

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

by ADK

Updated to vFinal on Oct 28, 2004

ELDORADO GATE VOLUME 6 LE GUIDE FRANCOPHONE PAR ADK :

J'approche de la fin de la saga. Ce CD est le plus difficile à finir parce que le combat contre le boss final du scénario 16 est purement et simplement injouable sans gruge du style diminuer l'attaque et la défense de l'ennemi. Mince j'ai gâché la surprise, enfin vous verrez bien.

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

E mail : advanced_knight@yahoo.fr

Programme

- 1 Revue complète
- 2 Ce qui est arrivé dans les précédents CDs
- 3 Le système de combat
- 4 l'art de la magie
- 5 Options Bonus
- 6 Le guide
- 7 retourner à Terra Fortuna
- 8 Eldorado Gate et la VGA Box
- 9 Crédits

1 Revue Complète :

Nous voici de retour dans la saga d'Eldorado Gate pour la sixième fois. Nous sommes très près de la fin et ça se sent. Le jeu devient de plus en plus complexe en terme de scénario et de lieux à visiter. L'objet de ce sixième volume sera d'obtenir Gigi, la dernière des filles de l'équipe. Du fait de la synchronisation des fichiers pas mal d'évènements sont différents si vous avez fini tous les scénarios ou pas et de même vous achèverez pas mal de quêtes supplémentaires dans ce CD. Ce CD est le plus dur de tous à boucler du fait du dernier chef qui s'y on si prend mal est invincible mais il est aussi très court.

La présentation est complètement différente avec un nouveau design et quelques animations nouvelles proches du dessin animé. Il montre comme à l'accoutumée toutes les possibilités que va offrir ce CD.

Graphiquement parlant le jeu est identique au CD 5 en terme de qualité et de design mais je mentionnerai quand même le dernier donjon qui est superbe et qui se démarque très nettement. Le design d'Hamano semble même parfois supérieur à celui de Capcom mais en tous cas on sent que les deux ont travaillé côte à côte. Les combats sont du coup plus intéressants.

L'animation ne change pas. La différence provient uniquement des sorts de niveaux 4 qui introduisent généreusement la 3D pendant les combats. Les scènes avec le vaisseau sacré sont appréciables et m'ont fait pensé à Skies of Arkadia. Le son est parfait maintenant avec de nouvelles musiques et les meilleures parmi celles que vous connaissez déjà. Ce qui est sympa aussi c'est de découvrir des thèmes par personnages ennemis. J'apprécie particulièrement ce fait parce qu'on peut identifier très facilement les personnages. C'est certain nous nous passerons de voix dans ce jeu mais croyez moi, à l'époque jusqu'au CD 7 j'ai cru que Capcom en mettrait.

La maniabilité est la même qu'auparavant. Cette fois-ci rien de nouveau. Les contrôles de Sophie sont les mêmes et d'une façon générale la maniabilité est

égale à elle-même.

En conclusion, Capcom va encore voler vers un succès. L'histoire est plus passionnante que jamais. Dans chaque scénario de nouveaux personnages apparaissent. On voit clairement le lien avec les CDs 3 et 4 et en plus revisiter les lieux des autres CDs est un gros plus. Mon seul regret concerne le fait que le jeu soit court. C'est vrai pourquoi se limiter à 2 scénarios au lieu d'en mettre 3 ou 4. Ca restera un mystère. Quoiqu'il en soit il ne reste plus qu'un CD pour finir cette saga et croyez moi je l'attendais avec impatience à l'époque.

PRESENTATION : 16/20

GRAPHISMES : 18/20

ANIMATION : 18/20

SON : 18/20

MANIABILITE : 18/20

INTERET : 15/20

NOTE FINALE : 90%

ADK, sur la route d'Eldorado.

2 Ce qui s'est passé dans les précédents Cds :

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 fini 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.

Dans le scénario 12, nous découvrons un personnage assez particulier et relativement puissant en la personne de Sophie. C'est une chasseuse de monstres. Elle peut capturer et vendre un monstre pour de l'argent. Ce scénario est incroyablement dur à jouer en particulier pour ce qui est d'amasser de l'argent. Après maintes péripéties pour aider une ami à retrouver son fiancé, Sophie devra capturer un à un les héros pour faire tourner une auberge. A la fin du scénario Sophie découvrira qu'elle la sœur du fiancé et que son symbole est l'araignée. Elle devra tuer Aboguard pour conclure ce scénario.

