

Skies of Arcadia FAQ/Walkthrough (French)

by ADK

Updated to vFinal on Nov 25, 2004

SKIES OF ARKADIA LE GUIDE FRANCOPHONE PAR ADK :

Voici le meilleur jeu de rôle de la Dreamcast et probablement l'un des (si ce n'est le) meilleurs toutes machines confondues. La moindre des choses était de lui rendre hommage en faisant un guide français. Même si il arrive bien après la réédition de la Gamecube, je pense qu'il y aura toujours un joueur qui en aura besoin.

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

E mail : advanced_knight@yahoo.fr

- 1 Revue complète
- 2 Histoire et personnages
- 3 Stratégie de base en combat
- 4 Objets importants
- 5 La popularité
- 6 Généralités sur le jeu
- 7 Utilité de chaque membre d'équipage
- 8 Le guide du CD 1
- 9 Le guide du CD 2
- 10 Informations sur la quête de Pinta, le mini jeu
- 11 La page d'accueil internet
- 12 Liste des coups spéciaux
- 13 Liste des magies
- 14 Questions
- 15 La section Zéro
- 16 Codes gameshark
- 17 Principales positions
- 18 Crédits

- 1 Revue complète :

Enfin un vrai RPG pour la dreamcast. Je désespérai d'en voir un aussi complet. Au final il se trouve que ce sera même le seul à part grandia 2. A chaque fois chez les concurrents comme evolution 1 ou 2, lodoss ou napple tale, il manquait quelque chose. Trop court, pas assez RPG, jeu de plateforme bref, là il y a tout ce qu'on peut attendre d'un RPG. J'ai également attendu la version anglaise pour être sûr de comprendre toute l'histoire et j'avoue que je ne le regrette pas.

Quand on a pratiqué pas mal de jeux Sega comme je l'ai fait, on retrouve beaucoup d'éléments issus des anciens titres phares comme la légende de Thor, Shining Force, Phantasy Star, Panzer Dragoon Saga ou Lunar pour ne citer qu'eux. Le jeux en lui-même se cantonne au nouveau standard du jeu de rôle qui a fait son apparition sur Dreamcast et qui sévit de nos jours, à savoir 4 personnages maximum dans une équipe, pleins de quêtes annexes et un système de combat de folie. Bien sûr le jeu doit être tout en 3D et ne comporte pas de dessins animés ou de synthèse. Les cinématiques c'est bien mais c'est le moteur du jeu et on peut bourrer le jeu de ça, un peu comme à l'époque des scènes 2D avant l'avènement du CD. J'aurai souhaité que Sega montre l'exemple avec un RPG sortant du lot et plus proche de Phantasy Star et aussi avec des DA mais finalement Skies se révèle être le genre de jeu type qu'on peut faire avec une

dreamcast. Le jeu est long, l'histoire recherchée et techniquement le jeu est superbe mais à côté il y a Shenmue 2 qui nous démontre qu'on peut encore mieux programmer la dreamcast que cela. Skies est heureusement un tout et je ne pense pas qu'on aurait pu aller plus loin sans verser dans un troisième ou quatrième GD. Pour une fois les deux CD sont pleins et quand on tient un hit comme ça on le savoure seconde par seconde.

La présentation est donc pleine de scènes cinématiques qui développent l'histoire. L'écran titre est classique avec une petite animation. Sega aurait pu inclure une petite chanson mais ce n'est pas le cas. Graphiquement le jeu est assez incroyable par sa variété et la grandeur de l'espace de jeu. Les décors sont colorés et traitent de tous les thèmes. Les effets de lumière sont nombreux. Le moteur de combat et les magies sont superbes du point de vue visuel. Le design m'a laissé froid. Au départ en voyant la tête d'Alfonso je me suis cru dans du Final Fantasy et comme je n'aime pas tellement ça n'augurait rien de bon. En fin de compte en y regardant de plus près c'est le même design que dans Napple Tale en plus sérieux et plus travaillé tout de même. Je pense que Sega aurait pu faire encore mieux mais globalement le jeu est tout à fait correct de ce point de vue. Les monstres eux sont dans un style différents et les loopers sont tordants de rire par exemple. Ce qui est agréable c'est l'effort porté sur la variété des monstres dans le ciel et les donjons ainsi que leur attaques. Tout comme dans Streets of Rage 3 par exemple, même les monstres normaux ont leur furie. Ce droit n'est plus réservé exclusivement aux boss, ce qui donne lieu à de très beaux combats.

L'animation n'est évidemment pas en reste. C'est un facteur très important sur console, le jeu est en entièrement en 3D, et pas n'importe laquelle. Très fluide, rapide, on peut faire des rotations temps réel sur les décors et les personnages sont lissés comme il faut. Les bâtiments sont très beaux mais on notera que comme dans Rent A Hero, la power VR de la dreamcast rafraîchit la 3D en temps réel pour gagner en coup de mémoire. Vu la taille du jeu c'est plutôt normal, mais là encore quand on voit Shenmue 2 à côté, on se demande si Sega aurait pu régler le problème. Gardons le meilleur pour la fin puisque le moteur de combat est celui de Shining Force 3 sur Saturn mais booster par les capacités de la dreamcast. La fureur du sabre et la tornade alpha sont de parfaits exemples de ce moteur. Les combats sont dynamiques et funs et tous les coups sont impressionnants. C'est là qu'on sent le pouvoir de la dreamcast. Les donjons suivent la règle du « il n'y a qu'un seul bon chemin » mais sont agrémentés de scrolling de très bonnes qualités et originaux ainsi que de petits événements sympa comme des boutons ou des leviers, des tonneaux qui roulent et des plateformes mobiles. C'est vrai qu'en bateau on aurait pu avoir des déplacements en 60 fps mais bon vu que votre vitesse de déplacement change en fonction du bateau ou du moteur je passerai sur ce point.

Le son est vraiment fantastique. Toutes les musiques vous plongent dans la philosophie et l'ambiance de Skies of Arkadia. A l'époque où j'ai fait le guide anglais j'avais les musiques dans la tête pendant que j'écrivais ces lignes. Durant les combats contre les boss, plutôt que d'avoir une musique attitrée, Sega a inclus des musiques dynamiques qui changent en fonction de la situation dans laquelle on se trouve. Cependant pour les derniers boss une vraie musique apparaît et une musique est dédiée au dernier boss. Les voix anglaises m'ont surpris. Leur qualité et le ton des acteurs est assez différent des désastres auquel j'ai été habitué. Il y a eu un vrai casting et chaque coups spécial a sa digit. Durant le jeu, vous aurez droit à des Ah, ah ou des let's go mais c'est vraiment bien et ça donne vie au jeu.

La maniabilité est quasi parfaite malgré les nombreux contrôles et les subtilités du jeu. Les tutoriaux sont clairs et pas trop lourds. Les combats en bateau suivent les règles d'Albator, l'honneur, l'attaque chacun son tour et la piraterie en général en fait. Une option courir aurait été appréciable mais la

vitesse du héros et la fréquence de combats sont telles que la maniabilité et la jouabilité sont parfaitement réglées.

Le vrai point noir du jeu reste le manuel. C'est d'une part la moitié du manuel japonais et d'autre part il semble avoir été fait à l'arrache. Pas d'histoire, pas de présentation des personnages, pas d'ennemis et pas de boss. Alors que le jeu est plein de secrets à découvrir le manuel ou la boîte n'en parle même pas. On n'est tout de même pas des barbares.

En un jeu Sega m'a fait changé d'avis sur le meilleur des RPG jamais créés. Alors que ma référence absolue était Lunar 2 sur Mega CD, à présent il s'incline devant l'incroyable Skies of Arkadia de la Dreamcast. Les nombreuses originalités du jeu et son histoire bien fouillée y sont pour beaucoup. Ce jeu est une bonne leçon pour Squaresoft et ses Final Fantasy que tout le monde adulte tant ou pour Game Arts qui ne se décide toujours pas à sortir un Lunar 3. Je n'ose imaginer les jeux que nous aurions eu si la Dreamcast avait pu survivre jusqu'à l'arrivée d'un Skies of Arkadia 2 et même d'un troisième. Ce jeu est toujours pour moi le meilleur RPG auquel j'ai jamais joué, il suscite dès les premières minutes l'excitation et l'envie et il n'a pas son pareil en terme de fun dans les combats, Console dise !

PRESENTATION : 17/20

GRAPHISMES : 19/20

ANIMATION : 19/20

SON : 18/20

MANIABILITE : 18/20

INTERET : 20/20

NOTE FINALE: 99%

ADK.

2 Histoire et personnages :

Le monde d'Arkadia est composée d'île flottantes haut dans le ciel. Si l'on tient compte des légendes que les anciens racontent aux plus jeunes, il existait autrefois une civilisation nommée la civilisation d'argent qui vivait dans la paix et l'harmonie. Personne ne sait ni pourquoi ni comment le monde est devenu ce qu'il est. Les gens se sont mis à croire au pouvoir de la lune et à la couleur de celle-ci différentes d'un océan à l'autre. Ce monde aérien survit grâce aux pouvoirs de pierres lunaires qui tombent de la lune d'argent. Les pierres de lune sont utilisées comme carburant pour les bateaux et pour faire des armes. Arkadia est dirigé militairement par Valua. Au nom de l'impératrice Théodora, Galcian fait régner d'une main de fer la paix sur le royaume. Economiquement c'est le royaume de Nasr qui gère l'approvisionnement en nourriture et objets des différents royaumes. Ce résultat est celui d'une guerre qui a longtemps opposée les deux royaumes. C'est le compromis de paix établi. La paix est réelle. Au milieu des océans et autour des gens naviguent sur les différents océans célestes les pirates noirs qui vivent pour piller les gens et les pirates bleus qui volent aux riches pour nourrir les pauvres. Notre histoire commence avec Vyse, le fils du capitaine Dyne des pirates bleus. L'arrivée de Fina va bouleverser son existence, le sortant du quotidien d'un pirate bleu. Jouez avec les toiles de la destinée dans le rôle de Vyse, prenez de vraies décisions qui influent sur le jeu et recrutez un équipage pour sauver le monde de la famille royale de Valua.

VYSE : Fils du capitaine Dyne, Vyse est un excellent combattant. Sa fureur du sabre l'a sauvé de plus d'une situation. Son intérêt pour Fina n'est pas vraiment clair non plus. Vyse se révélera être un bon leader aimé de tous et une chose est sûre, il ne peut pas se passer de Aika.

AIKA : Sous un air de garçon manqué se cache en fait une tendre et douce jeune fille amoureuse de Vyse. Il faudra écouter ses conseils à chaque fois dans le jeu. Elle connaît bien Vyse et le complète bien. Elle est meilleure combattante que magicienne mais ses coups spéciaux sont plus qu'appréciables.

DRACHMA : Ce vieux loup de mer pourchasse une baleine géante qui a tué son fils. Assez froid, le courage de Vyse va l'attendrir et quand il aura réglé ses problèmes personnels sera un compagnon fidèle de notre héros.

FINA : Elle appartient à la civilisation d'argent. Elle est venue pour récupérer les cinq pierres de lune de couleurs différentes pour les ramener aux anciens. Elle veut éviter un second cataclysme qui plongerait Arkadia dans la néant. Grâce à elle, Vyse découvrira la vraie histoire d'Arkadia.

GILDER : C'est un Don Juan. Il vit pour deux choses : rencontrer une nouvelle femme tous les jours et échapper à Clara son unique amour. Il ne veut pas l'admettre mais seul elle peut le satisfaire. C'est un bon combattant malgré ses airs nonchalants.

ENRIQUE : C'est le prince de Valua. Comme il n'a pas pu convaincre sa mère de faire cesser la guerre, il a décidé de rejoindre Vyse et ses amis pour restaurer la paix.

L'IMPERATRICE THEODORA : Elle dirige d'une main ferme et froide le royaume de Valua au grand damne de son fils.

LE COMMANDER GALCIAN : Il me fait penser au méchant de Grandia. C'est un puissant combattant et aussi un excellent amiral. Il dirige la cinquième flotte de l'armée de Valua. Il est très attaché à Ramirez.

ALFONSO : C'est un traître et un très mauvais amiral. Il n'a pas de rôle précis si ce n'est que d'être le personnage le plus stupide du jeu.

RAMIREZ : C'est le bras droit et le lieutenant de Galcian. Il deviendra amiral durant le jeu. Ramirez semble avoir un lien avec Fina. Il appartient à la même civilisation qu'elle.

BELLEZA : C'est l'espion de l'armée de Valua et le commandant de la flotte rouge. Très sexy, elle sait tout ce qu'il faut savoir d'un royaume ou d'un ennemi. Malheureusement elle est trop idéaliste et c'est sans doute ce qui la perdra dans ce jeu.

DE LOCO : C'est le commandant de la flotte verte. Il a un problème avec la réalité et n'admet pas la défaite. Il ressemble à Octopus (pour la tête) enfermé dans le bocal de Mystério.

VIGORO : C'est le plus macho des machos et ne vit que pour conquérir le cœur de toutes les belles filles qu'il croise. Aika est peut-être la seule qui lui a échappé, mais elle n'est pas indifférente à son charme. Il me fait penser à certains personnages de Grandia.

GREGORIO : Commandant de la seconde flotte, il est aussi le maître d'arme du prince Enrique. Il faudra pourtant passer sur les sentiments de Enrique et le vaincre en combat naval.

BALTOR : C'est le chef des pirates noirs. Dommage qu'on ne le voit que deux fois, il est vraiment très drôle, un peu comme les pirates dans Astérix.

CLARA : C'est le grand amour de Gilder.

LE PRINCE DAIGO : C'est le fils du roi de Yafutoma. Il dirige aussi l'armée des tenkou.

3 Stratégie de base en combat :

Combats normaux :

1) Il faut vous servir de tous vos coups spéciaux. Par exemple quand Vyse est entouré d'ennemis, il faut utiliser « contre attaque ». Chaque ennemi recevra un coup normal et pas une contre attaque (50% d'un coup normal).

