

Grandia FAQ/Walkthrough (French)

by SniperZwolf

Updated to vFinal on Sep 1, 2005

```
=====
0-----0
|           ~ Grandia ~           |
|                                   |
|   Auteur : Ivan Kwiatkowski alias SniperZwolf   |
|   Email  : SniperZwolf (at) hotmail (dot) com  |
|   Date   : Juillet-Août-Septembre 2004        |
|   Version : Finale                             |
0-----0
=====
```

Pourquoi faire un dossier sur Grandia, un petit RPG sans prétentions ? Justement parceque Grandia est un jeu fun, qu'il ne se prend pas au sérieux que ce jeu charme. Même si il souffre d'une réalisation de seconde zone, qu'il a mal vieilli etc..., Grandia reste un jeu sympathique à jouer, et ce côté détendu m'a tapé dans l'oeil.

Vous connaissez sans doute Game Arts... C'est la boite qui a développé la série des Lunar, et tous les Grandia. Ce jeu est à l'origine un jeu de Saturn (vous comprendrez qu'il date un peu), qui a été relooké (chara design, cinématiques...) pour la PS.

J'espère que vous aussi, entre deux grands RPGs, vous aurez l'occasion de vous essayer a Grandia, non pas pour combler une période de vide mais parcequ'il en vaut vraiment le coup.

Comme vous pourrez le constater, ce dossier est loin d'être aussi complet que celui sur Shin Megami Tensei : Lucifer's Call par exemple... Cela vient du fait que 1/ Je deviens fainéant avec l'âge, et 2/ Parceque Grandia est beaucoup moins riche que ce jeu... J'espère que vous l'apprécierez quand même !

```
0-----0
|           ~ COPYRIGHT ~           |
0-----0
```

Cette FAQ est Copyright 2005 Ivan Kwiatkowski alias SniperZwolf, tous droits réservés. Ce document est destiné à un usage privé et ne peut être en aucun cas reproduit sans l'autorisation explicitement écrite de son auteur. Il ne peut en aucun cas être utilisé à des fins commerciales, que ce soit la vente, le distribuer en promotion, ni d'aucune manière où il serait source de profit.

Ce dossier ne peut en aucun cas être publié par un site Internet, une organisation ou un particulier, ni être cité comme référence ou altéré sans l'autorisation explicitement écrite de son auteur.

Grandia est copiryght Ubisoft.

Je ne suis absolument pas affilié à Ubisoft, et ce document n'est en aucun cas un guide officiel approuvé par Ubisoft.

Sincèrement, je ne rigole pas avec ça. Je me suis déjà fait piquer de nombreuses fois mes FAQs, notamment celle sur Star Ocean 2 : the Second Story, et j'espère que celui-ci échappera à ce drame humain qu'est le

plagiat. Je serai intraitable, gare.

0-----0
| ~ NOTES IMPORTANTES ~ |
0-----0

~ A propos des e-mails ~

* Si il y a quelque chose que vous ne comprenez pas dans la soluce, une erreur ou un oubli que j'ai fait ou une correction quelconque, n'hésitez pas à m'écrire. Par contre, par pitié, évitez de me demander des choses qui sont clairement explicitées dans la FAQ. Cherchez bien dans toutes les sections avant, surtout la section FAQ, et n'oubliez pas : le moteur de recherche automatique (CTRL + F) est votre meilleur ami.

* Autre chose : ça ne me dérange pas que vous m'ajoutiez à vos contacts MSN, néanmoins, soyez sur d'avoir des choses à me dire avant ça. Depuis que j'ai écrit ma FAQ sur Shin Megami Tensei : Lucifer's Call, j'ai en moyenne trois nouveaux contacts MSN parsemaine --c'est pas drôle. Je vous le demande donc : ne gaspillez pas mon temps s'il vous plaît : c'est du temps pris sur l'écriture de mes FAQs ! Vous y perdez autant que moi, d'autant plus que je suis désagréable quand on me pose des questions bêtes.

~ Héberger cette FAQ ~

Si vous souhaitez héberger cette FAQ sur votre site, je n'y vois aucun inconvénient, mais il faut avant ça remplir quelques conditions :

* Envoyez moi un mail d'abord, histoire de me prévenir. Je ne refuse jamais, tant que je suis au courant. Le fait de retrouver mes FAQs à des endroits que je ne connais pas me met dans une colère noire, alors franchement, un petit mail...

* Vous vous engagez à ne pas modifier le contenu de la FAQ.

* Vous devez aller vérifier de temps en temps (au moins une fois tous les deux mois) que vous avez la dernière version de la FAQ, et ce jusqu'à ce que je décide que cette FAQ ait atteint sa version "finale". Si vous choisissez juste de linker cette page, vous n'aurez pas ce problème.

0-----0
| ~ HISTORIQUE ~ |
0-----0

Samedi 31 Août 2005.....First & Last Release [Finale]
- Je ressors une de mes anciennes soluces pour la publier sur Gamefaqs. Je ne compte pas y retoucher.

0-----0
| ~ SOMMAIRE ~ |
0-----0

Test du jeu.....[Tes00]
Personnages.....[Cha00]
- Justin.....[Cha01]
- Sue & Pooy.....[Cha02]
- Feena.....[Cha03]
- Gadwin.....[Cha04]
- Rapp.....[Cha05]
- Milda.....[Cha06]

- Guido.....	[Cha07]
- Liete.....	[Cha08]
- Général Baal.....	[Cha09]
- Colonel Mullen.....	[Cha10]
- Lieutenant Leen.....	[Cha11]
- Sergents Nana, Saki & Mio.....	[Cha12]
Soluce.....	[Wal00]
- Introduction.....	[Wal01]
- Parm.....	[Wal02]
Quête optionnelle : le bijou.....	[Sid01]
- Route de Marna.....	[Wal03]
- Ruines de Sult.....	[Wal04]
- Parm.....	[Wal05]
- Mines de Leck.....	[Wal06]
- Steamer.....	[Wal07]
- Bateau Fantôme.....	[Wal08]
- New Parm.....	[Wal09]
- Route de Merrill.....	[Wal10]
- Le Passage Souterrain.....	[Wal11]
- Montagnes de Rangle.....	[Wal12]
- Ruines de Dom.....	[Wal13]
- Montagne aux Plantes.....	[Wal14]
- Camps de Garlyle.....	[Wal15]
- Train.....	[Wal16]
- Forêt Brumeuse Ouest.....	[Wal17]
- Montagne du Dieu Lumière.....	[Wal18]
- Village de Luc.....	[Wal19]
- Forêt Brumeuse Est.....	[Wal20]
- Mur du Bout du Monde.....	[Wal21]
- Vallée des Dragons.....	[Wal22]
- Dight.....	[Wal23]
- Mont Typhon.....	[Wal24]
- Tout Typhon.....	[Wal25]
- Montagnes du Lama.....	[Wal26]
- Volcan.....	[Wal27]
- Les Tours Jumelles.....	[Wal28]
- Colline Fantôme.....	[Wal29]
- Vallée des Dragons.....	[Wal30]
- Ile aux Pirates.....	[Wal31]
- Forêt Vierge.....	[Wal32]
- Forêt Pétrifiée.....	[Wal33]
- Tour de Doom.....	[Wal34]
- Cafu.....	[Wal35]
- Désert de Zil.....	[Wal36]
- Savanne.....	[Wal37]
- Plateau de Brinan.....	[Wal38]
- Laine.....	[Wal39]
- Espace Déformé.....	[Wal40]
- Zil Padon.....	[Wal41]
- Le Superbe.....	[Wal42]
- Montagne Arc-en-Ciel.....	[Wal43]
- Alent.....	[Wal44]
- Montagnes de Luzet.....	[Wal45]
- Ancien Métro.....	[Wal46]
- Zil Padon.....	[Wal47]
- Sanctuaire Spirituel.....	[Wal48]
- Cité des Icaréens.....	[Wal49]
- Gaïa.....	[Wal50]
Donjons Secrets.....	[Don00]
- Château des Rêves.....	[Don01]

- Cimetière des Soldats.....[Don02]
- Tour de la tentation.....[Don03]
Oeufs Mana.....[Oeu00]
Crédits.....[Creditz]

0-----0
| ~ TEST ~ [Tes00]|
0-----0

Grandia est un brave petit RPG sans prétentions, qui n'a apparemment pas grand chose pour lui. Un faux pas de la part de Game Arts (Lunar 1 & 2...) ? Je n'ose y croire... Ou alors, y a-t-il des qualités insoupçonnées sous ce tas de pixels ? Réponses dans ce test.

Justin, un jeune adolescent de la ville de Parm, rêve de devenir un grand aventurier, comme son père, aujourd'hui décédé. Le seul héritage qu'il possède de son père, est une pierre d'esprit, vestige d'une civilisation antique, bien que la plupart des gens soient sceptiques... En réalité, Justin est un vilain garnement, qui passe ses journées à faire des bêtises... Puis un jour, il décide de partir à l'aventure, à bord d'un bateau (je ne vous explique pas la galère pour avoir un pauvre Passe...). J'en profite pour signaler que l'histoire ne souffre que d'une tare : les quêtes à rallonge... En effet, votre quête principale sera souvent interrompue pour des broutilles (une sirène qui veut que vous sauviez son île, mais en fait c'est un traquenard etc...) sans rapport avec l'histoire. Ce serait un plus majeur si seulement... vous aviez la possibilité de les refuser. Bref, j'y reviendrai plus tard. Le goût pour l'aventure de Justin va l'entraîner sur des continents inexplorés jusqu'alors, où il rencontrera de nombreux personnages, plus attachants les uns que les autres... L'histoire se termine bien sur par "et Justin sauva le monde", mais j'attire votre attention sur le fait que malgré les apparences simplistes, l'histoire est vraiment fouillée, mais par dessus tout, la psychologie des personnages est tellement travaillée, qu'on en oublie tout le reste... Les persos sont vraiment attachants au possible, c'est vraiment rare que ça aille si loin dans un jeu... Justin est atrocement maladroit, et immature avec ça (il ne comprend rien aux avances de Feena), Rapp est malpoli etc... C'est indéniablement le point fort du jeu. Quelle joie de jouer avec des types extrêmement attachants et pas avec des crétiens sans ambition... A tel point que lorsque Justin se retrouvera seul, que vous contemplerez sa détresse, les larmes vous monteront aux yeux... On atteint réellement une intensité émotionnelle rare dans ce jeu. Un bon point pour Game Arts.

Au niveau des Graphismes, c'est tout de suite moins rose. Certains décors sont vides, les persos ne sont pas très détaillés... Que peut-on attendre d'une conversion de Saturn ? Je crois que c'est surtout ça le problème : des décors vides. Vous vous retrouverez parfois dans des salles avec 4 murs et vous. Point (je considère les portes comme une partie du mur). A la rigueur un coffre ou une formation d'ennemis. Même les décors ne sont pas bien travaillés. Il faut se faire une raison, quand on est laid... On est laid... Heureusement, les quelques cinématiques mi-anime, mi-images de synthèse sont réussies, et les magies sont bien travaillées... Ca rattrape un peu...

Grandia est un RPG très classique... Pour l'exploration, c'est pareil que dans tous les autres RPGs, à savoir on se ballade en récupérant des coffres (les ennemis sont visibles à l'écran, vous pouvez avoir l'initiative ou être pris en embuscade selon comment vous entrez en contact...), non, non, la véritable innovation n'est pas là. C'est le système de combat. Tous vos persos sont représentés sur une jauge, et progressent dessus jusqu'à arriver à un point de la jauge, le point [COM] : vous pouvez ici entrer une commande. Puis, selon la commande (une attaque est instantanée, par exemple), votre niveau de maîtrise etc..., vous arriverez plus ou moins vite... au point [ACT], ou le perso exécute

la commande. Le fait d'être tapé arrête votre progression sur la jauge, les ennemis étant également sur cette jauge... Vous comprendrez que ce système laisse une place à la stratégie, mais surtout au timing. Parmi les différentes commandes, vous avez la commande Danger, assez importante pour être citée, qui fait une attaque rapide (à la place de votre combo habituel), qui perd moins de PVs à l'ennemi, mais qui peut renvoyer un ennemi au début de la jauge, si il est touché entre les points [COM] et [ACT]... Encore un bon point pour Grandia.

