

Last Blade 2: Final Edition (Import) (French)

by theworld

Updated to v1.1 on Mar 3, 1999

```
LLL      AAAAAAA  SSSSSSS  TTTTTTTTTTTTTTT
LLL      AAAAAAAAA SSSSSSSSS TTTTTTTTTTTTTTT
LLL      AAA      AAA      SSSS   SS      TTT
LLL      AAA      AAA      SSSS                TTT
LLL      AAAAAAAAA SSSS                TTT
LLL      AAAAAAAAA SSSS                TTT
LLL      AAA      AAA      SSS                TTT
LLLLLLLL AAA      AAA      SSSSSSSSS        TTT
LLLLLLLL AAA      AAA      SSSSSSS        TTT
```

```
BBBBBBBBB LLL      AAAAAAA  DDDDDDDDD  EEEEEEEEEEE
BBBBBBBBBBB LLL      AAAAAAAAA  DDDDDDDDD  EEEEEEEEEEE
BBB      BBB  LLL      AAA      AAA  DDD      DDD  EEE
BBB      BBB  LLL      AAA      AAA  DDD      DDD  EEE
BBBBBBBBBBB LLL      AAAAAAAAAAA  DDD      DDD  EEEEE
BBBBBBBBBBB LLL      AAAAAAAAAAA  DDD      DDD  EEEEE
BBB      BBB  LLL      AAA      AAA  DDD      DDD  EEE
BBB      BBB  LLL      AAA      AAA  DDD      DDD  EEE
BBBBBBBBBBB LLLLLLLLL AAA      AAA  DDDDDDDDD  EEEEEEEEEEE
BBBBBBBBBBB LLLLLLLLL AAA      AAA  DDDDDDDDD  EEEEEEEEEEE
```

```
      222222222222
2222222222222222
222      2222
      2222
      2222
      2222
      2222
      2222
2222222222222222
2222222222222222
```

Ca y est, Last Blade 2 vient d'arriver en version cartouche. Après quelques parties, j'ai décidé d'écrire ce fax pour aider ceux qui, contrairement à moi, n'ont pas eu la chance de feuilleter les revues japonaises. Tout ce que j'espère c'est qu'il aidera quelques uns d'entre vous. Parfois je vais y écrire des choses qui peuvent vous paraître évidentes, mais on n'est pas tous des dieux du pad, alors un peu de compréhension pour les autres (et d'emphathie). Quant o évantuaile fautes d'ortografe, désolé d'avence !

Last Blade 2 et Néo Géo sont des copyright SNK Corporation. Ce faq a été écrit dans un but purement informatif, il est exclusivement destiné à une utilisation personnelle et ne peut être utiliser à des fins lucratives. Si vous reprenez ce faq ou une partie de ce qu'il contient, pensez à m'en faire part à l'adresse située à la fin de ce document.

Mise à jour

Version 1.0 29/01/99

première version

Version 1.1

Les coups ont été complété
Les "chains combos" sont aux complets
Rajout d'une partie de la section combo
Modification de fond de la présentation
Symbolisation des coups

Ce qu'il me manque :

J'aimerais avoir le nom des coups en japonais.
Je souhaiterais aussi avoir les paroles prononcées lors des coups spéciaux.
J'ai toujours pas trouvé cette histoire de fins alternatives (help!!!)

Sommaire

- 1 - les abréviations
- 2 - les différents modes de jeu
- 3 - les persos, leur coups et quelques combos
- 4 - les tips
- 5 - mise au point

1 - Les abréviations

+ A exécuter en même temps
, Une commande après l'autre
Mu Peut-être maintenu
Pe Poursuite, quand l'adversaire est au sol
Cps Au corps à corps
x Appuyer plusieurs fois

2 - Les modes de jeu

Par rapport au premier volet, les coups en courant ont été généralisés (seul Zantetsu en possédaient). Ils sont communs au deux systèmes de jeu. Grace à eux le jeu devient plus complet car il permet des attaques sous pas mal d'angles différents (coup aérien, contre, course... on se rapproche d'un KOF). Les combats en Vs n'en sont que plus acharnés, et c'est tant mieux.

