

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

by ADK

Updated to vFinal on Oct 25, 2004

ELDORADO GATE VOLUME 3 LE GUIDE FRANCOPHONE PAR ADK :

Allez troisième volume et pas des moindre. C'est le volume qui devrait vous emballer et qui vous donnera envie de finir la série. On y va sans plus attendre.

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

E mail : advanced_knight@yahoo.fr

Programme :

- 1 Revue Complète
- 2 Ce qui s'est passé durant les CD 1 et 2
- 3 Le système de combat et les magies
- 4 Le guide
- 5 Retournez à terra Fortuna
- 6 Crédits

1 Revue Complète :

Déjà le troisième CD, ça file. Cette fois-ci Capcom a rehaussé la barre avec une histoire complète coupée sur deux parties et énormément d'intérêts et de recherches.

Côté présentation l'animation est aussi bonne que dans le CD 1 et j'ai vraiment l'impression qu'Hamano a fait un effort pour la soigner. Le design général des monstres et des personnages dans le jeu reste assez pitoyable dans l'ensemble mais je commence à m'habituer et je trouve même qu'il y a du mieux dans ce troisième opus.

Les graphismes ont encore gagné en qualité, pas seulement les couleurs mais aussi la finesse de la résolution employée. De nouvelles situations apparaîtront comme prendre un sous marin ou avoir un animal de compagnie. Les effets 3D sont les bienvenus dans les combats (grâce aux magies).

En terme d'animation c'est toujours la même chose, c'est fun et tout comme pour les graphismes les animations 3D apportent un plus au jeu. Les monstres sont nombreux et possèdent parfois des coups spéciaux.

Il y a une nouvelle musique qui s'ajoute et elle est plutôt bonne. Je regrette qu'il n'y ait toujours pas de voix (à part le jappement du chien mais bon).

La maniabilité ne change absolument pas. Elle reste donc parfaite.

Ce qui a changé c'est l'intérêt du jeu. La quête est longue mais très difficile. C'est un réel plaisir de finir ce jeu, on sent qu'il est complet et qu'il a pour but de motiver les troupes à finir la série. Dans certaines quêtes vous pourrez interagir avec les anciens héros pour sauver le nouveau et la synchronisation des scénarios sur le même fichier vous permettra de retrouver vos anciens personnages tels que vous les aviez laissés. Les scénarios 7 et 8 vous permettent de composer l'équipe de votre choix et même si le choix est encore restreint mais augure du meilleur. Bref ce Cd m'a emballé et devrait

plaire à tous les fans de la saga.

PRESENTATION : 12/20

GRAPHISMES : 18/20

ANIMATION : 17/20

SON : 17/20

MANIABILITE : 18/20

INTERET : 18/20

NOTE FINALE : 90%

ADK, sur la route d'Eldorado.

2 Ce qui c'est passé durant les CD 1 et 2 :

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 aidé 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.

3 Le système de combat et les magies :

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.

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 3. Les monstres vont abuser des sorts de niveau 3.

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.

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 ne sont pas très efficace pour le moment. Seule la magie l'est.

4 Le guide :

Astuce générale : A la fin de chaque scénario, si vous souhaitez zapper les crédits, maintenez A enfoncé.

Le jeu commence avec Bantross. Il vous rappelle l'histoire de Kanan. Ensuite Kanan est contactée par l'esprit maléfique du masque.

« Kanan, Kanan, Viens à moi ! » (réponse 1 conseillée)

Les gabris donnent l'alerte. Gomez, Ein, Radia et Elishin décident d'aider Kanan.

Elishin : « Pas de temps à perdre, on y va ! »

Radia : « Kanan est aussi mon amie, en avant ! »

Gomez : « Ok, comptez sur moi... »

Ein : Je suis mon propre maître à présent et je décide de l'aider ! »

SCENARIO 7 : DEFENDONS UNE AMIE ! (6 orga stones)

PERSONNAGES :

GOMEZ, BANTROSS, EIN, ELISHIN, RADIA, KANAN.

PANNEL : le guide du village de Cole. Il pose des bombes un peu partout pour se frayer un chemin.

DINSHARK : le méchant de la partie de Gomez.

PENNEY, RASINI, NIOK : 3 magiciens qui servent Rayfish.

TENGUY : Un marin et probablement le seul qui peut vous emmener sur l'île de Sengo. Donnez lui du vin pour le motiver.

TOCLAS : Le garde du corps de CRAB DOLL.

CRAB DOLL : Le gardien de la bulle de savon.