Pour les musiques, pas grand chose à dire, si ce n'est que la plupart passent inaperçues quand le reste ne passe tout simplement pas... On ne peut pas dire que les musiques vous aident à supporter les graphismes... Un des thèmes ressemble même à un ersatz de la célèbre Chevauchée des Valkyries de Wagner... Conseil du jour : n'achetez pas l'OST. En revanche, les voix sont super. Vraiment, elles correspondent parfaitement aux persos (à une exception près - sigh) et sont une franche réussite. Hélas, la version française est passée par là... Au cours des quelques cinématiques, vous aurez le droit, que dis-je, l'immense plaisir d'entendre les voix françaises... Le hic, c'est qu'elles sont complètement nulles --ils ont refile des voix de niais à à peu près tout le monde... Une vraie horreur. Absolument catastrophique : au lieu de remplacer les voix anglaises à certains passages, ils ont tout simplement superposées les voix (en baissant un peu les anglaises quand même...). Total, on obtient une superposition à la fois inaudible et hilarante. Si le bilan est mitigé pour la version US, il est carrément catastrophique pour la version PAL...

Le jeu en lui même est d'une simplicité effarante, les Boss sont ridiculement faibles tout au long du jeu. Heureusement, pour augmenter la durée de vie, il y a les quêtes à rallonge. "Je fais ça, mais d'abord j'ai besoin de ça pour obtenir ça et ouvrir la porte avec la clé que je dois trouver ailleurs...". C'est un peu exagéré, certes, mais vous tomberez sans cesse sur des PNJs peu conciliants à qui il faudra prouver votre valeur en faisant des quêtes, qui n'ont rien à voir avec le scénario... C'est vrai, quoi, qu'est-ce que vous vous en fichez, vous, que le village de Gumbo se fasse piller par un Dragon ? Ou d'avoir la bénédiction du Dieu de la Lumière ? Eh bien, pour les PNJs, c'est important. Pour vous, c'est juste une perte de temps (appréciez la rime... Je suis poète dans l'âme...). Je pense que le gameplay y aurait gagné si toutes ces quêtes avaient été optionnelles, avec par exemple, des items ou des fins secrètes à la clef... En tout cas le jeu aurait été beaucoup moins linéaire. A côté de ça, les trois donjons secrets du jeu sont d'une difficulté peu commune (surtout le troisième en fait...), je dirais même qu'ils sont extrêmement difficiles... Quand on pense qu'à côté, vous êtes tenu par la main pendant tout le jeu... On va même jusqu'à vous dire à l'entrée des donjons secrets qu'ils sont optionnels, et qu'ils n'apportent rien au scénario... On aura tout vu. Pour ce qui est du temps de jeu, avec une bonne soluce (comme la mienne ^^), vous en avez pour 45 heures grand maximum, donjons secrets compris... C'est convenable, mais quand même bien inférieur aux 80 heures promises par la jaquette... Si ils comptaient sur le replay value, j'aime mieux vous dire tout de suite qu'ils ont tout faux... Vous ne finirez pas ce jeu deux fois, à moins d'avoir raté tous les Oeufs Mana (objets qui vous permettent d'"acheter" des magies à vos persos)... Dans tous les cas je vous plains.

Les + :

- + Persos attachants, et travaillés
- + Le système de combat... Ca change des FF
- + Les voix anglaises

Les - :

- Les graphismes
- Difficulté assez mal dosée
- La musique & les voix françaises
- Linéaire à souhait

Les notes :
Histoire : 16/20
Graphismes : 09/20
Jouabilité : 16/20
Musique et Sons : 11/20
Durée de Vie : 15/20

Note globale : 13.5

Pour qui ?

Les fans de RPG old school, qui ne sont pas trop regardants sur les graphismes, ou qui sont capables de supporter les musiques... Ceux qui ont la version NTSC prendront peut-être plus de plaisir... Tous ceux-là découvriront un RPG plein de qualités et vraiment plaisant à jouer.

Un regret ?

Ouiiii ! Plein en fait ! Les voix FR, d'abord. Ensuite, comme je le disais dans le paragraphe durée de Vie, les quêtes à rallonge auraient pu être optionelles. Ca aurait été un plus certain, et aurait donné de la profondeur au jeu.

```
0-----0  
|                ~ PERSONNAGES ~                [Cha00]|  
0-----0
```

Grandia possède une grande palette de personnages, qui sont tous extrêmement travaillés, ce qui est d'ailleurs le point fort du jeu. Je vais tâcher de vous les présenter un par un en espérant qu'ils vous plairont !

Un dernier point : le commentaire de voix ne concerne que les voix ANGLAISES ! Le peu de voix françaises que vous entendrez (pendant les cinématiques) est absolument inaudible et vous dégoûtera de vos persos, peut-être à l'exception de Liete, qui n'est pas forcément mieux en VO... Justin et Feena sonnent niais, Rapp a un affreux accent anglo-saxon... Pouah !

```
=====  
                        Justin                        [Cha01]  
=====
```

Justin est une jeune gamin survolté de la ville de Parm. Son seul but dans la vie est de devenir aventurier tout comme son père. Sa détermination hors du commun l'entraînera à la découverte de la civilisation perdue des Icariens...

Justin peut manier l'épée, la hache, et la masse d'arme. Cependant, malgré ses talents au corps à corps, il est fait un magicien tout à fait acceptable. On est content de l'avoir dans l'équipe.

Les + : Un perso bien équilibré, c'est bien un héros et non un boulet...

Les - : Rien à signaler.

Obtention : Début du jeu -impossible à rater.

Le livret dit : "Justin vit avec sa mère Lily dans la ville de Parm, dans le Vieux Monde. Fasciné par les civilisations anciennes, Justin rêve d'aventure. Il garde précieusement sur lui la Pierre d'esprit, objet qui appartenait à son père, grand aventurier, aujourd'hui décédé. Justin est un jeune homme au sang chaud, bouillonnant d'énergie, mais d'un naturel simple et bon enfant. Son principal défaut est de se lancer dans l'action sans réfléchir."

Commentaire de voix : Un ado bien banal, ma foi... C'est quand même agréable à entendre.

ne jeune fille proche de Justin depuis longtemps, qui déteste être considérée comme une enfant. Bien qu'elle adore l'aventure, elle sera épuisée à la fin du CD 1 et ne pourra plus physiquement continuer. On ne peut pas dire qu'il s'agit d'un personnage indispensable.

Pooy est une espèce de boule de poils ailée n'ayant cependant pas la faculté de voler... Par conséquent, cette chose passe la plupart de son temps perché sur Sue. Sa principale fonction dans le jeu est de vous indiquer que Sue est dans le coin lorsque vous êtes séparés...

Sue utilise soit l'arc, soit la masse d'armes (entre nous, vu ses PV il vaudrait mieux qu'elle n'aille pas trop au corps à corps...). Ne lui donnez pas de magies puisqu'elle vous quittera tôt. Elle peut balancer Pooy à l'occasion.

Les + : Attaque à distance, peut soigner au début du jeu avec "Youpi !".

Les - : Elle a pas de PVs ou quoi ???

Obtention : En même temps que Justin (comprenez : si vous n'avez pas Justin, vous ne l'aurez pas non plus mais ça m'étonnerait quand même un petit peu.). Elle part à la fin du CD1, après la Colline Fantôme.

Le livret dit : "Sue est l'amie d'enfance de Justin. Ayant perdu ses parents, elle est élevée par son oncle et tante. Précoce et pleine d'énergie, Sue essaie toujours de se comporter en adulte, bien que son bavardage incessant nuie parfois notre héros. Elle souhaite rester aux côtés de Justin quand elle sera grande." // "Pooy est une créature mystérieuse que le père de Justin a découverte lors d'un de ses voyages. Ailé mais ne pouvant voler, il est généralement juché sur la tête de Sue, son humanoïde préféré. Pooy comprend ce que disent les hommes, mais personne ne sait ce qu'il en pense. Tout ce qui sort de sa bouche se résume à "Puff Puff !" (Qui a dit pika-pika !?)

Commentaire de voix : Une gentille petite fille bien survoltée, le "Puff Puff !" de Pooy est génial. En outre, il faut voir le coup "Youpi !" au moins une fois dans sa vie.

Feena est l'aventurière n°1 de New Parm il paraît. Pourquoi pas. Elle est surtout la fille mature, belle... La copine idéale pour un héros maladroit et gamin, quoi...

Feena manie "fouets et couteaux avec une adresse magistrale" dit le manuel. Personnellement, je n'utilise pas du tout les couteaux. Le fait qu'elle soit très rapide et qu'elle ait une frappe de moustique en fait une magicienne idéale, et, bien que la plupart des joueurs en font une magicienne de soutien (Heal et tout ça), je m'en sers comme une magicienne offensive, notamment en augmentant bien le feu (qui booste l'AGL) afin de consolider ses points forts.

Les + : Très très rapide.

Les - : Peu résistante. Laissez-la à l'arrière.

Obtention : Sur le Steamer, elle viendra vous aider à nettoyer le pont.

Le livret dit : "Feena est une aventurière habitant à New Parm (NDZwolf : Hé ben

non, elle habite en dehors !), dans le Nouveau Monde. Maniant fouets et couteaux avec une adresse magistrale, elle est le meilleur membre de la Société des Aventuriers du Nouveau Monde. Intelligente, belle et énergique, Feena est aimée de tous."

Commentaire de voix : Une bien belle voix pour une très jolie fille, non ? On peut reprocher à certaines voix magiques de manquer de conviction.

=====
Gadwin [Cha04]
=====

Gadwin est un brave bourrin comme on en fait plus, qui fait son entraînement matinal avec des dragons... Dommage qu'il ne rencontre pas Milda, je suis sûr qu'elle abandonnerait son Darlin dans la seconde...

Son truc à lui, c'est l'épée... Il arrive avec les attributs feu & terre, ça suffit largement... Admirez quand même sa Botte Dragon. Inutile de préciser que sa place est au corps à corps...

Les + : Très fort...

Les - : ...mais leeeeeeeent...

Obtention : Après que Justin le provoque sauvagement en duel dans la Forêt Vierge. Il vous quitte après un second duel entre avec Justin, après la Colline Fantôme.

Le livret dit : "Gadwin est un guerrier expérimenté que Justin rencontre au cours de ses aventures. Peu enclin au bavardage, Gadwin parle rarement de lui-même, laissant son épée le faire à sa place. En effet, de longues années de pratique lui ont donné une rare maîtrise de son arme, au pouvoir souvent mortel."

Commentaire de voix : Une bonne voix, bien grave et adulte, vraiment adaptée à ce perso.

=====
Rapp [Cha05]
=====

Rapp est un le petit fils de l'ancien du village de Cafu. Ce type est à la fois insolent et irrespectueux de tout, ce qui en fait mon personnage préféré...

Rapp peut utiliser des armes de jet diverses telles que le Shuriken et le Boomerang, ainsi que les couteaux. En raison de sa résistance, je préfère le laisser à distance, surtout que c'est avec des armes de jet qu'il a ses coups les plus puissants.

Les + : Costaud, et mine de rien plutôt rapide.

Les - : C'est un piètre magicien.

Obtention : Pendant la bataille contre le Boss : Enorme Puppa.

Le livret dit : "Adolescent au sang chaud originaire du village de Cafu, Rapp est courageux et fort mais non encore initié aux bonnes manières." (C'est le moins qu'on puisse dire...)

Commentaire de voix : Vraiment cool, la voix type du flemmard pas motivé par moments, et du mec bien sûr de lui à d'autres.

=====
Milda

[Cha06]
=====

Une psychopathe de la trempe de Gadwin au premier abord, une brave femme serviable une fois qu'on la connaît mieux. Dire qu'elle a épousé un bovin... Tout comme Justin, elle peut se servir de l'épée, la masse d'armes et la hache. Equippez-la de ce qui fait le plus mal et laissez-la bourriner (c'est ce qu'elle fait de mieux) dans le tas. Inutile de réfléchir de trop... Son surnom : Milda-nimated Violence. Haha.