Dans le scénario 13, Bantross pense à Bud. C'est probablement le fait du hasard mais Bud Robot revient à Terra Fortuna pour demander de l'aide à nos héros. Il veut revoir sa sœur Liza et pour cela il est prêt à se rendre dans le monde des morts. Gomez et les autres se débrouilleront pour l'y emmener. En chemin ils croiseront Rado un des derniers héros. Finalement Bud comprend que sa sœur est morte et qu'elle ne restera pas avec lui et l'aide à échapper au mangeur d'âmes et à prendre le train pour le paradis.

Dans le scénario 14, Gomez est triste pour Bud. Bantross lui dit de trouver Rado car il est le seul à pouvoir aider Bud. L'aventure de Rado est un peu inhabituelle puisque Rado doit faire attention à sa popularité. Rado et ses soldats veulent aider les faibles. Bud rencontre Rado et ils deviennent finalement amis (c'est vrai que ça avait commencé houleusement). Après un court combat, rado va prendre le contrôle d'une forteresse nommée Gamérandal. Il deviendra si mauvais qu'il fera du mal à un enfant, perdra même sa forteresse et ne pourra pas recevoir son emblème. Après qu'il ait réalisé son erreur Rado demande de l'aide à Gomez et Bud pour tuer Gameline et reprendre la forteresse. En chemin lui et Bud s'éveillent et deviennent respectivement la licorne et le serpent. Ils tuent Gameline et battent Gigi qui avec l'armée sacrée est venue détruire la forteresse de Raijin, Gamérandal. Nos héros s'échappent mais savent que tôt ou tard il faudra convaincre Gigi de les rejoindre.

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 4 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.
- 4) Le Dadangas dans la maison d'Aboguard qui est dur à vaincre du premier coup parce qu'il se régénère. Ca ira plus vite avec des armes plus puissantes.

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 :

Astuce générale : Si vous voulez zapper les crédits à la fin du scénario maintenez A enfoncé.

SCENARIO 15 : EXTERMINER LES GABRIS ! (6 orga stones)

PERSONNAGES :

GOMEZ ET CIE

KISKA : C'est le garde du corps de Gigi. Il prend soin d'elle comme d'une fille.

RYAS : Le père de Gigi. Il est très puissant et parfois cruel mais il aime énormément sa fille.

ZENON : Le plus puissant chevalier de l'ordre de la lumière. Il sert Dios.

LAMY : La plus puissante sorcière et magicienne. Aux côtés de Zenon elle se révélera invincible.

Shion : Le dragon sacré de Dios et le boss final de ce scénario.

L'action se situe dans la région de Labora. Après l'Espagne ou l'Italie, maintenant c'est au tour de la France puisque cette région peut être lue comme " La Beauce " célèbre plaine de France.

Elishin parle à Bantross. Pendant ce temps dans le vaisseau sacré une puissante lumière illumine le pont. Zénon et Lamy arrivent. Ils ont pour ordre de superviser la destruction des gabris. Gigi et Kiska sont envoyés en mission et Gigi a pour ordre de massacrer les 11 autres protecteurs de Raijin et des gabris.

LE VILLAGE DE LABORA :

Cliquez un peu partout en ville et vous trouverez des objets. Entrez dans l'église et parlez à la fille, Alice Moore, et à l'étrange curé. Il vous dira qu'il a vu des gabris dans les montagnes de Buck. En essayant de quitter la ville, Costran et son fils Costro vont vous demander de les escorter au travers des montagnes, ils ont peur des gabris. Kiska refuse mais vous êtes libre d'accepter (oui ou non).

ZONE SECRETE :

Cliquez sur la montagne au sud ouest pour trouver la zone. Vous ramassez un light rayon. Cette zone ressemble à l'entrée d'un temple.

LES MONTAGNES DE BUCK (rouge) :

- 1) choisissez entre le chemin de la panique à gauche et le chemin normal à droite. Commencez par la course normale pour avoir un coffre et un objet. A travers le décor vous trouverez un chemin secret vers un coffre.
- 2) 2 objets, 1 coffre et une orga stone. Utilisez le chemin de la panique.
- 3) 3 objets et 1 caché par le rocher du lac.
- 4) 1 objet.
- 5) Avancez et un évènement se déroulera. Les gabris arrivent.

