

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

by ADK

Updated to vFinal on Oct 19, 2004

ELDORADO GATE VOLUME 2 LE GUIDE FRANCOPHONE PAR ADK :

La suite des guides français pour cette série de jeux de rôle pour la dreamcast. Le volume 2 ne se démarque pas vraiment du 1, il faudra encore attendre avant de s'émerveiller sur le sujet mais même si les scénarios sont parfois un gnanngnan ou dur à encaisser, il faut garder à l'esprit que tout est fait pour faire durer l'histoire et que c'est dans les CDs suivants qu'on se rendra compte de l'intérêt d'avoir joué à ceux là.

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 le CD 1
- 3 Le système de combat et les magies
- 4 Le guide
- 5 Retournez à Terra Fortuna
- 6 Crédits

1 Revue Complète :

L'aventure Capcom continue avec le second volume des aventures de Gomez et ses amis. J'avais peu de choses à dire à l'époque car ce CD est très ressemblant au précédent. Et pour cause, même graphismes, même musiques et malheureusement même designer, mais là pas trop le choix.

La présentation en a pris un coup, car le dessin animé est adapté à chaque CD aux personnages que vous allez rencontrer. Là ça frise la nullité totale et je me demande si Hamano a fumé la moquette ou a même réalisé ce qu'il a fait. Passer ce désastre on se plonge dans le jeu pour voir que les personnages sont tous différents et plus laids que ceux de Capcom et on se demande : mais ce sont ils parlés oui ou non ?

Graphiquement, le moteur est le même, c'est sur le deuxième CD ne va passer en 3D mais je serai honnête, il y a un poil plus de couleurs à l'écran. En revanche il y a bien moins de choses à visiter que dans le CD 1.

L'animation est identique en tous point, les nouveaux coups spéciaux sont à peine plus visuels que les précédents et les effets de magie sont toujours les mêmes. Un ou deux effets sont étonnamment différent cependant.

De nouvelles musiques ont fait leur apparition aux détriments de certaines autres mais la bande son reste extrêmement agréable. Il n'y a toujours pas de voix et Capcom n'en inclura pas.

La maniabilité est toujours la même et concernant la difficulté j'ai trouvé ce CD plus court et plus facile que le premier. J'aurai tendance à dire que le CD est même moins bien mais vu la teneur du scénario 3 du CD je vous mentirai. Comme d'habitude il faut y jouer pour voir d'où viennent les personnages mais là il y a pas mal de phases comiques. Dans certains scénarios il faudra

s'adapter très vite en terme d'équipement et utiliser intelligemment son argent. Tout compte fait, jouer au CD 2 m'a donné envie de continuer la saga et j'ai piaffé d'impatience en attendant le CD 3 à l'époque. En ce qui me concerne je commence à fermer les yeux sur le fait que le jeu sera en 2D et ce même si les combats sont ce qu'ils sont. La synchronisation des scénarios est bonne et vous retrouverez votre personnage tel que vous l'aviez laissé et c'est préférable au personnage de base qu'on vous offre. Bref, ce volume 2 est bon, pas excellent mais il laisse augurer du meilleur pour la suite.

PRESENTATION : 9/20

GRAPHISMES : 17/20

ANIMATION : 17/20

SON : 18/20

MANIABILITE : 18/20

INTERET : 17/20

NOTE FINALE : 85% (ça reste un jeu en 2D)

ADK, sur la route d'Eldorado.

2 Ce qui c'est passé durant le CD 1 :

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.

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 prendrait 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 2. Gomez pourra jeter des sorts de niveau 1 ou 2 en fonction de l'anneau que vous lui mettrez.

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 frappez 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 de fin, maintenez A appuyé.

Bantross arrive et se présente de nouveau (dès fois que vous ayez manqué l'épisode précédent) Ensuite Radia vient semer la panique et Gomez tente de la raisonner. Kanan passe également plus discrète. Bantross vous parle aussi du nouveau héros, Bud, la bête.

Dans tout ce CD, l'action se situe dans la région de Escaluro.

SCENARIO 4 : BUD ENTRE JUSTICE ET VENGEANCE !

Personnages :

Bud : C'est un combattant plutôt moyen et un magicien peu efficace. Sa façon de marcher est assez rigolote.

Liza : La petite sœur de Bud.

Jizamu : Un samuraï qui aime les bêtes.

Iludo : Le meilleur ami de Bud et fiancé de Liza.

Bubba : Le chef des chasseurs et le boss final du scénario.