Les + : Comme Gadwin, elle sait se faire respecter au front.

Les - : Très mauvaise magicienne, elle se borne à une seule cible par attaque...

Obtention : Elle vous rejoindra après que vous l'ayez vaincue à la Tour de Doom, et vous quittera après l'Espace Déformé.

Le livret dit : "Solide guerrière du village de Laine, Milda se bat avec ses points plutôt qu'avec sa tête..."

Commentaire de voix : Oui, une voix de psychopathe... Elle a vraiment l'air tarée et pas féminine du tout.

=====
Guido

[Cha07]
=====

Un Lapin/Moogay qui est obsédé par l'argent, un lapin bien, quoi. Notez qu'il elle a l'air d'une gamine, alors que c'est en réalité l'aîné des Moogay... Il est consternant de remarquer que cette petite bête a l'air de tout savoir...

Guido se sert de dagues, épées et armes de jet. Sa grande force avec la dague est le fait qu'elle attaque trois fois. Non pas qu'elle fasse beaucoup de dégâts, mais elle occupe bien l'ennemi. Appréciez également la puissance du coup Bombe Moogay. Il est inutile d'investir dans l'armement pour Guido, car c'est un personnage plus que moyen qui ne reste même pas longtemps dans votre équipe.

Les + : 3 coups en une seule attaque

Les - : Peu de PVs, pas très forte.

Obtention : Avant les Ruines Souterraines, Guido vous quitte au sommet de la Montagne Arc-en-ciel.

Le livret dit : "Voyageur de commerce Moogay, Guido possède une grande connaissance de l'histoire, ce qu'on ne devinera jamais à son physique de jeune premier." (Jeune dernier, oui !)

Commentaire de voix : Bwaaaaa hahaha ! C'est quoi cette voix ? C'est une femelle vous êtes sûrs ? Bon, ok, quelle voix est censé avoir un lapin ? Pas celle-la en tout cas...

=====
Liete

[Cha08]
=====

La prêtresse d'Alent, il n'y a pas grand chose à dire sur elle, c'est un personnage vraiment mystérieux... Elle décide de rejoindre Justin afin de prendre en main son avenir (visiblement, elle connaît mal Justin, surtout en ce qui concerne sa perception du long terme -_-;)

Liete se sert de masses d'armes, bien que ça n'aie pas d'importance vu qu'elle

ne devrait vous servir qu'à lancer des sorts... C'est une magicienne offensive puissante, qui arrive avec tous les attributs... Une sacrée économie en plus. Il va de soi que plus elle est loin de l'ennemi, mieux elle se porte. A ce sujet, les bottes qu'elle porte tout au début sont excellentes.

Les + : Bonne magicienne

Les - : Très peu de PVs

Obtention : Dans la Chambre Papale d'Alent.

Le livret dit : "Liete est une jeune mystique que Justin rencontre dans les Ruines de Sult. Sa personne est voilée de mystères. Compétente et manifestement douée de sagesse, est-ce un fantôme provenant d'une ancienne civilisation ou une personne en chair et en os ?"

Commentaire de voix : Liete possède, Guido étant hors-concours, la pire voix du jeu. Certes, elle a l'air adulte, mais bon, si on admet que Liete vit depuis les icariens, elle l'est sans doute encore plus que ma grand-mère. Mais bon sang, toutes ces années à rien faire ont dû la fatiguer, car elle a une de ces voix de mollassonne, sacré nom d'une pipe !

=====
Général Baal [Cha09]
=====

Un mystérieux borgne dont les motivations ne sont pas claires... Le général de l'armée de Garlyle, c'est lui.

Obtention : PNJ, Boss

Le livret dit : "Le général Baal est le commandant en chef de l'armée de Garlyle, les forces de sécurité privées de la Fondation Joule, principal moteur du développement de la ville de Parm. Depuis peu, le Général Baal prend ses distances vis-à-vis de la Fondation et se consacre de plus en plus à ses propres activités secrètes."

Commentaire de voix : La voix du grand méchant et fier de l'être... Parfaitement adaptée à mon sens.

=====
Colonel Mullen [Cha10]
=====

Fils du Général Baal, il semble humain et doux, à la différence de son père... Un bon gars qui ne recherche que le bien de l'humanité.

Obtention : PNJ, Boss

Le livret dit : "Membre de l'armée privée de Garlyle, ce chef né est aimé des simples soldats. Il commande une division chargée d'une mission secrète. Son père est le général Baal, commandant en chef de l'armée de Garlyle."

Commentaire de voix : Il a une voix de bon gars qui fait ce qu'il doit faire, pas forcément par plaisir... Vraiment un brave type, assez réaliste.

=====
Lieutenant Leen [Cha11]
=====

-----/!\ Spoiler ! /!\-----
Leen est la sœur de Feena (j'avais parié sur Mio... -_-;). Elle semble

accomplir sa mission à contre-cœur, et cherche par dessus tout à protéger sa soeur en l'écartant d'Alent (et de l'armée de Garlyle). En outre, elle est l'aide de camp de Mullen et est la cible des complots jaloux des sergents Nana, Saki et Mio. Personnellement, je la trouve encore plus jolie que sa jumelle...

----- </Spoiler > -----

Obtention : PNJ, elle suit cependant Justin pendant le passage des Tours Jumelles.

Le livret dit : "Aide de camp du Colonel Mullen, Leen possède des manières douces et des traits délicats qui lui valent l'affection des simples soldats. Sa participation aux opérations secrètes lui confère une place spéciale dans l'armée."

Commentaire de voix : Une voix similaire à celle de Feena, douce et jolie.

=====
Sergents Nana, Saki et Mio [Chal2]
=====

Les trois pestes du jeu, continuellement impliquées dans des plans louches et invariablement désagréables à votre égard. Elles semblent assez unies, ce qui est surprenant vu qu'elles sont toutes trois éprises de Mullen, et qu'elles semblent prêtes à tout pour le séduire (et elles me semblent particulièrement enclines à la trahison). Voilà qui explique leur ressentiment vis-à-vis de Leen.

Obtention : PNJs, Boss à deux reprises, d'abord une par une puis les trois à la fois (tout simplement infatigables...)

Le livret dit : "Soldats de l'armée de Garlyle, ces trois femmes occupent le rang de sergent" (Voilà qui est sobre)

Commentaire de voix : De perfides petites pestes égocentriques et sûres d'elles. Mais de belles voix quand même... Parfait.

0-----0
| ~ SOLUCE ~ [Wal00]|
0-----0

=====
Introduction [Wal01]
=====

Le jeu s'ouvre sur une séquence présentant le général Baal et son fils, le colonel Herr Mullen. Après le discours, vous verrez Sue qui court dans les rues de Parm à la recherche de Justin, qu'elle finit par trouver en plus ou moins bonne posture... Votre mission : retrouver les 4 "reliques" de Gantz à savoir :

- L'Armure Légendaire (Ou "Tablier" - une chance, Sue l'a trouvé pour vous)
- Le Bouclier de Lumière ("Couvercle")
- Le Casque de l'Esprit ("Marmite")
- L'Epée de l'Esprit ("Epée en bois")

Commencez par aller voir Gantz (qui est sur le pont) et découvrez ses motivations : épouser Sue. Bref il n'est pas très malin vu qu'il vous donne des indices. "Le Bouclier est à un endroit où l'on entend les mouettes"... Alors, voyons voir ? Où avez-vous pu voir ces poubelles du ciel ? Dans le port bien sur (là où un marin est couvert de fiente, si si). Il est adossé contre un mur, si vraiment vous ne le voyez pas, il y a du sou... je veux dire, allez sur la jetée d'où vous aurez une vue globale de la ville (pensez à faire tourner

vosre caméra vu que ledit mur est face à la mer et donc invisible si vous regardez tout droit).

On admet que vous l'avez trouvé, passons au Casque. "Un endroit ou on entend couler l'eau"... Encore le port !? Non, non le canal. Descendez sur la rambarde métallique et cherchez bien (je ne peux pas dire allez à droite ou à gauche vu que ça dépend de comment votre caméra est réglée...). Bon OK je fais un petit effort : en admettant que la partie rouge indique le Nord et qu'il est tout en haut de la boussole, il faut prendre directement à gauche.

L'épée est dans le coffre fort de Gantz (le fourbe !). Un seul moyen de l'ouvrir, trouver la clé. Si vous demandez à la mère de Gantz (qui se trouve dans la Maison de Gantz), elle vous répondra que c'est surement Tentz qui l'a... Maintenant vous comprenez pourquoi il a fui à la course dès qu'il vous a vu (si vous l'avez croisé)... Vous le retrouverez près du Café Souterrain où il pleure car il a perdu la clé. Menacez-le de le dénoncer à Gantz et il se trahira.

Note : tout au long du jeu, vous aurez souvent des choix multiples come ça. Au final, vous devrez recommencer jusqu'à donner la réponse attendue. Allez chercher la clé à l'endroit désigné par Tentz et vous vous mettrez à quatre pattes

pour trouver cette (µ£^ù*\$) clé. Elle se trouve au bord de la rivière, la meilleure façon de chercher étant de se déplacer en martelant X. Allez ouvrir le coffre dans la maison de Gantz (étage 1, vous ne pouvez pas le rater) et vous recevrez l'épée en bois (beuh). Retournez vers le pont, vous constatez que Gantz est molesté par des habitants pour désordre sur la voie publique (c'est le cas de le dire). Etant donné qu'il prend pour vous, vous passez très vite et rendez-vous au Restaurant de la Mouette, ou se trouve Lily, la mère de Justin.

=====
Parm [Wal02]
=====

Votre mère, qui s'inquiétait, vous file un grand coup de plateau sur la tête. Elle vous demande ce que vous avez fait de votre journée, ce à quoi vous pouvez répondre de trois manières différentes. Je ne vous donnerai pas la bonne réponse, de peur de vous gâcher le plaisir de voir Justin se prendre encore (et encore) un coup de plateau sur la tronche...

Passez à table, profitez du repas pour parler à tout le monde... Le lendemain, comme prévu, partez pour le musée, mais tout d'abord, fouillez un peu la chambre... A trouver : un sac d'or, une trousse de premiers secours, et même un antidote. Quel bonheur :| Regardez néanmoins le journal intime de Justin avant de partir, c'est vraiment tordant... Sortez de la maison, et avant de foncer au musée, je vous propose une...

~~~~~  
Quête Optionelle : Le bijou [Sid01]  
~~~~~

Adressez-vous à une petite fille près de la gare : elle a perdu sa barette ! Au rrique de retarder le sauvetage du monde (quotidien de l'aventurier aguerrri), vous acceptez de l'aider. Premier suspect : le mère de la victime, qui, après un interrogatoire violent, révèle avoir perdu l'objet du délit non loin du musée (ça tombe bien, j'y allais justement...). Bien sur, c'est à vous que revient la tâche de retrouver ladite barette. Or donc, cette barette se trouve bien près du musée, plus exactement devant les biblots antiques exposés devant. Inutile de contacter votre opticien, elle est invisible. Comme toujours, la meilleure méthode c'est de parcourir tout le périmètre en pressant X. Une fois que vous l'avez, rendez-la à son propriétaire légitime, qui pardonnera bien gentiment à sa mère et qui déclarera : "Je vous aime tous autant : Justin, Sue et Maman !". N'est-ce pas touchant ? Quelle belle récompense, un enfant heureux...