BOSS : 3 GABRIS (rouge)

Après la scène, Kiska sauve la vie de Gigi et lui, Costro et Costran meurent écrasés par un rocher. Vous jouerez ensuite le rôle de Elishin. Vous pouvez choisir deux filles pour vous accompagner sachant que Sophie vous accompagne

déjà. Vous arrivez dans les montagnes. Utilisez le chemin de Gigi pour voir que la route est bloqué par un rocher Retournez en ville.

LA VILLE DE LABORA :

Allez voir les tombes dans la partie nord de la ville. Costro pleure. Le curé dit que quelqu'un pourra vous aider dans la forêt de Zora.

LA FORET DE ZORA : (vert)

- 1) Allez à droite pour trouver une orga stone, au nord pour un objet et un coffre.
- 2) 2 objets et 2 sorties à gauche et au nord.
- 3) sortie à gauche mène à un coffre.
- 4) Sortie au nord mène à 3 objets et 2 autres sorties, nord et à droite.
- 5) A droite vers un coffre.
- 6) Au nord vous pouvez continuer au nord vers un coffre et vous verre 3 sorties, à gauche, à droite et au nord.
- 7) Sortie droite vers un coffre piégé.
- 8) Sortie gauche vers 2 objets et un coffre.
- 9) Sortie nord vous atteignez un point de sauvegarde, 2 objets et la salle finale.
- 10) Vous voyez un gabri.

BOSS : 4 GABRIS (rouge)

Après ce combat vous découvrez qu'il ne s'agit pas de gabris mais de Copieurs envoyés par Dios pour que les gens détestent les gabris.

BOSS : 4 COPIEURS (rouge)

Parlez à chaque copieur et ils disparaissent. Sauvegardez. Sortez le donjon, retournez en ville. Entrez dans l'église et trouvez l'escalier secret sous le socle.

BOSS : 2 COPIEURS + 1 COPIE DE POUPEE (rouge et bleu)

Après le combat Sophie va capturer la copie de poupée et veut la montrer à Gigi pour la convaincre qu'elle fait fausse route en servant Dios. Vous trouverez 10 000 sénéis ici en ouvrant le coffre et en cliquant sur les boîtes. Sortez de l'église, soignez vous et sauvegardez. Quittez la ville, il faut poursuivre Gigi.

LE DESERT MONTAGNEUX DE GREASE (bleu) :

- 1) 1 orga stone, 1 objet et 1 coffre.
- 2) Entrez dans la cave.
- 3) 1 faux coffre.
- 4) 1 objet.
- 5) 2 objets et 1 caché par un rocher.

Vous pouvez accéder au coffre secret en ressortant. Allez à la droite de l'entrée de cette salle et parlez à l'un des 3 idiots. Suivez le chemin vers la sortie ensuite.

LE DERNIER REFUGE DES GABRIS (lumière) :

- 1) Vous verrez Gigi. Suivez la. Après la scène elle comprend le problème. Elle se décide à courir après son père pour l'arrêter et sauver les gabris.
- 2) Vous trouvez une orga stone dans la seconde salle. Soyez prêt pour la troisième salle, sauvegardez.

Gigi court pour arrêter Ryas. Malheureusement, Zénon a envoyé Shion le dragon sacré. Il est trop tard pour sauver qui que ce soit. Quelques Gabris meurent. Gigi arrive et parle à son père. Elle explique ce qui s'est passé et Ryas arrête le massacre. En voyant les 4 héros arriver, le dragon devient fou et les attaque. Ryas ne peut rien faire et en fait ne veut pas parce que les 4 héros sont ceux responsable de la mort de son fils Burl. Le dragon obéit à Zénon en fait.

BOSS FINAL : SHION LE DRAGON SACRE (lumière)

Il vous faudra un maximum de pouvoir pour ce combat. Il vous faut une équipe composée de Gomez et Kanan minimum qui pourra lancer un W recov rayon. Sophie aidera bien Gomez à frapper le dragon.