LE VILLAGE DE JOLUBA :

Bud doit commencer par chercher 3 objets visibles et un dans un panier. Vous pouvez obtenir un objet en parlant au vieil homme et trouver une carte dans une jarre. Ensuite, parlez à l'ancien du village. Liza doit se marier avec son amoureux, Iludo. Les chasseurs arrivent et attaquent le village. Echappez vous

en utilisant l'échelle sur la gauche du village. Iludo et Liza vous suivent.

ZONE DE RETRAITE : (bleu)

Salle 1 : 2 objets et 2 combats. Il y a un coffre gardé par 3 chasseurs.

Ensuite sortez.

Salle 2 : Prenez la première orga stone et les objets sur le sol. Utilisez l'échelle pour atteindre la sortie.

ZONE SECRETE : Cliquez sur la droite du marais pour la trouver. Parlez aux gabris : le blanc (Sunk), le bleu (auberge), le rose (le coffre général) le vert (objets magique), le jaune (le gabri qui permet de constituer une équipe), le violet (le téléporteur) et le blanc à nouveau. Sunk vous laissera prendre l'objet dans le coffre.

LES MONTAGNES DE FAUST : (rouge)

Salle 1 : 2 objets et au nord un coffre avec une épée de bronze.

Salle 2 : 1 objet et utilisez le pont.

Salle 3 : Rien.

Salle 4 : Vous voyez le village brûlé. Liza s'écroule. Il y a un objet et la sortie.

Salle 5 : Vous passez la nuit ici. A votre réveil Iludo a disparu.

Salle 6 : 3 objets et un coffre. Allez au nord puis à gauche pour sortir.

Salle 7 : 2 objets.

Salle 8 : Allez à droite pour un coffre et au nord puis à gauche pour sortir.

Salle 9 : Un objet après le pont et vous rencontrez quelques chasseurs.

Pendant ce temps, Bantross a pressenti un grand danger et demande à Gomez d'aller aider Bud rapidement.

En tant que Gomez choisissez un marteau rouge. Profitez en pour faire le tour du propriétaire. Equipez vous en armure rouge aussi. Tâchez de conserver de l'argent, encore un peu rare pour le moment. Quand vous êtes prêt, parlez au gabri à la gauche de Bantross pour vous téléporter.

BOSS : GRASS DRAGON (rouge)

Ensuite vous combattrez 3 chasseurs. A la droite de cette salle se trouve une orga stone.

LA VILLE D'ANIMAND :

Sauvegardez ici. Prenez un maximum d'ice au magasin pour le prochain donjon. Poussez la caisse pour entrer dans la ville. Dans le second écran de cette ville, cherchez la troisième orga stone sur la gauche, cachée par la grande maison. Dans le troisième écran entrez dans une maison. Après la scène quand vous vous réveillez Liza est morte.

LE DESERT DE GAZA (bleu) :

Ici, vous fabriquez une tombe pour Liza et jurez de venger sa mort en réveillant le pouvoir de Métanomu, le chef légendaire des bêtes.

Salle 1 : Au nord, la sortie vers la carte, donc allez au sud pour trouver 2 objets et la suite du donjon.

Salle 2 : 1 objet et un coffre sur la droite. Vous rencontrez un gabri jaune, il faut acheter un équipement bleu pour Bud.

Salle 3 : 2 objets et un coffre. Il y a 2 sorties, à droite vers un objet et un coffre et en bas pour le bon chemin.

Salle 4 : 2 objets.

Salle 5 : Vous verrez un arbre avec un bulbe. La quatrième orga stone est cachée par ce bulbe. Prenez aussi l'objet sur le sol. Vous verrez un deuxième objet sur le sol mais au nord. Près de cet objet se trouve un gros rocher à pousser pour trouver un escalier vers un coffre secret.

Salle 6 : Prenez l'objet dans l'arbre.

Salle 7 : Prenez l'objet au sol et sortez.

Vous aurez besoin de l'armure du gremlin rouge trouvée dans le désert mais à priori il faudrait un équipement de lumière pour le prochain donjon.

LE TEMPLE DE METANOMU (lumière) :

Si pour une raison ou pour une autre il vous faut quitter ce donjon, remettez tous les leviers dans leur position initiale ou vous serez victime de gros bugs du genre bloqué dans le donjon ou impossible de re rentrer.

Salle 1 : 2 objets et la sortie.

Salle 2 : Utilisez le levier pour atteindre le coffre.

Salle 3 : Allez en bas. Il y a 3 objets et 2 sorties. Sortie nord, vous trouvez le bras de Métanomu, prenez le pour ouvrir le chemin. Allez vers le bas prendre un objet puis utilisez la sortie sud pour continuer l'exploration.