Ben quoi, vous auriez peut-être voulu de l'or (beaucoup d'or !) ?
Enfin bon allez toujours revoir la mère qui vous donnera un "Baume Miraculeux".
Génial :|

~~~~~

Rendez-vous donc au musée, comme prévu, et parlez au conservateur qui se trouve dans la salle d'expo. Il vous donne la pierre d'esprit de votre père, et vous invite à le suivre dans son bureau. Avant ça, bidouillez la belle statue icarienne qu'il vient de restaurer, une fois de plus Justin est hilarant... Rejoignez le conservateur qui vous donnera une "Lettre de Recommandation" pour les Ruines de Sult. Sortez (Sue vous fera la morale) et rentrez au restaurant de la mouette. Mangez, dormez et, le lendemain, partez pour les Ruines de Sult.

=====  
Route de Marna [Wal03]  
=====

Avant d'arriver aux ruines, vous devez traverser la terrible Route de Marna. pas bien dur, mais bon, profitez de la fonction "Récupérer" du point de sauvegarde pour faire du level up.

Ennemis du coin : Mille-pattes Geant (bof) et Scarabée de Marna (pas bien dur non plus).

Profitez-en pour vous familiariser avec le système de combat.  
Je le dis maintenant et pour tous les donjons, j'indiquerai très rarement la route à suivre précisément, vu que ceux-ci sont très linéaires, que votre boussole vous indique l'entrée et la sortie (sauf exception bien sur, là je ferai des efforts et entrerais dans les détails.). Si vraiment vous n'y arrivez pas, (d'abord surtout ne le dites à personne) suivez la route qui vous conduit directement à la sortie. Une seule route, pas de petits chemins qui partent dans tous les sens... Ils sont pas sympa, Game Arts ?

=====  
Ruines de Sult [Wal04]  
=====

Montrez la lettre au soldat devant la porte pour pénétrer sur le chantier. Balaldez vous, rencontrez même le frère de Gantz (Gontz --; Les parents n'ont vraiment aucune imagination...) si ça vous chante, la destination finale étant l'entrée des ruines tout en bas. Vous faites la connaissance des trois charmants sergents Nana, Saki et Mio qui se feront une joie de vous pourrir tout au long du jeu. Là elles commencent doucement juste en réduisant en miette la lettre de recommandation puis en vous conseillant de retourner jouer chez vous. Conseil avisé qui vous épargnera de nombreuses heures de jeu fastidieuses à la place desquelles vous pouvez dès à présent vous remettre au travail. Bon je vois que vous n'obtempérez pas alors tant pis. Rentrez quand même dans les ruines. Encore un donjon facile, il suffit de suivre la boussole. Vers la fin, vous devrez renverser une colonne pour libérer un passage, un point d'exclamation apparaît lorsque vous vous en approchez. Vous arrivez ensuite devant une grande statue que la pierre d'esprit fendra en deux (OK, ça se passe pas exactement comme ça mais c'est tellement plus classe ^^). Entrez là-dedans, et vous découvrirez une salle en forme de Y. Pas bien compliqué vu que je suis là, prenez la branche de gauche et appuyez deux fois sur le bouton. Entrez dans la salle ainsi ouverte, appuyez sur le bouton au centre et vous entrez dans la dernière salle. Vous rencontrez Liette d'Alent qui vous donnera tout plein d'indications etc... En sortant, vous tombez sur le colonel Mullen qui vous posera des questions.

Répondez n'importe quoi et vous fuirez (voilà la seule utilité de la branche

droite du Y...). Continuez de sortir (personnellement j'ai essayé de faire sortir Mullen en rappuyant sur les switchs mais c'est pas possible ^^ ).

Boss : Oiseau de Pierre

Voilà le boss, un Oiseau de Pierre. Bah, pas bien dur, utilisez la "Botte V" jusqu'à ce que vous n'avez plus de PS puis à l'attaque normale. Au pire, utilisez "Youpi !" de Sue.

Une fois ce machin ailé anéanti, fuyez encore et toujours et retournez à Parm.

```
=====
                                Parm                                [Wal05]
=====
```

Retournez chez votre mère et comme d'habitude, mangez, au lit et tout ça.

Ensuite,

rendez-vous sur le port et renseignez vous au sujet des départs de Steamer dans l'agence de voyage (\*\* Ceci était une blague \*\* Nan sérieux je veux pas de mails de gens qui ne trouvent pas d'agence...). Un matelot vous donnera les renseignements nécessaires, à savoir qu'il faut un passe pour prendre le bateau. Un seul homme peut vous céder ce passe, et cet homme, c'est Java (tadaaaaaa !(je suis le maître incontesté des effets dramatiques et j'espère sincèrement avoir encore l'occasion de vous le prouver tout au long de ce pas-à-pas...)). Ce Java est censé se trouver dans le Café Souterrain. Bien entendu, la patronne n'a pas la clé sur elle... Une fois de plus c'est Justin qui est de corvée et qui doit aller la chercher. L'homme qui l'avait est sur le port, afflubé d'une hideuse casquette bleue et d'un manteau vert foncé... Rendez la clé à son propriétaire et revenez le soir. Parlez à tout le monde, et vous apprenez que Java n'est pas là, et même pire, qu'il est peut-être même aux Mines de Leck. Pooy s'est empiffré de gateaux, et pour vous faire pardonner, vous promettez de rendre son portefeuille à Java (le pire dans ce jeu est que vous n'avez absolument aucune occasion d'être malhonnête et à aucun moment vous n'aurez l'opportunité de garder pour vous ce qu'il y a dedans...). Vous devez donc y aller, prenez le train le lendemain (à la gare bien sur \*\*\* cette fois c'est vrai \*\*\*). Le contrôleur à l'entrée vous offre le voyage.

```
=====
                                Mines de Leck                            [Wal06]
=====
```

Arrivé à Leck vous aurez peut-être tout comme moi bien du mal à trouver la maison de Java, la boussole indiquant la mine qui reste obstinément obstruée et tout éloignement dans la mauvaise direction vous ramenant à la "carte du monde". En vérité je vous le dis, cette maison se trouve à gauche juste après l'arrivée il y a même un petit chemin. Après avoir écouté votre histoire, Java accepte de vous donner le "Passe", à condition (comme toujours :/ ) de débarasser

la mine des monstres... Bon, bon, bon, eh bien allons y. Maintenant la mine est ouverte, je ne saurai que trop vous conseiller de rentrer dedans si vous souhaitez poursuivre votre aventure.

Ennemis du coin : Vase Verte (le bon vieux Slime des familles, toujours aussi faible), Bébé Chauve-souris (très peu de HP), Orc (OK, eux ils sont un peu plus coriaces : pas mal d'HPs et assez forts).

Objet(s) à pas louper : Graine défense (après avoir vaincu le boss) (NB : les graines ressemblent en général à des... pains.)

Suivez donc votre boussole si vous voulez passez vite fait à Mine de Leck (2) ou fouillez le secteur (pour trouver un casque et une épée ainsi que des sacs d'or...) etc... Dans la seconde partie de la mine, vous pourrez trouver une

"hachette" en vous laissant tomber (remontez à l'aide d'une corde) et un "marteau miniature" dans un coffre. Quand vous serez arrivé au fond de la mine, vous rencontrerez tout d'abord un point de sauvegarde, et aussi...

Boss : Roi des Orcs + 2 Orcs

Pas bien difficile non plus, débarassez-vous d'abord des orcs avec la "Botte V", puis achevez le roi. Bon, je sais, joli programme, c'est souvent plus facile à dire qu'à faire... Mais comprenez moi, j'ai vraiment eu aucun problème à le battre...

Bien que la salle s'effondre (évidemment, vous tuez un orc qui en tombant, appuie sur sa télécommande qui fait sauter la mine pleine d'explosifs qui... Nan, franchement vous trouvez ça normal ?!), ramassez tout ce qui s'y trouve, vous avez tout votre temps. Donc des sacs d'or, et une graine. Java vous attend juste à la sortie de la pièce pour arranger votre fuite (Theme Park World c'est du chiqué !!! ^^ Faut le voir pour comprendre). Il reconnaît que vous avez bien mérité votre passe, vous le donne, puis vous repartez vers de nouvelles aventures !

```
=====
                                Steamer                                [Wal07]
=====
```

Après avoir dit à Sue que vous ne souhaitiez pas qu'elle vous accompagne, une fois de plus, rentrez chez vous, mangez, dormez et j'en ai marre de taper toujours la même chose. Le lendemain, allez au port, montrez votre passe et allez dans la file d'attente. Vous découvrez une lettre de votre mère dans votre poche, lettre qui ne vous est d'ailleurs pas adressée... La tentation est trop forte, et une fois la lettre lue, montez sur le bateau...

Baladez-vous un moment sur le bateau, puis remontez sur le pont. Sur le chemin, vous croisez Pooy (louche) et sur le pont, tout bonnement Sue dans un tonneau (j'en étais sur...). Vu que c'est une passagère clandestine, elle est vouée à être jetée à la mer et c'est bien fait (d'ailleurs vous l'aviez prévenu que ce serait trop dangereux.). N'écoutez que votre bon coeur, plaidez sa cause auprès du capitaine qui vous fera devenir apprentis marins et très franchement vous auriez mieux fait de la jeter à l'eau. Le lendemain, rendez-vous sur le pont pour vous livrer au lavage du sol c'est à dire un mini-jeu stupide avec des gains ridicules à la clef. J'entends par là que au dessus de 26 secondes vous ne touchez rien du tout, qu'à 25 vous recevez dans les 100 G et d'ailleurs mon record est là et j'ai eu trop la flemme de me perfectionner car c'est pas tout ça, mais moi j'ai une soluce à rédiger. Pendant quelques jours, vous devrez vous lever, laver le pont et retourner au lit (la vie trépidante de l'apprenti marin :| ). Puis, un jour, une célèbre aventurière de New Parm vous rendra visite sur le bateau et vous lavera le pont à votre place (c'est pas rien). Puis, quelquechose de bizarre se produit...

```
=====
                                Bâteau fantôme                                [Wal08]
=====
```

Il semblerait qu'un bateau fantôme approche du steamer, et Feena cherche des volontaires pour vous sauver. Alors que les marins (capitaine compris) tremblent dans leurs bottes en caoutchouc, vous vous proposez bravement pour rejoindre l'expédition. Refus catégorique de l'aventurière. Baratinez-la suffisamment et elle finira par céder.

Ennemis du coin : Méduse d'eau (les machins qui sautent), Ammonites, Ectoplasmes  
Objet(s) à pas louper : Oeuf Mana (Boss)

Dès que vous êtes dans le bateau, sauvegardez (pas besoin de le dire j'espère...). Une fois de plus, vous pouvez compter sur votre amie la boussole pour vous guider dans chaque salle. Vous finirez par arriver dans la cabine du capitaine (du moins je l'espère). Examinez un peu tout, et quand vous lirez le journal de bord, un ennemi explosera le parquet...

Boss : Roi des Poulpes

Continuez votre carrière de régicide avec ce calamar. Encore une fois un boss pas dur. Bourrinez le comme un bourrin ( ^^ ). Notez que le "Brule !" de Feena est assez efficace. Dernière chose, il est inutile d'attaquer les bras du calamar, c'est le corps qui dirige tout.

Une fois le cétacé décédé (j'espère que le poulpe en est bien un...), sortez de la pièce et appuyez sur X devant la porte du fond (on a tellement l'habitude qu'elles s'ouvrent toutes seules dans ce jeu que j'ai mis un moment à comprendre...). Feena s'occupera du reste.

Vous vous retrouvez de nouveau sur le bateau, mais vous apprenez bientôt que le terre est en vue ! Allez voir Feena dès que vous êtes prêt à quitter ce maudit bateau.

```
=====
                                New Parm                                [Wal09]
=====
```

Allez tout d'abord dans l'armurerie pour dépenser votre Oeuf Mana. Personnellement, j'ai choisi l'attribut Eau pour Justin, étant donné qu'il est toujours préférable de pouvoir lancer soin quand besoin est, et que je ne donne pas de magies à Sue (voir Section Oeufs Mana et Magies). A présent, allez faire un tour au club des aventuriers, où, après avoir questionné plusieurs fois la réceptionniste pour avoir le mot de passe, vous ferez la rencontre de Mr Paco. Ce crétin est peu conciliant, et vous décidez de partir pour rendre visite à Feena.

Il vous faut pour cela traverser la Route de Merill.