RAYFISH : Le méchant de la partie de Elishin.

GRAN BELL : Un habitant de Vanis, Il semble être effrayé par sa propre nature.

KELB : Le boss final de ce scénario.

INVITE DU CD 2 :

JIZAMU : Le samurai du cd 2 cherche à présent Bud. Vous le verrez en allant au bon moment au village de Cole.

ZONE SECRETE :

La zone secrète se trouve dans le coin du continent près de la première cave et de la ville.

L'action se déroule dans la région de Vanis (probablement un clone de Venise puisque la capitale a beaucoup de canaux fluviaux). Une petite référence à Litalie.

LA CAVE DES CHUTES D'EAU DE TREBA (vert) :

Salle 1 : Entrez dans le donjon. Vous voyez le portail vers Terra Fortuna.

Salle 2 : Kanan est ici. Vous ne pouvez pas la rejoindre à cause de l'eau. Il faudra drainer l'eau pour la rejoindre.

Salle 3 : 1 objet et 2 sorties, une sortie emmène au point de sauvegarde et l'autre va au nord. Essayez d'aller à droite avant la sortie pour ouvrir un coffre. La sortie en bas est un cul de sac avec un objet.

Salle 4 : Allez en haut pour ouvrir un coffre puis continuez en bas. Il y a 3 objets et 2 cachés dans des fleurs. Parlez au soldat ici et utilisez l'échelle.

LA VILLE DE VANIS :

Vers le bas vous trouverez le port. Allez dans la tour et grimpez à l'étage. Au sommet, caché par le décor se trouve une orga stone. Retournez à la zone de départ de cette ville. Parlez à l'homme à gauche près de l'église. Elishin et Radia quittent l'équipe. Parlez au cuisinier à droite et répondez 1 pour rencontrez Dinshark.

Parlez à Dinshark et il vous demande de lui rapporter une truffe. Il vous fournit son meilleur limier, Tintin le cochon ! Sortez de la ville. Notez qu'il y a beaucoup d'objets cachés dans les tonneaux, sur le sol ou dans les bâtiments de la ville. Vous noterez aussi la présence au bar d'un homme aux cheveux rouges qui vous parlera d'un groupe nommé BARO. Vous verrez aussi le chasseur de monstres, Sophie, qui est l'héroïne du CD 5.

« Croyez en Baro et combattez les poupées ! »

LA FORET DE MAGI (rouge) :

Salle 1 : Un objet et un coffre. Vous rencontrez le maître Monk Gow.
Salle 2 : 3 objets et la sortie au nord.
Salle 3 : Rien.
Salle 4 : 4 objets.
Salle 5 : 1 objet et un caché par l'arbre au sud de la sortie du donjon.

LE VILLAGE DE COLE :

Quand vous arrivez, cherchez dans le vignoble à la droite de l'entrée une orga stone (cachée par du vin). Allez à la cave dans ce village.

BOSS : GARAGARLA (rouge)

Après le combat vous découvrez un œuf. Prenez le. Parlez à Pannel, le gros homme pas loin de la cave. Répondez NON 3 fois de suite et il se joindra à vous (si vous lui répondez oui, il va prendre l'œuf que vous avez trouvé et cela changera un détail dans la suite du jeu). Equipez vous en bleu et apportez l'œuf à Magimo un magicien de Vanis. Sa maison est près du Ein dans la place principale. Il faudra choisir entre :

Light Axe level 2 pour Gomez
Light Armor level 2 pour Elishin
Light Ring

J'ai pris l'armure arce que Elishin deviant très puissant avec. Elishin trouvera l'armure dans son inventaire quand vous le jouerez. Retournez sur la carte générale et pointez sur le prochain donjon.

LES MONTAGNES DE MAYLA (avec et sans l'aide de Pannel) (bleu) :

Salle 1 : En arrivant Pannel vous montre comment il fait sauter un rocher. Grâce à lui vous accéderez plus facilement au bout du donjon par l'intermédiaire de raccourci. Vous pouvez choisir de quitter cette salle ou de visiter la cave pour trouver un coffre et 3 objets. 2 sorties, à droite au nord mène à la fin du donjon et à gauche derrière un rocher un coffre.

Notez que c'est votre seule et unique occasion d'accéder à tous les coffres et tous les chemins, donc malgré la difficulté je vous recommande de parcourir à 100% le donjon.

