

# Shining Soul II Walkthrough (French)

by ADK

Updated to vFinal on Mar 31, 2004

Shining Soul 2 Le guide francophone par ADK :

Voici mon second guide en français historiquement parlant qui va aller en ligne. D'autres attendent sur MCD ou sur dreamcast mais la demande du moment est plus forte pour la GBA.

Visitez mon site : <http://www.dimensions-sega.fr.st>

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

Programme :

- 1 Revue complète du jeu
- 2 Les limites du français dans ce guide
- 3 L'arène royale
- 4 Les personnages et les classes disponibles
- 5 Les contrôles particuliers
- 6 Le guide
- 7 D'autres donjons secrets ?
- 8 Tips
- 9 Crédits

1 Revue complète du jeu :

Nous y voici, le second épisode de cette série entièrement dédiée à la GBA. J'ai joué au premier épisode et je l'ai trouvé vraiment nul. Je l'ai fini parce que c'était un épisode de la saga Shining Force. C'est donc sans conviction que j'ai essayé cet épisode-ci. Dès le début pourtant Sega nous surprend. On choisit son personnage parmi 7, et on peut personnaliser sa couleur. On continue et là oh surprise ! il semblerait qu'il y ait une histoire. Cependant ne vous y trompez pas, si histoire il y a elle est bien légère et ne constitue en rien l'accroche au jeu, disons que ça aide bien.

La présentation est plutôt jolie avec de belles images. Le designer s'est appliqué et franchement, Sega aurait dû aussi lui confier les visages dans le jeu au lieu de laisser faire les graphistes. Le ton manga aurait été bien plus prononcé.

Graphiquement parlant il n'y a pas de différence en terme de beauté entre SS1 et SS2. Vous pourrez d'ailleurs en juger par vous même puisque les programmeurs ont eu la bonne idée d'insérer les donjons de SS1 dans SS2. Les personnages font la même taille et seul certains boss sont vraiment très gros. En revanche il y a nettement plus écran à explorer et pleins de passages secrets.

L'animation est plus rapide que dans le premier épisode. Le héros ne peut toujours pas courir mais je trouve le jeu bien plus fun à présent. Là où je suis déçu c'est quand on ne voit aucun effet spécial à l'écran. Pas de distorsion, pas de sinusoïde, pas d'effet de lumière de pas de transparence. Rien... La furie est quand même sympa.

Le son est meilleur que dans SS1. Sans forcément adorer les musiques de SS2 je me suis facilement mis dans l'ambiance. Les musiques ne me donnaient pas envie de dormir en plein donjon comme dans SS1. La musique des boss en revanche est vraiment naze. Les bruits ou les digits vocales sont inexistantes ou presque. La GBA n'est pas réputée pour la qualité sonore de ces jeux mais je pense qu'on

peut quand même s'appliquer et qu'il ne faut pas se cacher derrière ça pour justifier la qualité moyenne des sons.

La jouabilité est très bonne et atroce à la fois. Très bonne dans le sens où j'ai pris plaisir à vaincre les monstres du donjon et atroce parce que le nombre de fois où l'on meurt est incalculable. Comparativement quand vous rejouez aux donjons du 1, le sommeil va vous guetter mais pas avec les donjons de SS2. Vous verrez c'est flagrant.

Le point noir est quand vous devez tirer en diagonale ou dans les escaliers, là les tests de colision sont mal gérés car il semble qu'il y a deux lignes diagonales.

Techniquement je ne vais pas reprocher grand chose à SS2. Je l'ai trouvé correct même si on peut aller plus loin. La franchise prend une bonne tournure mais on reste loin de Zelda, très loin même. D'ailleurs si Sega a vraiment envie d'en faire un pourquoi attendre l'épisode 3, 4 ou 5 pour faire un hit ? La qualité de la traduction est minable. Certains jeux amateurs RPG Maker 2000 sont mieux écrits que SS2. C'est le résultat d'une traduction mot à mot et c'est très laid et insultant (tout du moins en français). Au final, si vous tenez à avoir tous les shining, achetez le, si vous voulez un action/rpg correct achetez le, si vous n'avez pas aimé le premier, achetez le et enfin, même si vous détestez comme moi les jeux Sega sur GBA parce qu'en général ils sont tous nul (à part sonic advance 2, même le 3 est naze) achetez le quand même. Parole de ADK.

Présentation : 15/20

Graphismes : 17/20

Animation : 14/20

Son : 12/20

Control : 16/20

Intérêt : 15/20

Note Finale : 83%

Shining ADK.

