 1 objet. Répondez oui à Mamma. Allez en bas pour 3 objets. Après le combat vous capture un singe bleu, vert ou rouge nommé Cosal. Utilisez le pont.

Salle 2 : 2 objets, 1 coffre et 1 orga stone. Cliquez sur l'arbre et le singe vert vous donne une arme pour Mamma (il vaut mieux capturer le singe vert).

Salle 3 : 2 objets et un point de sauvegarde.

Salle 4 : 2 objets et la sortie. Vous pouvez capturer un autre singe et obtenir une autre arme d'un autre arbre.

Salle 5 : Répondez oui au grand singe ici.

BOSS : DJANGO (rouge)

Attaquez le avec vos plus puissants sorts de feu (niveau 3 actuellement).

Maintenant vous avez appris la mélodie du singe. Elle vous permettra d'obtenir une arme pour Mamma à chaque fois que vous passerez devant un arbre. Vous pouvez ramassez jusqu'à 10 armes et donc vous faire plein de sous. Vous pouvez obtenir deux armes d'un même arbre. Prenez la première, sortez et entrez en demander une autre.

Salle 6 : Ramassez 3 objets et ouvrez un coffre. Quittez le donjon.

LE SANCTUAIRE DES MAMMOUTHS (lumière pour les gargouilles et vert pour les monstres) :

Paméla et Mamma tombent. Mamma entre dans une cave et reçoit son emblème, le mammoth. Il reçoit aussi son premier coup spécial le coup de poing du mammoth. Allez rejoindre Paméla, emmenez la avec Mamma parler à Bantross. Constituez une «équipe en parlant au gabri violet et entrez dans le donjon.

Salle 1 : Battez 2 gargouilles. Poussez la statue sur le bouton pour ouvrir la porte. Battez une autre gargouille et cliquez sur la jarre. 2 sorties, sortez par la droite en premier.

Salle 2 : Allez vers le bas pour un objet, continuez sur la gauche de l'objet

dans le chemin noir pour trouver un coffre secret avec un marteau du prisme de lumière. Retournez en salle 1 et sortez par la gauche.

Salle 3 : Regardez dans la jarre et dans la cheminée. Allez au deuxième étage.

Salle 4 : Sauvegardez. Poussez la statue sur le bouton jaune (tuez une gargouille). Passez la porte et tuez encore 2 gargouilles. Ramassez un objet et ouvrez un coffre.

Salle 5 : 1 objet et l'escalier vers le troisième étage.

Salle 6 : Poussez la statue sur le bouton vert. Tuez la gargouille pour obtenir une carte croissante. Passez la porte verte.

Salle 7 : 1 objet, allez au quatrième.

Salle 8 : Vous trouverez des objets dans la jarre. Continuez jusqu'aux escaliers. N'allez pas en haut mais tournez sur la droite et avancez vers le mur pour trouver un passage secret. Vous trouverez un objet et un coffre. Allez au boss.

Salle 9 : Vous découvrez que le premier ministre est l'ennemi de Mamma.

BOSS FINAL : GUEZERY LE VIEUX ROI DES MAMMOUTHS (vert)

Salle 10 : Après le combat il s'échappe, suivez le en salle 10. revenez à la salle 9 et cherchez la dernière orga stone de ce scénario. Elle est cachée derrière le trône du roi des mammoths. Suivez Guezery.

Regardez la scène. Bud Robot tue Guezery. Parlez à Alan et Pamela. Sortez. Un vieil homme vous avoue que Mamma est le fils d'Aylis et de Alan et donc le prince. Allez au port et utilisez le portail dimensionnel vers Ferra Fortuna.

SCENARIO 11 : GIG, LE CHEVALIER SACRE (5 orga stones) :

PERSONNAGES :

GOMEZ ET CIE

GIGI : le nouveau personnage mais elle ne sera pas jouable. Vous la combattrez.

BURL : Mystérieux et puissant, il est le prince de l'empire de lumière.

ANNA : La petite amie de Burl. Elle a besoin du cœur d'énergie pour survivre.

BUBUTON : Il dirige le fort des voleurs couards.

KING LAYAS : Père de Burl et Anna, il dirige la mystérieuse armée de lumière qui sert Dios le dieu de lumière.

Mamma va voir Elishin à Alambra. On découvre qu'ils sont de bons amis. Allez à l'auberge et vous rencontrerez Burl. Sauvegardez et quittez la ville.

