

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

by ADK

Updated to vFinal on Oct 27, 2004

ELDORADO GATE VOLUME 5 LE GUIDE FRANCOPHONE PAR ADK :

Le cinquième volet se distingue très nettement des autres par son originalité et c'est pratiquement mon préféré. Il introduit aussi le personnage féminin le plus cool de la saga, Sophie.

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

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

Programme :

- 1 Revue Complète
- 2 Ce qui c'est passé durant les CDs 1 à 4
- 3 Le système de combat
- 4 L'art de la magie
- 5 Options bonus
- 6 Le guide du chasseur de monstres
- 7 Le Guide
- 8 Retourner à Terra Fortuna
- 9 Eldorado Gate et la VGA Box
- 10 Crédits

1 Revue Complète :

Je peux vous dire que compléter ce jeu s'est révélé être une tâche des plus ardues. Je me rends compte aussi que j'avais été un peu trop sévère avec le CD 4 mais en y rejouant j'ai découvert pas mal de secrets qui augmente l'intérêt. ceci dit la musique reste laide et les inconvénients signalés sont réels.

Quoiqu'il en soit, ce CD est réservé aux véritables fans de la saga.

La présentation est excellente. Le dessin animé d'ouverture devient de plus en plus beau au fil de la série. Je peux vous dire qu'Hamano a bien bossé et maintenant son design général est au top. J'ai noté que les monstres et surtout les boss ont fait l'objet d'un soin particulier. Vous verrez même dans ce jeu CD un clin d'œil à Game Arts.

Les graphismes sont de toutes beauté. Les endroits visités sont variés et originaux. Les sprites des boss sont excellents au contraire du CD 4 et j'ai apprécié d'autant plus l'ensemble.

L'animation va au-delà de mes espérances dans ce CD et même par rapport aux autres CD. Le personnage va plus vite, Capcom s'est permis de rajouter de plus en plus d'effets en 3 dimensions et pas mal de nouvelles animations sont apparues en particulier celle de la VMU. De plus de nouveaux moyens de déplacements sont de la fête pour ne rien gâcher.

Le son revient à un niveau normal c'est-à-dire une bonne atmosphère. Cette fois Capcom a utilisé les vieilles musiques et seulement les meilleures du CD 4. Les nouvelles musiques ne sont pas en reste (sauf peut être dans le scénario de Sophie) et une fois de plus la seule digitalisation vocale est le cri d'un bébé. Les contrôles ont bien changé avec l'apparition des fonctions spéciales de Sophie, très simple d'accès et qui vous feront penser à pokémon. C'est sympa de voir que Capcom sait varié les plaisirs sans dénaturé un jeu ou une série. Ca ne vous surprendra donc pas si je vous dis que j'ai adoré ce CD. C'est le meilleur des 5 et je peux vous dire que le 3 était déjà mortel. Vous rencontrerez des ennemis invincible ou très puissant et je vous le dis c'est

impossible de louper cet épisode. Rien qu'en jouant à ce CD tout seul, vous regretterez de n'avoir pas joué à toute la saga. Les originalités et la qualité font très bon ménage.

Pour conclure cette revue, je dirai simplement que nous avons à faire à un vrai jeu de rôle et ce même si il est en 2 dimensions sur une console haut de gamme. Vous passerez à côté d'un grand moment Capcom si vous ne jouez ni à ce CD ni à la saga entière.

PRESENTATION : 16/20

GRAPHISMES : 19/20

ANIMATION : 18/20

SON : 17/20

MANIABILITE : 17/20

INTERET : 18/20

NOTE FINALE : 92%

ADK, sur la route d'Eldorado.

2 Ce qui c'est passé durant les CDs 1,2,3 et 4 :

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

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

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

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

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

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

Dans le scénario 7, Kanan a disparu. Gomez et les autres partent à leur recherche et se retrouvent à la ville de Vanis, la ville des deux poissons Dinshark et Rayfish, rivaux mais amoureux l'un de l'autre. En cherchant à rejoindre Kanan, les héros tombent sur une armée de poupées dirigées par Titan et éventuellement Dorinne la marionnettiste. Kanan finit par purger le mal de son corps et reçoit son emblème la sirène. Les héros battent Kelb le boss final du scénario.

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

malédiction des poupées, Pamela rentre à Terra Fortuna avec Gomez et les autres.

Dans le scénario 9, nous découvrons un personnage très sympa en la personne de Mima. Elle devra compléter sa quête pour sauver ses 3 mamans de maladies graves causées par des démons. Bien aidée par Gomez elle finira par tuer les 3 démons. Mima adore Gomez (comme une espèce de gros nounours pour elle) et son emblème est la fée.

Dans le scénario 10, Pamela veut combattre pour s'améliorer. Elle va à Alambra et se retrouve impliquée dans une quête. Le roi local, Alan lui demande de retrouver la femme de sa vie, Aylis. Pamela retrouve la tombe de Aylis et ensuite rencontre son fils Mamma. Après qu'il ait été dans la sanctuaire des mammoths pour vaincre le roi des mammoths, Mamma reçoit son emblème qui est naturellement le mammoth. Après des années il a finit ce que son père, Alan, avait commencé.