2 Les limites du français dans ce guide :

J'ai pour habitude de me dire qu'il ne faut pas tout traduire pour ne pas perturber un joueur. Si je vous traduis Kaiseiki en nouilles chinoises vous risquez de chercher de quoi je veux parler. Là évidemment tout est traduit donc je ne dois pas mettre de limite dans la traduction. Quant à la qualité du français, dans la mesure du possible, je vais m'appliquer et éviter les FOTES (ah ah). Dernier truc, ce guide n'est pas une traduction de mon guide anglais, c'est une oeuvre originale.

3 L'arène royale :

rang 1 : Les slimes (je regrette mais des pâtes c'est laid)

rang 2 : Les chauve souris

rang 3 : Les rats

rang 4 : Les hobbits

rang 5 : Les Vikings

rang 6 : Les vers de terre

rang 7 : Les trolls

rang 8 : Les centaures

rang 9 : Les esprits

rang 10 : Les fées

Bien sûr il ne s'agit là que du descriptif de la première vague. C'est plus ou moins long et plus ou moins dur, surtout les niveaux 9 et 10 en fait. Vous

retrouverez pas mal d'ennemis du jeu, parfois plus forts, parfois plus faibles.

Les récompenses sont aléatoires si vous démarrez un combat, en revanche il semble que vous puissiez choisir ce que vous voulez si vous faites "select" pour voir la description d'un objet. C'est très pratique pour avoir la carte qui indique l'entrée d'un des donjons secrets ou la poupée de Yoghoure, toujours présente dans la série.

#### 4 Les personnages et les classes disponibles :

J'ai incarné un vampire pour changer de mes traditionnels combattants. C'est un personnage très sympa pour ses attaques à distance, mais plutôt faible de près. Comme il utilise les sorts démoniaques, il a l'ascendant sur pas mal de monstres du jeu (les fées, les fausses déesses etc...) qui ne s'immunisent pas contre ce type de sort étant des démons et ne pouvant imaginer qu'un démon les attaque.

Les autres classes sont :

Combattant

Archer

Sorcière

Dragonaute

Prêtresse

Magicien Noir (classe secrète obtenue en finissant le jeu)

Bagarreur (ça me fait rire de l'appeler comme ça)

Ninja

L'histoire reste néanmoins la même pour tous, seul la difficulté et la progression vont varier.

#### 5 Les contrôles particuliers :

Voici un tour d'horizon des contrôles qu'on ne peut pas connaître si on ne lit pas la notice.

##### A) Jetez un objet :

Vous n'aurez pas l'occasion de faire du lancer de nain, mais il faudra jeter des objets de temps à autre pour casser des portes ou des murs, ou encore sauver des gens.

Il suffit de maintenir B, un cercle apparaît et se remplit, quand il est plein on relâche. A noter que vous devez coller à la cible pour que ça marche, sinon ben il faudra ramasser votre objet et recommencer.

##### B) Super Attaque :

Quand vous montez le niveau d'une aptitude (je peux dire skill s'il vous plaît...) et que vous avez le livre de magie adapté ou simplement votre épée ou votre bâton, vous pouvez concentrer plus ou moins longtemps en appuyant sur A pour lancer une attaque plus puissante. Ca implique d'éviter l'ennemi pendant la charge.

##### C) La furie des âmes :

Voici votre Super Finish ! (pardon votre fatalité). Plus vous tuez de monstre plus une barre nommée SOUL se gonfle et quand elle est à fond, vous pouvez relâcher le pouvoir de l'âme en appuyant sur SELECT. La plupart des monstres vont mourrir, mais pour les boss il est plus difficile d'évaluer les dégâts.

Bien sûr pour faire ça, il faudra accessoirement posséder une âme.

Jusqu'à présent, j'ai rencontré trois âmes : Raijin (le tonnerre dans SF), Oblivion (un petit nouveau qui vient de SS1) et Proserpina (la célèbre sorcière apparue dans les magies de SF3) chacun au niveau 1,2 et 3.

6 Le guide :

Choisissez votre personnage puis sauvez Boken. Ensuite rendez vous dans l'arène où vous assisterez à un court match avec Deatharte (mal traduit, death heart). Ensuite le roi va vous demander de sauver sa fille.

Pour le moment il n'y a pas grand chose à faire dans le château, repérez les magasins, trouvez les passages secrets à l'entrée du château en marchant dans le noir sur la droite et sur la gauche et n'oubliez pas où se trouve la chambre du petit vieux et de ses deux petites filles.