Salle 2 : 1 objet, si vous marchez sur les pointes vous trouverez une orga stone.
Salle 3 : Rien.
Salle 4 : 1 objet.
Salle 5 : Le coffre derrière le rocher est accessible grâce à une bombe.
Salle 6 : Cliquez sur la pierre sous le drapeau pour une scène. Lisez le panneau et répondez oui. Après un moment, Tintin va trouver une truffe. Avant de la prendre, détruisez le rocher en bas pour trouver un objet et prenez la truffe ensuite. Vous l'apportez automatiquement à Dinshark. Répondez 2 pour tomber dans un piège. Sauvegardez.

BOSS : BAKU BAKU + 2 POACH BAKU (vert)

Sortez. Parlez à Dinshark et il se transforme en requin.

BOSS : DINSHARK (vert)

Vous obtenez une des clés de la tour qui permet de drainer l'eau de la ville. Vous vous demandez alors que font Elishin et Radia.

Pendant ce temps :

Elishin et Radia font la connaissance de Rayfish. Elle leur demande de trouver une bulle de savon (magique). Si vous parlez à ses valets l'un d'eux vous parlera de l'île de Sengo. Vous avez besoin d'un bateau. Parlez au vieil homme sur le port, il vous dit que seul Tenguy vous emmènera sur l'île. Comme elle est pleine de monstres les gens ont peur et Tenguy est le seul qui soit suffisamment fou et équipé pour y aller. Vous le trouverez dans la bar de la ville. Il est d'accord si vous lui apportez une bonne bouteille de vin. Parlez à son frère (la personne à la même table) et il vous dit qu'il y en a au village de Cole.

LA FORET DE MAGI (rouge) :

Salle 1 : Utilisez un chemin différent de Gomez.

Salle 2 : 1 coffre et 1 objet.

Salle 3 : Passez le pont.

Salle 4 : En bas vous trouverez un coffre. Entrez dans le tronc d'arbre.

Salle 5 : 1 objet.

LE VILLAGE DE COLE :

Parlez à tout le monde dès votre arrivée. Vous accéderez au vignoble de Kelmi seulement si Pannel a accompagné Gomez. Demandez la permission de pénétrer le vignoble a une dame, elle est d'accord (vive le charme d'Elishin). Vous verrez Bud Robot détruire une maison puis s'envoler. Vous trouverez une orga stone ici juste derrière le premier petit mur. Ensuite Prenez le vin de Kelmi et emmenez le à Tenguy. Maintenant allez au port et prenez le bateau.

SENGO ISLAND (vert et rouge en fonction des monstres) :

Salle 1 : un objet.

Salle 2 : 2 objets et un coffre. Vous verrez 2 sorties qui donnent sur la même salle.

Salle 3 : 1 coffre et un objet. La sortie nord à droite mène à une orga stone et la sortie nord à gauche mène à la salle 4, la sortie à gauche mène à la salle 5.

Salle 4 : 2 objets La sortie gauche donne sur la salle 5. Allez à la salle 6.

Salle 5 : 1 objet + 1 coffre.

Salle 6 : 3 objets et la sortie vers la salle 7.

Salle 7 : Sauvegardez. 1 coffre ici. Vous rencontrez 2 monstres. Répondez oui pour combattre le premier.

BOSS : TOCLAS (vert)

La magie est efficace contre lui.

Répondez oui pour affronter le boss suivant.

BOSS : CRAB DOLL (vert)

Maintenant vous avez la bulle de savon magique. Elishin obtient son second coup spécial en touchant la bulle. Il peut faire une super attack de niveau 2/ Tout comme dans le cas de Gomez, Rayfish vous trahit et vous jette dans un piège. Essayez de sortir de la prison, vous êtes bloqué. Retournez dans votre salle de départ et vous tomberez sur les 3 magiciens. Ils prétendront travailler pour quelqu'un d'autre que vous gênez énormément.

BOSS : PENNEY + RASINI + NIOK

Concentrez vos pouvoirs sur un magicien à la fois puisque les trois ensemble sont véritablement invincible. Tuez les de gauche à droite. Utilisez la glace

sur Penney et Rasini et le feu sur Niok.
Vous retrouverez ensuite Rayfish.

BOSS : RAYFISH (vert)
Pas très difficile à tuer.

Il est temps d'activer la machine à pomper l'eau pour rejoindre Kanan. Avant d'entrer dans la tour, sauvegardez à l'auberge. Achetez l'équipement rouge du village de Cole. Vous y verrez Jizamu sur les traces de Bud. Entrez ensuite dans la tour et vous rencontrerez Gran Bell qui vous révélera son vrai visage.