Dans le scénario 11, on découvre qu'Elishin et Mamma sont de bons amis. Ils veulent aller à la fête de la ville d'Alambra. Ils se retrouvent impliquer dans une quête avec Burl un mystérieux vagabond. Bubuton leur a volé leur argent et le cœur d'énergie respectivement. Après avoir trouvé Le cœur et Bubuton ils tombent sur Gigi. Gigi kidnappe mamma et veut l'échanger contre le cœur d'énergie. Après que Gomez et Elishin ait trouvés Burl et sa compagne Anna dans un cirque, ils décident d'aller attaquer les chevaliers sacrés tous ensemble. Gigi puis d'autres chevaliers tentent de les arrêter mais échouent. Ils tombent dans un piège puis s'échappent avec Mamma laissant Burl et Anna pour mort.

3 Le système de combat :

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

ATTAQUER  
MAGIE  
DEFENSE  
SE SAUVER  
HABILETE  
EQUIPEMENT  
COMBAT AUTOMATIQUE

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

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

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

Heat bat leaf  
Leaf bat ice  
Ice bat heat

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

quand vous affrontez un chevalier sacré.

4 L'art de la magie :

La magie prend 5 formes :

Recov : Le sort de soin.

Heat : Le sort de feu.

Ice : Le sort de glace.

Leaf : Le sort de terre.

Light : Le sort de lumière.

Dans ce CD, les personnages peuvent jeter des sorts de niveau 1 à 4. Les monstres vont abuser des sorts de niveau 4.

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

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

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

Voici le nom de toutes les magies du jeu, je les ai laissé en anglais pour que vous puissiez vous y retrouver :

Les sorts de soins :

Attaque Unique :

Recov

Recoven (Recov + Recov)

Recov Highen (Recoven + Recoven)

Recov Rayon (Recov Highen + Recov Highen)

Attaque de groupe :

Wrecov

Wrecoven (Recov + Wrecov)

Wrecov Highen (Recoven + Wrecoven)

Wrecov Rayon (Wrecoven + Recov Highen + Recoven)

There are other ways to obtain the Wrecov spells. For example, Recov + Recoven + Wrecov gives a Wrecov Highen, but it's less good than a Recoven + Recoven + Wrecov. Fortunately, all the combinations are the same for each magic form.

Les sorts de Feu :

Attaque Unique :

Heat

Heaten

Heat Highen

Heat Rayon

Attaque de groupe :

Wheat  
Wheaten  
Wheat Highen  
Wheat Rayon (Très belle magie)

Les sorts de glace :

Attaque Unique :

Ice  
Icen  
Ice Highen  
Ice Rayon

Attaque de groupe :

Wice  
Wicen  
Wice Highen  
Wice Rayon

Les sorts de terre :

Attaque Unique :

Leaf  
Leafen  
Leaf Highen  
Leaf Rayon

Attaque de groupe :

Wleaf  
Wleafen  
Wleaf Highen  
Wleaf Rayon

Les sorts de lumière :

Attaque Unique :

Light  
Lighten  
Light Highen  
Light Rayon

Attaque de groupe :

Wlight  
Wlighten  
Wlight Highen  
Wlight Rayon (Très puissant et impressionnant)

Je conclurai avec une note concernant les sorts de groupe. Pour lancer un W\* Rayon, vous aurez besoin d'un magicien très puissant qui peut jeter des sorts de niveau 4 mais il lui faudra aussi un anneau qui augmente son intelligence. C'est le même problème que pour des magiciens qui ne peuvent pas lancer des sorts unique de niveau 4. Dans le CD 6 Kanan sera la seule capable de lancer des sorts de niveau 4 de groupe sans aucune aide. Kanan et Mima seront plus qu'utiles pour votre victoire.

5 Options Bonus :

Vous avez probablement remarqué que depuis le CD 3 des extra sont disponibles. Dans le CD 5 une galerie de monstres s'ajoutent à la galerie d'art et au test son.

Les deux derniers sont remis à jour automatiquement par Capcom.

En revanche pour remettre à jour la galerie des monstres, c'est différent. Si vous avez un ???? à côté d'un nombre, cela signifie que vous n'avez pas affronté ce monstre. Il faudra le vaincre ou au minimum s'enfuir du combat après l'avoir frappé et il apparaîtra dans votre galerie. Vous pouvez rejouer un vieux scénario.

Il y a effectivement 3 boss qu'il faudra revenir vaincre plus tard quand vous aurez plus de pouvoir.

1)Le heat tank du scénario 2. Après avoir aidé Kanan à obtenir son emblème vous pourrez aller l'affronter dans le scénario 2.