Le fort des goblins :

Voici un donjon sympa et pas trop dur. Les chemins qui ne servent à rien mènent en général à des coffres.

Salle 1 : Tuez les goblins après leur conversation.

Salle 2 : Approchez du puit pour tuer des slimes. Il y a une caisse en bois ici et une porte à casser. Une fois dehors, il faudra tuer le troll pour faire apparaître la sortie.

Salle 3 : Un coffre.

Salle 4 : Ouvrez le coffre, cassez la porte en bois et avant de quitter cette salle, allez vers la gauche vers un coffre gris.

Salle 5 : Vous entendez une conversation entre Gully et ses hommes. Notez que la clé est cachée dans l'étagère.

BOSS : GULLY ET SES SOLDATS GOBLINS

Vous devez avancer et ensuite les forcer à vous suivre jusqu'à la porte. Ainsi vous pourrez juguler le flot d'ennemis, ne pas être encerclé et vous pourrez les tuer facilement. Prenez la clé en cassant l'étagère.

Salle 6 : Explorez tous les chemins et équipez vous avec ce que vous trouverez dans les coffres si possible.

Salle 7 : Il y a un chemin secret qui donne accès au coffre (du côté du mur de bois) et allez voir le boss.

BOSS : LOBOVITCH

Il y a plusieurs phases. D'abord il va agiter sa hache en tournant sur lui même. Mais badot comme il est laid, il va tomber. Vous pouvez lui faire plus mal en tapant sa tête au lieu de son postérieur.

Ensuite il va se mettre à vous courir après, ou si vous êtes près de lui à provoquer des explosions en tournant sur lui-même. Ensuite il va s'arrêter pour reprendre son souffle et là vous pouvez le frapper.

Répétez la procédure pour le finir.

En revenant, le roi n'a pas changé son disque, il faut toujours sauver sa fille. Pour se faire, vous devez traverser le cimetière des géants et le palais de Wizari.

Le cimetière des géants :

Les monstres sont bien plus forts ici et ce donjon est vraiment plus dur à franchir.

Salle 1 : Pour atteindre le coffre, il faut faire le tour de la pièce et trouvez le chemin caché par le mur. Cassez la tombe pour quitter cette salle.

Salle 2 : Pour ouvrir la sortie, il faut tuer la momie violette. Attention elle peut vous empoisonner. Il y a un mur secret sur la gauche de la salle qui donne accès au coffre derrière la grille.

Salle 3 : Là encore, il faudra casser une tombe pour quitter la salle.

Salle 4 : Sur le droite il y a un coffre, sur la gauche une momie violette qui ouvre la sortie. Là encore un mur secret sur la gauche de la salle.

Salle 5 : 2 momies cachent une âme sous une tombe. Tuez les et récupérez sous la tombe, l'âme de Boken. surtout ne la vendez pas.

Salle 6 : Il faut trouver les 2 clés qui sont dans les coffres de cette salle pour arriver à la sortie.

Salle 7 : Facile, tuez les tous. Vous ne pouvez pas atteindre la tombe.

Salle 8 : Rendez à Boken son âme. Laissez le fantôme approcher, quand il vous colle, lancez la lui.

Salle 9 : En allant sur la gauche, vous trouverez un chemin secret qui donne sur un coffre et un squelette qui lance des boules de feu. Allez au boss.

BOSS : LE GARDIEN GEANT

Facile à tuer, il suffit de l'attaquer à distance. Quand le sol tremble, les pierres tomberont sur votre dernière position, il est donc très simple de les éviter. Perfect ! (euh Parfait !)

Maintenant, reposez vous un peu et ensuite allez au palais de Wizari.

La palais de Wizari :

Salle 1 : 3 rats.

Salle 2 : Quelques rats et des araignées (c'est bien propre ici).

Salle 3 : Des esprits et des fantômes, le chemin de droite et celui de gauche vous emmène vers des ennuis et un coffre en récompense.

Salle 4 : Juste des rats.

Salle 5 : Délivrez la princess, approchez de la porte, c'est automatique. Il y a un chemin secret dans la prison de la princesse qui ne sert à rien.

Salle 6 : Il y a de longs escaliers ici, entre la fin du deuxième et le début du troisième vous trouverez un chemin secret vers un coffre. A la fin vous aurez le choix entre deux sorties. De toutes façons, la salle 8 est la même.

Salle 7a : Ici un coffre et on peut se cacher dans un cadre.

Salle 7b : Un coffre, des araignées et un coffre gris si vous trouvez le chemin secret au milieu du mur sud.