```
=====
                                Route de Merill                            [Wal10]
=====
```

Ennemis du coin : Cobra Cracheur (attention ces saletés empoisonnent !), Veuve Noire (mouais), Oiseau menaçant (pas beaucoup mieux).

Objet(s) à pas louper : Oeuf Mana, juste avant la sortie de la route. En gros, finissez la route puis faites demi-tour et cherchez dans le coin...

Rien de spécial à signaler, suivez votre boussole...

Vous arrivez ensuite chez Feena. Elle n'est pas là, donc profitez-en pour 1/ Sauvegarder et 2/ Fouiller et plus précisément bidouiller le sous-vêtement pendu à une corde. Comme vous pouvez vous en douter, c'est à ce moment-là qu'elle arrive. Passez la nuit chez elle, et vous êtes réveillé en fanfare le lendemain matin... Que se passe-t-il ? Eh oui, les crétins sont éternels (\*\* notez bien cette phrase c'est une de mes perles \*\*).

Paco est là pour demander Feena en mariage (prendre Feena en mariage en fait). Vous vous faites étaler par Chang qui vous met une gauche mémorable. Une fois remis sur pieds, partez pour New Parm afin d'empêcher ce mariage. D'abord, vous pouvez dilapider votre nouvel oeuf. Je conseille personnellement l'attribut Vent pour Justin, afin de pouvoir utiliser le plus vite possible les magies de Tempête. Ceci fait, il faut trouver l'Eglise (je sais pas vous, mais j'ai



vraiment plus de mal à me repérer en ville que dans les donjons --; Boussole quand tu nous tiens...). Enfin bon, une fois que vous l'avez trouvé, et découvert que la cérémonie est consacrée dans la plus grande intimité, faites le tour de l'église et entrez dans l'espèce de cabane de jardin. Vous aurez la possibilité de descendre dans...

=====  
Passage Souterrain [Wall1]  
=====

Ennemis du coin : Vase Pourpre (le classique Slime mais coloré différemment :| Notez q'il se dédouble, c'est le candidat idéal pour faire du level-up avec les magies de Vent (pour ceux qui ne le savent pas encore, plus il y a d'ennemis touchés, plus vous recevez d'XP)), Méduse de Boue (pas top), Escargot Fou (pas bien fort non plus).

Objet(s) à pas louper : Oeuf Mana (explications ci-dessous.)

Bon, je suis contraint d'expliquer la marche à suivre puisque cette fois il y a une énigme qui tue : utiliser les 4 leviers qui se présenteront sur votre chemin --; . D'abord, juste à l'entrée, faites tourner la caméra. Vous apercevrez l'objectif du niveau, c'est à dire l'Oeuf Mana. Bon, pour l'attraper, pas trop dur : suivez le seul chemin qui s'offre à vous et, dès que vous apercevez un barrage, que je vous conseille d'activer pour pouvoir continuer sans problème. Continuez votre chemin, bidouillez un autre barrage mais là attention ! Vous notez qu'il y a un autre levier de l'autre côté du barrage qui le remet dans sa position initiale d'ailleurs. Comme vous vous en doutez, aucun concepteur ne fait de leviers par plaisir, il est donc logique de l'utiliser quand même (la vraie raison étant que si vous ne le baissez pas, vous ne pourrez pas avoir l'oeuf, même si vous pouvez finir le niveau.). Poursuivez jusqu'au dernier barrage, et vous pourrez descendre dans un espèce de bac (à présent vide). De ce bac, vous avez accès à un trou dans le mur, mais aussi à une autre partie du bac un peu plus profonde à laquelle vous ne pouvez accéder que si vous avez bien abaissé les 4 leviers. Dans le cas contraire, vous verrez des ennemis dans l'eau. Bref, cette partie du bassin mène à l'oeuf. Le trou dans le mur mène à la sortie. Achevez le donjon et vous arriverez dans l'Eglise. "Je m'y oppose !!!"

Boss : Chang

Ce plus ou moins lointain parent de Jackie Chan n'est pas bien dur à battre... Sigh il est pas dur ce jeu... Comme d'hab, Botte V, magies etc... Le grand jeu, quoi. Vous y arriverez sans aucun problème (normalement...). Lorsque vous sortirez de l'Eglise, les badauds croiront que c'est vous et Feena qui êtes mariés... Vous décidez à présent de prendre la route des ruines de Dom...

=====  
Montagnes de Rangle [Wall2]  
=====

Après la séquence avec Mullen & Baal, vous partirez vers les Montagnes de Rangle.

Ennemis du coin : Cobra Cracheur (le même qu'avant), Ver de Terre (bof) et Oiseau Bizarre (encore des oiseaux en même pas plus forts...)

Objet(s) à pas louper : 2 Oeufs Mana ( !!! ) : Un au milieu de la route de Montagnes de Rangle (1), l'autre dans les Montagnes de Rangle (2) (comme je l'ai déjà dit dans la section dédiée aux oeufs, celui-là avait une tête de potion... Bug ou illusion d'optique persistante ? Faites-moi part de vos témoignages...) Au début de Montagnes de Rangle (2), vous aurez l'occasion de camper, sauvegarder etc... Néanmoins, si vous retournez à la partie (1), que vous

revenez à la partie (2), et que vous approchez du point d'eau, vous verrez l'eau en gros plan avec des bulles ( ? --si quelqu'un peut m'expliquer ça...). Passons, il suffit de suivre la boussole pour finir la map sans encombre. Utilisez vos oeufs (A mon humble avis, Feu pour Justin et Terre pour Feena) et poursuivez vers la Route des ruines de Dom.

Ennemis du coin : Ent. (des arbres forts, mais leeeents.)

Objet(s) à pas louper : AUCUN ! Dégagez vite de ce trou paumé !

```
=====
                        Ruines de Dom                        [Wal13]
=====
```

Une fois cette perte de temps traversée, vous arrivez enfin aux Ruines de Dom.

Ennemis du coin : Vase Rouge (toujours pareil), Orc de Dom (plus coriace qu'avant, ne vous faites pas piéger !!!), Plongeur des Sables (mouais), Chauve-souris Vampire (pas top non plus), Esprit Vangeur (là y a des trucs à dire : ils sont résistants aux attaques physiques SAUF si vous possédez la "Masse Sacrée" (assez bonne masse par ailleurs) que vous donnent les Orcs de Dom - la magie est une solution, d'ailleurs celles de feu marchent bien)

Objet(s) à pas louper : Oeuf Mana (Ruines de Dom (2) dans un coffre bien visible), Masse sacrée (Orcs de Dom)

En entrant, suivez le chemin et vous voyez un point de sauvegarde inaccessible. L'objectif temporaire est de l'atteindre, c'est possible notamment grâce à un passage entre les statues de gauche, on a l'impression qu'il y a une pente infranchissable, mais en fait elle l'est tout à fait (bug ?). Sinon vous pouvez suivre le chemin labyrinthique. Un choix comme un autre. Attention en avançant vers les ruines par le passage juste après le point de sauvegarde, des Orcs vont vous sauter dessus du haut du passage et vous piégeront si vous n'êtes pas précotionneux : passez sur le côté et vous les éviterez.

```
~~~~~
*** Bidouille ! Bidouille ! ***
~~~~~
```

Une fois au point de sauvegarde du "Vestibule" (le premier des ruines), vous noterez qu'en poursuivant votre chemin une statue encastrée dans le mur vous cogne si vous passez trop près... Utilisons ce piège à notre avantage... Piège = HP en moins -> Implique soins divers -> Implique magies eau gagnent de l'XP + MP en moins. Pour compléter l'équation, on ajoute : Point de sauvegarde = récupérer... Je crois que vous me suivez... En effet, en vous faisant blesser volontairement, vous pourrez faire monter vos magies d'eau de manière conséquente. Il est possible d'aller jusqu'à un bon niveau en 1 heure maximum. Bon, ok, c'est chiant, et vous avez surement autre chose à faire... Mais je vous jure que vous ne le regretterez pas... Ca vaut le coup, sisi !!!

```
~~~~~
*** Fin de la manipulation extrêmement douteuse quoiqu'efficace ***
~~~~~
```

Une fois dans les Ruines de Dom (1), vous aurez l'occasion d'admirer des switchs et, à n'en pas douter, envie de les bidouiller. Je dois donc vous prévenir : ceux qui sont contre des murs ouvrent une trappe au milieu de la pièce. Trop nul me direz vous. C'est assez vrai, sachez néanmoins que les monstres se trouvant dans la partie piégée sont envoyés dans les oubliettes. Si vous êtes peu méticuleux, il y a de fortes chances pour qu'ils rejoignent des sacs d'or et autres trésors accidentellement vidés par vos soins... Garde donc. Notez que les

boutons différents (ils sont plus gros) activent l'ascenseur. Suivez la boussole, vous arriverez dans la partie (2) (il faudra pour cela trouver 2 boutons (des carrés au sol) pour créer le pont vers la deuxième partie. Attention dans cette seconde partie, si vous voyez une sorte de sortie en pente, surtout N'APPROCHEZ PAS !!! Vous seriez ramené tout au début du donjon et je ne souhaite ça à (presque) personne... Suivez encore une fois la boussole, et vous arriverez au...

Boss : Ganymède

C'est dingue comme ils sont faciles les Boss ici... Minez la tête avec les techniques habituelles (ç.a.d. "Je suis un joyeux bûcheron !" bref vous avez compris l'idée...) et vous vous en tirerez sans bobo...

Quittez les ruines (ce qui est incroyable, c'est que vous devrez le faire à pied --; ), croyez-le ou non, j'ai mis plus de temps à retrouver la sortie que le Boss... Essayez de trouver le piège qui vous ramène au début, vous gagnerez pas mal de temps. En arrivant sur la Route des Ruines de Dom, vous rencontrerez un type bizarre (hou les cornes, sisi) en bien mauvais état. Chose surprenante, il est poursuivi par l'armée de Garlyle...

```
=====
                          Montagne aux Plantes                          [Wal14]
=====
```

Vous ramenez ce petit machin chez Feena, et il est très malade. La seule solution, c'est d'aller chercher une "Sulfa" pour le rétablir. Comme toujours, les herbes dont vous avez besoin ne se trouvent pas sous les pas des chevaux et en plus c'est pas la bonne saison. Forcément. Le sourire aux lèvres, vous vous dirigez vers la Montagne aux Plantes qui se trouve derrière chez Feena avec une barrière qui la bloque. Afin de faire son cake devant Feena, Justin vous fera une petite démonstration de son style d'art martial oriental sur la pauvre planche innocente. On applaudit bien fort notre concurrent malchanceux. En fait, ça me rappelle l'histoire du type qui n'arrive pas à ouvrir sa porte. Pourtant il tire dessus comme un maçon (Astuce : il faut pousser la porte). J'en entends au fond qui disent que ce n'est pas le problème qui nous occupe. A ceux-là je réponds que peut-être, mais c'est pas eux qui rédigent. Je m'égare. Bref.

Ennemis du coin : Veuve Noire, Scarabée, Monstre des Routes, Vase Pourpre (Tout ça dans le même panier : à savoir ajouter du pittoresque au paysage montagnard, à la rigueur montrer de belles photos à votre maman lorsque vous serez de retour, mais en aucun cas dans la catégorie potentielle source d'ennuis) .

Items à pas louper : Sulfa Rouge (il est très conseillé de la trouver, si vous avez l'intention de finir le jeu dans son intégralité)...

Le chemin menant à la plante requise étant tout tordu et tarabiscoté, votre boussole ne vous sera d'aucune utilité pour accéder au bête végétal qui fait l'objet de votre quête. Essayez d'établir un contact visuel avec la plante à l'aide des Points Vision (je ne connais pas le nom exact, il s'agit des tas de pixels informes qui vous offrent une vue de type "ISS Soccer" (vue du ciel quoi) des alentours). Puis approchez-vous le plus possible, jusqu'à la saisir. C'est pas bien dur, je vous le promets. Pas de boss ici (qui serait assez stupide pour monter la garde devant une vulgaire feuille de salade teintée, je vous le demande...), donc empresses-vous de rentrer chez Feena et faites bouffer à l'humanoïde la plante par les oreilles, il l'a bien mérité.