Phase 1 : Frappez le corps et les jambes de Shion. Soignez grâce à Kanan.

Phase 2 : Ryas ordonnera à Shion d'utiliser sa tête pour tuer les héros. Shion frappera tout le monde en même temps et il faudra se soigner constamment pendant que Gomez l'attaquera.

Phase 3 : c'est la même que la phase 1 et conduira Shion à sa mort.

Après le combat Zénon et Lamy vont utiliser le vaisseau sacré pour détruire une bonne partie de Terra Fortuna et vont tuer presque tous les gabris. Tous les héros et personnages secondaires (comme Thomas le chien ou Domp) disparaissent. Bantross ne peut rien faire à part cacher le quartier général de Terra Fortuna sous l'eau.

SCENARIO 16 : LES 12 ENFIN REUNIS ! (8 orga stones)

PERSONNAGES :

GOMEZ ET CIE

GIGI

ZENON

LAMY

RYAS

Invité du CD 7 :

BALS

Chevalier : " Vérification du système "

Grand Chevalier : " OK "

Chevalier : " Passage en mode de surveillance "

Grand Chevalier : " Roger "

Ryas : " Ah... Gigi... "

Zénon : " Ryas es tu là ? Mode de surveillance automatique, système principal activé. Tout le monde quitte le centre de commande maintenant. "

Lamy : " La perte de Shion est incommensurable pour notre armée. Je sais cependant que ce n'est pas de ta faute Ryas. "

Ryas : " Oh merci votre majesté. "

Lamy : " Mais Gigi doit payer, c'est ELLE la responsable ! "

Zénon : " Obéit à Dios et tue Gigi maintenant ! "

Ryas : " Nooon... ma fille... bien je le ferai. "

Ryas trouve Gigi et l'attaque.

BOSS : RYAS (lumière)

Il faut absolument gagner le combat. Frappez le autant que possible, puis quand il se défendra utiliser le coup spécial de réflexion des attaques (le quatrième dans la liste) pour éviter les coups et le finir. Quand ça ne marchera plus finissez le à l'ancienne. Il vous sauvera la vie ensuite.

Zénon : " Ryas qu'as-tu fait ? "

Lamy : " Tu nous trahit... "

Ryas : " Les apôtres de Dios sont des monstres, Dios est monstrueux et je vais vous tuer ! "

Zénon : " PFFF... meurt ! "

Ryas meurt, c'était un vrai héros tout comme Kiska. Gigi est en sécurité. Elle se réveille dans le temple de lumière.

LE TEMPLE DE LUMIERE (lumière) :

- 1) 2 objets puis entrez.
- 2) Sauvegardez et soignez Gigi. 1 item caché dans la jarre. Utilisez un bouton, prenez un objet puis utilisez l'autre bouton pour sortir.
- 3) Allez à gauche ouvrir un coffre puis à droite appuyer sur un bouton.
- 4) Utilisez le bouton bleu sur la droite puis le second en chemin et le rouge en dernier. Il y a 2 coffres ici.
- 5) Utilisez un bouton et avancez.

Scène : Gigi est en danger. Bantross veut l'aider à acquérir son emblème. Il demande à Ein de trouver un autre fragment pour aider Gigi à entrer. Vous jouez le rôle de Ein. Téléportez vous.

LA VILLE DE MADRA :

Équipez vous en vert. Allez sur la carte trouver la zone secrète (petit arbre à l'ouest). Revenez en ville. Allez dans la partie de la ville qui comporte une prison et la maison de Marsha. Vous verrez les 3 idiots. Ils ne peuvent pas rentrer dans le bar car Gomez s'y trouve. Ils s'enfuient. Allez au bar et parlez à Gomez jusqu'à ce qu'il dise la même chose (Gomez est amoureux de Marsha et est triste parce qu'il ne l'a pas vu depuis longtemps). Quittez le bar. Allez dans la maison des amis de Kanan. Entrez et poussez la commode pour aller dans les égouts. Suivez le même chemin que Kanan au CD 1. Après avoir parlez surprise.

BOSS : ICE TANK (vert)

Kanan se joindra à vous après. Continuez. Dans cette pièce vous aurez la possibilité d'affronter le Heat Tank du CD 2 et ensuite de récupérer un objet. Si le heat tank est déjà vaincu au CD 2 il faudra le retuer ou il sera peut être absent.