Salle 4 : Sauvegardez et soignez vous.

Salle 5 : Dans cette salle se trouve la dernière orga stone du scénario cachée par le mur sur la droite de la salle. Utilisez le levier pour atteindre les coffres mais celui de droite est piégé.

Salle 6 : Vous trouvez la jambe de Métanomu à droite. Sortez par la gauche.

Salle 7 : Rien.

Salle 8 : En haut un objet et à droite 3 objets et un coffre. A gauche la sortie.

Salle 9 : Utilisez le levier pour ramasser les objets et sauvegardez.

Salle 10 : Un objet et le corps de Métanomu.

BOSS : LE GARDIEN

Utilisez le sort de lumière niveau 2.

Ensuite Bud se transforme en Métanomu et vole jusqu'à Animand. Sauvegardez avant d'entrer puis tuez les chasseurs. Continuez jusqu'à atteindre leur chef.

BOSS FINAL : BUBBA (arme et armure bleue)

Ensuite Bud change d'apparence et devient fou. Un bébé le téléporte. C'est l'un des douze héros, Bud est le vaisseau qui lui permet de se déplacer. Bantross est furieux car Bud n'a pas trouvé son emblème.

SCENARIO 5 : LE PRINCE ELISHIN A LA RESCOUSSE !

Personnages :

Elishin : Un personnage très cool et le plus rapide de tous les héros.

Alex : Le petit ami de Cattleya.

Cattleya : La petite amie d'Alex.

Black tools, White Thor et Gold Crow : les 3 seigneurs de guerre de Armuz.

Armuz : Le boss final du jeu.

LA CAPITALE D'ESCALURO :

Armuz et les 3 seigneurs de guerre kidnappent la princesse. Elishin arrive ensuite. Visitez le château et allez dans la salle où la princesse a été

enlevée. Allez à dans la salle de gauche puis celle de droite. Explorez la ville, parlez, équipez vous et sortez.

#### ZONE SECRETE :

Cliquez sur la montagne sur la droite et proche de la forêt géante. Après une scène vous pourrez acheter des armes puissantes pour Elishin.

#### LA FORET DE MORSE (rouge) :

Salle 1 : 3 objets et la sortie.

Salle 2 : 1 objet à gauche quand vous entrez puis allez au sud et à l'ouest pour la sortie.

Salle 3 : Entrez dans la maison, cherchez l'orga stone. Sur la droite cachée par le bois. Parlez à cattleya 3 fois de suite. Elle vous parle de Alex. Si vous lui parlez encore, vous pourrez passer la nuit.

Salle 4 : Sortez de la maison par l'autre porte et trouvez 2 objets.

Salle 5 : Allez au sud pour trouver un anneau utile puis à l'ouest pour 2 objets. Sortez par le sud pour récupérer un objet de plus et utilisez le bon chemin pour retourner sur la carte.

#### LES MONTAGNES DES TENKOU (rouge) :

Salle 1 : 2 objets.

Salle 2 : Vous trouvez une orga stone et un objet au sud de l'orga stone. Allez à droite de la sortie pour trouver un coffre avec 300 sénis.

Salle 3 : Il y a 3 sorties, à gauche vers 2 objets, la seconde sortie à gauche vers un objet et un coffre et au sud pour le bon chemin.

Salle 4 : Ramassez un objet derrière un arbre et entrez dans l'arbre pour trouver un passage secret avec un coffre.

Equipez vous en bleu.

Salle 5 : Suivez le chemin et prenez 2 objets.

Salle 6 : Entrez dans la maison d'Alex.

Utilisez votre équipement rouge à nouveau.

Salle 7 : 3 objets.

Salle 8 : 2 objets et la fin du donjon.

Retournez à la maison de Cattleya et ramenez lui Alex. Parlez lui et répondez oui pour qu'elle se joigne à vous. Allez dans la chambre d'Alex pour recevoir une clé. Ouvrez le coffre et utilisez la clé pour ouvrir l'autre porte de la maison qui mène à un coffre. Parlez à Alex et il se joint à vous. Dirigez vous vers le prochain donjon.

#### LES MONTAGNES DESERTIQUES DE DRECK (bleu) :

Salle 1 : 2 objets.

Salle 2 : A la fourche allez à gauche pour un coffre et à droite pour une orga stone.

Salle 3 : 1 objet.

Salle 4 : 1 objet mais n'ouvrez pas le coffre. Il est piégé.

Salle 5 : Rien.

Salle 6 : 1 objet, soignez vous et sauvegardez. Suivez la fille animale.