2)Rune, le boss final du quatrième CD. Il n'est pas trop dur à vaincre mais un peu long donc échappez vous pour le moment et ensuite revenez le tuer avec les armes des CD 6 ou 7.

3)L'élémentaire de la terre du scénario 8. Il est déjà très dur de le rencontrer. Il semblerait qu'il y ait en effet deux zones secrètes en fonction de la nationalité de la console dans ce scénario.

Voilà c'est seulement ce que j'ai trouvé mais le jeu regorge de secrets et la galerie des monstres vous aidera à tous les découvrir.

6 Le guide du chasseur de monstres :

Sophie est un personnage particulier doté d'aptitudes différentes de celles de autres personnages. Elle peut attraper des monstres et même les réutiliser en plein combat contre d'autres ennemis un peu à la façon de pokémon.

Les menus de Sophie sont les suivant durant un combat :

- Attaque
- Magie
- Defence
- S'échapper
- Coup spécial
- Equipement
- Combat automatique

En choisissant coup spécial vous obtiendrez le résultat suivant :

- Attraper
- Lancer un monstre
- Relâcher
- Tir du monstre

Attraper ne peut être utilisé que sur des monstres et non des humains (sauf cas exceptionnel vous verrez). Ca agit comme une pokéball. Heureusement rien ne vous oblige à tousles capturer. Vous pouvez avoir jusqu'à 5 monstres. Pour en attraper un il faut évidemment l'affaiblir.

Lancer un monstre vous permet de faire appel à l'un de vos trophées et de l'utiliser dans un combat contre un autre monstre. Vous ne pouvez appeler qu'un monstre à la fois et avant la fin du combat il faudra le rappeler ou sinon vous le perdrez. C'est surtout intéressantcontre un boss.

Relâcher est un non-sens complet. C'est le nom donné à la fonction " revient dans ta pokéball ". Il faut enfermer votre pokémon avant la fin du combat ou vous le perdrez. Cette option est utilisable dès que vous avez fait sortir un monstre.

Le tir du monstre est en fait une furie qui vous permet de concentrer toute la puissance du monstre dans le révolver de sophie et de l'utiliser sous forme d'une super attaque. Le problème est que vous perdrez le monstre capturé.

Bien, ben si vous êtes prêt on va commencer le guide du jeu alors.

7 Le guide :

Astuce générale : A la fin de chaque scénario pour zapper les crédits de fin il suffit d'appuyer sur le bouton A.

L'action se situe dans la région de Ladona. C'est probablement une référence au pilote espagnole dans Wing Commander nommé Ladonia. Après l'Italie c'est l'Espagne vu par Capcom.

SCENARIO 12 : SOPHIE LA CHASSEUSE DE MONSTRES ! (6 orga stones)

PERSONNAGES :

SOPHIE : La nouvelle héroïne. Combattante accomplie et très bonne magicienne, elle offre même des aptitudes uniques au joueur même si par la suite on aura un peu tendance à les oublier.

MERYL : C'est la sœur de Sophie.

HANS : C'est l'amour de Meryl.

MONARK : Il vous dira quel monstre chasser.

LA FILLE AU CHEVEUX VIOLETS : Elle aidera Sophie s'échapper de prison.

ABOGUARD : Le méchant de l'histoire.

Ce scénario est l'un des plus dur à jouer.

Après un combat dans un bar, Sophie est jetée en prison. Elle se réveille ensuite en cage. Cliquez sur l'eau. Donnez en à la fille. Elle vous racontera son histoire (qui lui a dit que ça vous intéressait...). Elle a un petit ami qui se nomme Hans. Elle vous demande de lui apporter le présent pour Hans. Elle vous aide à vous échapper pour que vous puissiez lui apporter. Elle vous montre un mur fragile. Cliquez dessus et répondez oui pour le briser.

LA PRISON (bleu) :

Salle 1 : Essayez d'ouvrir les portes. Ca ne marche pas. Au moment où vous tenterez de sortir des gardes vont venir. Battez les pour recevoir la clé de la prison. Vous pourrez alors ouvrir toutes les portes de la prison. Prenez les objets qui traînent et sortez.

Salle 2 : Tuez 4 gardes.

Salle 3 : Vous trouverez 2 coffres gardés par un soldat. Sauvez les 3 idiots du CD 1. Dans leur prison et cachée par un mur se trouve une orga stone. Il faudra ensuite tuez 3 gardes.

Salle 4 : Sophie plonge dans l'eau et nage jusqu'à la ville de Ladona.

LA VILLE DE LADONA :

En entrant vous verrez un marchand courir à toute vitesse. Vous demandez où se trouve Hans et il répond qu'il devra probablement travailler pour le restant de ces jours dans les montagnes de Ladona. Tous les prix en ville sont multipliés par 100 à cause de Aboguard.

Astuce générale :

- 1) Donnez de l'argent seulement à la personne que j'indiquerai dans le guide. Les autres voudront vous taxer mais ne pourront pas vous aider à compléter votre quête.
- 2) Cliquez sur chaque tonneau ou caisse pour trouver des objets cachés.