Salle 8 : 2 coffres. Il faut tuer un fantôme rouge pour ouvrir la porte. Au sud de cette porte se trouve un chemin secret vers un coffre.

Salle 9 : Cette salle est verticale, tuez les chevaliers un par un.

Salle 10 : Rien de particulier.

Salle 11 : La salle à manger et 2 coffres.

Salle 12 : Des chauves souris dorées.

Salle 13 : De longs escaliers avant le boss.

BOSS : WIZARI

Voilà un boss très agressif. D'abord il faut détruire son cadre. Ensuite il faut se débarrasser de ses deux chevaliers et enfin vous pourrez l'attaquer. Je vous recommande des attaques à distances si vous tenez à vos cheveux. Il faut viser le bas du sprite pour faire mal à la sorcière.

Le roi va vous remercier et va tirer sur la corde. Il faut maintenant aller au printemps des fées (un exemple de traduction pourrie) qui est en fait la forêt magique des fées.

Le printemps des fées : (youpi !)

Salle 1 : Les monstres sont faciles à tuer si vous avez le pouvoir démoniaque.

Salle 2 : Des kobolds.

Salle 3 : Des goblins, des fées et des licornes. 2 coffres.

Salle 4 : une arène de licornes.

Salle 5 : il y a des petits téléporteurs. Au sud vers un coffre, au nord pour le bon chemin. Dans la seconde partie il faut vaincre des trolls, dans la troisième partie vous trouverez un coffre et des hobbits.

Salle 6 : Vous trouvez les voleurs. Dès qu'ils montrent le parapluie, jetez vous sur eux pour le récupérer.

Salle 7 : Des fées.

Salle 8 : Des esprits. Utilisez le téléporteur caché par un arbre pour atteindre un coffre.

Salle 9 : Cette fois, le téléporteur nord donne accès à un coffre, le téléporteur sud donne accès à la suite de la salle. Dans les deuxième et troisième parties, tuez les hobbits, licornes et surtout la licorne orange et vous retournerez dans la deuxième partie pour utiliser le téléporteur vers le niveau suivant.

Salle 10 : Tuez les hobbits et allez voir le boss.

BOSS : CLIONE

Là encore avec le pouvoir démoniaque, le boss ne sera pas long. Sinon utilisez les attaques à distance. L'attaque la plus embêtante est quand un torrent vous immobilise vers le bas de la salle et que la fée vient vous shooter.

De retour au château, vous entendez parler du capitaine Robert. C'est votre prochaine destination. Dans le château donnez le parapluie à l'une des deux petites filles dans la salle du vieil homme, elle vous rend un chaussure bleue. En dehors du château un vieil homme demande où est sa lettre. Vous la trouverez en dessous de lui près du mur. Donnez la lui et il vous demandera de sauver son petit fils, enlevé par des pirates. Ca tombe bien c'est là que vous allez. Emmenez 4 grenades avec vous et une aile d'ange.

Le Bateau du Capitaine Robert :

Salle 1 : Il y a un prisonnier, cassez la caisse et le marin ouvrira la porte vers la côle du bateau.

Salle 2 : Rien.

Salle 3 : Pour trouver le premier coffre gris, il faut finir cette salle et avant la sortie trouvez le chemin vers le coffre.

Salle 4 : Suivez le chemin et tuez 3 leeches pour quitter la salle.

Salle 5 : Suivez le chemin et vous verrez plusieurs routes. Le premier vers le haut donne sur un coffre, le suivant vers le bas ne donne sur rien. Le second chemin vers le bas donne sur un coffre gris. Puis deuxième chemin à droite pour quitter la salle.

Salle 6 : Un remake de donkey kong.

Salle 7 : Tuez les leeches et le beholder pour sortir. Il y a chemin vers le mur de droite vers un coffre.

Salle 8 : C'est le dortoir. Le coffre gris derrière le comptoir est derrière les lits au milieu puis au nord est de la salle. Ensuite sortez.

Salle 9 : Tuez 3 leeches. Allez à gauche à travers le mur pour un coffre gris. Puis allez tout en haut des escaliers et traverser le mur pour trouver un autre coffre gris. Puis sortez.

Salle 10 : Prenez le deuxième escalier vers le haut et marchez à travers un mur

sur la gauche. Trouvez la leech qui utilise le sort de mort et tuez là. C'est elle qui ouvre la porte de sortie.

Salle 11 : La pièce est vide. MAIS si vous avez parlé au vieil homme en dehors du château, il faut casser le mur de gauche avec les 4 grenades. Vous trouvez l'enfant et jetez lui une aile d'ange pour le sauver.