2) Soigner votre équipe avec des potions au lieu d'utiliser votre magie. Gardez vos MP pour utiliser les sorts les plus puissants.

3) Bien sûr si vous choisissez la couleur appropriée, vous tuerez certains monstres bien plus vite. Durant le jeu donnez différentes couleurs à chacun de vos équipiers pour pouvoir trouver rapidement la couleur à laquelle est sensible un monstre. De plus chacun gagnera des magies différentes et au final ils connaîtront tout les sorts.

4) Il n'y a pas de techniques pour un boss. L'issue du combat dépend de vos coups spéciaux et de votre façon de les utiliser.

5) Quand un monstre vous attaque, appuyez sur B de façon répétée. Vous augmenterez les chances de contre attaque.

Combats en bateau :

1) Malheureusement quand vous prendrez une décision, si ce n'est pas la bonne vous verrez un game over. En continuant vous reprendrez depuis le début du combat. Vous ne gagnerez pas d'exp mais vous ne perdez pas les objets utilisés la première fois.

2) Le tutorial explique bien les choses, mais quand vous verrez un C il faudra concentrer votre canon pendant ce tour pour augmenter les dommages qui seront causés au prochain. Quand le C est jaune ou rouge mettez vous en garde. Quand vous verrez un signe spécial vous pourrez utiliser une attaque spéciale.

3) Ces combats sont souvent assez longs car pleins de scène cinématiques. Soyez sûr d'avoir du temps devant vous quand vous les jouerez.

Pour le reste tâchez de vous concentrer et vous pourrez finir le jeu assez facilement.

4 Objets importants :

Baies Lunaires : Avec ses baies vous pourrez apprendre de nouveaux coups spéciaux.

Les objets de Zivilyn Bane : Dans certains donjons vous pourrez affronter le voleur de Shining Force 3. Il garde des objets chers ou parfois étranges. Vendez les pour avoir de l'argent. Il n'y a pas d'autres utilités.

Cham : C'est la nourriture de Cupil. Il y en a 30 en tout dans le jeu.

Abirik Cham : Cupil gagne un niveau en en mangeant un.

Chom : Ne les donnez à Cupil que pour lui faire recracher ce qu'il a avalé comme cham et abirik cham. Ils existent pour vous permettre de mixer

différemment les cham et abirik cham afin de voir les autres formes de Cupil.

Piry Box : Cette boîte lance le sort Piry, un sort de groupe. Elle peut être utilisée plusieurs fois avant de disparaître.

Captain's Stripe : Utilisez cet objet pour augmenter les HP d'un bateau.

N'oubliez pas d'utiliser un objet de soin, car le total augmente mais il faut un objet pour atteindre le nouveau nombre de points de vie.

Repair Kit et autres versions : Pour soigner un bateau.

Sacri/Sacres etc crystals : Pour soigner un allié.

Sacrum Crystal : Soigne 1000 HP de tous les membres de l'équipe.

Dacat's Coin : Vendez le pour 20 000 gold au gérant d'une guilde.

Polly Special : Pêcher 10 grules près du dark rift et donnez les à Polly pour obtenir cet objet.

Ilchimix : Améliorez le magasin de Ilchimys et il vous vendra cet objet pour 4000 gold.

5 La popularité :

Vous pouvez vérifier votre rang en allant dans l'inventaire. Ce rang croît quand vous prenez une bonne décision et décroît dans le cas contraire. Si vous fuyez constamment les combats, il décroîtra également. Avec une bonne popularité les membres de l'équipe font des coups critiques très souvent.

6 Généralités sur le jeu :

Dans le ciel et quelque soit votre bateau, vous pouvez pêcher. Approchez vous des poissons et appuyez sur A. Vous pourrez les vendre et certains valent très chers. D'autres peuvent être utilisés comme ingrédients pour préparer des objets spéciaux.

Votre batterie du VMU se déchargera très vite si vous ne trouvez pas un cham rapidement. De même les animations de Cupil déchargent la pile du VMU.

Si vous avez besoin d'argent, faites des découvertes avant qu'on vous le demande où qu'on vous donne l'indice et cela vous rapportera beaucoup d'argent.

Quand dans le guide je dis répondez 2 ou répondez 2, 1 et 2 par exemple ça veut dire qu'il faut utiliser les réponses 2 puis 1 puis 2 dans les choix qu'on vous propose.

Du reste j'ai joué avec la version américaine aussi je regrette de ne pouvoir fournir le nom des magies et des lieux tels que vous les découvrez dans le jeu en version PAL. J'ai traduit du mieux que je pouvais et quand la traduction donnait un résultat bizarre, j'ai préféré le mot anglais. J'espère que vous vous y retrouverez.

7 Utilité de chaque membre d'équipage :

POLLY (Cuisinière) : Elle peut régénérer les MP d'un personnage. Vous la trouverez dans la taverne de l'île des marins.

MARCO (Mousaillon) : Il permet de doubler les SP pour le prochain tour. Très pratique pour utiliser le canon lunaire. Vous le trouverez dans la salle de commandes du Delphinus.

PINTA (Délégué) : Elle peut protéger le vaisseau des coups de canon ennemis

pendant un tour entier. Vous la trouverez dans le magasin d'arme de l'île des marins.

Lawrence (Mercenaire) : Il permet d'augmenter la vitesse du vaisseau. Il faudra le payer 10 000 gold pour qu'il vienne avec vous. Il se trouve sur l'île des marins.

KHAZIM (Canonnière) : Il augmente les dommages causés par le canon principal. Vous pourrez le recruter à Nasrad après la destruction de cette ville.

TIKATIKA (Vigie) : Si vous avez trouvé le village de Ixa Ness, vous pourrez le recruter à Hortéka. Il augmente les chances de toucher sa cible.

DOMINGO (Vigie) : Si vous avez fait 30 découvertes, vous pourrez le recruter au bar de Gordo dans l'océan nord. Il accroît les chances de coups critiques.

BRABHAM (Ingénieur) : Boost le pouvoir du Delphinus.

IZMAEL (Architecte) : Il construit tout ce que vous souhaitez.

OSMAN (Marchant) : Il augmente les chances de trouver des objets chers.

KHALIFA (Marchant) : Équipez vous du Suiran blade (que vous pourrez acheter à Yafutoma) et rendez visite à Khalifa. Elle se joindra à vous. Elle accroît les chances de trouver des objets spéciaux.

MOEGI (Délégué) : Après avoir sauvé son pays, elle se joindra à vous. Elle augmente les défenses contre la magie ennemie durant un tour pendant un combat.

BELLE (Canonnière) : Vous la trouverez dans votre quartier général dès que vous serez de retour de Yafutoma. Elle accroît le pouvoir des canons secondaires.

HANS (Ingénieur) : Il augmente la défense contre la magie ennemie. Hans vous rejoindra après votre victoire à Yafutoma. Allez le chercher à Hortéka.

DON (Mercenaire) : Il accroît les chances d'éviter une attaque.

ILCHIMYS (artisan) : Dès que vous pourrez voler au-dessus des nuages rendez lui visite chez lui. Demandez lui de se joindre à vous et il refusera. Revenez le voir plus tard et reposez lui la question, il acceptera (si vous voyez un texte différent quand vous lui parlerez). Vyse doit posséder le sort riselem pour qu'Ilchimys décide de l'accompagner.

RYU KAN (artisan) : Il vit sur une île au nord de Yafutoma. Pour le recruter il faudra que Vyse ait une bonne réputation (Vyse l'invincible minimum). Améliorez son magasin puis apportez lui deux pièces de vélorium. Il forgera la meilleure épée du jeu. Il augmente l'attaque et la défense pendant une courte période.

ROBINSON (Marin) : C'est le mari de Polly. Il s'est perdu dans le dark rift et c'est là bas que vous le retrouverez. Il réduit la quantité de SP nécessaire pour une attaque.

POW (Bouffon) : Vous pourrez emmener votre gentil chien avec vous. Il est sur l'île des pirates. Il augmente les chances d'attaquer en premier.

MERIDA (Bouffon) : Elle attend que vous lui rapportiez sa lettre perdue. Allez au phare de l'île des marins et trouvez la lettre. Puis donnez la à Mérida qui se trouve à Hortéka. Elle accroît la valeur de votre bateau.

KIRALA (Architecte) : Elle est dans une partie « cachée » de Yafutoma, accessible par bateau. Trouvez la devant la maison qu'elle essaye de construire. Elle peut améliorer les maisons de votre quartier général et ajoute un étang avec des poissons sur l'île. Utilisez la pour régénérer complètement le bateau.

URALA (Cuisinier) : C'est la soeur de Kirala (et probablement un clin d'oeil à space channel 5, on peut lire son nom en japonais comme Ulala et pas Urala). Dès qu'elle vous verra accompagner de sa sœur, elle se joindra à vous. Elle tient un restaurant à Yafutoma. Elle permet de remplir à 100% la jauge de SP (ou presque disons).

C'est tout pour les membres d'équipages.

8 Le guide du CD 1 :

Le jeu commence dans le feu de l'action par une courte cinématique et un premier combat entre Vyse, Aika et 2 soldats. Utilisez la fonction « focus » (concentration) pour essayer une cutlass fury. Après une autre scène, il se produira un second combat contre 4 soldats cette fois-ci. Ensuite vous pourrez visiter le premier donjon du jeu.

LE VAISSEAU IMPERIAL DE VALUA :

Prenez le coffre. Utilisez le couloir pour arriver dans une autre salle avec 2 étages. Montez et affrontez des soldats. Dans le couloir suivant vous trouverez un coffre et ensuite, allez à droite pour constater que la porte est fermée à clé. Utilisez l'échelle et vous verrez une scène où Alfonso va trahir son vice capitaine. Ensuite il utilisera Antonio pour vous tuer.

BOSS : ANTONIO

C'est donc le premier boss du jeu. Cette bestiole est longue mais facile à vaincre. Il faudra utiliser le coup spécial de Vyse à répétition et bien sûr ne pas oublier de se soigner quand Antonio va charger.

Le donjon se terminera par une évasion. Une fois sur le bateau du père de Vyse, vous pourrez parler à Fina. La première réponse est la meilleure en vous adressant à elle. Visitez ensuite le bateau et montez à l'étage supérieur. Parlez à Dyne et vous prendrez les commandes du bateau.

La première mission consiste à retourner sur l'île des pirates. C'est facile, il suffit d'aller tout droit. Durant le voyage vous serez attaqué par des monstres. Ils sont un peu trop forts pour le moment, aussi je vous conseille de sauvegarder régulièrement. Une fois à portée de l'île des pirates, appuyez sur A pour amarrer. Vous êtes dans les sous sols de votre base.

L'ILE DES PIRATES :

Dyne vous appelle ainsi que Fina. Suivez le chemin pour arriver au sommet du sous sol. C'est là que se trouve le bureau de Dyne. Pendant la discussion il faudra utiliser la réponse 2. Vous pourrez ensuite commencer à parler à tout le monde. Tant que vous êtes dans ce bureau, cliquez 2 fois sur la bibliothèque pour découvrir un passage secret. Utilisez l'échelle et ouvrez le coffre. Visitez les maisons les unes après les autres du sommet à la base. Vous pourrez équiper Vyse et Aika. Achetez aussi des sacri crystals pour vous soigner. Vous voyez la grande perche, utilisez la pour atteindre la sortie sans avoir à refaire le chemin. Parlez à l'homme près de la sortie pour apprendre qu'il y a un deuxième coffre caché ici. Sortez ensuite à l'air libre.

Vous arrivez dans la ville. Vous allez croiser pas mal de gens. Aika quitte

l'équipe temporairement. Jouez avec les enfants et trouvez où ils se cachent. Jimmy est caché derrière le drap blanc, Lindsay est près de la maison de Vyse, Pow le chien n'est pas loin de votre maison aussi et Alan se trouve près de la maison de Aika. Ensuite Jimmy vous parlera de la bibliothèque dans le bureau de Dyne. Si vous avez envie de rigoler un peu, regarder par le trou dans le mur pour voir Aika. Allez dans le jardin pour ramasser un objet. Près de la maison de Vyse se trouve une grosse pierre. Cliquez dessus pour découvrir le passage secret vers le second coffre caché dont on vous a parlé plus haut. Utilisez la baie lunaire pour obtenir un nouveau coup spécial. Entrez dans votre maison et Aika vous suivra. Grimpez à la grande échelle pour voir une scène. Fina regarde la lune étrangement. Puis chacun va manger et dormir. Au matin, parlez à la mère de Vyse pour obtenir des objets et à Dyne pour obtenir une nouvelle couleur pour les combats. Sortez, sauvegardez et prenez votre bateau personnel.

Pour ce faire, cherchez la seule partie de l'île que vous n'avez pas dû visiter avec le vice capitaine à côté du bateau. Prenez le bateau et dirigez vous vers l'île du temple. Cliquez dessus pour atterrir.

L'ILE DU TEMPLE :

- 1) Entrez dans le donjon.
- 2) Allez à droite et sortez. Mettez le cristal dans le trou et regardez la scène. Sur votre droite se trouve un coffre. Choisissez de drainer l'eau (réponse 1).
- 3) Réentrez dans le donjon et suivez le chemin. Des cercles vont briller quand vous passerez devant eux. Il faut les allumer tous.
- 4) Sortez par la nouvelle porte et suivez le couloir. Utilisez l'échelle et ouvrez la porte.
- 5) Vous pourrez allumer 3 cercles de plus puis sortez et ouvrez le coffre. Réentrez dans le donjon et montez, allumez un autre cercle. Sortez.
- 6) Prenez l'échelle et entrez.
- 7) Allumez 2 autres cercles et ouvrez le coffre. Sortez.
- 8) Utilisez l'échelle puis suivez le chemin vers le point de sauvegarde.

BOSS : LA SENTINELLE

Ce boss n'est pas très difficile à vaincre. Pour un gardien il est plutôt faible. Vous récupérez la pierre du temple.