Dans la première partie de la ville, allez à droite pour parler à un homme. Parlez lui deux fois jusqu'à ce qu'il demande 500 sénis. Répondez oui. Il vous dit que pour gagner de l'argent vous pouvez chasser des monstres rares pour un collectionneur nommé Monark. Monark est actuellement en ville et au bar. Allez à la seconde partie de la ville. Allez au nord et trouvez l'orga stone partiellement cachée par la fumée de la cheminée. Allez au nord vers la troisième partie de la ville pour voir Aboguard jouer avec ses sénis. Retournez dans la deuxième partie de la ville et entrez au bar.

Une fois dans le bar, allez à droite et sortez. Cliquez partout pour trouver des objets. Ensuite allez au deuxième étage pour voir le show de Meryl en approchant de la scène. Retournez au premier étage.

A droite de l'entrée se trouve un marchand. Parlez lui et il vous identifie comme la fameuse chasseuse de monstres. Parlez à Monark, un homme en vert. Il va vous donner le nom de 10 monstres rares. Chaque fois il vous donnera un nom et où le trouver. Quand vous capturerez le monstre montrez lui et ensuite vendez le au marchand. Si vous quittez le ville maintenant vous aurez accès à 3 nouveaux endroits. Au fait, vous pouvez ignorer la quatrième partie de la ville pour le moment.

ZONE SECRETE :

Cliquez au sud de la forêt sur la partie ronde du continent. Vous arriverez dans un magasin qui appartient à Game Arts le concepteur de Luanr et Grandia. Vous verrez une fille et des crayons. Parlez lui et vous verrez qu'elle a un design très Game Arts. Après lui avoir parlé Sophie s'échappera. Noté qu'on vous donnera une URL pour échanger des cartes Eldorado en ligne et que le crayon vend un objet (un double joyau) pour 500 000 sénis. Etant donné que vous perdrez tout l'argent que vous avez acquis dans ce scénario en le finissant, économisez vos sous et revendez l'acheter plus tard. Le fait est que si vous n'achetez pas vous ne pourrez pas ressortir du magasin.

LES MONTAGNES DE LADONA :

Vous arrivez ici en premier. Entrez et payez 10 000 sénis pour obtenir la permission de visiter la prison. Les gens qui ne peuvent pas payer leurs taxes viennent ici pour travailler sauf si quelqu'un paye pour eux. Prenez l'orga stone qui se trouve ici. Entrez dans la mine et utilisez l'échelle pour trouver Hans. Vous devez payer sa dette de 800 000 kiba (1kiba = 1séni). Vous décidez donc de chasser les monstres rares.

Je vais donner une description générale des zones de chasse puis je vous dirait où trouver chaque monstre.

LE DESERT DE GEHENA (bleu) :

Salle 1 : Allez au nord prendre l'orga stone. 1 objet.

Salle 2 : 4 objets.

Salle 3 : 2 objets et un coffre.

Salle 4 : Sauvegardez et prenez l'objet.

Salle 5 : 3 objets et un coffre. En sortant vous revendez à la salle 1.

LA LAC DE LESTER (rouge) :



Salle 1 : Allez à gauche prendre l'objet et au nord prendre l'orga stone.

Salle 2 : 1 coffre et 2 objets.

Salle 3 : 1 objet. Utilisez le pont pour atteindre la salle 4 ou la sortie pour aller à la salle 5.

Salle 4 : Vous trouverez un objet ici.

Salle 5 : 1 coffre et une sortie qui vous ramène en salle 1.

Après avoir visiter les deux donjons vous devriez avoir dans votre inventaire un fire rifle, un blue gun, une blue prism suit, une green suit et vous avez gagné au minimum un green gun en combattant les chiens du lac de Lester. Il faudra garder tous ces objets sur vous pour vous balader tranquillement dans le deux donjons. Il faudra aussi pouvoir changer d'équipement en plein combat pour capturer un monstre rare.

Allez voir Monark et parlez lui. Le premier monstre est le red tooth qui vit à Gehena. Allez là bas et capture le puis montrez le à Monark et demandez qui est le suivant sur la liste. Vendez le monstre au marchand dans le bar.

- 1) Red Tooth : Gehena, salle 5 près du coffre.
- 2) Luname : Lester, salle 1 près du lac.
- 3) Fan Bird : Gehena, salle 3 près du coffre.
- 4) Yostis : Lester, salle 5 près du coffre.
- 5) Crab Web : Gehena, salle 4 dans l'eau près de la jarre.
- 6) Zorak : Lester, salle 3 près du lac.
- 7) Akyana : Gehena, salle 2 près de la maison abandonné et pas très loin de la sortie.
- 8) Lacoa : Lester, salle 4 quand vous entrez.
- 9) Dark Whip : Gehena, salle 3 près de l'église abandonnée.
- 10) Rachef : Lester, salle 2 caché par la fleur en haut à droite de l'entrée.