Salle 12 : Une très grande salle. Tuez tout le monde et cassez la tombe pour sortir d'ici.

BOSS : CAPITAINE ROBERT

C'est très simple, allez vous réfugier de l'autre côté de la salle. Le capitaine ne pourra pas vous aspirer et ensuite frappez le. Sortez d'ici et aller affronter un deuxième boss.

BOSS : OCTOPUS

Voilà la mauvaise surprise du jour. Le bateau tangué et l'octopus est très difficile à tuer. Comme vous n'étiez pas bien équipé et ben vous perdez voilà. Retournez y et ensuite utilisez les attaques à distance. Quand le bateau tangué, profitez en pour éviter le nuage toxique. Après bien des efforts vous devriez gagner.

A présent vous trouverez sur la carte le temple de lumière où vous pouvez sacrifier les lettres du mot SEGA pour avoir un message secret et le prochain donjon.

Le désert driazhek :

Salle 1 et 2 : Les monstres repoussent à l'infini. Quand vous en aurez marre, sortez de ces pièces.

Salle 3 : Après avoir tué un certain nombre de monstres, il faudra trouver un champignon blanc pour débloquent la sortie.

Salle 4 : Suivez le chemin vers le boss.

BOSS : VER DE TERRE DES SABLES

Comme dans Zelda, éclatez les boules qui constituent son corps une par une en commençant par celle qui constitue la queue.

Salle 5 : Pièce verticale, tuez 4 harpies pour sortir.

Salle 6 : A gauche se trouve un coffre, et à droite un coffre gris. Il faut trouver le passage secret qui est aligné avec le coffre.

Salle 7 : Enfin dans la pyramide. Tuez la harpie.

Salle 8 : Une arène de vers de terre.

Salle 9 : Il y a un coffre au nord de la salle dans le second trou et un autre au sud du troisième trou. Il faut tuer 3 golems pour sortir.

Salle 10 : Une arène de champignons.

Salle 11 : Allez au nord puis à droite à travers le mur pour trouver un coffre gris. A droite de la sortie se trouve un autre coffre.

Salle 12 : Une arène de golems.

Salle 13 : A droite ou à gauche c'est pareil, passez votre chemin.

Salle 14 : Salle avant le boss.

BOSS : OSWALD

Le plus facile des boss. Shootez le et ne le laissez pas vous touche avec son attaque spéciale.

C'est le moment de débloquent les donjons secrets. Allez à la salle du trône. Il y a une vieille femme près des centaures. Parlez lui, elle vous envoie chez

elle tuer les slimes.

Le puit de mammie Colita :

Oh un donjon de SS1 !

Salle 1 : Dans la maison, tuez les slimes qui faisaient des trucs interdits au moins de 18 ans par le CSA et récupérez le pauvre orphelin caché dans le lit.

Salle 2 : Dans le puit, tuez et sortez.

Salle 3 : 1 coffre.

Salle 4 : Il faut tuer un slime rouge pour sortir.

BOSS : LE SLIME JAUNE ET SES COPAINS

Que dire de spécial, ils sont faibles et le jaune encaisse mais ne tape pas fort donc...

Une fois au château allez faire un tour au bar. Parlez à la fille qui a des cheveux violets. Elle vous indique le magasin secret du palais.

Le Magasin secret IPA :

Salle 1 : Allez tout droit.

Salle 2 : Utilisez l'escalier sur la droite pour trouver un chemin secret. Puis utilisez celui de gauche. Tuez la leech pour sortir.

Salle 3 : Il y a un Yoghoure à shooter ici. Si vous avez des grenades, lancez les. Après deux coups, une porte apparaît avec un coffre contenant un anneau de Yoghoure. Il vous transforme en ... Yoghoure, pas en mère Thérèse, et les monstres (hormis les boss) ne peuvent pas vous attaquer, mais vous non plus.

Salle 4 : A droite un coffre puis enfin la sortie vers le magasin.

Les items sont particuliers, entre autres les lettres du mot Sega.

De retour au château, rejouez le fort des goblins. Dans une des boîtes ou un coffre vous trouvez une chaussure rouge. Rapportez là à la fille dans la même chambre que la fille qui demande un parapluie. Après le parapluie vous obtenez une chaussure bleue et la fille qui veut la chaussure rouge vous l'échange contre une deuxième chaussure bleue. Ensuite elle vous demande de sauver le grand-père qui est parti dans la forêt des champignons. Emmenez une aile d'ange avec vous.