Pendant ce temps-là, l'armada impériale a détruit l'île des pirates. Prenez votre bateau et rentrez sur l'île. Allez dans le bureau de Dyne (au sous sol) pour parler à la mère de Vyse. Il vaut mieux utiliser la perche et ensuite remonter au bureau car en chemin vous allez pouvoir prendre une nuit de repos et aussi vous équiper. En parlant à la mère choisissez de vous reposer un peu puis sauvegardez. Vous quittez l'île sur un bateau de fortune en vue de sauver votre père.

Achetez beaucoup de sacri crystal et volez vous vers le nord est. Quand vous verrez du brouillard, une baleine géante va vous attaquer. Choisissez la retraite (réponse 2) mais de toutes façons, le bateau sera détruit. Vyse se réveille dans le bateau de Drachma. Drachma vous demandera de payer votre voyage en l'aidant à naviguer jusqu'à sa destination ainsi qu'en faisant des tâches « ménagères ». Descendez et prenez les caisses une par une. Montez les. Ensuite Drachma vous donnera le contrôle du Little Jack (son bateau). Il vous demandera d'aller jusqu'à l'île des marins. Allez vers le nord est et passez sous un tunnel de montagne et atterrissez sur l'île. Drachma vous demande de lui procurer un canon. A la guilde achetez l'information pour 5 gold. Parlez à Lawrence (le garçon aux cheveux violets) et ouvrez le coffre près de lui.

Dans le magasin d'armes, vous rencontrerez Pinta et vous obtiendrez le mini jeu

« la quête de Pinta ». Parlez à l'homme qui ne peut rien vendre et vous entendrez parler d'un « canon harpon ». Allez au bar et parlez en à Drachma. Il accepte de vous emmener à Valua mais il vous reste à trouver un passeport. Allez à la guilde pour parler au gérant. Répondez 1 à un vieil homme. Si vous le protégez des pirates noirs et de Baltor leur chef, il vous donnera son passeport. Reposez vous à l'auberge et sauvegardez. Sortez de la ville et envolez vous vers l'est.

COMBAT AERIEN CONTRE LE BLACK BEARD :

Ce combat fait office de tutorial, suivez la règle du jeu et vous l'emporterez. Utilisez la réponse 1 pour aller derrière le bateau ennemi et chargez le pouvoir du bateau en utilisant l'objet « captain's stripe ».

Après la scène, vous aurez enfin votre passeport. Dès que vous pourrez bouger allez à l'est et cliquez sur la petite île pour trouver la « guildstone ». Vendez cette information à la guilde de l'île des marins. Soignez vous et sauvegardez. Décollez vers le nord et regardez 2 longues scènes. Vous atterrissez dans la zone de la ville 1. Trouvez le magasin d'armes et équipez vous. Cherchez un tunnel et trouvez un coffre. Ensuite vous rencontrerez un garçon qui s'appelle Marco. Utilisez le levier prendre un mini train et atteindre la deuxième partie de la ville. Trouvez l'auberge et passez la nuit pour 80 gold. Pendant la scène, choisissez de pénétrer dans le colisée. Ensuite il faudra poursuivre Marco durant un mini jeu. Sautez de toit en toit et en utilisant l'endroit marqué par une flèche jaune. Après la scène, sauvegardez et préparez vous pour le prochain donjon. Entrez dans les égouts par la bouche où vous attend Marco.

LES EGOUTS :

Il vous faut un bon nombre de sacri cristal et de sacres cristal sur vous.

- 1) Allez tout droit et utilisez l'échelle. Allez à gauche et utilisez les escaliers.
- 2) Quand vous aurez le choix, allez à gauche et prenez le coffre dans une petite salle et ensuite allez tout droit.
- 3) La carte va s'effacer parce que vous entrez dans une autre partie du donjon. Vous arriverez à une seconde fourche. Allez tout droit vers 2 coffres puis allez à gauche. Attention aux fissures dans le sol. Sauvegardez.
- 4) Un boss perche l'entrée du colisée.

BOSS : BLELGOCK

Ce slime n'est pas très dur à battre mais il empoisonne les personnes. Utilisez un curia crystal pour vous soigner. Sauvegardez après sa défaite où vous risquez une mauvaise surprise.

Utilisez l'échelle.

BOSS : EXECUTEUR + 2 MAGICIENS

Ce combat est l'un des plus difficiles du jeu. Les magiciens utilisent « increm » pour booster l'exécuteur qui frappe déjà très (trop même) fort. Si vous les laissez faire, Aika meurt en un coup et Vyse en deux. En plus l'ordinateur ne se privera pas de tenter le coup à chaque tour. Attaquez donc le magicien de gauche avec Vyse et Drachma et celui de droite avec Aika. Aucun des magiciens ne lancera increm. Ils finiront par mourir et là vous pourrez vous occuper de l'exécuteur.

De retour dans les égouts, sauvegardez et entrez dans le nouveau couloir.

Prenez 2 coffres puis parlez à Dyne. Répondez qu'il faut sauver Fina et vous recevrez la pierre du tonnerre de la main de Dyne. Sortez et utilisez le nouveau couloir. Scène. Vous arrivez dans la cité haute. Sauvegardez et trouvez le train. Sautez sur le toit. Il faudra fuir Galcian où ce sera la mort assurée. Après une longue fuite, vous trouverez Fina.

BOSS : 2 GARDES ROYAUX

Attention à celui qui se soigne tout le temps et à l'autre qui prend une pose de contre attaque. Ce combat peut durer pas mal de temps si vous allouez mal les coups sur l'ennemi. Galcian vous demande ensuite quelque chose. Utilisez la réponse 1. Après la scène vous êtes de nouveau sur le bateau de Drachma.

COMBAT AERIEN AVEC UN VAISSEAU IMPERIAL :

Concentrez le pouvoir du bateau et maintenez votre garde jusqu'à ce que vous puissiez utiliser le canon harpon. Si vous avez plus de 15 SP, tirez. En un coup seulement, le vaisseau ennemi va tomber.

Maintenant vous êtes libre. Retournez sur l'île des pirates. Acceptez d'aider Fina (réponse 1). Fina vous montrera son arme, Cupil. Il faudra le nourrir pour qu'il évolue et que Fina frappe plus fort. Ouvrez le coffre près de vous et sauvegardez. Allez dans le sous sol de l'île et cherchez un pont métallique où se trouve le premier Cham. Retournez sur l'île du temple pour en trouver un second. Regardez à chaque fois votre VM sur le joypad de la dreamcast. Si Cupil est content, Appuyez sur A pour trouver le cham. Retournez sur l'île des marins et croisez Domingo. Allez à la guilde et prenez 2 mini quêtes supplémentaires. Achetez un sub canon ou deux dans le magasin où l'homme ne pouvait rien vendre avant. Un sub canon vous permet de concentrer plus de puissance en un tour. Equipez Aika et Drachma. Enfin allez dans le phare en ville et trouvez le troisième Cham. Cupil devient un blade.

Retournez près de l'île des pirates et cherchez une petite île près des chutes d'eau du début du jeu. Vous trouvez la tombe du pirate. Vendez l'information à la guilde. Allez vers l'est et cette fois vous passerez à travers le mur de rochers. Vous verrez Maramba mais ne vous y posez pas tout de suite. Cherchez une île flottante et vous découvrirez la lac errant. Vendez cette information pour avoir beaucoup d'argent. Atterrissez à Maramba et Drachma va vous abandonner.

MARAMBA :

La ville est divisée en deux parties. Commencez par vous rendre à l'auberge. Allez à l'étage. Sortez et trouvez le quatrième cham. Descendez et trouvez le magasin d'armes. Vous entendez parler du trésor des égouts (ne vendez pas l'équipement de Drachma). Trouvez le chemin jusqu'au Dabu. Avec vous allez pouvoir traverser la dune de sable sans vous brûler les pieds. Il vous permettra aussi d'atteindre les toits et notamment celui où se trouve le gars qui saute comme un épileptique. Visitez l'intérieur de sa maison et trouvez une armure. Examinez tous les toits en vue de trouver des coffres puis rendez vous dans la seconde partie de la ville. Vous arrivez sur un toit avec un coffre qui contient 300 gold. Puis remontez sur le dabu pour atteindre un endroit au sol. Allez dans l'auberge et admirez la danseuse Bellena. Choisissez de rester. Répondez 1 à Aika. Puis sortez dès que possible. Utilisez l'échelle pour atteindre les égouts. Il y a des boutons qui ouvrent une porte en métal. Regardez attentivement le mur pour les voir. Vous allez récupérer des objets utiles et vous ouvrirez le coffre au milieu des ruines de la première partie de la ville. Sortez, utilisez le dabu pour retourner dans la première partie de la ville. Allez à l'auberge. Ensuite allez au port et rencontrez Bellena. Parlez lui et répondez 1. Allez à l'est vers temple. Il fait parti des découvertes à

vendre à la guilde.

LE TEMPLE DE PYRIM :

- 1) Utilisez le premier tonneau roulant et allez de l'autre côté. Utilisez le second pour atteindre une salle isolée. Combattez des monstres avant de prendre le coffre. Ensuite utilisez le chemin normal.
- 2) Utilisez l'échelle et évitez la grosse pierre. N'utilisez pas le chemin sur la gauche. Descendez tout en évitant le rocher.
- 3) Il faut pousser les deux rochers dans les trous pour que le troisième puisse atteindre le troisième trou. Une porte s'ouvre.
- 4) Vous trouvez un coffre. Allez à droite et suivez le chemin vers un autre coffre. Explorez les différents chemins et ramassez tous les objets. Ensuite trouvez le chemin vers une salle avec 4 tonneaux roulants. Mettez le rouge dans le trou rouge et le bleu dans le trou bleu. Vous vous en doutiez ? Ah bon ?
- 5) Utilisez la nouvelle porte. Allez à gauche et ramassez le cham, évitez aussi le rocher. Allez à droite et ouvrez le coffre puis descendez.
- 6) Passez cette salle enflammée et ouvrez le coffre.
- 7) Vous trouverez un bouton et un chemin. Prenez le chemin pour ouvrir un coffre puis descendez vers les tonneaux.
- 8) Utilisez le tonneau bleu sur le côté en premier et le rouge en dernier (le bleu sur la droite, le second sur la droite puis celui sur la gauche et le bleu qui va tout droit avant le rouge). Revenez au bouton et utilisez le.
- 9) Sauvegardez.

BOSS : ROCK WYRM

Ce dragon peut transformer en pierre les héros. Le mieux est encore d'utiliser le focus de Vyse jusqu'à ce qu'il puisse lancer une cutlass fury. Le dragon attaque habituellement Fina ou Aika donc vous pourrez toujours utiliser l'une d'elle pour guérir de la condition de pierre. Un combat facile.

- 10) Marchez sur le cadavre et ramassez le cristal rouge. Sortez et sauvegardez.

SAUVEGARDEZ.

Vous découvrez que Bellena et en fait Belleza, l'amiral de la flotte rouge de Valua. Après la scène vous serez à bord du Little Jack.

COMBAT AERIEN CONTRE LE GIGAS ROUGE, RECUMEN :

Recumen est invincible. L'idée est de ne pas utiliser les repair kit ou disons un minimum de deux. Il faudra tirer sur lui quand il voudra tirer sur vous (ce tour est marqué d'un carré rouge). Du coup il ne pourra pas vous viser et vous manquera. Ensuite il faudra choisir entre viser sa tête ou ses pieds et dans les deux cas vous échouerez. Choisissez de vous enfuir et de diriger le Little Jack sur le Lynx, le vaisseau de Belleza (réponse 1).

COMBAT AERIEN CONTRE LE LYNX :

Ce vaisseau a un canon magique. Il peut faire un 3 hits combos qui détruit votre vaisseau en un tour. Il faut concentrer votre pouvoir sur ce canon. En même temps il faudra prendre les décisions suivantes :

- 1) Passer sa garde (2)
- 2) Essayer d'aller derrière elle (2)
- 3) Arrêter le Little Jack (1)

Vous serez derrière le bateau et il faudra tirer avec le canon harpon pour gagner.

Après la scène vous apprenez qu'il faudra aller vers le sud à travers les

tornades de vent. Vous avez de nouveaux canons et moteurs. Il vous reste à retourner à Maramba et à sauvegarder le plus vite possible. Vous pourrez trouver le « topple rock » dans les montagnes à l'est de Maramba (sur la même île). Vous pouvez aussi aller au sud de l'île du temple et passer au travers des « stone reef ». Cherchez une île ici où vous trouverez le sky coral. A présent en route vers de nouvelles aventures.

Allez vers l'ouest puis au sud. Il y aura une scène. Trouvez l'anémone du ciel près du sky rift. Le voyage vers le nouveau continent est long et fastidieux. Les combats sont monstrueusement difficiles. Les monstres utilisent eternum et tuent systématiquement vos personnages. Les tornades géantes créent des vents qui vous empêchent de passer. Bref vous allez vous sentir perdu et ce sera normal. Utilisez votre carte pour localiser la case I4 (comme à la bataille navale). Près du nouveau continent vous verrez une île avec des racines puis une scène. La musique va changer et des tam tam apparaîtront en fond sonore. Les monstres aussi seront différents. Trouvez une île avec un bateau de l'autre côté, c'est la case H4 sur votre carte. Vous arrivez dans le village de Hortéka. Dans cet espace aérien vous trouverez un marché noir près de la demeure du roi. Achetez des armes pour votre vaisseau et vendez vos informations. Allez à Hortéka.

LE VILLAGE DE HORTEKA :

En arrivant vous constatez que les gens ne sont pas très amicaux. L'un d'eux demande à Fina si elle s'appelle Quetya. Elle répond que non. Vous décidez donc deux choses :

- 1) Trouvez une pierre de lune pour fournir du fuel à votre vaisseau,
- 2) Parler à l'ancien du village pour clarifier la situation ici.