J'ai obtenu un total de 200 000 sénéis après avoir vendu les 10 monstres et quelques armes vertes inutiles. Vous pouvez économiser le prix de la nuit à l'auberge en vous régénérant au point de sauvegarde dans Gehena. Le but étant d'atteindre les 800 000 sénéis le plus vite possible. Le cycle reprend une seconde fois.

Allez dans la quatrième partie de la ville. Entrez dans la maison. Vous trouvez la fille qui vous a aidé à vous échapper. Parlez lui et ensuite elle disparaîtra. Allez au bar et parlez aux chef des 3 idiots (le blond) jusqu'à ce qu'il vous donne un dé. Allez au deuxième étage et entrez dans la loge en utilisant les escaliers. Parlez à Meryl (la chef des danseuses). Elle connaît Hans et veut le revoir. Vous trouverez une carte AO près d'elle. Sortez et parlez au vieil homme qui va vous raconter que la sœur de Meryl a été enlevée par un cavalier et qu'on ne l'a jamais revu.

A présent commencez le second cycle de chasse et attrapez les monstres 1 à 5. Vendez les après les avoir attrapés et retournez chassez le zorak. A votre retour en ville vous allez croisé la route de Gomez. Bantross et les siens cherchaient Sophie mais elle n'est pas décidée à se joindre à la bande tant qu'elle n'a pas aidé Hans.

BOSS : GOMEZ

Trouvez la couleur qui l'affaiblit et remportez la bataille. Il faudrait utiliser 3 fois un sort de niveau 4 sur lui.

Après le combat Gomez est surpris et se retrouve enfermé dans une pokéball. Bantross s'inquiète.

Continuez à attraper encore 4 autres monstres et commencez un troisième cycle de chasse. Après le 27 ème monstre vous décidez de faire une pause. Entrez dans

le bar et parlez à un homme nommé Cort près de la sortie du bar. Il dirige ce bar et a besoin d'employé. Faites sortir Gomez et malheureusement, Cort ne lui trouvera aucune utilité. Gomez ira grommeler près des poubelles puisqu'il ne sert à rien. Un employé c'est 100 000 kibas. Allez dans la quatrième partie de la ville.

BOSS : KANAN

Après la victoire, rapportez là à Cort. Kanan deviendra une danseuse. Vous pourrez voir son show d'ailleurs. Vous entendez ensuite parler d'un voleur chez Aboguard.

BOSS : RADIA

Apportez là à Cort. En sortant du bar vous croisez Elishin.

BOSS : ELISHIN

Apportez le à Cort, il complètera le show de Kanan. Soignez vous et allez dans la première partie de la ville. Une fille a peur d'un homme en manteau bleu, c'est Ein.

BOSS : EIN

Ein est recruté comme serveur. Cort a encore besoin de 2 employés pour aider le cuisinier et le bar men. Allez dans la quatrième partie de la ville pour affronter Mamma. Il joue avec 2 enfants, parlez lui.

BOSS : MAMMA

Apportez le à Cort. Il fera le cuisinier. Enfin allez dans la première partie de la ville et vous verrez Pamela.

BOSS : PAMELA

Apportez la à Cort. Elle refuse d'aider le bar men et ne veut pas danser. Regardez le show. Allez à nouveau dans la première partie de la ville.

BOSS : MIMA

Maintenant que l'équipe est au complet. Regardez le show final et vous verrez Meryl. Elle dansera parce qu'il n'y a plus que 100 000 kibas à payer pour revoir Hans. Parlez à l'homme en marron. Il offre 3 choix. Répondez 10 fois pour payer 100 000 kibas. Allez dans les montagnes pour chercher Hans. En arrivant Sophie a un flash du passé et comprend qu'elle est la sœur de Hans. Son emblème est celui de l'araignée et elle l'a reçu le jour de son kidnapping. Parlez à Hans et allez en ville puis au bar. Vous apprendrez qu'Aboguard a kidnappé Meryl parce qu'il ne veut pas qu'elle épouse Hans. Allez dans la maison d'Aboguard. Après la scène avec la fille qui a aidé Pamela vous pouvez créer une équipe.

LA MAISON D'ABOGUARD (lumière) :

Salle 1 : Après votre entrée, affrontez le boss, Orga. Sortez par la droite.

Salle 2 : Ici se trouve la dernière orga stone du scénario. Allez dans la salle 1 et sortez par la gauche.

Salle 3 : Utilisez les escaliers pour ouvrir un coffre. Passez la seule porte ouverte et montez à l'étage.

Salle 4 : Allez à droite.

Salle 5 : Vous verrez une sortie à droite et des escaliers. Utilisez les escaliers. Vous êtes dans la salle 1, utilisez le levier et prenez la clé au

sol. Vous pourrez ouvrir une des portes verrouillées de la salle 3. Revenez à la salle 5 et sortez par la droite.