Gran Bell : « Je suis une poupée et je n'obéis ni à Dios ni à Raijin. Vous obéirez ou vous mourrez ! »

BOSS : GRAN BELL (rouge)
Tout le monde doit avoir une armure rouge, Gomez doit avoir le marteau à pointe rouge pour frapper pendant que les autres utilisent les sorts de soins.

Après ce difficile combat vous pouvez aller à l'étage. Vous activez la machine, mais une autre poupée apparaît. C'est Kelb. Il crée une barrière magique que les héros ne peuvent briser sans un objet particulier et crée un vent qui disperse tout le monde dans la nature.

A présent vous jouez le rôle de Kanan. A chaque fois que vous avancerez dans le noir, continuez jusqu'à être stoppé par un souvenir. Répondez NON à chaque fois.

Souvenir 1 : Vous volez du pain.

Souvenir 2 : Votre mère ne vous aide pas.

Souvenir 3 : Vos amis ne veulent plus vous parler, seul un garde vient et vous arrête.

Souvenir 4 : Vous avez tuer Freeman.

Souvenir 5 : Ce que vous êtes devenu et ce que vous êtes : une fille solitaire et sans rien dans la vie. La troisième réponse est la bonne.

Après le cinquième souvenir Kanan perd tout son pouvoir maléfique. Elle est téléportée et reçoit son symbole, la sirène. Sortez ensuite de la caverne.

Voix mystérieuse : « nous avons perdu Kanan, quel dommage... »

N'oubliez pas l'objet Uroco dans la salle 1 parce que c'est lui qui va briser la barrière magique de Kelb. Allez à Vanis et sauvegardez. Visitez le sous sol de la ville pour prendre un objet et un coffre secret caché par le décor. Equipez Kanan en armure verte et avec l'arc en or. Allez à la tour et parlez à Gomez. Il se réveille et Elishin le suit. Parlez à Rayfish et elle prendra soin de Dinshark.

BOSS : KELB + 2 TENTACULES (vert)
Concentrez votre pouvoir sur la tentacule gauche la tentacule d'attaque et essayez de ne pas frapper la droite qui est la tentacule de défense. Il faudra frapper la tête de Kelb pour le vaincre. Mais bien sûr, la tentacule droite va protéger la tête et quand les deux tentacules sont détruites elles repoussent. La combat est long et il faudra prévoir pas mal de temps si vous voulez gagner.

Kanan retournera ensuite chez elle pour voir si tout le monde va bien et vous pourrez ensuite profiter de la fin du scénario.

EXTRA : Comme Kanan a reçu son symbole et est plus puissante, si vous rejouez son scénario vous pourrez affronter le « Heat Titan ». Le combat reste quand même très difficile. Il faudra naturellement une armure et une arme bleue. Il sera surement plus simple de l'affronter avec la Kanan du CD 7.

SCENARIO 8 : L'HISTOIRE DE PAMELA ! (4 orga stones)

PERSONNAGES :

Bantross, Gomez et Cie.

PAMELA : La nouvelle héroïne. Il faudra l'aider à retrouver la mémoire. C'est un mélange de Gomez et Kanan et un bon personnage.

KARLA : C'est la meilleure amie de Pamela. Après l'avoir aidée à s'échapper elle sera capturée.

THOMAS : C'est le chien de Karla. Il a des pouvoirs spéciaux. Il peut comprendre et communiquer avec Karla. Il faudra le trouver pour restaurer la mémoire de Karla.

CASHI : C'est un ami de Pamela et le leader des Baro.

ZAN : C'est le ninja noir qui poursuit Karla, Pamela et Thomas au début du scénario.

GOW : C'est le maître Monk de Vanis. Cependant une rumeur prétend qu'il a changé complètement d'attitude.

MAGIMO : C'est un scientifique. Il vit à Vanis et il a peur de Titan.

TITAN : C'est le chef de l'armée des poupées, mais pourtant il semble lui-même agir comme une poupée parfois. Il souhaite que tout le monde se transforme en poupée.

DORINNE LA MAITRESSE DES POUPEES : Est elle réelle ou non ? Elle vivrait dans le dojo de Titan mais il est bien gardé. Comment pourrait on vérifier son existence dans de telles conditions ?

Le scénario commence alors que Pamela et sa sœur Karla accompagnées du chien Thomas fuient un ninja noir. Pamela tombe et Karla n'est pas assez forte pour lutter contre le ninja. Thomas prend le disque mémoire de Pamela et s'enfuit. Karla est capturée.