-o -o

Speed

Exemple de combos type (le plus long, à vous de le raccourcir)

```
o- +A  A  A  B  -o +B
      |
      -> -o +C
      |
      -> \ +C
      |  o
      |
      -> B+C
      |
      -> Coup spécial (y compris la furie)
```

Bien sûr, après c'est à vous de le modifier selon vos envies (rajout d'un saut avec B par exemple, ou encore une course +B remplaçant les quatre premières manip mais diversifiant les angles d'attaque...), l'essentiel étant

B - Coup spécial (ou furie)

Mais, mais... il est possible de faire

B - Coup spécial - Furie

Pour cela il faut "casser" un coup spécial particulier. Ce coup est marqué d'un Astérix (*). Précision : ça ne marche qu'avec les furies simples (pas les max, désolé j'ai essayé moi aussi !)

Dans ce mode, B+C Mu est un coup imblocable.

Petite précision, la plupart des personnages comme Kaede ou Hyo peuvent exécuter deux coups spéciaux à la suite

Kaede

```
o- / | \ -o +C Cps  -o | \ DP+B (X2)
  o o o   |           o o
          |
          -> | \ -o +B
          |   o o
          |
          -> | / o- / | \ -o +A+B (ou B)
          |   o o   o o o
          |
          -> furie 2
```

Hyo

```
-o \ | / o- -o \ | / o- +B puis -o | \ +C
  o o o   o o o   o o o   o o
```

Tous les persos sont susceptible de faire ce type de combo, à vous de trouver les vôtres maintenant que je vous ai mis sur la voie! (ou alors, reportez vous à la section combos). Pour vous simplifier la tâche, en remarque d'un coup spécial, il y sera noté "lancer", ça signifiera pour vous "à enchaîner avec un autre coup spécial". Se genre de combo est connu sous l'appellation de "flying".

Le mode Ex, disponible après un tips (indiqué dans la notice) est en fait une compilation des deux autres modes. En clair, on peut enchaîner comme des fous tout en bénéficiant des furies au max. La mauvaise nouvelle, c'est que vous pourrez tomber K.O. et que votre énergie partira beaucoup, beaucoup plus vite que dans les autres modes.

Le repel (D)

Cette technique offre au jeu une partie stratégique assez intéressante, on avait déjà eu les prémisses dans la saga des Samourai Spirit (à partir du second volet)

D bloque les attaques hautes

| +D bloque les attaques basses

o

en l'air D bloque toutes attaques (attention, si vous aucun coup n'est donné, vous aurez un léger temps de flottement avant de pouvoir vous remettre en garde)

Lors d'une garde, vous pourrez entrer la manip suivante :

o- / |

o o

Me demander pas ce que ça fait, j'en sais rien ! (mais ça baisse votre barre de power il paraît)

Une fois paré, vous pouvez :

- enchaîner
- ré-appuyer sur D (coup unique)
- effectuer un coup spécial ou une furie

Enfin, D sert aussi à se rétablir lors d'une chute (prise...)

3 - Les personnages

Les combos qui sont décrits dans cette section sont ceux qui sont peu orthodoxe. Je ne les décris que simplement, à vous de les développer comme bon vous semble : exemple B+C suivit de... peut devenir A B B+C avec ou sans saut, donc, à vous de jouer