Ne perdez pas de temps à parler ou à explorer la ville car personne ne vous parlera. Utilisez le pont de bois et l'échelle et enfin allez tout droit. Utilisez une autre échelle et près de l'entrée se trouve un cham pour Cupil. Entrez et vous verrez un bateau endommagé. Parlez à Hans et il donnera une pierre de lune. De l'autre côté du bateau se trouve un coffre avec 25 sacri crystals. Sortez et revenez à la première échelle. Allez à gauche et utilisez une échelle près de la perche. Suivez un tunnel de bois et trouvez la maison de l'ancien. Parlez lui. Il vous dit d'aller au nord voir le roi. Parlez à la femme pour vous faire soigner. Explorez le village et parlez à tout le monde. Il y a une échelle près de la maison de l'ancien, utilisez la et ouvre un coffre. Retenez bien l'emplacement de l'homme qui saute comme un épileptique, il vous donnera la position du l'homme en or. Revenez à la première perche que vous voyez et utilisez la pour atteindre une baie lunaire. Utilisez l'échelle près du point de sauvegarde à l'entrée du village et la perche puis glisser le long du chemin pour aller au bar. Allez à l'étage et ouvrez le coffre derrière la porte puis au troisième étage se trouve la sortie. Equipez vous et décollez vers le nord. Scène. De Loco vous tombe dessus.

COMBAT AERIEN AVEC LE CAMELEON :

Rien de dur. Utilisez le sort increm. Concentrez le canon ou les torpilles avant que De Loco utilise son lance flamme. Le canon harpon est la meilleure arme pour finir ce combat très vite.

Allez au refuge du roi et parlez lui. Il veut que vous sauviez Isapa qui est la seule personne qui sache où se trouve Rixis la cité perdue qui abrite la pierre verte. Prenez le bateau et allez au sud vers une grosse montagne. La montagne de la pierre de lune vous attend.

LA MONTAGNE DE LA PIERRE DE LUNE :

PARTIE 1 :

Suivez le chemin vers le point de sauvegarde. Vyse marchent sur l'alarme.

- 1) Entrez et trouvez le cham sur la gauche. Cupil devient une épée.
- 2) A la fourche, allez à droite pour avoir des informations sur les signes au sol. Allez tout droit.
- 3) Passez seulement sur les croix. Allez à gauche.
- 4) Marchez sur les croix.

PARTIE 2 :

- 5) Allez à gauche. Au milieu du chemin se trouve un cham. Sauvegardez à l'entrée. Il y a un chemin vers un élévateur. Il est coupé pour le moment mais vous y reviendrez après. Sortez.
- 6) Suivez le chemin et ouvrez la porte pour ramassez des objets. Suivez le chemin qui descend.
- 7) Dans cette salle, tombez à gauche (marchez sur le cercle) pour ramasser le de loco drill. Revenez dans cette salle pour tomber. Passez le cercle de droite et tombez à gauche.

8) Suivez le chemin et ouvrez la porte de la prison de Centime. Il active l'élévateur mentionné plus haut.

PARTIE 3 :

- 9) Utilisez l'élévateur et allez tout droit pour ramasser la de loco mail. Revenez et allez à droite (ouvrez les portes aussi).
- 10) Si vous le souhaitez revenez au point 5, utilisez l'autre élévateur pour trouver une baie lunaire.
- 11) Suivez le chemin vers un autre élévateur. Suivez le chemin jusqu'à ce qu'une scène vous arrête. Alfonso est ici et veut prendre sa revanche.

PARTIE 4 :

- 12) Vous arrivez dans un couloir avec 2 gardes. Tuez les et ouvrez 3 autres portes au lieu d'ouvrir celle qui est gardée pour ramasser des objets. Ensuite passez la porte qu'ils gardaient pour trouver Isapa. Une scène montre De Loco.
- 13) Retournez à l'élévateur par le seul chemin possible.
- 14) Sauvegardez.

BOSS : ANTONIO VERSION 2 :

Aussi bête que l'original, mis plus long et plus fort. Il fallait s'en douter. Alfonso se fera avoir comme un idiot par sa bestiole. Centime vous remercie et vous demande de venir le voir à Hortéka.

LE VILLAGE DE HORTEKA :

Parlez à Centime pour obtenir une hélice. Elle accroît la vitesse de votre vaisseau. Ensuite parlez au roi pour apprendre l'énigme qui entoure Rixis. Il faut trouver l'oiseau et l'homme en or. Retournez voir le type épileptique qui vous dira où se trouve l'homme en or. C'est au nord d'Hortéka. Achetez les informations au marché noir et cherchez l'oiseau en premier près du grand lac. Revenez à la hutte du roi et au sommet des montagnes se trouve l'homme en or. L'homme indique l'ouest. Allez y et entre les montagnes vous trouverez une pierre, cliquez dessus et c'est bon. Retournez au marché noir vendre les informations et ensuite revenez à Rixis pour l'explorer.

RIXIS LA CITE PERDUE :

Il semblerait que vous puissiez être bloqué pour de bon ici à cause d'un bug sur le téléporteur à l'entrée. Je vous recommande de dédoubler votre fichier de sauvegarde sur une autre VMU. A gauche de la statue de gauche se trouve un cham.

- 1) Insérez les deux bijoux pour ouvrir la porte de la cité. Entrez. Vous verrez un homme durant la scène. Allez à droite et trouvez des escaliers. Utilisez la gauche ou la droite.
- 2) Il y a deux escaliers. Prenez ceux de gauche. Utilisez le téléporteur.
- 3) Descendez et ramassez un objet puis remontez.
- 4) Passez la porte et cherchez un chemin pour trouver le coupeur de pierre dans un coffre.
- 5) Revenez aux escaliers et prenez ceux de droite. Celui de gauche est cassé à présent.
- 6) Il y a un coffre près des escaliers, n'utilisez pas le téléporteur en haut car il vous renvoie à l'entrée et provoque un bug si vous quittez le donjon pour sauvegarder. Prenez le téléporteur qui est près de la pierre au sol.
- 7) En arrivant, en haut se trouve un cham. Descendez et prenez l'objet dans le coffre puis le téléporteur. Utilisez les escaliers. Au premier étage se trouve un coffre et un deuxième téléporteur. Le téléporteur sur la gauche mène à un coffre et un chemin.
- 8) Revenez et utilisez un autre téléporteur pour atteindre un autre coffre et n'utilisez pas le troisième parce que là encore il vous ramène à l'entrée. Utilisez le bon téléporteur et marchez sur le chemin.
- 9) Suivez l'homme, les autres chemins sont inutiles, cependant il faudra le force à courir vers le téléporteur donc choisissez soigneusement la direction que vous utiliserez pour le poursuivre.
- 10) Prenez le dernier téléporteur et sauvegardez. Utilisez les escaliers.

BOSS : RIK'TALISH

C'est un oiseau assez faible. Il est long mais facile. Il y aura ensuite une longue scène. Il faut vous préparer à affronter Grendel, le gigas vert.

COMBAT AERIEN AVEC LE CAMELEON (AMELIORE PAR UN CANON LUNAIRE) :

Comme d'habitude commencez par utiliser le sort increm. Quelque soient les décisions que vous prendrez elles seront libres et n'engendreront pas des game over, vos décisions rendront le combat plus ou moins difficile. J'ai choisi de faire feu (1) puis de battre en retraite (2) puis j'ai fini le Caméléon avec le canon harpon.

COMBAT AERIEN CONTRE GRENDEL LE GIGAS VERT :

Ce combat devrait être plus simple que celui contre Recumen. Choisissez de vous approcher et de tirer dans ses jambes (2) puis tirer sans arrêt après avoir utilisé increm. Comme le combat sera long, je vous suggère de relancer le sort increm après quelques tours. Il est clair que ce sort ne durera pas aussi longtemps que le combat. Vers la fin du combat Grendel va se mettre à danser un peu comme Ulala dans Space Channel 5 quand elle perd le jeu. A partir de là utilisez le canon harpon pour que le géant tombe dans la rivière.

La paix est de retour. Allez voir le roi et obtenez la pierre de lune verte. Vous pouvez acheter de nouvelles informations sur des découvertes. Cherchez sous l'île de Hortéka le fruit de Garpa. Ensuite allez au nord à travers l'ancienne porte de fer afin d'atteindre l'océan du nord. Ce sera plus simple que de repasser par l'océan du sud.

Avant d'aller plus loin dans le jeu, je vous suggère de faire les découvertes maintenant. Sinon il se pourrait que ce soit trop tard. Vous trouverez le palais de ixa taka sur le sol près de l'homme en or. Vous trouverez aussi le village de ixa ness dans la forêt au nord de la montagne de la pierre de lune.

Trouvez le rocher de l'ours sur une île rocailleuse dans l'océan sud. Retournez à Maramba. Cherchez une île plus haute dans le ciel avec une chute de sable dessus. Allez au sud de cette île et descendez pour trouver l'oasis. Près du sky coral (le corail du ciel) vous trouverez le puits de la lune d'argent. A présent retournez à Hortéka pour avancer dans l'histoire.

Allez au nord à travers la porte de fer. Continuez au nord, vous verrez une première île qui contient le will'o wisp. Allez au sud et appuyez sur A de façon répétée jusqu'à trouver l'anneau mystérieux. Au nord est du will'o wisp se trouve une île près du sky rift avec le trône géant. Enfin allez au nord pour rencontrer un ennemi assez spécial.

COMBAT AERIEN AVEC GORDO ET SES 3 CHEFS :

Ce combat ne sera pas trop dur si vous tuez en premier les chefs cuisiniers. Vous apprendrez ensuite que Drachma avait un fils qui fut tué par Rhacknam, la baleine géante. C'est pour cela qu'il veut la tuer. Si vous ne bougez pas rapidement vous devrez vous battre avec un vaisseau impérial.

Allez au nord. Près du sky rift se trouve une île jaune avec un phare à découvrir. Scène où vous arrivez dans l'espace aérien de Valua. Vous serez bientôt proche du « Maw of Tartas ». Avant d'atterrir cherchez le vieux palais dans la montagne de droite. Atterrissez à Tartas. Vous combattrez des soldats de Valua. Répondez 1 et vous aiderez Drachma à tuer Rhacknam. Dans la scène suivante vous apprendrez toute la vérité sur l'histoire de Drachma. Puis il y aura une autre scène. Trouvez Rhacknam dans cette zone.

COMBAT AERIEN AVEC LE VAISSEAU IMPERIAL DE LA 6EME FLOTTE :

Ce vaisseau est facile à vaincre tant que vous êtes agressif (réponse 2) avec votre canon harpon.

Après une longue scène, le vaisseau de Drachma est détruit. Trouvez le canot de secours et Drachma va quitter l'équipe. Le group est coupé en deux, Vyse seul et Aika et Fina. Pour le moment Drachma est supposé mort et Rhacknam blessé gravement. Vyse atterrit sur une île déserte. Suivez le chemin jusqu'au sommet de l'île puis cherchez un chemin vers une caverne. Allez à droite pour trouver les os de Gonzalès. Entrez dans la cave, sur la gauche se trouve une baie lunaire. Revenez à la fourche, allez à droite et passez la nuit dans la salle que vous trouverez plus loin.

PENDANT CE TEMPS LA :

Fina et Aika sont sauvées par Clara, une pirate de l'air. Elles arrivent à la ville de Nasrad. Visitez la ville et sauvegardez. Passez la nuit à l'auberge.

PENDANT CE TEMPS LA :

Vyse doit chasser pour survivre. Trouvez 18 morceaux de viande pour mettre fin à la chasse. Il y a un coffre avec 1827 gikd à l'intérieur de la salle où vous avez dormi. Ensuite il faudra ramasser 5 morceaux de bois dans la forêt. Enfin vous trouverez 5 pierres de lune dans la forêt également. Gilder va arriver et vous emmènera à Nasrad. Vyse doit passer la nuit à l'auberge.

PENDANT CE TEMPS LA :

Aika et Fina doivent trouver le magasin d'armes. Là parlez au vieux marchand que vous avez aidé au début du jeu et il vous donnera un abirik cham. Cupil devient une étoile. Allez au bar et parlez au barman. Il vous donne votre paye et un cham. Enfin allez à l'auberge, soignez Pédro pour obtenir sa carte.

PENDANT CE TEMPS LA :

Vyse doit aller voir le Nasultan pour le prévenir du danger représenté par Valua.

PENDANT CE TEMPS LA :

Aika prend un bateau. Allez à l'est et suivez la montagne ? Appuyez sur A jusqu'à trouver les ruines de Rolana, une fois que la montagne verte prend fin et au sol. Allez à l'ouest de l'île de crescent et entre deux montagnes se trouve le crâne de pierre. Allez au nord de l'île de crescent pour arriver dans la cave de Daccat. Trouvez le cham et sauvegardez. Lisez l'inscription sur la porte.

PENDANT CE TEMPS LA :

Vyse et Gilder vont à la cave de Daccat et attendent devant la porte sur le sol violet.

LA CAVE DE DACCAT :

Ce donjon est simple et original. Quand vous serez bloqué avec une équipe il faudra simplement utilisé l'autre pour la débloquent. Ainsi les deux équipes vont avancer à tour de rôle.

Vous commencez avec Vyse, trouvez le coffre et poussez le levier, ensuite Aika trouvera un coffre et devra pousser aussi un levier.

Dans l'une des salles, utilisez la manivelle en premier avec Aika puis avec Vyse. Il y a deux chams à trouver ici et seule Aika y aura accès.

Ensuite vous arriverez dans une salle immense avec une manivelle. Observez le mouvement des escaliers pour permettre à chaque équipe d'atteindre le sol violet. Enfin sauvegardez et après une scène les deux équipes se rejoindront.

BOSS : SINISTRA ET DESTRA

Ces deux là sont vraiment horribles. Vers la fin du combat quand l'une des têtes sera menacée de mort avant l'autre, les deux têtes utiliseront le death waltz donc n'oubliez pas d'utiliser le sort increm sur toute l'équipe. Il restera à finir la dernière tête qui seule ne devrait pas poser de problème.