ZONE SECRETE :

Cliquez sur la montagne sur la droite de la carte. Elle est alignée avec la ville. Cette zone vous emmène dans un théâtre où les consoles Sega la Megadrive et la game gear donnent du pouvoir à la Dreamcast. Il y a aussi une Morrigan qui boit du saké. Vous verrez l'adresse internet suivante : www.zdnet.co.jp/gamespot. Prenez l'objet sur la gauche et sortez.

Retournez en ville et prenez l'objet dans le coffre de la chambre d'Alan. Allez à l'auberge et passez la nuit. Burl se joint à vous. Il veut vous aider à trouver le cœur d'énergie (un cristal magique). Quand vous descendrez vous trouverez le vrai aubergiste enfermé dans un tonneau. Il a dit que l'imposteur était un des hommes de Bubuton, un voleur qui vit dans le fort de Bubuton. Pour vous remercier, il vous propose de passer la nuit gratuitement à l'auberge et à l'avenir une nuit ne vous coûtera que 1 séné dans cette auberge et pendant

tout le scénario. Il faut poursuivre Bubuton puisqu'il a le cœur d'énergie. Quittez la ville.

LA FORET DE BENAS (lumière) :

Salle 1 : 2 objets.

Salle 2 : Allez à gauche pour un coffre et encore à gauche pour pousser un rocher et trouver des escaliers secrets et un coffre. Sortez par la droite ensuite.

Salle 3 : 4 objets et une orga stone. Pour atteindre l'orga stone il faut chercher dans la partie nord de la salle.

Salle 4 : 2 objets.

Salle 5 : 3 objets et un coffre. Il y a un mini jeu ici. Cliquez sur le morceau de terre près du rocher du lac. 3 fées vous emmène ailleurs. Marchez sur l'eau et appuyez sur A pour trouver pleins d'objets. Ca s'arrêtera au bout d'un moment. J'ai obtenu plus de 20 objets dans ce lac.

Salle 6 : 2 objets et la sortie du donjon.

LE FORT DE BUBUTON (lumière pour l'œuf et rouge pour les soldats) :

Salle 1 : 1) Entrez. Tuez le soldat. Il faut à présent chasser les 20 autres soldats dans le fort pour ouvrir la porte principale.

2) Sortez par la droite. Allez à droite puis au nord vers un coffre. Retournez dans la salle précédente et cherchez une fausse statue. Sortez par le nord pour tuer 3 soldats et un autre caché derrière le drap. Sortez par le sud et tuez 6 soldats. Appuyez sur le bouton pour ramassez des objets. Retournez à la salle 1 et sortez par la première à gauche.

3) Pressez un bouton et cherchez des soldats dans des tonneaux. Vous tuerez aussi des œufs maudits dans ces tonneaux. Retournez à la salle 1 et sortez par le deuxième à gauche.

4) Pressez le bouton et utilisez un chemin qui vous emmène à un arbre. Il y a une orga stone ici. Derrière l'arbre se trouve un escalier secret. Suivez le chemin vers le dernier soldat et vous obtiendrez une clé. Retournez en salle 1 et passez la porte du fort.

Salle 2 : BOSS : BUBUTON (frappez le avec le sort de glace) + 2 SOLDATS (rouge). Pressez le bouton derrière eux et vous irez dans la troisième salle de ce fort.

Salle 3 : Prenez le cœur d'énergie et Elishin recevra son troisième coup spécial « self support » qui lui permet d'augmenter ses statistiques et d'éviter les attaques ennemies. Avant de sortir, Gigi vous surprend.

BOSS : GIGI (lumière)

Mamma est ensuite kidnappé et Burl s'échappe. Elishin doit le retrouver pour sauver Mamma. Après la scène parlez au gabri violet et prenez Gomez avec vous. Retournez à la ville d'Alambra. Il faut acheter un ticket pour le cirque mais le ticket coûte 100 000 sénis. Au dessus du vendeur il y en a un autre qui le propose à 50 000 sénis. C'est long mais économisez les en vendant le matériel inutile. Une fois dans le cirque après la scène, chassez Burl.

LE CIRQUE :

1) Utilisez l'échelle et ouvrez le réfrigérateur pour ramassez un objet. Allez en bas et donnez le à la panthère rouge (réponse 3).

2) Utilisez la deuxième échelle et ramassez un objet pour la panthère blanche. Répondez 3 pour éviter un difficile combat. Il y a une orga stone cachée par un rocher près de la cage de la panthère blanche. Vous trouverez enfin Burl et Anna.