Noms	Descriptions / Remarques
------	--------------------------

Kaede	
-------	--

Pe \ +B ou C	
o	

\ -o +A ou B	réalisable en l'air
o o	

/ o- +A ou B (*)	
o o	

/ o- +C	pratique pour se rapprocher ou contourner
o o	l'adversaire

o- / \ -o +C	Cps "lancer"
o o o	

-o \ +A	
o o	

-o \ +B (X2)	
o o	

Saut C+D	Cps
----------	-----

\ -o \ -o +A+B Mu	
o o o o	

/ o- / \ -o +A+B Mu	
o o o o o	

\ -o \ -o +B Mu	
o o o o	

/ o- / \ -o +B Mu	
o o o o o	

```

o- / | \ -o +C Cps -o | \ +B (X2)
  o o o | o o
      |
      -> | \ -o +B
      | o o
      |
      -> | / o- / | \ -o +A+B (ou B)
      | o o o o o
      |
      -> furie 2

```

Dans le coin, mode Speed

```

B+C -o | \ +B -o | \ +B
  o o o o

```

B+C saut C+D

Mode power

```

-o +C | / o- / | \ -o +A+B ou B
  | o o o o o
  |
  | \ -o | \ -o +A+B
  o o o o

```

Minakata Moriya |

Pe \ +B ou C |
o |

| \ -o +A (X3) ou B (X4) (*) |
o o |

-o | \ +A (part 1) |
o o |

| \ -o +B (part 2) | mode Speed uniquement
o o |

-o | \ +B |
o o |

| / o- +A ou B ou C Mu | D annule le coup
o o |

o- / | +A ou B ou C | variez-les, c'est destabilisant au
o o | possible

-o o- / | \ - o +AB Mu |
o o o |

-o o- / | \ -o +B |
o o o |

| \ -o +A | \ -o +A -o | \ +B
o o o o o o
|
|
->| / o- +B
o o

Mode speed

B+C | / o- +B
o o

Yuki

Pe \ +B Mu ou C |
o

| \ -o +A ou B |
o o

| / o- +A ou B (*) |
o o

o- / | \ -o +C | renvoi les projectiles / counter
o o o

-o \ | / o- +C | Cps "launcher"
o o o

-o | \ +A ou B |
o o

Mode speed

B+C -o | \ +A
o o

| \ -o | \ -o +A+B |
o o o o

| / o- / | \ -o +B |
o o o o o

Setsuna

Pe \ +B ou C |
o

| / o- +B |
o o

| \ -o +A ou B |
o o

-o | \ +A ou B |
o o

-o | \ +C | chope un adversaire en l'air
o o

-o \ | / o- +C (part 1) |
o o o

o- / | \ -o +C (part 2) | continue le coup même s'il est contré
o o o

| \ -o | \ -o +A+B Mu |
o o o o

-o \ | / o- (X2) +B (part 1) |
o o o |

o- / | \ -o +A+B (part 2) |
o o o |

A noter que saut +B touche deux fois

En mode power

-o +C | / o- +B
o o

lorsque l'adversaire est acculer au bord de l'écran

-o +C -o | \ +C
o o

Ichijo Akari |

o |
Pe \ +B, |+C ou C |
o |

| \ -o +A ou B |
o o |

-o \ | / o- +A |
o o o |

-o \ | / o- +B | contre
o o o |

-o \ | / o- +C | prend l'apparence de l'adversaire
o o o |

-o | \ +A ou B ou C (part 1) |
o o |

A ou B ou C Mu (part 2) |
|

o |
| +A ou B ou C (part 2) |

| +C (part 2) |
o |

o- | / +A ou B ou C |