```
=====
                          Camps de Garlyle                          [Wal15]
=====
```

Le lendemain matin, l'énergumène est en pleine forme, et il joue de la flûte dehors. Sortez le voir, et les sympathiques sergents Nana, Saki, et Mio vous tombent dessus. Evidemment, vous êtes jetés en tole. Un scandale (Je veux parler à mon avocat !!!). Forcément, vous allez tenter de vous échapper. Que voyez-vous ? Oh ! Un tuyau métallique ! Oh ! Si on essayait le vieux coup qu'on voit toujours dans les films ? Sue, fait semblant d'être malade, et vous assomez le garde avec le tuyau cité précédemment. J'ai honte. De mon héros et que ça marche. Bref, faites ce qu'on vous dit, de toute façon vous vous faites attraper quelques mètres plus loin... Cette fois-ci vous êtes isolé et attaché, Leen vous met une baffe mémorable etc... Néanmoins, en partant, elle laisse tomber la clé de la cellule... Hum c'est trop beau pour être vrai... Profitez quand même de l'occasion et allez libérer vos copines. Vous pouvez quitter le coin, et vous tomberez sur une porte à code. Forcément, vous n'avez pas le code. A partir de là, vous avez deux solutions : vous partez dans les conduits d'aération pour aller chercher votre réponse ainsi que des objets plus ou moins intéressants (pas d'oeuf mana néanmoins), ou alors vous allez sur votre site préféré (Gamefaqs.com :D ) pour apprendre que le code est : Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Bas, Haut. Dur de trouver ça par hasard.

Ennemis du coin : Privé (les soldats qui étaient de garde... Les pauvres... nuls.)

Item(s) à pas louper : Nada. Financièrement parlant, cette prison est un véritable piège à touristes.

Une fois la porte ouverte, vous rencontrerez tour à tour les 3 Sergents, qui seront chacune accompagnées de 3 Privés. En réalité, vous progresserez dans le niveau et vous rencontrerez parfois l'un des Boss au détour d'un chemin.

Boss : Nana

Boss : Saki

Boss : Mio

Ces Boss sont de véritables plaisanteries, d'autant plus que vous avez la possibilité de vous rétablir entre chacune d'entre elles. Les trois d'affilée, voir en même temps aurait été un challenge, mais là... Comme tous les boss, Une grosse magie générale pour éliminer les acolytes (le Pyrostolet de Feena est une bonne option si vous l'avez). Après, bourrez ce qui reste, c'est pas dur. Suivez votre boussole (il faudrait que je compte combien de fois je l'ai dit...) et vous arriverez sur une gare... Volez le train, et pour une fois, Justin ne déclenchera pas de catastrophe (c'est toujours rassurant dans les moments critiques -\_-; ).

```
=====
                                Train                                [Wall6]
=====
```

Une fois dans le train, Rem vous parlera un peu de lui, puis le train sera assiégé par l'armée... Enigme du jour : vous vous trouvez dans le dernier wagon, comment atteindre la locomotive ? Réponse, il suffit de traverser les autres wagons... J'ai déjà parlé de niveaux où il est impossible de se perdre ? Celui-là est un modèle en la matière : avancez en tuant les gardes (Ennemis du coin : Privés (toujours les mêmes), Sergent (privé en plus fort, mais ne résiste toujours pas aux grosses magies globales...) et en ramassant les objets du coin. Pas de boss en arrivant à la locomotive, Justin pète le frein (détruire : une de ses spécialités...), retourne dans le wagon précédent et quand les sergents Nana, Saki & Mio arrivent, il détache la locomotive... Vous sautez du train et arrivez aux alentours du Village de Luc.

```
=====
                                Forêt Brumeuse Ouest                    [Wall7]
=====
```

=====  
Vous dans une forêt hostile et inacueillante (la Forêt Brumeuse Ouest en vérité.). Mon conseil est d'en sortir au plus vite vu qu'il n'y a rien à trouver là-dedans.

Ennemis du coin : Ent. (toujours les mêmes), Brume Menaçante (attention à eux, tuez les le plus vite possible => grosses magies pour ne pas prendre de risques), Gardien des Brumes (des Ents améliorés mais qui souffrent du même défaut : la vitesse de la tortue unijambiste et athmatique).

Objet(s) à pas louper : Vide inter-sidéral. Vous perdez votre temps ici.

=====  
Montagne du Dieu Lumière [Wall8]  
=====

Une fois que vous êtes au village, trouvez la hutte de l'ancien du coin (pas si simple) qui refusera de vous accepter dans son village tant que vous n'avez pas accompli l'épreuve du Dieu de la lumière. Comment augmenter la durée de vie d'un RPG ? Mettez une bonne dose de PNJs peu coopérants, des malades au milieu de la route et par dessus tout, un héros qui ne sait pas dire non. Mélangez bien. Ainsi donc ce chef est xénophobe... Bel exemple pour la jeunesse ! Vous devez maintenant aller chercher le "nectar des dieux" en haut de la Montagne du Dieu Lumière.

Ennemis du coin : Tarentule, Scarabée de Métal, Vipère des Mines (Tout ça c'est mauvais)

Objet(s) à pas louper : A la rigueur le nectar des dieux

Montez la montagne, il n'y a qu'un chemin, prenez les objets si ça vous chante. Quand vous êtes au sommet, vous trouvez le nectar, retournez au village. Le chef a l'air plus embêté qu'autre chose que vous ayez réussi. Questionnez le chef, il vous indiquera que le seul moyen de traverser la Forêt Brumeuse est d'utiliser une noix anti-brume. Hélas, comme Justin le dit si bien, c'est un sacré radin.

=====  
Village de Luc [Wall9]  
=====

Rentrez chez Rem, bon vieux manger-dormir, sauf que le manger est interrompu par l'armée de Garlyle. Encore dans vos pattes. Pour des raisons obscures, l'armée de Mullen tente de kidnapper... la statue qui se trouve en haut de la Montagne du Dieu Lumière. Bien évidemment, vous êtes le seul à pouvoir empêcher ça mais vous refusez, ça leur apprendre à faire des économies sur les noix. Vous cédez cependant lorsque le chef se met à genoux (C'est comme ça que ça aurait du se passer). Retournez à la montagne, et un passage similaire à celui du train s'ensuit. Des gardes arrivent par vagues (ce sont tous les Lieutenants, formations de 3) (4 ou 5 vagues il me semble). Remontez en haut de la montagne et vous verrez la statue se barrer en hélicoptère. N'écoutez que sa bêtise, Justin saute sur la statue qui part. S'ensuit une séquence avec Leen, et une réaction entre la statue et la pierre d'esprit... Comme à son habitude, Justin démolit la statue (Il a vraiment un problème avec les statues Icarieuses :| ).

Il n'y a pas de Boss, donc retournez au village. Le chef, qui a bien réfléchi pendant que vous sauviez le village, décide de vous céder une seule et unique minuscule noix pour puceron sous-alimenté. Vous pouvez à présent partir pour la Forêt Brumeuse Est.

Cette forêt est composée de trois parties. Il y a un point de sauvegarde à chaque partie et surtout, pas de boss. Minez donc les ennemis que vous croisez, à savoir :

Ennemis du coin : Gardien des Brumes (vous devez les connaître), Nuage de Gaz (même chose que Brume menaçante)

Objet(s) à pas louper : J'ai lu quelquepart qu'il y a deux oeufs manas dans le coin. Intox, à part les graines, rien ne vaut le coup ici.

Suivez bien votre boussole (faites quand même un peu d'XP, hein ?), au bout d'un moment vous verrez un lac avec une rivière qui coule dessous... Hum en fait c'est une illusion d'optique persistante, vous pouvez jouer à Jesus en marchant dessus (Forêt Brumeuse (2)). Une fois sorti de la forêt, vous apercevez le Mur du Bout du Monde. Un passage particulièrement pénible. Il n'y a pas d'enigmes à proprement parler, mais la difficulté réside en le fait qu'il faut bidouiller pas mal pour accéder aux étages suivants. Je vais donc être précis pour une fois.

Ennemis du coin : Nuage de Gaz, Brume menaçante (bien connus de nos services), Chauve-souris Radar (toujours de faibles volatiles).

Objet(s) à pas louper : ce mur est une véritable arnaque.

Points de sauvegarde aux niveaux (3) et (6).

- Mur du bout du Monde (1) -

1/ Attention au bloc qui lévite au dessus d'un chemin : si vous approchez, il se met à tomber, et si vous continuez d'approcher alors qu'il tombe, vous aurez un léger mal de tête. Approchez et laissez-le tomber.

2/ Montez un escalier en spirale

3/ Au Nord, il y a la suite de votre parcours, au sud une graine vitesse (attention au bloc qui tombe et remonte).

4/ Vous verrez un fruit d'agilité à l'est (attention, deux blocs sortent du mur pour vous aplatir), le "vrai" chemin est toujours au Nord.

5/ Dirigez-vous vers l'Est, des blocs bougeront et deux ascenseurs apparaissent (tadaa !). Celui qui a un point d'exclamation vous conduit au niveau 2, l'autre est un attrape-nigaud.

- Mur du bout du Monde (2) -

1/ Prenez l'escalier au Nord (à moins que vous ne vouliez quelques objets pas tops), et prenez le bloc volant ( ? ).

2/ Il y a encore des escaliers au Nord, puis un passage vers le Sud...

3/ ...Et enfin l'accès au niveau 3.

- Mur du Bout du Monde (3) -

1/ Avancez un peu et vous déciderez de camper. Sauvegardez et tout et tout.

2/ Partez au Sud, puis à l'Est : vous trouverez un bouton qui activera un bloc de cailloux volants.

- 3/ Avancez vers le nord, et un autre bouton similaire virera un rocher qui bloque la route.
- 4/ Rappuyez sur le bouton et grimpez des escaliers.
- 5/ Montez sur une pierre volante et allez vers le Sud.
- 6/ Montez sur une seconde pierre volante, puis allez cette fois vers le Nord.
- 7/ Un bloc descendra, vous permettant d'accéder au niveau 4.

- Mur du bout du Monde (4) -

-----  
1/ Avancez, et vous verrez un bloc en pierre en équilibre au dessus de vous. Un véritable miracle : il ne s'écrase pas sur vous (ce qui est contraire aux lois physiques les plus élémentaires, à savoir : un rocher ne lévite pas et un héros de jeux vidéos est malchanceux au possible). Hélas, plus loin se trouve un espèce de bonhomme en pierre. Je ne dit pas statue puisqu'il avance sur vous et qu'il est clairement hostile. Il est impossible de le contourner, cependant il est toujours possible de l'applatir... Attirez-le vers le bloc douteux cité précédemment.

2/ Ne perdez pas le Nord (suivez-le même), montez sur une pierre volante, et vous rencontrerez un autre machin de pierre. Cependant, il se brise lorsqu'il essaiera de vous attaquer (l'érosion ? le temps ? le manque de sommeil ?). Méfiez-vous quand même, parcequ'il essaiera de vous attaquer malgré son état...

3/ Allez vers le Sud, chevauchez une pierre volante, allez au Nord et vous trouverez un switch protégé par un sinistre volatile.

4/ Eliminez le piaf et montez au niveau 5.

- Mur du bout du Monde (5) -

-----  
1/ Allez au Nord et appuyez sur un bouton pour faire lever le bloc.

2/ Partez vers le sud et montez une pierre volante.

3/ Foncez plein Sud pour accéder au niveau 6.

- Mur du Bout du Monde (6) -

-----  
1/ Campeez ici, l'équipe (sauf Justin) commence à désespérer de voir un jour le haut du mur.

2/ Allez au Nord, appuyez sur un bouton pour faire avancer une pierre volante.

3/ Continuez au Nord et évitez les lumières (à moins que vous ne teniez spécialement à vous faire rétrécir).

4/ Toujours au Nord, puis à l'Est. Attention, il y a des chauve-souris planquées derrière un mur, vous risquez de vous faire piéger.

5/ Le passage vers le niveau 7 se trouve vers le Sud.

- Mur du Bout du Monde (7) -

-----  
1/ Allez au Sud (pierre volante bla bla bla), au Nord, appuyez sur un bouton et vous serez attaqué par un autre volatile déplaisant.

2/ Activez un autre switch au nord ( /!\ Chute de Pierres /!\ ).

3/ Retournez au point d'arrivée, et allez au Nord et passez au niveau 8.

- Mur du Bout du Monde (8) -

-----  
1/ Allez au Nord, pierre volante j'en ai marre de taper toujours les mêmes salades je suis sur que personne n'est coincé ici en plus...

2/ Avancez, mais de préférence pas trop loin du mur vu qu'un laser va venir couper le chemin en deux (ne soyez pas au centre quoi).

3/ Allez maintenant au Sud, montez une pierre volante...

4/ Ici, ces bras mécaniques tenteront de s'abatre violemment sur vous, méfiez vous donc. Sachez que vous devez faire s'abatre deux fois le dernier bras pour faire descendre la pierre vers le niveau 9.

- Mur du bout du monde (9) -

-----  
(Je ne mets plus de numéros vus que les étages se font en une étape)

Avancez jusqu'à un switch gardé par...

Boss (je suppose) : Formation de trois horripilateurs ailés.

Ce n'est pas le boss de l'année. Même pas celui de la semaine en fait...

Massacrez-les et on oublie tout.

Le switch libère fait s'écraser tout le niveau, sauf là où vous vous trouvez (vous êtes donc maintenant suspendu à... rien.), ce bloc miraculé vous conduit au niveau 10.

- Mur du Bout du Monde (10) -

-----  
Vous campez une dernière fois et tout le monde est désespéré maintenant (joueur et manette compris). Heureusement, le lendemain, vous apercevez le soleil. Pour les plus lents d'entre vous (j'ose espérer que la moyenne de QI de mes lecteurs tourne autour de 100... ^^ ), ça signifie que vous êtes arrivé en haut du mur... Trop cool, vous avancez et une machine parente du ventilateur projette Sue en bas du Mur. Ha ! Vous voyez que ça aurait été du gaspillage de lui donner des magies ! Sans rire, c'est vrai que si vous ne lui avez rien donné, vous ne serez pas handicapé par la suite ("Aaah non j'ai plus de Healer !!!"). Bientôt, vous serez aussi envoyé en bas du mur (par le même procédé délicat je vous rassure) (je vous rassure aussi en disant que vous tombez du bon côté du mur).

=====  
Vallée des Dragons [Wal22]  
=====

Vous tombez dans la Vallée des Dragons (pas d'inquiétude, vous n'en rencontrerez pas), sans le Sue (Beuh minable).

Ennemis du coin : Paquet de Boue (très nul), Glisser (même pas mieux), Homme de Pierre (résistant à la magie), Diable Rouge (bas de l'échelle).

Objet(s) à pas louper : 2 Oeufs Mana.

Progresser tranquillement en suivant la boussole jusqu'à rencontrer 1 : La chaussure de Sue, 2 : Pooy et 3 : Gadwin chez lui (Vallée des Dragons (3)). Dans un excès de diplomatie, vous affronterez Gadwin qui vous massacrera avec sa botte Dragon (9999 dégâts !). Il acceptera de vous accompagner jusqu'à Dight, et il est niveau 30 (bien pratique !). Vous continuerez d'avancer dans le coin jusqu'à ce qu'une plante en colimaçon vous permette de passer. L'idée est bizarre mais vous devriez la reconnaître. Néanmoins, n'escaladez pas le végétal, mais continuez tout droit afin de trouver le premier oeuf. Passez à la section 4 et continuez votre chemin. Vous finirez par arriver sur une bifurcation, un chemin (celui de droite) vous menant à la sortie et celui de gauche vers un cul de sac et une formation de Paquets de Boue. Cul de sac en apparence, puisque derrière la grosse plante rouge se trouve le deuxième oeuf mana. Vous pouvez maintenant aller à Dight.

=====  
Dight [Wal23]  
=====

Rendez vous dans l'hotel, vous rencontrerez Guido. Passez la nuit et Gadwin viendra troubler votre repos. Il pleut !!! Ben oui et alors ? Ah la pluie va bientôt se transformer en poison... Ok, ok, je vais sauver votre village... Pour cela, vous devrez aller à la Tour Typhon et récupérer la Lance des Héros. Ne me demandez comment la lance est censée arrêter la pluie.



Allez au Mont Typhon et gravissez la pente qui vous mène à la tour. Un oeuf se trouve sur le chemin, il est dur de dire exactement où. Cherchez bien.  
 Ennemis du coin : Soldat Klepp (hideux bonhommes), Oiseau de Boue.

Objet(s) à pas louper : Oeuf Mana.

Attention à la bouillasse infâme qui descend le mont telle une rivière de purée de gelée verte (c'est beau ça -snif-), puisqu'elle vous blesse lorsque vous passez dessus (c'est pas non plus catastrophique mais bon...)

Ennemis du coin : mêmes qu'au Mont Typhon plus Chevalier Klepp (est au Soldat Klepp ce que le Sergent est au Privé.)

Objet(s) à pas louper : Oeuf Mana

Ok, un cheminement un peu plus détaillé s'impose. Attention, il s'agit du chemin le plus rapide pour accéder au Boss.

Au premier embranchement, prenez à gauche, vous arriverez dans une salle circulaire. Faites-en bien le tour, l'oeuf est dedans. Appuyez sur le bouton vert pour créer un escalier. C'est le moment de donner plus de détails à propos de ces switchs :

- Switch Rouge -> Fait tomber des ennemis du ciel.
- Switch Vert -> Fait apparaître des escaliers.
- Switch Bleu -> Activent des passerelles ou rien.

Vous aurez ainsi l'accès à deux escaliers (comme toujours, celui que vous auriez tendance à prendre en premier est le mauvais. Le bon est le plus éloigné de vous). Montez, traversez l'étage et vous arriverez à une corde qui vous ramènera en bas. Activez le switch qui s'y trouve et retournez tout au début du donjon. Cette fois-ci, prenez à gauche, et vous aurez accès à deux escaliers (rouges cette fois). Pardonnez-moi si je ne me rappelle plus lequel mène directement au boss... De toute façon vous voulez tous les trésors et l'XP, non ?

Petite note sadique : vous verrez au second étage une formation de Soldats Klepp qui se balade derrière un ratelier d'armes. C'est le moment d'utiliser la maladresse de Justin à votre avantage, si vous bidouillez le ratelier, les armes tombent sur l'ennemi !!! Très très jouissif.

Boss : Roi Klepp Il n'est pas encore là, le Boss qui vous bloquera ! Celui-ci compte trois têtes qui ne vous impressionnent pas. Essayez de bourrer les trois en même temps quand c'est possible, sinon concentrez-vous sur celle du centre. Maintenant vous pouvez examiner le trône de plus près et plus exactement ce qui se trouve derrière : un switch. Je ne vous ferai pas l'insulte de préciser qu'il faut grimper sur les piliers pour arriver à la salle suivante. A présent, vous êtes dans une salle dans laquelle il y a deux portes : une qui mène à la lance des héros, l'autre... à la mort. Qui est chanceux ici ? Gadwin, dans un élan d'héroïsme décidera d'entrer en premier (comme ça vous serez sûr de quelle est la bonne porte : s'il crève alors c'est l'autre...). Hélas, ce dernier est bien trop gros pour entrer dans n'importe laquelle des deux portes, c'est donc à vous

qu'il incombe le choix... Dites ce que vous voulez, de toute façon c'est Feena qui choisira pour vous. La bonne porte en plus.

Pour info inutile, ma réflexion est : Lune ou étoiles, futur et passé... L'homme a déjà marché sur la Lune (passé) mais pas encore sur les étoiles (futur ?).

Allez chercher la lance, et tout s'écroulera (si la lance avait été une des pierres du bas de l'édifice ok mais là... c'est un vulgaire ornement du sommet. Allez comprendre...)

Vous réussirez à vous sauver quand même, et Feena vous mettra une bonne baffe pour l'occasion. Retournez à Dight, plantez la lance dans le sol et fuyez vite ce village morose.