La forêt des champignons :

(c'est le donjon de Mischaela dans SS 1)

Collectez des champignons et vérifiez qu'ils ne soient pas vénéneux c'est important. Surtout ne mangez aucun des champignons.

Salle 1 : Ici il y a une fleur à ramasser et un coffre.

Salle 2 : Trouvez la harpie

Salle 3 : Le vieil homme est là. Lancez lui un champignon, ensuite une aile d'ange.

Salle 4 : Tuez tout le monde.

BOSS : 1 BEHOLDER + DES LEECHES

Tournez autour d'eux pour éviter les sorts des leeches. Quand elles meurent, approcher du beholder et massacrez le, si il n'est pas déjà mort.

De retour au château, le grand père vous donne un champignon spécial, le



tosekage. Equipez vous et retournez à la quête principale.

La cave Koldazhek :

Salle 1 : Tout droit, la sortie.

Salle 2 : Les chemins secrets sont cachés par les murs bleus transparents, ne les manquez pas il y en a 2 : un au nord à la fourche, un sur la gauche avant la sortie.

Salle 3 : 2 coffres à votre droite à chaque fois.

Salle 4 : Des nouveaux ennemis, les goules et les yétis.

BOSS : LE CHEF YETI ET 2 YETIS

Tuez les et ensuite dégelez la princesse en brisant la glace avec votre épée. Elle vous donne un mot de passe (très ridicule).

Salle 6 : Il y a un coffre et un coffre caché au sud de cette salle.

Salle 7 : Rien.

Salle 8 : Des lézards de glace.

Salle 9 : A la fourche, en bas un coffre, en haut la sortie.

Salle 10 : A la fourche, en haut un coffre gris, en bas la sortie.

Salle 11 : Une arène de yétis.

Salle 12 : La dernière salle avant le boss.

BOSS : VAITALI

Il se transforme en monstre géant. Il faudra l'éviter puis frappez ses 3 pattes. Ensuite frappez la tête.

Parlez à la princesse, elle vous donnera l'âme proserpina II. Allez à l'arène et remportez tous les combats jusqu'au rang 8. Au rang 8 sélectionnez au préalable la carte (le descriptif en appuyant sur select) pour la gagner. Sur la carte un nouveau donjon apparaît si l'objet remporté est dans votre inventaire et non à la banque.

Le donjon oublié :

Salle 1 : Il y a des monstres très puissants ici. Deux chemins secrets, un au début de la pièce qui ne donne sur rien, et près de la sortie, dans une cellule cherchez vers le mur de gauche (1 coffre gris si vous allez à droite à la fourche qui se trouve dans le noir).

Salle 2 : Il faut se cacher derrière les décors et tirer à distance tant il y a d'ennemis et tant ils sont puissants.

Salle 3 : Même méthode.

Salle 4 : Le chemin dans le noir à gauche débouche sur une impasse, et la route vers la sortie est bloqué. Il faut se ballader à travers les murs pour trouver la sortie.

BOSS : UN DRAGON ROUGE ET 2 KANGOUROOS

Très Ch... il faut tourner autour d'eux et tirer à distance. De retour au château vous êtes prêt pour la tour des démons.

La tour des démons :

Salle 1 : Après la scène ennuyeuse, tuez le kobold., prononcez le mot de passe ridicule et avancez.

Salle 2 : Il y a un coffre vers le bas, et un coffre gris en bas à gauche. De retour sur le chemin principal, trouver le passage secret vers un coffre.

Salle 3 : Rien.

Salle 4 : Rien, suivez le chemin.

Salle 5 : Rien.

Salle 6 : 1 coffre gris.

Salle 7 : Très subtil, il n'y a que des kobolds.

Salle 8 : Des robots. Il y a un coffre gris et un coffre normal.

Salle 9 : Des harpies.

Salle 10 : Des gargouilles.

Salle 11 : Le chemin vers la sortie est long.

Salle 12 : Des harpies et des esprits vous bloquent le passage.

Salle 13 : Une route vers des coffres, tuez le démon pour ouvrir la porte de sortie. Le chemin secret ne donne sur rien.

Salle 14 : Rien.

Salle 15 : Combat contre votre double. très facile, restez bien à distance de lui.

Salle 16 : Rien.

Salle 17 : Utilisez 2 téléporteurs pour atteindre la sortie.

Salle 18 : Il y a 3 clés à obtenir pour ouvrir la porte vers le coffre bleu. Il faut finir ce donjon 7 ou 8 fois pour les avoir. Les monstres laissent tomber la clé. Le coffre bleu contient une âme en général. Allez voir le boss.