Salle 6 : Vous trouvez une deuxième clé sur le sol. Ouvrez la deuxième porte fermée de la salle 3. Retournez à la salle 6 et descendez.

Salle 7 : Allez en haut.

Salle 8 : Rien.

Salle 9 : Utilisez le levier pour débloquent un raccourci. Quittez la maison et sauvegardez. En revenant ici combattez 4 orgas avant d'utiliser les escaliers pour le troisième étage.

Salle 10 : Tuez 2 orgas. Vous trouverez deux personnes bien connues. Répondez oui et vous paierez pour qu'il vous laisse passer.

Salle 11 : Affrontez le boss final du scénario.

BOSS FINAL : ABOGUARD/GARIGALU (rouge)

Ce boss est très long et il faudra utiliser le sort de feu niveau 4 à plusieurs reprises. Gomez et un marteau de feu sera très utile aussi.

Ce sera la fin du scénario et les cristaux se transformeront en œuf. Vous en apprendrez plus à leur propos dans les prochains scénarios.

SCENARIO 13 : TERREUR EN VILLE ! (6 orga stones)

PERSONNAGES :

GOMEZ ET CIE.

BUD : C'est un robot, il n'a plus rien d'humain. Très puissant et bon magicien.

RADO ET LES SOLDATS DU DIABLE : Personnage très fun, Rado est juste un invité pour le moment.

LA SORCIERE MORTE : Elle vous aidera mais vous devrait l'affronter. Elle garde le chaînon manquant..

LE MAITRE GAYACOSH : C'est le gardien des âmes de l'enfer.

LE MANGEUR D'AMES : le méchant de cette histoire.

LIZA : La sœur de Bud.

JIZAMU, LA PETITE FILLE ANIMALE ET L'ANCIEN DU VILLAGE DES BETES.

Bud arrive à Terra Fortuna. Gomez essaye de la maîtriser mais échoue. Après la scène crée une équipe, parlez au gabi violet et allez en ville.

LA VILLE DE TANAS (relié à Tanos ou Thanatos, la mort)

Allez dans la deuxième partie de la ville. Approchez de Bud. Rado et ses soldats arrivent. Rado pousse Gomez et essaye d'attaquer Bud. Il perd le combat. Retournez dans la première partie de la ville et entrez dans la maison de la diseuse de bonne aventure. Utilisez la réponse 3 pour aider Bud (réponse 1 revient à perdre 1000 sénéis). Quittez la ville. Notez que dans la troisième partie se trouvent les 3 idiots du CD 1, la maison de watt un scientifique et de son fils, Kid. Dans la quatrième partie de la ville se trouve le socle où il faut poser le chaînon manquant.

ZONE SECRETE : cliquez au nord u lac. Prenez l'objet.

LA FORET DU FAISAN (lumière) :

Salle 1 : Entrez.

Salle 2 : Allez à gauche.

Salle 3 : Allez en bas.

Salle 4 : Allez en bas.

Salle 5 : Allez à gauche.

Salle 6 : Allez à droite.

Salle 7 : Vous trouvez une orga stone et un coffre. Retournez en salle 5 et sortez par la droite.

Salle 8 : allez en haut.

Salle 9 : Quittez le donjon.

LE TEMPLE DES MORTS :

Salle 1 : Cliquez sur le rocher pour l'ouvrir (répondez oui). Vous trouvez un anneau sur la droite caché par une pierre.

Salle 2 : 1 objet.

Salle 3 : 1 orga stone, 1 objet et 1 coffre. Sauvegardez.

Salle 4 : 1 objet.

Salle 5 : 1 coffre + 1 objet caché par la bougie de droite. Vous trouverez un autre objet et un troisième caché au nord de la bougie. Vous verrez aussi une deuxième orga stone.

Salle 6 : Parlez à la sorcière morte et répondez 1 puis 2. Cliquez sur le crâne et répondez oui puis non.

BOSS : LA SORCIERE MORTE (bleu)

Après sa défaite elle vous donnera le chaînon manquant. Kanan obtient son deuxième coup spécial. Le cri de la sirène. Retournez à Tanas et installez le chaînon manquant sur son socle. Vous entrez dans la monde des morts.

LE MONDE DES MORTS :

Après un bel effet en 3D vous arrivez dans le monde des morts. Prenez l'orga stone. Parlez au flic qui chasse Liza, la sœur de Bud.

BOSS : 2 GAYACOSH (bleu)

Parlez à Liza et quittez la. Entrez dans la maison et parlez au maître des gayacosh. Vous reverrez l'histoire de Bud. Ensuite vous entendrez une cloche sonner. Les âmes doivent prendre le train pour le paradis. Sortez. La porte violette est ouverte. Approchez en et il y aura un tremblement de terre. Retournez à Tanas. Soignez vous et sauvegardez.