Allez à Nasrad. Ramirez a détruit la ville et vous capture. Répondez 1 pour vous rendre.

LA PRISON DE LA GRANDE FORTERESSE :

Quittez la cellule dès que possible. Tuez deux gardes et visitez les autres cellules. Sauvegardez et allez au deuxième étage.

BOSS : VIGORO

Il se contentera de créer une confusion dans l'esprit d'Aika. Ce qui permet aux autres de la baffer. L'idée est de guérir Aika à chaque tour pour occuper Vigoro.

Vous obtenez la clé de la chambre des canons. Utilisez l'élévateur pour atteindre cette salle. Scène où Enrique apparaît. Dans la salle des canons sortez par un trou (là où les boulets passent). Allez à gauche et aux escaliers pour prendre l'élévateur externe.Scène. Passez le couloir et soignez vous. Combattez 2 gardes et sauvez Fina. Vous obtenez la clé du port. Retournez à l'élévateur externe, ouvrez la porte sur la droite. Dans ce couloir, en évitant les lumières vous éviterez les combats. Prenez la baie lunaire dans le coffre au deuxième étage et combattez Zivilyn Bane au quatrième étage pour obtenir la dague non sainte. Sortez par le troisième étage.

BOSS : DRALKHOR TANK

Assez simple si vous utilisez increm sur tout le monde.

Le prince arrive. Après la scène répondez lui 1 (vous le croyez) pour arriver à bord du Delphinus.

COMBAT AERIEN CONTRE LA PORTE D'ENTREE IMPERIALE :

Il suffit de concentrer le pouvoir du canon lunaire et de tirer.

Visitez le bateau. Dans la salle avec Gilder se trouve Marco et une baie lunaire. Visitez les autres salles et parlez à Gilder. Répondez 2. Gilder quitte votre équipe et Enrique le remplace.

Voici une liste de quêtes annexes à compléter maintenant. Retournez à l'île des marins et recrutez Polly Lawrence pour 10 000 gold et Pinta. Allez à Nasrad et équipez votre bateau et votre équipe. Recruter Khazim et Osman. Vendez la pièce de Daccat pour 20 000 gold à la guilde. Dans cette ville se trouve un coffre que vous pouvez prendre parce que les rochers vous fournissent un chemin près du magasin d'armes. Allez au nord de Nasrad et cherchez la montagne de glace près des rochers.

Juste à côté se trouve de la ville de pierre. Allez au nord et trouver la pierre philosophale. Allez au crâne de pierre, au nord et haut dans le ciel au dessus du continent se trouve la fleur ballon. Vendez les informations et atterrissez sur l'île crescent. Vous rencontrez Brabham et Izmael. Il faudra donner 25000 gold à l'un et 75000 gold à l'autre. Si vous avez suivi le guide comme il faut vous ne devriez pas avoir de problème d'argent. Choisissez votre drapeau (celui de Vyse change aussi votre icône dans la VMU). Maintenant allez au travers du sky rift et cherchez dans le passage nord de dannel près de Nasrad pour trouvez le cimetière des bateaux.

Retournez à Hortéka et utilisez le raccourci donné par le sky rift. Vous pourrez recruter Tikatika si vous avez trouvé le village ixa ness. Allez voir Centime et promettez à Hans de le recruter un peu plus tard. Il vous rejoindra quand le bateau de son père sera près. Allez à Esperanza. Depuis Maramba allez au sud et passez le sky rift. Dans cette nouvelle zone, allez au nord. Atterrissez.

LA VILLE D'ESPERANZA :

Entrez dans la ville et utilisez l'échelle pour trouver un cham. Cupil se transforme en sabre de pirate. Suivez le chemin et trouvez un coffre avec de l'or dedans. Revenez en ville. Il y a une maison où le levier fait descendre une échelle. C'est le phare. Ouvrez le coffre ici. Vous trouverez un marchand et juste à côté une baie lunaire dans un coffre derrière un arbre. Ensuite équipez vous chez ce marchand. Allez au bar. Parlez à l'homme avec une bouteille. Scène où Don se présente. Allez au port et sauvegardez. Parlez à Enrique. Passez la nuit et retournez au Delphinus pour un long combat aérien.

COMBAT AERIEN CONTRE LA SECONDE FLOTTE :

PREMIERE LIGNE / PETIT VAISSEAU IMPERIAL

Soyez agressif et utilisez le canon lunaire.

DEUXIEME LIGNE / LE VAISSEAU CLASSIQUE

Choisissez d'être agressif et utilisez le canon lunaire. Utilisez Increm pour accroître son effet.

DERNIERE LIGNE / LE AURIGA

Il faudra utiliser Increm et Quika pour gagner.

Après les félicitations, retournez à l'auberge et soignez vous. Passez la nuit gratuitement. A présent rendez vous au dark rift et cherchez un vortex. Juste à côté se trouve le « blimp wreck » à l'ouest de l'entrée et une île. Allez dans l'océan nord recruter Domingo au bar de Gordo. Vous trouverez un cham ici. Revenez au rift, sauvegardez et entrez.

LE DARK RIFT :

Ici se trouvent beaucoup de baies lunaires. Combattez souvent pour en gagner. C'est un donjon réservé au bateau. Dans la première salle ouvrez le coffre (le bateau qui brille d'or). Allez à gauche dans un trou et cherchez une sortie vers le bas.

Dans la seconde salle allez tout droit vers une sortie qui brille et ramassez la pierre de lune noire. Sortez et vendez cette information. Revenez dans cette salle et sortez par la sortie ouest (en bas) parce que les autres sorties ne mènent à rien. Cherchez des objets et suivez la lumière pour sortir du rift. Dans la dernière salle vous pourrez sauvegarder et allez droit vers la sortie.

Voici des informations particulières sur ce donjon :

1) Vous pourrez trouver un objet appartenant à Zivilyn Bane. Dans la salle avec le cône de lumière, suivez la sortie et cherchez au sommet de l'île pour trouver un bateau avec le ciboire de sang. Je pense que vous pouvez atteindre cet objet sans avoir besoin de l'amélioration permettant au Delphinus de voler plus haut dans le ciel. Le combat en lui-même est assez aléatoire puisque si vous venez comme moi à la fin du jeu chercher cette objet, Zivilyn ne sera pas là.

2) Tout comme pour le premier point, j'ai combattu ce monstre avant la fin du jeu mais il est possible qu'il apparaisse seulement la seconde fois où vous visiterez le rift. Voici donc le playboy des loopers, J'ai nommé Elcian !!

Tout comme sa maman que vous pouvez télécharger, Elcian pense qu'il vaut mieux vivre que combattre et mourir. Aussi il s'enfuira assez vite. Vous le trouverez dans la dernière salle du dark rift avec l'encre de sauvegarde. Regardez juste au dessus de l'ancre.

1) SAUVEGARDEZ AVANT DE LE COMBATTRE

2) DES QUE VOUS AUREZ ENGAGE :

Tour 1 = Vyse lance une cutlass fury (680 points), Aika fait un delta shield, Fina une aura de valeur et Enrique se défend (aucune de ces attaques n'affectent Elcian).

Tour 2 = Vyse fait une prophétie donc 6400 points de dégâts.

Tour 3 = Vyse, Fina et Enrique utilisent focus et Aika lance son delta shield.

Tour 4 = Vyse utilise sa fureur du pirate (2000 points), Aika son delta shield et Fina et Enrique attaquent (500 et 780 points (avec Cupil Final) respectivement)

Je suis certain qu'il n'y aura pas de cinquième tour ou en tous cas pas plus de 5 tours avec Elcian. Il s'enfuira. Il faut ajouter à tous les points de dégâts ceux engendrés par la contre attaque chaque fois qu'Elcian à frapper un de mes héros (700 points). Elcian totalise donc un total de 11000 points de vie mais il semblerait que ce total soit aléatoire. Il peut monter jusqu'à 17000 points

de vie, auquel cas un cinquième tour sera bien précieux. L'objet récolté est aléatoire, de la baie lunaire au médaillon valuen inutile. Equipez de la carte noire donnée par Domingo (après 50 découvertes), le combat sera plus facile. Notamment la fureur du pirate sera plus efficace sur Elcian.

Pour sortir du rift vous devrez combattre un boss.

COMBAT AERIEN CONTRE ANGUILA :

Choisissez de rester devant la bête (réponse 1) à chaque tour. Ensuite la bête va sortir et se montrer. A ce moment là il faudra beaucoup de SP pour pouvoir tirer et enfin il faudra choisir de rester devant la bête pour la finir. Le passage étant de nouveau libre, utilisez le et quittez du Dark Rift.

Allez à l'est et vous trouverez le mur des gardiens. Allez au nord et vous trouverez le nid des Ugui. Passez le sky rift et allez au nord jusqu'à être stoppé par une scène.

COMBAT AERIEN CONTRE LE VAISSEAU TENKOU :

Utilisez les torpilles pour vaincre ce vaisseau.

BOSS : JAO ET MAO

Choisissez 1 pour les combattre.

Dans la même direction se trouve l'île de l'épice. Atterrissez et récoltez cette épice très précieuse pour la suite du jeu. Elle s'appelle le Khale. Continuez jusqu'à Yafutoma et appuyez sur A pour valider sa découverte. Atterrissez en ville. Scène.

YAFUTOMA :

Vous apprenez qu'il faudra voyager jusqu'au mont Kazai. Sauvegardez et soignez vous dans la maison des invités derrière le palais. Il y a deux coffres dans cette ville, l'un peut être atteint en utilisant un bateau après avoir utilisé un levier pour bouger un pont. L'autre se trouve dans l'arrière boutique du magasin d'objet. Achetez un suirian blade et équipez le bateau de torpilles et du yamato spirit. Parlez au vendeur d'objets pour le bateau et répondez 2 pour aller au mont Kazai. Il restera une dernière partie de la ville que vous pourrez visiter en utilisant une barque, mais vous pourrez y revenir plus tard pour recruter du même coup une personne pour le Delphinus.

LA CAVE DU MONT KAZAI :

- 1) Utilisez la corde et suivez le chemin jusqu'à l'eau.
- 2) Utilisez votre combinaison pour aller sous l'eau.
- 3) Utilisez le bouton pour remplir le trou.
- 4) Sortez par la gauche et suivez le chemin. Utilisez le bouton et allez sous l'eau. Utilisez le nouveau chemin pour atteindre un bouton qui remplit la salle principale avec de l'eau. Retournez à la salle principale.
- 5) Utilisez la sortie nord. Suivez le chemin. Vous verrez une fourche après une salle de glace. Allez à droite et ensuite sous l'eau. Au sud se trouve un chemin vers un objet gardé par Zivilyn Bane. Revenez sous l'eau et utilisez l'autre chemin. Allez à gauche à la fourche et utilisez le bouton pour remplir encore une fois la salle principale.
- 6) Utilisez la sortie de droite de la salle principale. Choisissez de tomber dans l'eau en utilisant la piscine nord. Suivez le chemin et utilisez le dernier bouton. Revenez à la salle principale.
- 7) Plonger dans le trou emplit d'eau. Sortez. Vous verrez une corde mais ne

l'utilisez pas. Suivez le chemin.

8) A la fourche, à gauche se trouve cham, tout droit vers une baie lunaire et un coffre. Allez à gauche et combattez 2 alusphères.

9) Dans cette salle, utilisez le bouton pour atteindre une autre partie du donjon et arriver en toute sécurité. Sinon ouvrez le mur et combattez 6 alusphères. Vous arrivez dans la dernière salle.

10) Utilisez le dernier couloir et sauvegardez. Utilisez le téléporteur.

BOSS : TORTIGAR

La tortue n'est pas trop dure à vaincre. Utilisez increm et la fonction focus quand elle devient invincible. Utilisez Aika et Fina pour vous soigner. Quand Vyse et Enrique seront booster par increm, la victoire sera assurée.

Retournez au village et passez la nuit. Vous noterez la présence de Belleza. Après la scène allez au port. Choisissez d'attendre (réponse 2). Après une scène Moegi vous aide à vous enfuir. A droite du passage se trouve un coffre et ensuite allez à gauche. Vous découvrez le pouvoir des yafutomiens.

ILE DE L'EXILE OU ILE DES TENKOU

Sauvegardez. Suivez le long chemin jusqu'au temple. Vous trouverez un cham ici. Cupil deviendra une lance. Après la scène, le prince Daigo vous demande quelque chose. Répondez 1 pour l'aider. Allez au port. Après la scène il faudra reconquérir le Delphinus. Après le combat sur le pont principal, allez au centre de commande du Delphinus.

BOSS : MURAJI ET 3 SOLDATS

Ne perdez pas de temps.

COMBAT AERIEN CONTRE LE DRACO (le vaisseau de Vigoro)

Lancez Increm et utilisez le canon lunaire.

COMBAT AERIEN CONTRE BLUEHEIM LE GIGAS BLEU :

C'est le combat le plus impressionnant du jeu. Blueheim est puissant et très cool. Lancez increm et utilisez vos torpilles et le canon lunaire. Les autres canons sont inutiles face à Blueheim (un petit air de panzer dragoon saga surtout avec les chaînes lasers de l'oiseau) puisqu'ils manquent leur cible systématiquement.

Une fois que vous aurez gagné, allez à Yafutoma pour les félicitations. Vous obtenez la pierre de lune bleue puis vous pourrez repartir. Utilisez un chom sur Cupil pour qu'il recrache ses chams et abirik chams. Donnez lui tous les chams et en dernier l'abirik cham et Cupil deviendra une claymore. Vous pourrez obtenir différentes formes de Cupil mais celle-ci semble la dernière et la plus forte (en attendant le Cupil Final). Volez vers l'est et quittez ce village pour conclure le premier CD.

FIN DU PREMIER CD ENFIN.