BOSS : L'ANGE DES TENEBRES

Il faut toujours l'attaquer par la droite ou par la gauche, jamais de dos ou c'est le game over. Ensuite elle décolle. Pour éviter son attaque de cercles blancs, il faut rester près du milieu (mais pas exactement au milieu) et coller à la bordure du bas de l'arène. Ne bougez pas. Ensuite frappez là.

Elle redécolle et va faire un cycle :

Pour éviter l'attaque de plumes, restez au milieu exactement cette fois-ci et vers la bordure du bas de l'arène, avancez entre chaque vague de plumes. Une fois au nord de l'arène, frappez là.

Ensuite elle recommence son attaque de cercles blancs et enfin elle se pose. Bref plein d'occasions de la frapper et elle ne pourra rien faire contre vous.

De retour au château finissez les deux derniers niveaux de l'arène. Vous obtenez comme récompense un donjon de SS 1 très dur et qui vous rappellera encore une fois pourquoi SS 1 était si nul (vous avez dû le ressentir en jouant les autres donjons de SS 1 mais si vous en doutiez encore, là vous ne pourrez plus fermer les yeux).

Le hall des héros :

Salle 1 : 3 bêtes à tuer, un téléporteur et il faudra tuer tout le monde pour que des escaliers apparaissent.

Salle 2 : 1 coffre gris.

Salle 3 : 1 coffre.

Salle 4 : Utilisez tous les téléporteurs pour tuer tout le monde.

Salle 5 : Pareil.

Salle 6 : 2 dragons au secours !

Salle 7 : Une salle très difficile, vous verrez.

Salle 8 : une salle facile, le bon téléporteur est celui en bas à droite.

Salle 9 : Tuer le démon et les deux choses bizarres. La seconde partie de la salle contient un dragon de glace et deux combattants.

BOSS : UN DRAGON MARRON + 1 COMBATTANT + 1 CHOSE BIZARRE

Tournez autour d'eux ou servez vous du décor pour les bloquer à distance.

De retour au château si vous avez deux mithrils et un tas d'os, forgez un bouclier d'os avec 1000 gold chez le forgeron. Allez dans la chambre du grand père et des petites filles et cherchez un mur secret. Le chemin est long mais à un moment dans le noir, allez au nord pour trouver le journal de Klanthol. Donnez le bouclier et on vous remettra un ticket à échanger, mais je n'ai trouvé personne pour le moment. Achetez la soupe à 100 gold. En revenant, continuez sur la droite, il y a un tigre qui s'entraîne. (Revenez le voir après le volcan si il ne vous dit rien) Il donnera la position d'un autre donjon secret.

La montagne de la bête :

Salle 1 : Rien à part des monstres.

Salle 2 : Idem.

Salle 3 : Très ennuyant.

BOSS : 1 RED DRAGON + 2 GOULES

Tournez autour d'eux et tirez.

En ville, achetez une pomme et donnez là à la seule personne qui en demande une dans le château, vous gagnez 300 golds. Ensuite refinez le bateau du capitaine Robert. Il vous indiquera un donjon secret.

Le bateau inconnu :

Salle 1 : 2 goules de feu.

Salle 2 : Rien.

Salle 3 : 1 coffre secret, allez en bas et cherchez dans le mur de droite.

Salle 4 : Rien.

Salle 5 : Faites tous les chemins et sortez.

BOSS : 1 GOULE DE LA MORT ET 3 LEECHES

Comme toujours, tournez autour d'eux et tirez.

De retour au château reprenez la quête principale.

Le volcan hottazhek :

Salle 1 : Rien.

Salle 2 : 1 lézard de feu.

Salle 3 : Très ennuyant.

Salle 4 : Quelques chauves souris, passionnant.

BOSS : GILLESPIE (si vous jouez le vampire, vous découvrez que c'est votre frère).

Laissez le attaquer et ensuite frappez le.

Salle 6 : Les chauves souris sont très rapides.

Salle 7 : Une chambre horizontale.

Salle 8 : 2 lézards de feu, beaux graphismes.

Salle 9 : Plein de vers de terre.

Salle 10 : 1 golem.

Salle 11 : Une pièce très difficile à conquérir. Ouvrez le coffre avant de partir.

Salle 12 : un lézard et 2 chauves souris.

BOSS : GILLESPIE

c'est pareil en plus long.

Salle 14 : Plein de monstres.

Salle 15 : Rien.

Salle 16 : Tuez le dragon et ouvrez le coffre.