Revenez en ville ou cette fois Radigan va refaire des siennes mais juste pour le fun. Tout le monde en veut à radia. Avant de la rejoindre équipez vous en vert et prévoyez celui de Radia. Allez au nord.

Après la longue scène, Gomez et Radia se joignent à vous contre le boss. N'achetez pas d'équipement pour Kanan.

BOSS : 4 SOLDATS (rouge)

Quittez la ville. Marsha veut parler à Gomez mais il s'enfuit. Il l'aimera quand tout sera fini. De retour à Terra Fortuna, Kanan quitte l'équipe. Parlez au gabri violet pour quittez Terra Fortuna.

LE TEMPLE DE GLACE (vert) :

- 1) 2 objets.
- 2) 1 objet dans la jarre. 1 orga stone et une porte fermée.
- 3) Avant d'aller voir le boss prenez la clé à gauche et ouvrez la porte fermée. Continuez plus avant dans la salle 3 ensuite.

BOSS : MANTASFIA (vert)

Avec des armures vertes vous serez immunisé contre le sort de glace qu'il lance.

- 4) 1 coffre et 1 objet. Vous trouvez la clé pour la porte dans la prochaine salle.
- 5) Avancez et tuez le boss.

BOSS : FANGESFIA (vert)

- 6) 1 coffre à gauche et 1 objet à droite.

7) BOSS : DINOSFIA (vert)

Après que les 3 héros aient mis leur emblème dans la roche vous jouerez le rôle de Kanan. Allez à la ville de Ladona. Il faudra trouver Paméla (qui cherche son chien Thomas), puis Sophie qui veut l'œuf que Osmo et Cosmo ont volé (elle a trouvé cet œuf dans le cinquième CD) et Elishin qui est à nouveau amoureux mais cette fois d'une danseuse.

LA VILLE DE LADONA :

Allez dans la maison de Aboguard. Sur le chemin Paméla se joindra à vous. Allez au sommet de la maison et Sophie se joindra à vous. Parlez à Osmo et Cosmo. Vous laissez l'œuf. Parlez à un homme dans la maison pour obtenir une clé. Avec ouvrez un coffre qui contient une épée en or pas terrible puis préparez vous pour un très difficile combat.

BOSS : DADANGAS (vert)

Il est dur à vaincre car il se régénère juste avant sa mort quand il lui reste un point de vie.

Quittez la maison, équipez tout le monde en bleu et achetez à Elishin un équipement en bleu pour pouvoir le lui donner. Vous le trouverez au bar. Comme il ne veut pas venir avec vous les 3 filles vont l'attaquer. Sophie enferme Elishin dans une pokéball. De retour à Terra Fortuna, Elishin est de nouveau lui-même et se met au courant des problèmes de Gigi. Téléportez vous.

LE TEMPLE DE FEU (bleu) :

- 1) 2 objets.
- 2) 1 objet, marchez dans la lave pour trouver 2 coffres.
- 3) La sortie nord emmène à un coffre. 1 orga stone dans la lave.
- 4) 2 sorties, à gauche dans la lave se trouve un coffre puis utilisez la sortie nord.
- 5) 1 objet + 1 caché dans la jarre.
- 6) BOSS : LE ROI DES BLOB (bleu)

Après que les 4 héros ont mis leur symbole dans la roche, vous jouerez le rôle de Rado. Il doit trouver Bud, Mima et Mamma. Téléportez vous.

LA VILLE D'ALAMBRA :

En ville vous devrez vous rendre à l'arène. Jouez au nouveau jeu, le SIMON. Utilisez la porte nord pour voir comment sa marche. Puis passez la salle A. Les combinaisons sont aléatoires mais simples. Essayez le défi de la salle B. Utilisez un crayon et un stylo, c'est un peu long à retenir. Vous gagnez une invitation au mariage de Mima et Mamma.

Soudainement un homme arrive. Une bête géante s'est échappée du cirque et personne n'arrive à la maîtriser. Parlez à Mimma et Mamma. Achetez un équipement rouge pour tout le monde. Allez au cirque. La bête bat Rado puis Mima et Mamma arrivent.