o o |

o |
| (2 s.) | +C (*) (part 1) |
o |

o |
| | +C (part 2) |
o |

o |
| | +B (part 2) |
o |

Saut, | +C (partie 1) |
o |

| +C (partie 2) |
o |

| / o- / | \ -o +A+B Mu |
o o o o o |

-o \ | / o- -o +B |
o o o |

Kanzaki Juhno |

o |
Pe Courir, | +B, -o | \ +A ou B |
o o |

| \ -o +A ou B |
o o |

| \ -o +C | Quasi invulnérable, à casser par coup
o o |

| / o- +C (*) Mu |
o o |

-o | \ +A ou B |
o o |

-o \ | / o- +B (part 1) | Cps
o o o |

| \ -o +C (part 2) |
o o |

| \ -o +B (part 2) |
o o |

| \ -o +C (part 3) |
o o |

-o \ | / o- +A (part 1) | chope l'adversaire en l'air
o o o |

| \ -o +A (part 2) |
o o |

| \ -o +B (part 2) |
o o |

-o (2 s.) o- +C (part 1) |

| \ -o+C (part 2) | X3 Speed uniquement
o o |

| \ -o | \ -o +A+B | meilleur effet sur un adversaire en l'air !
o o o o |

-o \ | / o- +B (part 1) | Cps
o o o |

| \ -o +A+B (part 2) |
o o |

-o \ | / o- +A (part 1) | Chope en l'air
o o o |

| \ -o +A (part 2) |
o o |

-o \ | / o- (X2)+A+B (part 3) |
o o o |

-o \ | / o- (X2)+B (part 4) | au max
o o o |

| \ -o | \ -o +B |
o o o o |

Amano Hyo |

Pe \ +B Mu ou C |
o |

-o / -o +A ou B (*) |
o |

A xx (part 1) |

o- / | \ -o +B (part 2) |
o o o |

| / o- +A |
o o |

-o \ | / o- +B Mu |
o o o |

-o \ | / o- +C | contre
o o o |

-o | \ +C |
o o |

\ \ +C | Cps
o o |

| \ -o +Start | extra incitation
o o |

-o \ | / o- (X2)+A+B Mu |
o o o |

-o \ | / o- (X2)+A ou B Mu |
o o o |

Takane Hibiki |

Pe \ +B ou C |
o |

| \ -O +A ou B | B doit impérativement être bloqué en bas
o o |

o- / | \ -o +C (part 1) | contre
o o o |

C	(part 2)		immédiatement après le contre
B+C	(part 2)		idem
-o	\ +B Mu		
	o o		
-o	\ +C Mu (*)		Sonne l'adversaire
	o o		
A+B	(part 1)		
AV+C	(part 2)		
AR+C	(part 3)		
Start Mu			Augmente la barre de power
/ o-	/ \ -o +A+B		
o o	o o o		
-o o-	/ \ -o +B		
	o o o		
Washizuka Keiichiro			
Pe	\ +B ou C		
	o		
o-	(2 s.) -o +A ou B		
	o		
	(2 s.) +A ou B		
o			
o-	(2 s.) -o +C (part 1) (*)		
\ -o +C	(part 2)		
o o			
/ o-	+C (part 2)		Overhead attack, touche en garde basse
o o			
/ o-	+B (part 2)		Touche en bas
o o			
/ o-	+A xx ou B xx		
o o			
/ o-	/ \ -o +A+B		
o o	o o o		
/ o-	/ \ -o +B Mu		imblocable au bout de 4 secondes
o o	o o o		
Sanada Kojiro			

Pe \ +B ou C
o

| / o- +A
o o

| / o- +B (*) | cassable sur le premier coup
o o

| \ -o +A ou B
o o

-o | \ +A ou B
o o

| / o- +C (part 1)
o o

C (part 2)