BOSS : LE GARDIEN DU VOLCAN

Très stressant car vous risquez de finir dans les flammes, il faut éviter son rayon de flamme et ensuite le shooter. Comme il avance, vous risquez de finir le combat très près de la lave. Il est très long.

Au château équipez vous et préparez vous pour le dernier donjon.

Le château des chevaliers du chaos :

Salle 1 : 4 archers.

Salle 2 : 5 archers.

Salle 3 : 2 chemins secrets, un à gauche et un à droite en marchant dans le noir. Tout droit, tuez le centaure du chaos, prenez le coffre et sortez.

Salle 4 : Des centaures, un dragon et des centaures.

Salle 5 : Il y a deux sorties, à gauche ou à droite.

Salle 6a : (à gauche) Des rippers et 1 coffre gris.

Salle 6b : (à droite) Des licornes et 1 coffre.

Salle 7 : Des démons.

Salle 8 : Centaures et fées au rendez vous. En tuant la fausse déesse vous débloquez la sortie.

Salle 9 : Une pièce verticale pleine de pièges sur le sol.

Salle 10 : Allez aux escaliers, ne les montez pas. Marchez sur les pointes et trouvez le coffre gris. Prenez les escaliers à présent et sortez.

Salle 11 : Tuez les rippers et les archers.

Salle 12 : 1 coffre gardé par un dragon, un autre par des robots et il faudra tuer l'oeil rouge pour sortir.

Salle 13 : Une pièce vertical avec des fées et autres monstres.

BOSS : GILLESPIE

Cette fois les choses sont sérieuses parce qu'il va appeler des monstres au cours du combat. Il faudra vous focaliser sur lui uniquement et surtout bien éviter de se retrouver près de l'endroit où il se téléportera de temps à autre.

Salle 15 : Un pont avec 10 archers.

Salle 16 : Un autre pont plein d'embûches.

Salle 17 : Un oeuf, cassez le pour récupérer du matériel (mithril, dark block et orihalcon).

Salle 18 : Le dernier pont avant le boss.

BOSS : DEATHARTE

Il a pris de la soupe de chaos et fait tout l'écran. Laissez le charger et ensuite frappez le. Ca ne devrait pas durer trop longtemps.

De retour au château c'est la fête. Allez au bar et parlez au barman. Puis revenez à la salle du trône et cliquez sur la boule de crystal (la pièce est en noir et blanc). Retournez au bar et le barman vous montrera le chemin vers le dernier boss.

DERNIER BOSS : CHAOS

Très spirituel, il vous faudra l'éviter en vous plaçant à l'opposé de lui. Vous

pouvez aussi le ralentir en le faisant passer sous les monstres qu'il invoque, ça les tue et ça vous aide en plus. Ensuite frappez le quand il apparaît.

Pour finir le jeu, parlez au photographe et dites "oui". Le héros se place bien comme il faut pour la photo. Vous avez fini le jeu. Vous êtes prêt pour le mode advanced qui se débloque. Vous pouvez soit rejouer avec le même personnage et continuer à l'améliorer, soit en prendre un nouveau dont la classe secrète, le magicien noir.

#### 7 D'autres donjons secrets ?

Au bar un homme demande de vous échanger des cartes contre d'autres cartes et en mode "Advanced" (quelle horreur encore un mot en anglais qui a filtré dans mon guide, vous pouvez adresser vos mails au CSA si vous êtes français ou à votre ambassade la plus proche) 3 bébés slimes. Peut être qu'au bout d'un moment, il vous offrira un donjon mais rien n'est sûr.

Vous trouverez bien caché dans le château l'équipe du journal de Klanthol. Si vous leur apporter toutes les armes qu'ils demandent il se passera peut être quelquechose. Là encore c'est à vérifier.

#### 8 Tips

A l'écran titre, pressez : HAUT, BAS, HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, HAUT, DROITE, BAS, GAUCHE et après le flash, maintenez START et appuyez sur A. (ça ressemble à un tips de sonic sur mégadrive).

Les Oeufs de Pâques (entendez un bonus, c'est le nom des bonus secrets dans Final Fantasy je crois) :

Trouvez les lettres du mot SEGA dans le jeu (dans le magasin secret du palais) et sacrifier les dans le temple de lumière pour obtenir un message de SEGA.

#### 9 Crédits

Merci à Sega pour ce second opus, mais la prochaine fois je veux une bombe.

Ce guide est protégé par des copyrights. Demandez moi la permission pour le poster sur votre site.

Shining ADK.