Bantross : « Gomez, Elishin,... Radia, Ein quelqu'un ! Ok, j'y vais moi-même. Ca a commencé ainsi. Pamela est trop faible pour retrouver le chien, il faut l'aider. »

Gomez : « Je n'ai me pas les chiens et je ne veux pas qu'il me fasse pipi dessus.

Ein : « Maître Gomez n'y va pas, donc je n'y vais pas, simple non ?

Elishin : Ah ma petite amie ne m'a pas vu depuis un moment il me semble, salut !! »

Kanan : « Je viens juste de récupérer d'une fête, trouvez quelqu'un d'autre.

Bantross : « Ah Radia ! Merci ! »

Radia : « Un chien, hurra quelle quête... bon ben allons y, oh lala... »

Allez dans la salle centrale et parlez au gabri sur la droite pour créer une équipe : prenez Gomez et Elishin avec vous. Parlez au gabri à gauche pour être téléporté.

LE VILLAGE DE TOLLEY :

Vous arrivez dans le village. Allez au nord et entrez dans le dojo. Prenez l'orga stone. Après qu'elle est parlé à l'élève de Kendo, Radia reçoit son deuxième coup spécial, attaque niveau 1. Sortez de la ville. Sur la carte de la

région il y a une zone secrète : dans la montagne ou dans la petite île sur la rivière qui coupe en deux le continent.

ZONE SECRETE (dreamcast européenne) :

Vous trouverez 2 pierres magiques. Si vous prenez l'une des deux vous recevez 99 objets de glace ou de feu. Après en avoir choisi une, un élémentaire de la terre va vous attaquer mais il sera trop fort pour vous (le monstre 107 dans la galerie de monstres).

ZONE SECRETE (dreamcast japonaise) :

Vous arrivez dans un étrange magasin ou un animal domestique parle d'un serveur en ligne. Vous trouverez un coffre caché par l'écran géant. Vous verrez aussi 3 URL reliés au monde de Eldorado.

EXTRA :

La deuxième fois que j'ai joué au jeu, je suis arrivé dans la deuxième zone secrète. La seule différence provenait de la nationalité de la console. Je n'en ai pas la certitude mais il y a peut être une façon d'activer les deux zones puisque le monstre 107 doit être dans la galerie de monstres.

LE DESERT ARIDE (lumière et bleu en fonction des monstres) :

Vous pouvez n'utiliser que la magie d'eau de groupe niveau 3 pour gagner chaque combat.

Salle 1 : 1 objet.

Salle 2 : 1 objet et 1 coffre. Une sortie mène à un pont cassé (c'est pour après). Prenez l'autre.

Salle 3 : 1 objet et 1 coffre.

Salle 4 : 3 objets (un est caché sous la grosse pierre sur la droite du cul de sac).

Salle 5 : Une zone secrète sous le rocher qui ressemble à une pointe (un coffre). Vous trouvez 3 objets et 2 sorties. Au nord et à gauche vous trouverez une orga stone et ensuite allez au nord et à droite.

Salle 6 : 1 coffre.

Salle 7 : Vous verrez une scène étrange avec des croyants du baro. Avancez et ne parlez pas aux hommes. Continuez vers une sortie et prenez l'objet que vous pouviez voir depuis la salle 1. Retournez parlez à l'homme devant le trou. Ils vous demandent le code pour entrer dans la base (c'est une pose particulière). Répondez 3 puis 2 et un nounours va se montrer.

BOSS : POACH BEAR + 2 BARO CULTISTS (bleu)

Utilisez les magies d'eau de groupe. L'ours utilisera une furie tout les 3 ou 4 tours frappant amis et ennemis. Utilisez ensuite l'échelle.

LA BASE SOUTERRAINE DU BARO :

Commencez par trouver le chien en allant aussi bas que possible dans cette tour ou après que le cuisinier l'ait recueilli si vous utilisez le mauvais chemin comme moi à l'époque. Parlez à Thomas, il sentira l'odeur de Paméla sur Radia. Il se joint à vous. Ensuite il va s'enfuir. Il faudra le pourchasser dans la base jusqu'à ce qu'il retrouve l'emplacement du disque mémoire de Kanan. Prenez le. Vous trouverez une orga stone cachée par les caisses ici. Essayez de vous enfuir et vous aurez à combattre beaucoup de membres du baro. Vous ramasserez aussi une carte du roi (king card).

BOSS : 3 BARO CULTISTS + POACH BEAR (bleu)

Après le combat, Cashi va arriver et va vous arrêter. Elle reconnaîtra Thomas.