```
=====
                          Montagnes du Lama                      [Wal26]
=====
```

Traversez très vite les Montagnes du Lama, il n'y a rien à trouver ici. Le niveau consiste en une barbante succession d'ascenseurs que vous franchirez d'ailleurs sans aucun problème.

Ennemis du coin : Diable Bleu (je reprends le sprite, je change la teinte et augmente les stats de 5%, voilà un monstre tout neuf !), Aéronef Bleu (sensible à la magie, excellent candidat pour faire du magic level up avec "endormir" etc...).

Objet(s) à pas louper : Nada. Vous perdez votre temps et le mien.

```
=====
                          Volcan                                [Wal27]
=====
```

Dès que vous arrivez au Village de Gumbo, vous remarquez que quelque chose d'étrange se passe ici. Faites comme si de rien n'était, allez voir le chef qui semble VRAIMENT très heureux de vous rencontrer (c'en est même louche...). Il organise une fête en votre honneur, vous irez vous coucher, retournez voir le chef le lendemain pour attaquer le final. Vous devez commencer à comprendre pourquoi il n'y avait pas un seul couple dans le secteur... Vous vous faites catapulter dans le Volcan.

Ennemis du coin : Âme perdue, Chien Méchant, Homme de Magma (<- Rien que du pas bon...)

Objet(s) à pas louper : Oeuf Mana

Si vous avez un ou plusieurs Baton de Pluie, équipez-le(s) vu que cette arme est relativement utile dans un niveau de feu. Dès que vous vous réveillez, cherchez un chemin qui mène à un oeuf dans les alentours. Commencez ensuite à suivre votre boussole. Ce serait un affront de préciser que vous pouvez déplacer un rocher dans la seconde partie vu qu'il y a un point d'exclamation devant. Vous tomberez sur Sue et Gadwin un peu plus loin, et, répondant toujours à l'appel de la boussole, vous arriverez au Boss.

Boss : Dragon Fou

Encore et toujours des Boss faciles... Tout comme le boss des ruines de Dom, ce charmant jeune dragon à l'haleine dévastatrice a beau être composé de deux parties, leurs HPs sont partagés donc vous pouvez défoncer qui vous voulez. La violence n'est pas une solution (rapellons-le) mais servez-vous en quand même vu que le dragon refuse de négocier. Frappez dans le tas, et si ça ne marche pas

alors il faut faire du level up !

Fuyez ce volcan et retournez au Village de Gumbo pour fêter ça ! Après une petite ballade romantique avec Feena, vous aurez la possibilité de prendre la bateau pour les Tours Jumelles.

```
=====
                        Tours Jumelles                        [Wal28]
=====
```

Après vous avoir emmené, Danda suggère que seule la porte Nord est ouverte (bien évidemment vous êtes au Sud). Faites le tour de l'édifice, et entrez dans une sorte de labyrinthe.

Ennemis du coin : Danseur Médusa (Attention à eux ! Non seulement ils peuvent se rendre invisibles pour vous piéger, mais aussi vous sceller les magies !!! Méfiance !), Crapaud Cornu (à l'intérieur des tours, pas forts, mais Justin sera seul pour les affronter.).

Objet(s) à pas louper : pas à ma connaissance...

Vous finirez par tomber sur deux soldats qui vous laisseront entrer lorsque vous direz être des guides locaux. Quand vous entrerez dans la tour, puis tenterez d'en sortir, Mullen arrivera, ce qui déclenchera un long passage où vous n'aurez pas le contrôle de vos persos. Une fois téléporté dans la tour, sauvez Leen et suivez le seul chemin qui s'offre à vous jusqu'en haut de la tour... Je vous passe les détails (ce qui ressemble ici à un déni de spoiler est en fait un excès de fénéantise).