9 LE GUIDE DU CD 2 :

Voici quelques découvertes à faire avant de continuer plus avant dans le jeu et comme d'habitude c'est maintenant ou jamais. Allez au nord du mont Kazai et haut dans le ciel, pointez vers le nord et attendez le passage des oiseaux migrateurs. Il faudra cliquer sur la nuée. Allez un peu à l'est. Sur le mur se

trouve une île. Vous y trouverez le dheerse. Retournez au mont Kazai et allez au nord. Passez le sky rift. Vous trouverez l'île de Ryu Kahn. Allez au nord une petite île noire. Allez au nord est vers une autre île. Survolez la puis allez vers le nord est encore et vous trouverez l'île inversée. Retournez à l'île de Ryu Kahn et allez à l'est cette fois jusqu'à voir une rift de neige qui croise le dark rift. Allez à l'ouest et trouvez l'orchard mystique en appuyant sur A. Suivez le rift de neige jusqu'à voir un gros trou. C'est le chemin vers le continent de départ. Avant de le passer continuez jusqu'à trouver une île coupée en deux avec le prince dessus. Retournez au trou et passez le pour revenir dans des cieus connus. Retournez à l'île crescent et vendez les informations pour avoir des sous.

Scène où vous découvrez que la terre est ronde. Répondez ce que vous voulez ensuite (j'ai répondu la 1). Brabham et Izamel vont rejoindre l'équipage du Delphinus puisqu'ils ont fini leur construction. Parlez à belle au port pour la recruter. Il y a un cham derrière l'immeuble avec le canon à l'intérieur et un autre près du drapeau. Equipez vous au magasin de Khazim et dans celui de Osman. Donnez leur 2000 gold. Ils amélioreront le magasin. Utilisez l'élévateur extérieur et entrez dans la salle de conférence. Vous décidez d'aller au sud chercher la pierre de lune violette. Dormez puis parlez à Domingo pour obtenir des objets. Vous pouvez demander à Izmael de construire de nouveaux immeubles. Donnez vos ordres puis quittez l'île et reentrez pour voir le résultat. Quand tout sera fini quittez l'île.

Recruter Don à Espéranza. Parlez à la femme au bar. Elle vous demande de parler à sa mère à Maramba (la femme kabal). Allez à Maramba et parlez à la mère puis revenez faire votre rapport à la fille. La fille veut faire une spécialité kabal. Parlez à la mère à Maramba, elle goûtera la spécialité mais dira qu'elle n'aime pas vraiment. Parlez à la fille de nouveaux (en retournant à Espéranza) et elle vous demandera 3 ingrédients. Le Gentle, Le Khale et Le Kabal. Vous avez déjà du Khale. Allez au bar de Gordo et trouvez le Kabal (le carré E4 pour ceux qui ne l'ont toujours pas trouvé). Allez à Nasrad et ramassez le cham près des deux amoureux. Parlez au marchand d'objets. Utilisez l'option de discussion avec lui et il vous vendra du Gentle pour 500 gold. Retournez voir la fille qui va faire un nouveau gâteau kabal. La mère en le goûtant pardonnera à sa fille de l'avoir abandonnée. La fille vous remettra un abirik cham. La mère a quitté Maramba entre temps mais vous pourrez recruter Khalifa si vous êtes équipé du Surian blade. La mère entre temps sera arrivée à Espéranza.

Retournez à Hortéka et recrutez Hans. Il y a quelqu'un qui vous demandera 10 sardis du ciel, allez les pêcher ou donnez les lui si vous les avez pour avoir un autre abirik cham.

Retournez à l'île crescent et construisez tout. Parlez à Polly et donnez lui 1000 gold. Parlez lui encore après être sorti et reentré et elle vous demandera 10 grudles pour faire un Polly spécial. Allez au nord de l'île crescent et passez le sky rift. Vous verrez une grosse île. Cherchez près des craters le nid du Squid Géant. Dans ce ciel, en battant un Squid Géant vous obtiendrez un meilleur élément pour le Delphinus. Dans le ciel de Hortéka et au dessus des nuages, affrontez l'oiseau rouge géant pour avoir un autre objet de valeur. Retournez à Espéranza et au sud passez le sky rift pour arriver au pays de glace.

Cherchez dans le continent une petite montagne. Combattez le alanas pour obtenir un objet. Continuez vers le nord et trouvez le géant de glace. Allez sur le continent de glace et cherchez un endroit où les montagnes sont séparées par un chemin. Suivez ce chemin vers le sud ouest pour trouvez l'oiseau de glace (un stupide pingouin). Allez à l'est et quand vous verrez l'aurore boréale dans le ciel appuyez sur A pour valider sa découverte. Vendez tout et revenez ici. Cliquez sur la glace au sol pour trouver l'entrée de la cité

perdue de glace (case A5 sur la carte). Entrez dans les ruines de glace.

LES RUINES DE GLACE :

- 1) Entrez et trouvez le cham.
- 2) Répondez 2 au quiz et glissez.
- 3) Ouvrez la porte et suivez le chemin vers le second quiz. Répondez 1.
- 4) Allez à la troisième porte et suivez le chemin vers le dernier quiz. Répondez 2. Glissez jusque dans la capitale.
- 5) Utilisez le téléporteur devant vous. Suivez le chemin. Trouvez le coffre avec le ice splitter.
- 6) Revenez et prenez le nouveau pont. Prenez le chemin de gauche après le pont.

- 7) A la gauche d'un chemin se trouve l'objet de Zivilyn Bane de cette cité. Prenez le et reprenez ensuite le chemin normal.
- 8) A la droite se trouve un cham, tout droit un blade et à gauche la sauvegarde. Allez au boss.

BOSS : VELTARN

RAS, il est très simple, increm, blessing, royal blade, cutlass fury etc...

- 9) Utilisez le téléporteur et allez à droite pour prendre la baie lunaire. Entrez dans la salle.

Scène où Drachma est près de Rhacknam. Vous recevez la pierre de lune violette et Drachma vous quitte de nouveau (réponse 1). Retournez sur l'île crescent. Maintenant il vous est possible de voler plus haut dans le ciel et plus bas sous les nuages. Dans ces nouvelles hauteurs il n'y aura pas de combats ce qui est pratique pour voyager rapidement. En revanche vous perdrez pas mal de points d'expérience.

Au dessus des nuages de votre QG se trouve l'arc en ciel. Cherchez l'île de l'arc en ciel en le suivant. Allez au sud puis au sud ouest et vous verrez un objet rouge, un satellite, c'est l'étoile de fer. Retournez voir Domingo dans la salle de conférence il vous donnera un objet (50 découvertes). Trouvez le carré K4 sur la carte dans le pays de glace et allez sous les nuages. Vous verrez une grosse île et vous verrez une autre entrée des ruines de glace. Vous trouverez une baie lunaire. Si vous prenez le téléporteur vous arriverez à l'autre entrée. Allez ensuite à la case C2. Cherchez dans ce carré une place où l'écran devient noir. Vous trouvez le point de l'éclipse. Pointez vers l'est et trouvez la lune violette. Cliquez alors pour trouver le point éclipse. Au sud de cet endroit se trouve le nid de loopers caché dans le coin d'une île isolée. Au dessus des nuages et près de l'océan sud, se trouve le vaisseau fantôme. Ce vaisseau bouge vite mais décrit un cercle. Le cas échéant attendez le un peu.

Retournez à Ixa taka et trouvez les chutes d'eau du ciel. Cherchez au sol et sur la droite les alupas. Allez à Rixis et cherchez les pyramides dans la zone où se trouvait la pierre de lune verte. Allez au sud et appuyez sur A pour découvrir l'observatoire. Au milieu de l'océan près de votre île natale cherchez le lac de pierre lunaire au dessus des nuages. Retournez à l'île tenkou et au sud se trouve une petite île avec l'arbre mère dessus. Allez en dessous de Valua pour trouver une île avec la casse Valuene. Les étoiles dansantes sont au nord de cette casse (près de l'entrée du donjon jaune). Cherchez au nord des étoiles dansantes les rabbats (poussez A plusieurs fois). Allez sous l'île du temple pour trouver un rocher isolé avec la machine volante (case C4).

Allez à l'est et appuyez sur A pour trouver le puit sans fond. Allez sur la case L10 et arrêtez vous dessus. Tournez sur vous-même jusqu'à voir le poisson

géant. Avec l'indice donné par l'ermite allez au dessus des nuages de Ixa Taka et cherchez les papillons volants. Si vous les trouvez vous obtiendrez le dernier objet de Domingo. Parcourez la ligne E4/F4/G4/H4 sur la carte pour les voir. Haut dans le ciel et au nord de l'île Crescent et près du Sky Rift se trouve l'île de Ilchimys. Atterrissez et prenez le cham. Pour le recruter Vyse a besoin de posséder le sort Riselem. Retournez à l'île Crescent une fois qu'il rejoint votre équipe et donnez lui 1000 gold pour obtenir un Ilchimix qui peut régénérer tous les points de vie et de magie en combat uniquement. Sortez et reentrez lui parler, il proposera un Ilchimix qui régénère tous les points de HP et MP en dehors des combats pour 4000 gold. A l'issue de tout ceci, retournez aux étoiles dansantes pour entrer dans le « Maw de Tartas ».

LE MAW DE TARTAS :

- 1) Après le point de sauvegarde, il y a deux chemins. Allez à droite. Le coffre est symbolisé par des cristaux jaunes. Prenez ce premier coffre.
- 2) Allez à gauche et utilisez l'autre chemin. Vous arrivez sur une nouvelle fourche.
- 3) A gauche une baie lunaire et ensuite allez à droite.
- 4) A droite sauvegardez et entrez dans le repaire du boss.
- 5) Montez jusqu'au gigas jaune. Scène où il se réveille.

COMBAT AERIEN CONTRE LE GIGAS JAUNE, YELIGAR :

Ce gigas est bridé par le sceau des silvites. Explotez le avec vos torpilles et le canon lunaire.

Retournez à votre QG et trouvez le cham près du drapeau (si vous ne l'avez pas déjà pris). Allez dans la salle de conférence et trouvez Gilder. Scène. Allez près de l'île du temple et sous les nuages cherchez l'île de Dangral. Atterrissez là bas.

L'ILE DE DANGRAL :

- 1) Utilisez l'échelle et entrez dans le couloir. Scène. Utilisez l'échelle.
- 2) Suivez le chemin et cliquez sur le sol rouge pour voir une scène ou un coffre. Faites le à chaque fois que le sol vous verrez un sol rouge. Vous verrez un ventilateur ici et tout droit se trouve la dernière scène à voir. Revenez à gauche à gauche et à la fourche coupez le courant du ventilateur avec le levier.
- 3) Passez le ventilateur. La porte de gauche est fermée. A droite il y a deux autres portes. Prenez celle de gauche et visitez chaque salle pour avoir des objets. Sortez et passez la porte de droite.
- 4) Vous verrez une porte et une ouverture. Utilisez la porte et cliquez sur le schéma. Scène.
- 5) Revenez sur vos pas. Vous verrez une scène où Grégorio donnera sa vie pour sauver celle du prince. Il sera tué par Galcian.

Parlez à Brabham. Scène. 10 jours plus tard, le Delphinus est prêt pour visiter le ciel profond. Enrique annonce qu'il désire quitter l'équipe pour retourner à Valua. Allez sous l'île du temple et cherchez un vortex.

LE VORTEX :

Il faudra descendre autant que possible jusqu'à ce qu'une scène vous arrête. Enrique explique comment extraire le vaisseau de Fina. Utilisez B pour montrer où chercher et A pour extraire. J'ai utilisé 10 fois le sonars pour couvrir l'ensemble de la carte et j'ai trouvé deux pièces de Vélorium. Le vaisseau de Fina se trouve dans la partie sud de la carte. Si vous vous trompez de carré vous aurez droit à un combat un peu embêtant.

Heureusement, je vais vous fournir une carte avec légende pour vous aider.

O = rien

x = on ne peut pas creuser ici

f = Le vaisseau de Fina

v = un morceau de vélorium

```
xxx000xx
x0000000
00000x00
0000000v
0v000000
00000000
00xx0000
00xxf000
xxxx0000
```

Il se pourrait que vous trouviez une troisième pièce de vélorium en creusant mais ce n'est qu'une rumeur.

COMBAT AERIEN AVEC LE CAMELEON :

Utilisez la magie et les torpilles seulement.

COMBAT AERIEN CONTRE LE CAMELEON (AMELIORE PAR UN CANON HARPON)

Tuez De Loco une bonne fois pour toutes et quittez le ciel profond. Retournez à l'île des marins et rencontrez Baltor.

COMBAT AERIEN CONTRE LE BLACK BEARD 2

Là encore très facile. Utilisez Marco pour concentrer votre pouvoir en un tour et faites feu. Le vaisseau ennemi n'a que 40000 points de vie seulement. Atterrissez sur l'île des marins et dites au revoir à Enrique. Puis retournez à votre QG et soignez vous là bas. Sauvegardez.

En quittant l'île il y aura une longue scène. C'est la fausse fin. Fina a tous les cristaux et va repartir chez elle. Tout le monde fait la fête et dit au revoir quand tout à coup Galcian et Ramirez débarquent et brisent ce bonheur.

BOSS : 3 OMBRES

Choisissez de combattre (réponse 1) et tuez les.

BOSS : RAMIREZ

Faites ce que vous voulez mais Ramirez est invincible. Il vous reprendra les cristaux. Ensuite il vous expliquera l'histoire des silvites et la mission de Fina. Répondez 2 et ensuite Ramirez tentera de tuer Fina. Il s'en ira ensuite. Tout est détruit sur l'île. Il faut soutenir Brabham pour qu'il reconstruise tout (réponse 1). Aika demande à Vyse que faire et il faut répondre de ne pas abandonner (réponse 1). Fina va quitter l'assemblée. Allez la voir dans la salle de conférence et répondez lui 1. Dans une autre scène Alfonso va devenir le leader de l'armée de Valua suite à la trahison de Galcian. Enrique va essayer de prévenir sa mère du danger qui ne va pas l'écouter. Belleza sauve le prince de la mort. A partir de maintenant Gilder se joint à l'équipe. Avant de quitter l'île vous pouvez changer le drapeau pour celui de Fina ou de Aika et recueillir un autre cham près du drapeau (cham qui apparaît maintenant seulement, s'en est un autre). Dès que vous êtes près prenez le vaisseau de

Fina pour aller au temple d'argent.