BOSS : BURL + ANNA (lumière)

Après le combat ils viennent avec vous. Allez à l'arène d'Alambra. Il y a un nouveau jeu, regardez le d'abord puis allez dans la salle A pour le jouer. Il faudra toucher 5 fois un tonneau. Si le soldat ne se montre pas vous avez gagné. Puis il faudra aller dans la salle B, ramassez un objet. Après votre victoire, Elishin est reconnu comme le meilleur à ce jeu. Vous gagnez 2 nouveaux anneaux. Allez ensuite au port et utilisez le bateau. Parlez à l'homme et répondez oui pour aller sur l'île de Farble.

L'ILE DE FARBLE :

Une fois arrivé, marchez sur l'eau et près de la montagne pour atteindre une cave secrète. Vous trouverez une armure pour Elishin. Dans la forêt, cherchez l'orga stone devant l'entrée de la cave.

BOSS : GIGI + 2 CHEVALIERS SACRES (lumière)

Bantross apparaît et demande à Gigi quel est son emblème parce qu'il a vu qu'elle a obtenu un coup spécial pendant le combat. Elle ne répond pas (comment une princesse qui sert Dios pourrait être un soldat de Raijin). Elle s'enfuit dans la cave. Suivez la.

LA CAVE DE FARBLE (lumière) :

Salle 1 : Descendez.

Salle 2 : Entrez dans le vaisseau sacré.

Salle 3 : Tuez le chevalier sacré et le grand chevalier. Vous trouvez 2 objets et 1 autre caché dans la caisse tout droit.

Salle 4 : Utilisez le tapis roulant. Entrez dans la salle pour tuer 3 chevaliers sacrés. Poussez une caisse sur le bouton et prenez un objet.

Salle 5 : Prenez un objet et sauvegardez. Utilisez les escaliers.

Salle 6 : Poussez la caisse sur le bouton. Vous entrez dans une petite salle. Cherchez un objet et tuez 3 grands chevaliers avant de sortir.

Salle 7 : BOSS : GORN.

Salle 8 : Utilisez 2 caisses sur les 2 boutons. Sortez par la gauche pour atteindre une autre partie de la salle 4. Prenez un objet et poussez la caisse pour dégager un raccourci vers le point de sauvegarde. Retournez en salle 8 et sortez par la droite.

Salle 9 : BOSS : ISA + 2 CHEVALIERS SACRES.

Salle 10 : C'est un piège. Gigi prend le cœur d'énergie. Le roi Layas apparaît. Le vaisseau géant décolle.

Scène 1 : le pont s'ouvre.

Les héros sont envoyés sur l'île pour mourir. Burl et anna restent pour combattre un chevalier, Lune.

Scène 2 : Viseur de sécurité activé à 51%

Dépêchez vous de vous échapper et prenez 3 des 4 coffres en chemin. Vous pouvez aussi choisir de combattre le boss final et ensuite de vous échapper.

BOSS FINAL : LUNE (lumière).

Ce boss ne peut pas être tué maintenant ou ce sera vraiment très long. Revenez le combattre quand vous aurez des armes de lumière plus puissante grâce aux prochains CDs.

Gigi ne peut pas se résoudre à tuer son frère. Le roi tire à sa place. Le vaisseau géant tire et l'île est complètement détruite. On ne sait pas pour le

moment si Burl et Anna sont morts et vous ne le saurez que si vous battez Lune. Le cas échéant ils seront morts. A suivre dans le cinquième CD.

ADK, sur la route d'Eldorado.

5 Retourner à Terra Fortuna :

A l'écran où vous chargez un fichier, vous pouvez choisir un scénario. Pressez bas après le dernier scénario et répondez oui pour aller à Terra Fortuna. Cette option vous permet de créer une équipe avec les héros qui ont reçu leur emblème. Cette option est maintenant disponible. Notez que les scènes sont nombreuses et que les dialogues changent tout le temps (entre chaque scénario).

Quand vous arrivez dans le hall, allez au nord pour échanger les orga stones contre des objets. Pour 5 orga stones échangées vous recevez un objet.

Le prochain magasin est le « download shop ». Ici il faudra aller sur le site officiel du jeu, télécharger les fichiers et revenir voir ce qu'ils vous offrent. Ce magasin est ouvert à présent et propose des objets qui ne sont pas vendus dans les contrées du monde d'Eldorado.

6 Crédits :

Ce guide est protégé par des copyrights (2004). Demandez moi la permission de le poster sur votre site.

ADK.