BOSS : RAGAGOS (lumière)

De retour à Terra Fortuna il reste à trouver Kobud. Allez sur la tombe de Liza et cliquez dessus. Kobud arrive. A présent vous êtes 4 et surtout prêt pour le temple de la terre. Retournez à terra Fortuna puis téléportez vous là bas.

LE TEMPLE DE LA TERRE (rouge)

- 1) 2 objets.
- 2) Allez au nord : BOSS : GIGANTES (rouge)
- 3) 3 gigantes à vaincre. Une orga stone est caché sous l'un d'eux. Utilisez l'échelle en premier.
- 4) Tuez 1 gigantes. Vous trouvez un coffre et il faut utiliser un passage secret.
- 5) Tuez 2 gigantes. Prenez l'objet et ouvrez les 2 coffres. Retournez en salle 3 et utilisez la sortie cette fois-ci.
- 6) 2 objets et 1 gigantes.
- 7) 2 gigantes.

Les 4 héros mettent leurs emblèmes dans la roche et Gigi peut enfin passer la troisième et dernière porte. Elle reçoit enfin son emblème. Gigi est le scorpion. Les coups spéciaux de Gigi sont Retain Heat, Ice et Leaf qui lui permettent de concentrer l'énergie reçu pour amplifier ses attaques (à condition qu'on l'attaque avec le même élément que celui qu'elle veut stocker) et surtout le quatrième est réfelxion (reflect) qui lui permet de retourner l'attaque d'un ennemi contre lui.

Elle va essayer de mettre son emblème dans la roche mais zénon et Lamy apparaissent pour l'en empêcher. Vous jouez le rôle de Elishin et vous devez créer une équipe. Téléportez vous ensuite.

LA VILLE DE LADONA :

Il faut combattre Osmo et Cosmo. Vous avez besoin de la hydre qui dort dans l'œuf.

BOSS : OSMO ET COSMO (lumière)

Ils doivent mourir durant le même tour si vous voulez gagner. Ca peut être (très) long.

Utilisez l'œuf et volez jusqu'au dernier donjon. La scène du dragon m'a rappelé Lunar The Silver Star.

LES CAVERNES DE GLACE DE GARADIS (vert) :

Je suggère de prendre Kanan (parce qu'elle peut utiliser la W recov Rayon),

Gomez, Sophie et Rado. Essayez différentes combinaisons contre le boss final mais il est réellement très dur à vaincre.

- 1) 1 objet au sud. 2 sorties. Vous pouvez essayer la sortie sud en premier.
- 2) 1 objet, utilisez l'échelle.
- 3) 2 objets. Chaque fois que vous glissez dans le donjon vous serez de retour dans cette salle.
- 4) Glissez de la salle 3 à la salle 5. Il y a deux sorties.
- 5) 1 orga stone, glissez dans la salle 3 et retournez à la 4.
- 6) Première sortie à gauche : 1 coffre.
- 7) Deuxième sortie à gauche : Glisser.
- 8) 1 objet Glissez pour avoir un coffre puis sortez.
- 9) Sauvegardez.
- 10) 2 objets.
- 11) Vous verrez Gigi. Sauter sur le vaisseau sacré pour la sauver mais c'est un piège. Zénon et Lamy vous attendent.

BOSS FINAL : ZENON ET LAMY (lumière)

Durant le combat frappez Lamy avec vos armes et Zénon avec votre magie. Lamy va abuser des pouvoirs qui diminuent votre force et votre défense. En même temps Zénon va abuser de son coup spécial qui lui permet de tuer un ennemi en un coup. Utilisez les objets de soin qui raniment un personnage si vous en avez. Les deux méchants sont très complémentaires et ce combat est sans doute le plus dur des 7 CDs.

Après le combat, Gigi va enfin mettre son symbole dans la roche. Une tablette de pierre va apparaître. Alors que l'ancien des gabris va tenter de la déchiffrer Bals le plus puissant serviteur de Dios va apparaître et détruire la tablette. Tout le monde est téléporté à Terra Fortuna. Bantross explique aux guerriers qu'ils sont les 12 héros de la légende qui doivent permettre de faire revenir Raijin et vaincre Dios pour toujours.

7 Retourner à Terra Fortuna :

À 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.

8 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.

9 Crédits :

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

ADK.

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