Salle 7 : Vous combattez 2 chasseurs, suivez la fille animale.

Salle 8 : Vous avez trouvé le village des amis de Bud. Ils sont tous en vie.

#### LE VILLAGE DE ZARCA :

Allez au chaudron et tout le monde apparaît. Répondez non. Une scène vous montre comment les bêtes se défendent des chasseurs. Combattez à leur côté. Avant de quitter le village prenez l'orga stone qui se trouve dans le village. Quand vous sortez, vous jouerez le rôle de Gomez. Equipez le et parlez au gabri téléporteur pour rejoindre Elishin. Allez acheter les armes et armures bleues les plus chères pour vaincre le dernier boss dans la capitale de Escaluro.

LES MONTAGNES DE COMOLO (bleu) :

Salle 1 : Suivez le chemin jusqu'au premier seigneur.

BOSS : BLACK TOOLS (vert)

Il craint les sorts de terre mais il faudra le tuer avec un couteau bleu, il faudra une armure bleue pour lui résister.

Salle 2 : Sauvegardez et ramassez les objets. N'oubliez pas l'orga stone cachée par la deuxième arche avant d'entrer dans le repaire de White Thor. Utilisez la magie verte dans cette salle.

BOSS : WHITE THOR (lumière)

Salle 3 : 3 objets.

BOSS : GOLD CROW (bleu)

Il faut absolument le frapper avec des armes bleues. Prenez l'objet.

Salle 4 : Suivez le chemin.

Salle 5 : Recevez l'emblème de Pégase (pour Elishin) et la première habileté d'Elishin, quick attack.

Salle 6 : Il est temps de sauver la princesse.

BOSS : FINAL ARMUZ

Il craint les sorts de lumière.

Utilisez sur Armuz comme sur Gold Crow la magie de feu qui diminue la force d'attaque. Le kanji de l'attaque est collé au nom de l'objet. A ce point du jeu pour les non parlants japonais, c'est normalement le seul objet magique qui a un kanji.

Enfin Elishin sera téléporté à Terra Fortuna.

SCENARIO 6 : EIN SUR LE CHEMIN DE LA CONSCIENCE !

Personnages :

Gomez.

Ein : Un robot qui va gagner son âme. Combattant et magicien assez moyen.

Papa et maman Ein : Ils répareront Ein à chaque fois.

Domp : Un gabri (les habitants de Terra Fortuna). Il voudra affronter la reine des Baku Baku.

C'est le meilleur scénario du CD, alors profitez en.

Bantross est malade. Vous commencez dans le rôled e Gomez. Parlez à Bantross et Sunk arrive. Parlez à Radia et Elishin. Parlez encore à Sunk jusqu'à ce qu'il s'en aille. Quittez Terra Fortuna en parlant au gabri violet. Allez au château et parlez à Alex et Cattleya. Parlez à tous les habitants du premier écran de

la ville. Ils parleront d'une place nommée Carma. Parlez à l'homme près de l'église pour obtenir un nouveau point sur la carte générale.

ZONE SECRETE : Vous voyez Carma en orange sur la carte, bien. De là cliquez sur la montagne sur la gauche pour trouver la zone secrète. Prenez l'anneau dans le coffre.

ZONE ARCHEOLOGIQUE (lumière mais l'équipement bleu de Gomez du scénario précédent est suffisant)

Avant d'entrer dans le donjon, parlez à l'archéologue. C'est aussi l'inventeur du robot Ein. Entrez dans le donjon et une porte vous arrête, ressortez et aidez l'homme. Il décide de vous confier autant de Ein que nécessaire pour vous aider à explorer le donjon.

Salle 1 : Utilisez Ein devant le triangle pour ouvrir la porte (réponse 1 chaque fois que Ein vous demande quelque chose). Ein est détruit, ressortez et demandez en un autre. 2 objets et un téléporteur.

Salle 2 : Demandez à Ein de faire bouger le tapis roulant. Il se sacrifie et vous sauve. Demandez un autre Ein.

Salle 3 : Demandez à Ein de remplir l'ordinateur avec son énergie. Il crée un pont, utilisez le pour atteindre la sortie. Tombez dans les trous pour atteindre le coffre au deuxième étage. Demandez un autre Ein.

Salle 4 : Ein ouvre la porte et détruit le canon. Du coup il faut en redemander un dernier.

Salle 5 : Utilisez le premier téléporteur pour ouvrir 4 coffres dans l'étage précédent. Utilisez un téléporteur pour revenir dans la salle 5 et demandez à Ein d'activer le second téléporteur de la salle 5.