TANAS :

Parlez à Bud. Rado va encore essayer de le vaincre sans succès. La sorcière morte va emprisonner Bud dans une rune gravé sur le sol. Allez voir la diseuse de bonne aventure et demandez lui l'âme de Liza pour 1000 sénis. Pour calmer Bud il faut un bouquet de fleur de Joluba son village. Rentrez à terra Fortuna et parlez au gabri violet. Il vous proposera (réponse 1) d'aller à Joluba.

JOLUBA :

En arrivant, Jizamu vous demande si vous êtes un chasseur. Répondez 1. Entrez dans la maison. Parlez à l'ancien puis à la petite fille animale. Pour créer un bouquet il faut tuer des Ichcoro. Dans le village il y a 3 objets. Dans la maison de l'ancien poussez une caisse pour trouver des escaliers secrets. Vous découvrez une orga stone. Quittez le village en utilisant l'échelle.

LA ZONE DE RETRAITE (bleu)

Tuez les Ichcoro et prenez tous les objets et coffres à disposition. Apportez la tête à la filla animale. Elle crée le bouquet la première fois que vous lui parlez. La deuxième fois, elle prend les autres têtes de Ichcoro pour sa collection. Allez à Terra Fortuna puis à Tanas. Utilisez le bouquet sur Bud et il se joint à vous. Utilisez le chaînon manquant.

LE MONDE DES MORTS :

En arrivant, Bud ne peut pas parler à Liza parce que le mangeur d'âme arrive. Suivez le dans l'enfer des âmes.

Salle 1 : Vous trouvez une clé.

Salle 2 : Bud crée un raccourci. Utilisez le si vous le voulez. Vous trouvez 1 objet, 1 clé et une orga stone. Utilisez la clé pour ouvrir la porte vers le coffre innaccessible en salle 1.

Salle 3 : Sauvegardez. Prenez la clé au sud et ouvrez la porte.

Salle 4 : Rien.

Salle 5 : Sauvez Liza.

BOSS FINAL : LE MANGEUR D'AMES (bleu)

Attention il utilise le Heat Rayon et le W Heat Rayon sur vous. Il ne craint pas la magie.

A sa mort, Bud dit au revoir à sa sœur, il est triste mais c'est ainsi.

SCENARIO 14 : LA BATAILLE CONTRE GAMERANDAL !

PERSONNAGES :

GOMEZ ET CIE.

RADO : Un bon combattant mais un pauvre magicien un peu comme Gomez.

BUD/KOBUD : Il va acquérir son emblème dans ce scénario. Quand Kobud va arriver, Bud Robot pour utiliser la magie.

GAMERON : le leader de la forteresse de Gamerandal.

GAMELINE : La sœur de Gameron.

Invités du CD 4 :

GIGI, RIAS ET LES CHEVALIERS SACRES.

Invité du CD 6 :

KISKA.

Radia est triste pour Bud. Bantross demande à Gomez de trouver Rado. Il est le seul à pouvoir aider Bud. Après le départ de Gomez vous contrôlerez Rado. Kid, le fils de Watt vous demande de l'aider. Il faut sauver la fille menacer par les mafias.

BOSS : MAFIA (bleu)

Vous gagnez un point de popularité. Allez affronter le boss des mafias dans la deuxième partie de la ville.

BOSS : MAFIA BOSS + 2 MAFIA (bleu)

Après la victoire vous gagnez encore un point de popularité. Soignez vous à l'auberge et répondez non. Si vous dites oui, pendant la nuit vous perdrez un point de popularité. Allez dans la troisième partie de la ville et entrez dans

la maison de Watt. Après la scène Gomez vient. Dans la prochaine scène, la forteresse de Gamerandal vient et attaque Tanas. Bud arrive aussi.

BOSS : GOMEZ + BUD

Le combat va s'arrêter et Bud va passer du côté de Rado.

BOSS : GOMEZ

Avec l'aide de Bud vous remportez la victoire. Parlez à Watt. Allez dans la deuxième partie de la ville et répondez oui à une vieille femme. Aidez la pour gagner un autre point. Allez au magasin d'armes et prenez l'objet. Donnez le à l'homme et gagnez un autre point. Donnez 1000 sénis à la diseuse de bonne aventure et vous gagnez un autre point. Quittez la ville.

ZONE SECRETE :

Cliquez sur l'île. Prenez l'objet.

LE DESERT DU PALACE (bleu) :

Salle 1 : 2 objets.

Salle 2 : 1 objet.

Salle 3 : 3 objets et 2 sorties. Prenez la première à droite, utilisez le sable pour atteindre les 3000 sénis dans la salle 2. Revenez en salle 3 utilisez l'autre sortie.

Salle 4 : sauvegardez. Prenez l'orga stone et le coffre.

Salle 5 : Vous arrivez dans un petit village. Entrez dans la maison et parlez. Maintenant vous pouvez aller dans la salle 6.

Salle 6 : Jouez avec les chutes de sable pour prendre tous les objets.