| / o- / | \ -o +A+B
o o o o o

| / o- / | \ -o +B | Imblocable après 4 secondes
o o o o o

Okina Genbu

Pe \ +B ou C
o

| \ -o +A ou B | Rigolo ! (c'est pas ce qu'il dit ?)
o o

| \ -o +C | Redonne un peu d'énergie à celui qui est
o o | touché

-o \ | / o- +A ou B (*) | Touche un adversaire au sol
o o o

-o \ | / o- +C
o o o

-o | \ +A ou B ou C
o o

o- | / +A ou B ou C
o o

-o o- / | \ -o +A+B
o o o

-o o- / | \ -o +B
o o o

Mukuro

o		
Pe +B ou C		

/ o- +A ou B		A est dirigé vers le haut
o o		B en ligne droite

-o o- -o +C		

-o \ +A xx ou B xx		A va vers le haut
o o		B part droit devant

o- / \ -o +A ou B		
o o o		

-o \ / o- +C		Cps
o o o		

Saut, / o- +A ou B (*)		
o o		

\ -o \ -o +A+B		
o o o o		

\ -o \ -o +B		
o o o o		

Lee Recca		

o		
Pe +C ou C		

/ o- +C (X3)		
o o		

Saut / o- +C (X2)		
o o		

saut \ -o +C		
o o		

-o \ / o- +A (*)		
o o o		

-o \ / o- +B (*)		
o o o		

o- / \ -o +B (part 2)		on se laisse souvent avoir par celui là
o o o		

o		
(2 s.) +B		
o		

A+B (part 1)		

A ou B ou C ou D (part 2)		

Start Mu		redonne de l'énergie

B, -o +B		

B, +B (X3)		
o		

| / o- / | \ -o +A+B |
o o o o o |

| / o- / | \ -o +B |
o o o o o |

Zantetsu |

Pe \ +B ou C |
o |

| \ -o +A | "launcher"
o o |

| / o- +B (*) |
o o |

-o o- -o +C (part 1) |

| / o- +A (part 2) |
o o |

| / o- +B (part 2) |
o o |

-o \ | / o- +C | Cps exécutable en l'air
o o o |

-o | \ +C | excellent anti air
o o |

o- | / +A | invisibilité
o o |

Saut, | \ -o +A ou B (X2) |
o o |

Saut, | +C (part 1) |
o |

| +C (part 2) |
o |

-o o- / | \ -o +A+B |
o o o |

-o \ | / o- (X2) +B | Cps
o o o |

Kagami Shinnosuke |

Pe \ +B ou C |
o |

| \ -o +A |
o o |

| \ -o +B (X2) | au corps à corps, le premier coup ressemble
o o | à la version A, servez-vous de l'ambiguïté

-o | \ +A ou B (*) |
o o

-o \ | / o- +A ou B | Cps
o o o

| / o- +C Mu | augmente la barre de power
o o

Saut, | +C (*) |
o

Saut, o- / | \ -o +A+B |
o o o

-o o- / | \ -o +A+B |
o o o

Saut, o- / | \ -o +B |
o o o

Naoe Shingen

Pe AV/BS+C

| / o- +A ou B (*) |
o o

| / o- +C |
o o

o- / | \ -o +A ou B ou C |
o o o

-o \ | / o- -o +C (part 1) | Cps
o o o

o- / | \ -o +A (part 2) |
o o o

| / o- +A ou B (part 3) |
o o

o- / | \ -o +B (part 2) |
o o o

| / o- +A ou C (part 3) |
o o

-o | \ +A xx ou B xx |
o o

Start | touche légèrement l'adversaire

o- B | termine le coup même contré

Saut C+D | Cps

| \ -o | \ -o +A+B (part 1) |
o o o o
o- / | \ -o +B (part 2) |
o o o |

-o \ | / o- (X2)+B (part 3) |
o o o
-o \ | / o- (X2)+A+B | Cps
o o o |

o- / | \ -o o- +A+B | contre, ne pas hésiter à en abuser
o o o
-o \ | / o- (X2)+B |
o o o |

-o \ | / o- -o +C (part 1) | Cps
o o o
o- / | \ -o +A (part 2) |
o o o |

-o \ | / o- (X2)+A+B (part 3) |
o o o
-o \ | / o- -o +C (part 1) | Cps
o o o |

o- / | \ -o +B (part 2) |
o o o
-o \ | / o- (X2)+C (part 3) |
o o o |

Ohryo

Pe \ +B ou C |
o

| \ -o +A ou B Mu |
o o

| / o- +A (X4) ou B |
o o

Saut -o / \ +A |
o o

-o / \ +B |
o o

-o / \ +C |
o o

-o \ | / o- (X2)+B |
o o o

Kaede (version normale)