Salle 6 : Sauvegardez et allez chercher le boss.

BOSS : 2 POACH BAKU (bleu)  
4 POACH BAKU (bleu)

Gomez gagne son second coup spécial quand il voit Ein en danger, c'est la buffalo rage (devient très puissant mais résiste très mal aux coups).

BOSS : BAKU BAKU (vert) + 2 POACH BAKU (bleu)

Cherchez l'orga stone cachée par les racines sur la droite et le point de sauvegarde. Quittez cet endroit.

LE LABORATOIRE DE BELD :

Après avoir vu petit Ein (Chibico Ein) cherchez la deuxième orga stone cachée par la petite colline immédiatement à la gauche de l'entrée. Entrez dans la maison. Vous rencontrez Papa et maman Ein. Ils décident de donner une conscience à Ein. La première fois où vous essayer d'entrer la réponse est non puis vous découvrez Ein avec une âme. Vous pouvez jouer le rôle de Ein à présent.

LE VILLAGE DE CARMA (enfin) :

Allez au bar. Cherchez la troisième orga stone cachée par la pile de tonneaux. Sortez et allez à l'entrée de la ville et commencez à parler aux gens.

N'oubliez pas un homme en particulier dans le bar. Allez à Escaluro et parlez aussi à tout le monde. Regardez la scène entre Alex et Cattleya. Retournez à Carma et parlez à l'homme dans le bar (près de la fille qui donne de la nourriture). Il vous propose 3 choix, utilisez la réponse 3. Quittez Carma et visitez le nouveau point sur la carte.

LA FORET PERDUE DE NESTRICKA (blue) :



Salle 1 : Ramassez un objet et vous rencontrez un gabri. Il est attaqué par des poach baku.

Utilisez des armes rouges à partir de maintenant. Utilisez la magie de feu si vous ne pouvez pas en acheter.

Salle 2 : Vous combattez un poach baku, puis 2 puis Domp rejoint votre équipe. 1 objet ici.

Salle 3 : Allez au nord vers un objet et un coffre et à droite vers un objet et la sortie.

Salle 4 : Allez au sud vers un coffre et à l'est vers un objet et la sortie.

Salle 5 : 1 objet.

Salle 6 : Allez au nord pour trouver 2 objets. Continuez à droite, et partiellement cachée par un long mur de rochers se trouve la quatrième orga stone (vous ne pouvez voir que l'émission de lumière rouge engendrée par la pierre). A la seconde sortie nord n'ouvrez pas le coffre puisqu'il est piégé.

LE VILLAGE DE JIBRA (vert) :

En arrivant, les baku baku essayent de manger tous les gabris de Terra Fortuna. Combattez les baku baku un par un. Parlez à Gomez et il rejoint votre équipe. La reine des baku baku arrive. Ein sauve Gomez. Prenez l'objet sur le sol, apportez Ein au laboratoire. Quittez le laboratoire et retournez à Jibra pour sauver les gabris. Il faudra être équipé en vert.

Salle 1 : Rien.

Salle 2 : Ouvrez le coffre.

Salle 3 : Il y a une orga stone et 2 objets.

Salle 4 : Après la scène Gomez s'écroule devant la reine des baku baku.

En tant que Ein, retournez à Jibra.

Salle 1 : Rien.

Salle 2 : Utilisez un chemin différent de Gomez, utilisez la racine pour sortir par le nord.

Salle 3 : Ein reçoit son emblème : le golem. Il reçoit aussi son premier coup spécial : protect. Il peut encaisser les dommages à la place d'un autre membre.

Salle 4 : Ouvrez le coffre au nord et avancez dans le sentier de bois pour trouver un objet et le point de sauvegarde.

Salle 5 : Allez au nord (au sud, c'est la route d'où vient Gomez).

Gomez rejoint l'équipe pour vous aider contre le boss final.

BOSS FINAL : 2 POACH + 1 BAKU BAKU (2 fois)

Visez seulement le baku baku avec une arme verte puis finissez les poach baku avec la magie de l'eau.

LA REINE BAKU BAKU (arme et armure bleue)

Il faudra changer l'équipement de Gomez et de Ein pendant le combat pour gagner. Soyez sûr de le faire avant de commencer un assaut en utilisant le menu d'équipement en plein combat. Au milieu du combat la reine va commencer à attaquer 2 fois de suite et parfois deux fois la même personne (pas forcément deux ennemis différents).

Après ce difficile combat, vous pourrez assister à la conclusion de ce CD.

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. Ce point n'aura d'intérêt qu'à partir du CD 3. 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.