Apportez les objets à l'homme dans la maison. Sortez. Parlez à l'homme près du ballon (à gauche). Répondez oui et Gamerandal va attaquer. Vous décollez pour atterrir sur Gamerandal. Approchez des gardes.

BOSS : GAMERON (bleu)

Gameron est sauvé par sa sœur, Gameline. Tout le monde est content et s'en va. Parlez à tout le monde et ensuite cliquez sur un tonneau pour trouver un anneau diabolique. Visitez la forteresse et sauvegardez.

LE TEMPLE DE KINPOCA (lumière)

Entrez dans le temple. Approchez du roi, Shina Rock, et combattez les oiseaux.

BOSS : HYPER BIRDS (lumière)

Après la victoire vous retournez au ballon. Allez à Gamerandal avec. Après la scène sauvegardez et utilisez le ballon à nouveau.

LES MONTAGNES DE LADONA (bleu) :

Salle 1 : 1 objet et 2 sorties. Allez à droite en premier.

Salle 2 : Ouvrez le coffre et utilisez l'autre sortie en salle 1.

Salle 3 : Utilisez l'échelle.

Salle 4 : Utilisez l'échelle pour avoir l'orga stone. Cliquez sur l'œuf pour tuer les petits Byters.

Salle 5 : Affrontez la maman des Byters.

BOSS : GRAN BYTERS (bleu)

Après la scène, sauvegardez et allez à la prochaine destination.

LES COLLINES DE GASTON (vert) :

Entrez. Dans cette salle prenez l'objet et entrez dans la maison. Regardez la scène où Larry est tué par un soldat. Après la scène vous devez aller à Gamerandal. Durant la fête un soldat lit le journal de Larry et découvre que c'était l'ami de Kid. Vous êtes téléporté et Raijin ne peut éveiller Rado parce qu'il est mauvais. Rado se réveille dans la maison de Larry. Kid est kidnappé par Gameline. Essayez de la suivre et elle s'échappe. Allez dans la salle au sud pour trouver une orga stone. Quittez cet endroit et allez sur la carte générale. Re rentrez dans les collines. Vous rencontrez Gomez et Bud. Un bébé pleure. Retournez à Terra Fortuna et créez une équipe, ensuite vous pourrez explorer le donjon des collines.

Salle 1 : 2 objets, vous entendez le bébé pleurer encore une fois.

Salle 2 : 2 objets et 1 coffre.

Salle 3 : 2 objets et Bud se rappelle qu'il a pris un bébé dans le CD 2. Il quitte l'équipe.

Salle 4 : Suivez Bud.

Salle 5 : Bud reçoit son emblème grâce à Kobud qui est à l'intérieur de Bud. Il est le serpent et revivra à travers Bud. En attendant il doit le protéger. Bud meurt pour de bon et deviendra le bébé adulte et donc une autre personne. Rado reçoit aussi son emblème et le sien est la licorne. Il obtient son premier coup spécial Grande Croix. Les coups de Bud sont le Wlight Rayon, Wrecov rayon et une furie qui frappe tout le monde (amis ou ennemis).

Salle 6 : Allez au sud pour trouver l'orga stone et ensuite au nord pour quitter ce donjon.

LA FORTERESSE DE GAMERANDAL (vert) :

Salle 1 : Tuez l'homme et entrez.

Salle 2 : Utilisez 2 boutons, ouvrez la porte pour un coffre et un objet.

Salle 3 : Vous trouvez un objet. Utilisez deux boutons.

Salle 4 : Vous avez besoin d'une clé pour le coffre. Vous la trouvez en utilisant la deuxième sortie en haut. Utilisez ensuite la première sortie.

Salle 5 : Rien, il vous faut une clé, sortez.

Salle 6 : La vraie sortie est fermée, allez à la salle suivante.

Salle 7 : Un coffre. Vous trouvez une clé, ouvrez la porte de la salle 5 pour avoir une orga stone. Pressez le bouton pour ouvrir le bon chemin dans la salle 6.

Salle 8 : Sauvegardez.

Salle 9 : Vous ne pouvez pas utiliser le ballon.

Salle 10 : Il y a une orga stone cachée par le décor sur la droite.

Salle 11 : Affrontez le boss final. Gameline fusionne avec l'âme de son frère.

BOSS : GAMELINE (vert)

Soignez vous après le combat.

BOSS FINAL : GIGI (lumière)

Gigi s'enfuit et la forteresse sacrée détruit Gamerandal.

8 Retourner à Terra Fortuna :

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

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

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

9 Eldorado Gate et la VGA Box :

Si vous utilisez cet appareil avec votre dreamcast vous aurez besoin de vous trouver à bonne distance du moniteur. Si vous jouez à 5 centimètres de l'écran vous serez gêné par la pixellisation puisque le jeu est en 320\*240 adapté en 640\*480 et non pas en haute résolution (640\*480 comme Guilty Gear X). Vous verrez que la VGA Box se révélera bien meilleure pour Eldorado Gate.

10 Crédits :

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

ADK.