Pe \ +B ou C
o

| \ -o +A ou B
o o

| / o- +A ou B (*)
o o

| / o- +C
o o

-o | \ +A
o o

-o | \ +B (X2)
o o

o- / | \ -o +C | Cps "launcher"
o o o

| / o- / | \ -o +A+B
o o o o o

| / o- / | \ -o +B
o o o o o

4 - Les tips

Le mode EX

Se mettre sur Speed, presser 6 fois C
Se mettre sur Power, presser 3 fois B
Se mettre sur Speed, presser 4 fois C
A effectuer sans ce presser

Les 4 tips suivant sont assez facile à réaliser puisque vous avez 4 secondes pour entrer les commandes, il faut y aller relativement tranquillement

Sélectionner Ohryu

Se mettre sur Kaede puis
Presser C 10 fois
presser B 5 fois
presser C 4 fois
Puis appuyer sur D

Sélectionner Kaede classique

Se mettre sur Kaede puis
presser C 9 fois
presser B 1 fois
presser C 4 fois
Puis appuyer sur D

Sélectionner Wandering doll

Se mettre su AKari puis
presser C 8 fois
presser B 9 fois
attendre 1 1/2 sec puis C
Puis appuyer sur D

Vous prendrez automatiquement l'apparence de l'adversaire

Kotetsu

Sélectionner Shingen puis

presser C 5 fois

presser B 10 fois

presser C 2 fois

Puis appuyer sur D

On ne peut pas jouer avec, c'est uniquement une extra intro pour Shingen

5 - Mise au point

Ce faq ne contient pas de section consacrée aux fins pour la simple raison que c'est à vous de les découvrir (je voudrais pas vous gâchez le plaisir). J'inclurait peut-être une aide pour battre le boss de fin si quelques uns d'entre vous y voit une nécessité.

Par contre il me semble qu'en terminant les rounds par des furies (au minimum cinq fois) vous pourrez alors voir une fin alternative. (pour un perso c'est sûr mais je me rappelle plus qui...)

De même que si vous finissez le jeu sans perdre un crédit, vous aurez droit à une photo de chaque personnage plus une adresse internet. Le problème c'est que je dois être aveugle, car à part une date et un mot de passe, je l'ai pas vue. Par contre elle est citée dans une des fins, c'est l'adresse SNK dédiée à Last Blade 2. Malheureusement tout y est en japonais ! Si certains parmi vous y trouve des choses intéressantes, n'hésitez pas à m'en faire part! Voici l'adresse :

www.neogeo.co.jp/gextuca

Je souhaiterais ajouter mon étonnement de voir certain détail, comme les reflets des perso dans l'eau sont manquant ! (même King 94 en a) De même qu'en général, l'interactivité avec les décors est moins poussé qu'avec le premier volet (la neige dans le décors Yuki, les feuilles dans celui de Kaédé...). Cet épisode propose du bon, mais quelque moins qui sont assez gênant. (un peu comme RB2 par rapport au RBS) Cependant le sentiment est moins virulent puisqu'il est basé sur des détails et non pas sur le système de jeu dans son entier. Ce qui est sûr c'est que des deux épisodes, le deuxième est celui à posséder, l'idéal étant bien sûr (comme d'accoutumé avec les jeux Néo) d'avoir les deux !

Pour conclure, je souhaite remercier Laurent pour son aide, ainsi que ceux qui m'ont écrits (Fu, Pocko...). Si vous avez des conseils, des suggestions à me proposer ou des erreurs à me corriger, n'hésitez surtout pas à m'E-Mailer (en plus ça me fera plaisir).

Anthony

theworld@waika9.com

May your futur be filled with happiness