Baro n'est pas une religion, c'est un mouvement de rebelles qui luttent contre les poupées. Magimo et Titan ont fait des expériences sur tout le monde à Vanis, la ville des 2 poissons (Rayfish et Dinshark). Karla a volé le disque de Paméla et l'a aidé à s'échapper. Rapportez le disque à Paméla. Elle se rappelle de certaines choses mais il manque d'autres disques mémoires.

Paméla : « C'est l'heure de la revanche ! »

Radia : « Et moi je t'accompagne ! »

Vous pouvez prendre Elishin et Gomez avec vous par exemple en créant une équipe. Retournez à la base du Baro ET PARLEZ 0 CASHI. Elle reconnaît Paméla et lui demande de retrouver les membres du Baro au pont cassé. Allez y (salle 2 du désert). Les membres du baro vous créeront un pont humain pour vous aider à retourner à Vanis.

LA VILLE DE VANIS :

Sauvegardez et allez dans la maison de Magimo . Cherchez un mur secret au nord et entrez.

Salle 1 : Poussez tous les boutons pour atteindre le coffre. Il y a un disque mémoire à l'intérieur (mémoire de Tenguy).

Salle 2 : Vous trouvez Magimo. Il explique qu'il n'est qu'un jouet au service de Titan, il lui sert à créer des poupées sans mémoire. Titan a détruit la maison de Dinshark pour en faire un dojo. Magimo jette tous les disques mémoires de Paméla dans l'eau. Il hait paméla et c'est pour ça qu'il l'a capturé.

Magimo : « Tu vas mourir Paméla, Touliaaaa !!! »

BOSS : MAGIMO (armure bleue au moins)

Vous obtenez le disque mémoire d'un des gardes de la maison de Titan. Sortez. Parlez à l'un des 3 scientifiques. Il recouvre la mémoire et vous parle d'un œuf. Le serpent s'est échappé dans les égouts. Allez à la maison de Rayfish et allez dans les égouts en utilisant une échelle sous la statue. Parlez au fils de Garagarla et répondez oui. Il vous donnera une carte Kusanagi. Apportez le disque mémoire de Tenguy à Tenguy et il vous emmènera dans un sous marin qui me rappelle celui de Gulliver dans Gulliver Boy.

L'ILE DE SENGO LE RETOUR (vert) :

Salle 1 : Entrez.

Salle 2 : Allez à droite du trou.

Salle 3 : Ouvrez le coffre et Paméla trouve son disque mémoire d'attaque et de défense. Il y a 2 objets sur le sol.

Salle 4 : Revenez à la salle 2 et allez à gauche du trou cette fois. Tombez dans le trou. Ouvrez le coffre et Paméla retrouve son disque de magie et de coup spécial. Un objet au sol.

Salle 5 : Tombez dans le trou.

Salle 6 : 2 objets et le boss.

BOSS : CATIDO (vert)

Après sa mort une tornade apparaît. Utilisez là et Paméla recevra son symbole : le loup et son premier coup spécial, soin. Sortez et retournez à Vanis (parlez à Tenguy). Allez à la maison de Dinshark et parlez au garde. Rendez lui sa mémoire et il vous laissera entrer. Equipez vous en bleu (un objet dans la jarre). Le prochain donjon est comparable au jeu de la mort avec Bruce Lee.

1F : Battez les 3 idiots qui ont embêté Gomez dans le CD 1.

2F : Battez Doki après avoir cliqué sur la jarre. Vous ne pouvez que lancer des magies et vous ne pouvez pas attaquer. Utilisez Ice niveau 3. Sauvegardez.

3F : Battez Gow (bleu). La magie est inutile sur lui.

4F : Battez Zan le fameux ninja noir (lumière). Essayez d'aller au 5F mais Karla vous arrête. Pamela essaye de lui donner son disque mémoire mais c'est inutile. Battez Karla (bleu). Elle est malade mais Pamela va essayer de la soigner à l'auberge. Sauvegardez et allez au 5F.

5F : Battez Titan (bleu) attention à son coup spécial de contre attaque. Ce n'est pourtant pas le dernier chef.

Voix Mystérieuse : Je veux beaucoup de poupées. J'aime les poupées parce qu'elles obéissent. Vous deviendrez mes nouvelles poupées favorites puisque vous avez vaincu mes anciennes.

BOSS : DORINE LA MATRESSE DES POUPEES (lumière)

Vous pourrez profiter de la fin du jeu.

5 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.

6 Crédits :

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

ADK.