LE GRAND TEMPLE D'ARGENT :

Il n'y a pas de monstres dans ce donjon. Notez aussi le plus incroyable de tous les scrollings et aussi l'originalité du donjon.

- 1) Allez tout droit et entrez.
- 2) Allez tout droit vers le coffre (une armure d'argent). Allez à gauche et tournez dès que possible pour ramasser une baie lunaire. Reprenez votre chemin.
- 3) Quand vous aurez un choix de direction à faire, aller tout droit. Utilisez le téléporteur.
- 4) Allez tout droit vers une baie lunaire et tournez à gauche ensuite. Vous pourrez trouver une autre armure d'argent.
- 5) Utilisez l'autre chemin pour mettre fin à ce donjon.

Une longue scène va expliquer l'histoire de Arkadia. Répondez 1 aux silvites. Galcian et Ramirez apparaissent avec le dernier crystal. Retournez chez vous et acceptez l'offre des anciens (réponse 1). Vous trouverez l'entrée de la chambre de Fina au début du donjon. Allez à l'île de Ryu Kahn et recrutez le si votre titre est « Vyse l'invincible » au minimum (c'est une affaire de réputation et je ne sais pas comment cela a été traduit en français).

Repartez vers votre QG et améliorez le magasin de Ryu. Si vous avez deux pièces de Vélorium, Ryu créera le Vorlik Blade pour vous. Les deux pièces de vélorium se trouvent je vous le rappelle dans le ciel profond. Parlez à Ryu, quittez l'île et reprenez pour avoir votre nouvelle épée.

Repartez à Valua et près de l'entrée des égouts et cherchez une maison avec un tonneau en fer. Derrière se trouve un passage avec une baie lunaire. Polly vous a demandé 10 grules pour vous donner un polly spécial. Là encore si vous ne l'avez pas pris c'est le moment. Les grules sont pêchables dans la partie est du dark rift (près de Yafutoma). Le groupe de poissons est dirigé par un poisson arc en ciel.

Il y a aussi un raccourci dans le dark rift auquel vous avez accès en volant plus haut ou plus bas que la normal. Il se trouve dans la première salle. Vous trouverez là bas Robinson le marin perdu. Il se trouve dans la salle psychédélique et entrez dans le tunnel au dessus et à gauche de là où vous êtes. Vous verrez un bateau vers le bas avec 3 sacri crystals et en haut il y en aura un autre avec Robinson. Parlez lui et Polly reconnaîtra son mari. Il y a aussi une baie lunaire dans le coffre de ce bateau.

Retournez à l'île des pirates pour recruter Pow le chien. Si vous n'avez pas trouver les papillons volants c'est le moment ou jamais de faire des aller retour sur la ligne E4 à H4 en n'oubliant pas d'entrer dans le bar de Gordo et de ressortir pour améliorer vos chances de les croiser.

Retournez à votre QG pour recevoir le titre de chasseur de trésor suprême de la part de Domingo dans votre salle de conférence.

A hortéka parlez au tavernier et il vous parlera de la lettre de Merida. Allez à l'île des marins et dans le phare trouvez le ballon rouge. Rapportez la lettre à Mérida qui se trouve à Hortéka et elle se joindra à vous.

Enfin retournez à Yafutoma pour recruter Kirala. Il faudra utiliser un bateau pour aller près de la chute d'eau et vous tomberez dans une nouvelle partie de la ville. Recrutez Kirala près de la maison qu'elle construit (réponse 1). Avec elle, allez voir sa sœur Urala. Pour quitter cette partie de la ville, utilisez les escaliers et l'engin ici pour remonter. Utilisez ensuite le bateau pour

revenir dans une partie connue de la ville. Allez au restaurant et recrutez Urala. Voilà votre liste de membres d'équipage est complète.

C'est fini pour les quêtes bonus, recruter les membres d'équipage et pour les découvertes. Normalement vous avez rempli les 100% de ces quêtes avec mon guide.

Retournez à l'île de Dangral et trouvez l'endroit où Grégorio est mort. Utilisez ce guide si nécessaire. Utilisez l'élévateur que vous trouverez une fois arrivé.

BOSS : VIGORO

Il n'est pas trop dur, même si il a son armure et son pistolet. Après sa défaite vous verrez qu'il n'était pas si mauvais et qu'en fin de compte, Aika le trouve presque à son goût. Sauvegardez. Entrez dans Soltis, suivez le chemin anti gravité et passez la porte.

BOSS : ELIMINATOR

C'est une version 2 de la sentinelle qui mis a part son pouvoir de changer en pierre est assez faible.

Après la scène, courez pour échapper à la mort et vous serez de retour au Delphinus. Essayez d'entrer dans Soltis mais un bouclier vous en empêchera. Scène. Après cette scène vous serez de retour dans votre QG. Tout le monde va entrer pour vous soutenir, répondez 1. La nuit, Belleza passera voir Vyse puis s'en ira. Cherchez Aika et Fina maintenant. Fina est à côté du drapeau. Parlez lui et utilisez la réponse 2 si vous voulez qu'elle sorte avec Vyse, la réponse 1 autrement. Trouvez Aika près de la salle de conférence et utilisez la réponse 2 pour être son ami ou la réponse 1 pour sortir avec elle. Faites ensuite les derniers préparatifs et dirigez vous vers Soltis au petit jour. Répondez 1, écrivons l'histoire.

COMBAT AERIEN CONTRE LE VAISSEAU VALUEN MAGICIEN (très facile)

COMBAT AERIEN CONTRE LE VAISSEAU D'ELITE DE GALCIAN (réponse 2)

COMBAT AERIEN CONTRE L'HYDRA (réponse 1 puis 2 et enfin utilisez increm deux fois pour en finir)

LE VAISSEAU DE GALCIAN :

- 1) Entrez et suivez le chemin. Passez le pont. Prenez le canon X dans le coffre et utilisez la perche.
- 2) Utilisez l'échelle.
- 3) Vous êtes dehors. Allez à gauche et utilisez l'échelle puis la perche et ramassez la baie lunaire et les 3 sacrulen. Revenez dehors.
- 4) Allez à droite deux fois et utilisez la seconde sortie. Un chemin vous mènera au magic dew. Retournez dehors.
- 5) Utilisez la dernière sortie. Passez le pont, allez à droite vers la perche (deuxième salle) puis à gauche pour sortir.
- 6) Sauvegardez et utilisez l'échelle. Scène où Galcian arrive.

BOSS : GALCIAN

ETERNUM : Galcian tue tout le monde et Vyse en particulier si le sort râte sur les autres.

DEVOLVER : La version de increm de Galcian.

NEGLORA : La version de désensorcellement de Galcian.

ELECTRULEN : la magie de tonnerre.

TERMINAL : Galcian saute dans les airs et détruit une partie de la flotte de

Vyse pour retomber finalement sur un ennemi.

Tout le monde utilise focus et Vyse fait sa fureur du pirate. Galcian mourra rapidement. Galcian va tenter de s'échapper mais c'est Belleza qui le tuera car elle était amoureuse de lui et n'a jamais rien remarqué. Les anciens se sacrifieront pour vous aider à atterrir sur Soltis. Sauvegardez.

Si vous le souhaitez allez au nid des loopers dans la zone isolée au sud du pays de glace. Depuis le nid de looper que vous avez découvert, allez au nord pour rencontrer la maman looper.

COMBAT AERIEN CONTRE LE LOOPER GEANT :

Sauvegardez avant ce combat.

La tactique est la suivante. Si vous le touchez avec une torpille, il s'échappe. Au tour 1, utilisez Urala, au tour 2 concentrez toutes vos torpilles en un tour sur le looper. Il a 50 000 points de vie. Là de deux choses l'une, il s'échappe et vous ne le reverrez jamais, d'où l'intérêt d'une sauvegarde avant le combat, sinon attendez le tour 3 pour utiliser le canon lunaire et vos torpilles simultanément pour le tuer.

Au dessus des nuages, passez au dessus du dark rift. Si vous avez téléchargé les fichiers supplémentaires de skies of arkadia, vous verrez l'île de Hamachou. Là vous y trouverez le 28ème cham pour Cupil (il deviendra Cupil Final après deux autres chams qui sont à Soltis). Enfin retournez à Soltis par l'intermédiaire de l'île du temple. Près de cette île vous pourrez affronter Gadianos.

COMBAT AERIEN AVEC GADIANOS

Le monstre a 30000 points de vie et même si ce combat peut être zappé, il procure au Delphinus un pont extrêmement résistant. Donc tuez le drone.

Soltis :

Je vous conseille Enrique qui est le plus fort parmi ceux que vous pouvez choisir comme quatrième équipier. N'oubliez pas de l'équiper, ça paraît bête à dire mais si vous allez de suite dans le donjon il n'a ni arme ni armure.

PARTIE 1 :

- 1) Passez au travers de l'île du temple et descendez à l'endroit où vous avez affronté la sentinelle pour passer la porte de Soltis.
- 2) Suivez le couloir et vous arriverez en face de trois chemins. A droite c'est un cul de sac. Tout droit vous arriverez devant 3 nouveaux chemins qui sont tous des culs de sac. Il reste donc le chemin de gauche qui vous emmène devant deux nouveaux chemins. Tout droit, cul de sac, donc allez directement à droite. De nouveaux 3 chemins, allez à droite puisque les autres chemins sont des culs de sac.
- 3) Allez à droite et passez la porte. Allez tout droit ensuite.
- 4) Suivez le chemin et évitez le cul de sac.
- 5) vous arrivez devant 3 nouveaux chemins. A gauche c'est un cul de sac. A droite vous pouvez arriver à bon port mais je vous suggère d'aller tout droit et de passer une porte. Vous verrez 3 chemins : à gauche c'est bouché, à droite c'est le chemin qui vous ramène dans la salle précédente et donc il ne reste que le chemin tout droit. Allez à gauche ensuite. Au prochain carrefour de chemins allez à droite pour avoir l'avant dernier cham. Revenez ensuite et prenez le chemin de gauche pour sortir (le dernier chemin est un cul de sac).

PARTIE 2 :

- 6) Suivez le chemin et ouvrez la porte.
- 7) Suivez le chemin et découvrez le dernier cham. Utilisez le téléporteur.
- 8) Dans ce second couloir vous verrez 2 téléporteurs et une porte. Passez la porte et ramassez la baie lunaire puis utilisez le premier téléporteur.
- 9) Passez une autre porte pour avoir une autre baie lunaire. Utilisez le téléporteur pour arriver au sommet et regardez la boule lumineuse géante. Passez la porte et utilisez l'appareil pour arriver au point de sauvegarde. Sauvegardez (très important).
- 10) Retournez à la boule lumineuse et utilisez le téléporteur. Vous êtes au début de la deuxième partie. A présent retournez dans la salle avec deux téléporteurs et prenez le second téléporteur. Suivez le chemin et combattez Zivilyn Bane. Vous obtenez un dernier orbe.
- 11) Utilisez le téléporteur que vous verrez pour revenir au début du donjon. Les choses ont légèrement changé. Sur le chemin du retour vous affronterez un gardien et avant de prendre le téléporteur vous affronterez un linark qui peut occasionner un plantage du jeu (d'où l'intérêt d'une sauvegarde).

Bref, une fois en haut passez la porte finale du jeu.

BOSS : RAMIREZ

ETERNES : Il tue quelqu'un au hasard.

SILVER ECLIPSE : La furie de Ramirez.

DRILNOS : Il affaiblit tout le monde.

LUNAR BLESSING : La même attaque que Fina mais en plus puissant.

La tactique sera la même que pour Galcian. Aika devra guérir Vyse uniquement de drilnos et le laisser affaiblir Ramirez.

COMBAT AERIEN CONTRE ZELOS LE GIGAS D'ARGENT

Choisissez 1, maintenir la distance, puis soyez agressif et répondez 1 pour tirer au centre du gigas. Quand il utilisera drilnos, utilisez incremus pour annuler son effet. Utilisez Urala pour avoir beaucoup de SP et vers la fin l'aura de valeur si vous ne l'avez pas déjà utilisé contre Elcian. Il faudra tirer avec le canon lunaire et toutes les torpilles. Le combat est facile mais long.

BOSS FINAL : RAMIREZ AVEC LE POUVOIR D'ARGENT

SILVER BINDS : Sa furie.

SILVER NIGHTMARE : Il prend le contrôle d'un des personnages.

DRILNOS : le sort toujours aussi agaçant.

La tactique sera la même que pour le Ramirez normal. A l'issue de ce combat vous aurez fini le jeu. Le monstre est aussi long que Ramirez dans sa première forme.

Appréciez la fin et sachez que l'image finale sera différente en fonction de votre titre. J'ai fini en tant que Vyse le héros mais le titre maximum c'est Vyse le légendaire. L'émotion est grande de toutes façons quand on finit un tel jeu.

10 Informations sur la quête de Pinta, le mini jeu :

C'est l'un des rares mini jeux que j'ai pratiqué sur dreamcast. Quand vous rencontrez Pinta sur l'île des marins elle vous remet le mini jeu. Elle rejoindra l'équipe un peu plus tard. Appuyez sur start. Téléchargez le mini jeu sur votre VMU. Il faut 83 blocs de livres. Pour y jouer il faudra couper la VM

de la dreamcast.

- 1) Plus vous explorez le jeu (skies of arkadia) plus la carte sur la VMU est grande.
- 2) Pinta gagne des points d'expérience. Plus elle en a, plus vous recevez d'or.
- 3) Vous pouvez demander à Pinta de prendre l'or et les objets qu'elle a trouvés. Les objets seront d'autant plus intéressants que Pinta aura des points d'expériences.
- 4) Les dangers sont les suivants :
Le vent, pour résister appuyez sur A
Un autre bateau, c'est le combat
Un marchand, il est temps d'échanger des objets. Les événements sont aléatoires et il y en aura plus ainsi que des nouveaux plus vous jouerez au jeu.
- 5) Pendant le jeu vous pouvez explorer quand vous le voulez une autre partie de la carte, le changement de zone est manuel.
- 6) Une fois que vous avez payés 500 gold à Pinta à votre QG, il sera capable de trouver dans le mini jeu les animaux dont elle parle.

11 La page d'accueil de Skies sur internet :

Je doute que cette section puisse encore servir, aussi je vais y inscrire comment j'ai pu avoir les fichiers de téléchargement supplémentaires à l'époque où j'ai joué à Skies avec ma dreamcast française. Il est clair que si vous avez le dream passeport avec la bonne nationalité de jeu et de console ne faites pas ce que j'ai fait, dans le cas contraire tentez votre chance, ça vaut le coup.

Pour télécharger les trois fichiers allez sur :
<http://score.sega.com/games/skies/ingame>

Une fois que vous les avez sur votre VMU, chargez votre fichier et acceptez d'implémenter votre fichier de sauvegarde. A ce moment là les nouveaux fichiers seront intégrés à votre sauvegarde et disparaîtront de votre VMU.

Fichier 1 : Le looper géant

Fichier 2 : L'île de Hamachou

Fichier 3 : 2 nouvelles armes pour Vyse et Aika. Pêchez des moolah dans le ciel et allez les échanger au marchand chinois à la guilde de Maramba par exemple. Ses armes sont assez funs et originales mais font plus office de délire qu'autre chose. Notez que le nouveau boomerang de Aika peut quand même paralyser les boss et même Elcian.

12 Liste des coups spéciaux :

Une fois en plein combat remplissez la jauge de SP jusqu'au maximum et l'option s'enfuir se transformera en option « équipage ». Vous pourrez utiliser 2 furies secrètes.

Désolé pour la traduction, je fais ce que je peux n'ayant pas la version française.

La prophétie : Il y a 3 prophéties différentes :

Vyse, Aika, Fina, Enrique

Vyse, Aika, Fina, Drachma

Vyse, Aika, Fina, Gilder

La puissance de cette attaque dépend de votre niveau d'expérience.

Les pirates bleus : C'est une attaque de groupe. Chaque membre d'équipage

attaque et prononce un mot avec une voix pour chacun d'entre eux. Cette attaque est à effet variable en fonction de la cible et des membres choisis. En même temps vous gagnerez des points de vie.

Drachma :

Le tâcle : Une grosse impact sur un ennemi. Coûte 10 SP.

La charge de l'esprit : Drachma multiplie par 4 ses SP. Coûte 0 SP et nécessite 2 baies lunaires.

La main du destin : Une montagne pousse sous Drachma et il écrase son ennemi avec une main géante. Coûte 25 SP et nécessite 4 baies lunaires (un ennemi).

Vu qu'il quitte l'équipe assez vite, pensez à les récupérer en premier.

Vyse :

La furie du sabre : Vyse fait une furie qui fait penser au mirage sword de Julian dans Shining Force 3 scénario 3. Coûte 7 SP (un ennemi).

Contre attaque : Quand Vyse est entouré d'ennemi, utilisez ce coup pour le dégager (tous les ennemis). Coûte 14 SP et nécessite 1 baie lunaire.

Pluie d'épées : Vyse ressemble à un dieu et saute dans les airs pour lancer des épées de tonnerre sur ses ennemis (tous les ennemis).

Le bouclier du crâne : Vyse appelle un vieux pirate pour protéger l'équipe. Coûte 5 SP et nécessite 2 baies lunaires.

La fureur du pirate : Vyse utilise une tornade pour lancer son ennemi dans l'espace et vient le frapper ensuite. Coûte 21 SP et nécessite 4 baies lunaires (tous les ennemis).

Aika :

Tornade alpha : Aika envoie des cercles de feu pour brûler l'ennemi. Peut faire des combos si il est bien utilisé. Coûte 4 SP et nécessite 1 baie lunaire.

Bouclier delta : Aika crée un triangle qui protège l'équipe de la magie ennemie. Elle bloque aussi la magie de sa propre équipe. Coûte 2 SP et nécessite 1 baie lunaire.

La brûlure lambda : Aika utilise 4 psycho boomerang pour tuer ses ennemis. Coûte 8 SP et nécessite 2 baies lunaires.

Le miroir epsilon : Aika crée un bouclier pour elle-même, qui régénère 10 MP et qui la rend invincible au tour suivant. Coûte 10 SP et nécessite 2 baies lunaires.

Le psyclone oméga : Aika utilise son boomerang pour créer une tornade de feu. Coûte 12 SP et nécessite 4 baies lunaires.

Fina :

Le glyphe lunaire : Fina demande à la lune de frapper un ennemi. Peut changer en pierre l'ennemi. Coûte 3 SP et nécessite 1 baie lunaire.

Bénédictio lunaire : Fina lance un sort qui soigne les membres de l'équipe, 200 points par tour. Coûte 12 SP et nécessite une baie lunaire.

Nettoyage lunaire : Fina soigne tous les status négatif de tout le monde. Coûte 6 SP et nécessite 2 baies lunaires.

Vent lunaire : C'est un sort de désensorcellement. Coûte 6 SP et nécessite 2 baies lunaires.

Lumière lunaire : Fina utilise le pouvoir de la lune pour guérir les statuts, régénérer les points de vie et revivre les morts au combat. Coûte 18 SP et nécessite 4 baies lunaires.

Gilder :

Gunslinger : Gilder fait danser ses ennemis avec son pistolet. Peut faire des combos. Coûte 9 SP et nécessite 1 baie lunaire.

L'aura de déniel : Gilder protège son équipe de 50% des dommages. Coûte 5 SP et 2 baies lunaires.

Le Claudia : Gilder utilise son bateau pour tirer sur ses ennemis. L'impact se divise par le nombre d'ennemis. Coûte 18 SP e nécessite 4 baies lunaires.

Enrique :

Epée royale : Enrique imite médion, le héros de shining force 3 scénario 2 et utilise sa rapière pour tuer les monstres. Coûte 9 SP et nécessite 1 baie lunaire.

Bouclier de justice : Enrique appelle un bouclier pour protéger l'équipe. Coûte 4 SP et nécessite 2 baies lunaires.

Le jugement : Enrique appelle un ennemi dans le colisée de Valua et lance un dragon pour punir l'ennemi. Les valuens applaudissent. Coûte 16 SP et nécessite 4 baies lunaires.

C'est tout pour les coups spéciaux.

13 Liste des magies :

Vous dépensez un point de magie chaque fois que vous lancez un sort.

MAGIE VERTE :

SACRI : Soigne 500 HP. Coûte 2 SP

SACRES : Soigne 1000 HP. Coûte 4 SP.

SACRUM : Soigne 1000 HP de tous les alliés. Coûte 8 SP.

SACRULEN : Soigne tous les HP d'un allié. Coûte 6 SP.

NOXI : Les ennemis subissent un gaz empoisonné (tous). Coûte 3 SP.

NOXUS : Lv2 de Noxi. Empoisonne tous les ennemis. Coûte 6 SP.

MAGIE ROUGE :

PYRI : Le sort de feu classique. Coûte 2 SP.

PYRES : Un rayon de feu qui tue tous les ennemis. Coûte 4 SP.

PYRUM : Tous les ennemis subissent une pluie de météores. Coûte 6 SP.

PYRULEN : Le champ de bataille explose. Coûte 10 SP.

INCREM : Augmente les statistiques d'un ami. Coûte 4 SP.

INCREMUS : Augmente les statistiques de tous les amis. Coûte 16 SP.

MAGIE VIOLETTE :

CRYSTALI : Le sort de glace. Coûte 1 SP.

CRYSTALES : Un pic de glace emerge du sol. Coûte 2 SP.
CRYSTALUM : Un objet de glace frappe l'ennemi. Coûte 3 SP.
CRYSTALLEN : Le pic de glace explose sur l'ennemi. Coûte 4 SP.
SYLVENIS : Empêche l'ennemi d'utiliser ses coups spéciaux. Coûte 2 SP.
PANIKA : Trouble l'ennemi. Coûte 3 SP.

MAGIE BLEUE :

WEVLI : Peut tuer un ennemi. Opère un combo si l'autre ennemi est dans une zone de collision. Coûte 2 SP.
WEVLES : Un vent affecte tous les ennemis. Coûte 4 SP.
WEVLUM : Un super vent tue tous les ennemis. Coûte 6 SP.
WEVLEN : Le vent explose pour tuer l'ennemi. Peut faire des combos. Coûte 8 SP.
QUIKA : Accroît la vitesse d'un ami. Coûte 6 SP.
SLIPARA : Tous les ennemis s'endorment suite à ce sort (théorie). Coûte 6 SP.

MAGIE JAUNE :

ELECTRI : Le tonnerre frappe l'ennemi. Coûte 2 SP.
ELECTRES : Un grand éclair tombe sur les ennemis d'une zone désignée. Coûte 4 SP.
ELCTRUM : Un éclair explosive frappe tous les ennemis. Coûte 6 SP.
ELECTROCULEN : Une boule éclair frappe l'ennemi. Peut faire des combos. Coûte 8 SP.
DRILN : Un ennemi est affaibli (théorie). Coûte 3 SP.
DRILNOS : Tous les ennemis sont affaiblis. Coûte 6 SP.

MAGIE D'ARGENT :

CURIA : Un statut de restaurer à la normale. Coûte 2 SP.
RISAN : 50 % de chance de faire revivre un ami. Coûte 4 SP.
RISELEM : Vous réveiller un ami avec tous ses points de vie. Coûte 8 SP.
ETERNI : 50 % de chance de tuer un ennemi. Coûte 5 SP.
ETERNES : une chance de tuer tous les ennemis. Coûte 10 SP.
ETERNUM : Vous tuer systématiquement un ennemi (100% de réussite). Coûte 15 SP.

C'est tout pour les magies.

14 Questions :

Où se trouve le bar de Gordo ?
Regardez la carte générale, il est sur le carré E4.

Où se trouve la salle principale du Delphinus ?
C'est la salle de contrôle avec la barre du bateau. Gilder s'y trouve.

Où se cache Marco ?
Regardez l'ordinateur sur la droite et de l'autre côté. Cliquez sur la caisse avec une croix dessus pour le trouver. Prenez la baie lunaire dans le coffre caché à l'opposé de Marco.

15 La section Zéro :

Trois gros problèmes ont marqué les américains à l'époque du jeu.

1) Le Combat contre Recumen :

C'est apparemment le combat le plus dur du jeu. Il faudra simplement faire en sorte de lui tirer dessus avant qu'il ne le fasse. Il sera déséquilibré et vous manquera systématiquement.

2) Le bar de Gordo :

Après l'avoir vaincu, il ouvrira un bar dans l'océan nord qui sera accessible

dès que vous aurez le droit de passer au travers du sky rift.

3) Les ingrédients :

Le premier ingrédient est trouvé sur l'île de l'épice, une des découvertes à faire en arrivant à Yafutoma. Le second ingrédient est donné par Gordo au bar. Le dernier devra être acheté pour 500 gold à un marchand à Nasrad.

Un petit problème empêcher certains de continuer le jeu parce qu'ils avaient la solution. C'est simplement parce que même si on sait quoi faire, il faut qu'une personne dans le jeu le dise. On appelle cela un évènement scripté qui ne peut se déclencher que si on pousse l'interrupteur. Donc pensez bien à parler à tous le monde.

16 Codes Gameshark (non testés) :

```
Argent infini  5677A4E0
05F5E0FF
Max HP Vyse    B4E6E935
270F270F
Max HP Aika    F519453E
270F270F
```

17 Principales positions :

Voici les 26lieux à trouver sur la carte, Lettre en vertical et nombre en horizontal comme à la bataille navale.

```
A5      : RUINS OF ICE (SOL)
A13/A14 : TENKOU ISLAND (AU DESSUS DES NUAGES)
B8      : ILCHIMYS'S ISLAND (AU DESSUS DES NUAGES)
C11     : DACCAT'S CAVE (DANS LE CIEL)
D13     : MOUNT KAZAI (DANS LE CIEL)
D11     : CRESCENT ISLE (DANS LE CIEL)
D9      : MAW OF TARTAS (SOL)
D7      : VALUA CAPITAL/VALUA RUINS (DANS LE CIEL)
E7      : GRAND FORTRESS (DANS LE CIEL)
E4      : GORDO'S BISTRO (DANS LE CIEL)
E10     : NASRAD (SOL)
E13     : YAFUTOMA (DANS LE CIEL)
F11     : TEMPLE OF PYRINN (SOL)
F2      : RIXIS (SOL)
F7      : SAILOR'S ISLAND (DANS LE CIEL)
G3      : KING'S HIDEOUT (DANS LE CIEL)
G6      : DANGRAL ISLAND (SOUS LES NUAGES)
G9      : MARAMBA (SOL)
H3/H4   : HORTEKA (DANS LE CIEL)
H6      : SHRINE'S ISLAND (DANS LE CIEL)
I7      : PIRATE'S ISLE (DANS LE CIEL)
I10     : ESPERANZA (DANS LE CIEL)
J3      : MOON STONE MOUNTAIN (DANS LE CIEL)
K11     : DARK RIFT (DANS LE CIEL)
K11/K12 : HAMACHOU ISLAND (AU DESSUS DES NUAGES)
K14     : RYU KAN'S ISLAND (DANS LE CIEL)
```

18 Crédits :

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

ADK, Le voyageur céleste éternel.

This document is copyright ADK and hosted by VGM with permission.