```
=====
                        Colline Fantôme                        [Wal29]
=====
```

Retournez au bateau de Danda et retournez à Dight. Allez voir le chef du village. Sue tombera malade en sortant, et le Docteur Alma prescrira quelques jours de repos. Partez donc chercher le globe de téléportation sans elle, à la Colline Fantôme.

Ennemis du coin : Nylamaot, Raie Manta, Bernard-l'hermite, grenouille folle ( <- rien d'inquiétant dans tout ça...)

Objet(s) à pas louper : Clé d'Argent, Clé d'Or (nécessaires pour avancer)  
Au début de la colline, vous aurez accès à une salle intérieure. Elle ne vous sert à rien tant que vous n'avez pas le globe. Montez, et vous trouverez un carrefour avec : un point de sauvegarde, une porte au Nord (s'ouvre avec la clé d'argent) et deux chemins (un à gauche et un à droite - celui de droite mène à une porte fermée nécessitant la clé d'or). J'imagine que vous avez compris que la clé se trouve vers la gauche, revenez et ouvrez la porte centrale. Derrière celle-ci se trouve un mini-boss, mais on va dire que c'est un boss quand même, ok ?

Boss : Machine à Tuer (qu'est-ce que ça fout sur une colline ???)  
\*Baaaaaille\* encore un boss facile et pas dur à la fois... Contentez-vous de lui balancer toutes vos magies les plus puissantes et tout ira bien. Attention quand même, des fois il fait pas mal de dommages.

Un ascenseur vous mène à des piliers et deux switches. Celui de droite baisse les piliers, l'autre invoque des monstres (à vous de voir...). Vous trouvez ainsi la clé d'or, allez-donc faire un tour près de la porte que cette clé ouvre. Derrière cette porte, il y a un pont qui a la facheuse tendance de rétrécir

lorsque vous passez dessus... Courez bien au centre et tout ira bien. Un bloc vous élèvera vers une seconde Machine à Tuer que vous massacrerez sans remors aucun. Vous avez maintenant un puzzle : 3 switchs alignés et un un peu à l'écart (la forme vous rappellera surement vos débuts à Tetris). En gros, les switchs correspondent à une hauteur, qu'ils appliquent au pilier d'en face lorsque vous les activez. En gros, ils sont placés dans l'ordre Bas-Moyen-Haut, et il faut les mélanger avec le bouton isolé pour faire Haut-Moyen-Bas. Lorsque vous y serez parvenu, activez tous les switchs, le mélangeur en dernier. Bien évidemment, on arrive au même résultat avec le tatonnement expérimental mais c'est un peu moins classe. Vous pouvez maintenant mettre la main sur le Globe.

```
=====
                        Vallée des Dragons                        [Wal30]
=====
```

Allez chercher Sue, et menez-la au temple en bas de la colline -Vous avez décidé de renvoyer Sue chez elle même si vous devez gâcher votre globe... Ca me rend malade...-. Elle rentrera à Parm et vous quittera définitivement... Vous pouvez retrouver son équipement ainsi que son expérience dans la cachette (ça c'est bien pensé). Ne pleurez pas, il faut être fort. Retournez à Dight, Gadwin vous attend à l'auberge. Il vous donne rendez-vous chez lui, c'est à dire dans la Vallée des Dragons (3). C'est pénible parcequ'il faut se taper la section 4 à pied enfin bon... Lorsque vous arrivez chez lui, il décide de vous provoquer en duel afin de tester la Force de Justin.

Boss : Gadwin

Bah, vous pouvez vous guérir, vous. Attaquez comme un boeuf et guérissez vous au besoin. Je n'ai jamais perdu ce combat alors je ne sais pas ce qui se passe dans le cas ou vous êtes vaincu ^^.

Après avoir pris sa raclée, Gadwin décide de quitter l'équipe, et de partir s'entraîner tout seul. Il vous offre quand même son bateau (sympa).

```
=====
                        Ile des Pirates                        [Wal31]
=====
```

Allez chercher ce bateau à Dight, et partez pour de nouvelles aventures ! Vous passerez une autre soirée romantique avec Feena, juste assez longue pour observer avec consternation l'immaturation de Justin... Un moment, une superbe petite fille viendra s'échouer sur votre bateau (Feena sera rouge de colère et verte de jalousie, ce qui lui donne une teinte assez originale)... Elle vous supplie de l'aider à libérer son île de pirates sans vergogne qui ont fait prisonnière sa soeur etc... Bien sur Justin accepte mais Feena sent le traquenard... C'est elle qui a raison figurez-vous. Entrez sur l'île des Pirates et frayez-vous un chemin jusqu'au Boss.

Ennemis du coin : Hippocampe, Roi des Crapauds ( <- très moyen tout ça)

Objet(s) à pas louper : rien du tout

Il suffit de suivre la boussole pour arriver sur l'île, où plusieurs jolies jeunes filles vous attendent (pour le plus grand plaisir de Feena...). Descendez dans la grotte pour tomber sur le boss, hélas vous ne pouvez pas sauvegarder et c'est bien dommage (pour une fois que vous pourriez en avoir besoin -\_-; ).

Boss : Baleine

Ce cétacé a bien l'intention de vous transformer en fruit de mer, et a les moyens d'y arriver (pour une fois...). Elle est composée de deux partie : un leurre qui lance attraction, une magie qui ne fonctionne que sur Justin , qui

l'approche de la baleine (au corps à corps) et lui inflige pas mal de dégâts... Le corps, quand à lui attaque tout le monde et fort. Bourrinez tant que vous pouvez, faites bon usage de vos Potions Résu... Mon conseil est de n'attaquer que le corps de la baleine, laissez le leurre sévir, de toute façon il mourra en même temps.

Une fois que vous avez battu le boss, vous devez commencer à vous y habituer, l'île coule. Ben oui, la baleine, qui était lourde l'est encore plus morte apparemment. Fuyez cette île, vous avez fini le CD1.

```
=====
                        Forêt Vierge                        [Wal32]
=====
```

Vous débarquez dans la Forêt Vierge, où vous trouverez des plantes diverses. La plupart sont d'ailleurs ouvertement belliqueuses et tenteront de vous croquer. Elles sont facilement reconnaissables, du moins pour certaines d'entre elles. La première est une plante qui est ouverte par terre et qui a tendance à se refermer juste quand vous mettez le pied dessus... Vous verrez, on les repère vite et vous ne vous ferrez bouffer qu'une fois. Notez que si vous êtes assez près, la plante se referme sans que vous soyez dedans. L'autre type de végétal est une très grande fleur qui s'abat sur vous dès que vous passez en dessous... Soyez vigilant. Ensuite, il y a des fleurs-canon, se sont les énormes fleurs qui sont étalées par terre. Elles ne servent qu'à vous projeter quelquepart sur la map, et elles ne sont absolument pas nécessaires pour finir le niveau. Pour finir, il y a des branches entières qui se meuvent (le vent peut-être ?) et s'écrasent successivement sur deux positions à l'infini... Enfin bon, ce ne sont que des plantes, hein ? (un petit feu de forêt et tout est réglé !).

Ennemis du coin : Mite Sympa (ces trucs vous donnent des chapeaux papillon !), Limace de Terre (minable. Cependant, ma play avait tendance à planter dès que je rencontrais une de ces cochonneries rampantes... Ca vient de ma PS ? Solution dans mon cas : jouer sur la PS2 ^^ )

Bref, passez le plus vite possible, vous rencontrerez sur votre chemin Guido, qui vous invite à manger, dormir... et vous fait payer la note le lendemain... -\_-; Il exige même 10 G pour "Récupérer"... Enfin bon, vous pourrez sauvegarder, et passer votre chemin hors de cette saleté de forêt... Sauf que, vous tombez sur Rapp et son caractère au premier abord incompatible avec celui de Justin... L'incident diplomatique est évité de peu, vu que vous aidez Rapp à sortir son disciple d'un bien mauvais pas (comme le monde est bien fait !).

Boss : Enorme Papu  
Encore une partie de plaisir... Balancez les grosses magies de feu (Pyrostolet etc...) dans le tas, ainsi que le "Tir Côté" de Rapp, bourrinez dans le tas comme vous aimez tant le faire, puis fichez le camp.

```
=====
                        Forêt Pétrifiée                        [Wal33]
=====
```

Vous arrivez à Cafu, le village natal de Rapp. Allez voir le chef et repartez aussitôt pour de nouvelles aventures... dans la Forêt Pétrifiée. Cette forêt abrite un village de pierre, que je vous conseille de fouiller bien attentivement vu qu'il y a un oeuf mana pas loin, ainsi que pas mal de graines...

Ennemis du coin : Limace de Terre & Mite Sympa (vous devez connaître), Alligator (sale bête).

Objet(s) à pas louper : Oeuf Mana.

Suivez bien gentiment votre boussole, inutile de sortir des sentiers battus...  
Vous arriverez à la Tour de Doom, un autre donjon pas dur.

```
=====
                                Tour de Doom                                [Wal34]
=====
```

Peu après votre arrivée, vous vous faites sauvagement aggraver par une femme assez spéciale.

Boss : Milda

Pas extrêmement dur non plus, même technique que d'habitude... Notez que vous devrez vous battre sans Rapp qui est KO ( -\_-; ).

Finalement, vous découvrez que vous avez un but commun (ce que vous auriez du faire avant de vous jeter sur elle, bave aux kèvres - et inversement...). Bref, finalement elle se joint à vous pour mieux mettre à sac cette pauvre tour...  
Ennemis du coin : Garde d'Elite ( <- une version améliorée du Lieutenant...  
Normalement, vous les tuez tous en faisant attaquer avec tous vos persos.)

Objet(s) à pas louper : rien de spécial...

Traversez cette tour de la manière suivante : commencez par la droite, démolissez le mur et progressez jusqu'à un escalier. Qui monte. Puis cherchez-en un qui redescend. Une fois de retour en bas, entrez dans une salle protégée par des rayons laser qui s'éteignent de temps en temps. Optez pour la méthode Zwolf : foncez à travers les rayons, vous vous guérirez plus tard. Approchez de l'ordinateur et laissez Justin faire le reste... (Cet ordinateur est un cascadeur professionnel - n'essayez pas ça chez vous). Vous avez à présent la possibilité de retourner à l'entrée. Prenez l'escalier central qui s'y trouve, prenez la porte qui est juste à gauche (n'allez pas la chercher dans l'espèce de rond point..). Notez que les cases rouges font apparaître quatre gardes. C'est pourquoi je vous conseille d'opter pour la méthode du Zwolf : on fonce d'abord et on y réfléchit après (vous y gagnez un sac d'or quand même... maigre consolation s'il en est -\_-; ). Détruisez le second PC (c'est très simple, lancez Windows et crash immédiat). A présent, vous pouvez retourner sur le "rond-point", les deux portes métalliques ne se refermeront plus sur votre passage. Une fois à l'étage, foncez tout droit sans bidouiller les boutons sous peine de fermer la porte vers le boss. Une fois en haut, vous rencontrez les trois charmants sergents Nana, Saki et Mio qui ont des problèmes avec une de leurs expériences et leur Général. Forcément, Justin ne résiste pas à l'envie de tout faire péter, et tout le monde sauf les sergents (qui ont fui) et vous (qui êtes une fois de plus sauvé par la pierre d'esprit), est transformé en statue de pierre. Vous vous retrouvez seul avec...

Boss : Combattant de Gaïa

Je commence à en avoir marre de dire que ces boss sont nuls, mais le fait est là : ils le sont \*sigh\*. Même technique que d'hab...

```
=====
                                Cafu                                    [Wal35]
=====
```

Retournez maintenant à Cafu. Après un dialogue mouvementé entre Rapp et son grand père, vous allez dormir à l'auberge. Feena part pendant le repas, suivez-la (elle s'en va par le chemin derrière l'auberge). Et là, manque de bol, Garlyle attaque le village... Encore une fois, il s'agit d'un niveau du type "rendez-vous au point X en affrontant les gardes (ici 3 formations de "Béret

Noir") qui vous varreront la route". Pas dur. Vous rencontrerez Leen une fois arrivé. Retournez voir le chef, dormez et quittez la ville.

Milda vous conseille de vous rendre à Laine pour récolter des informations sur Angelou, ce que vous acceptez... Tant pis, pour cela, vous devrez d'abord traverser...

=====  
Désert de Zil [Wal36]  
=====

Ennemis du coin : Homme Cactus (arf je rigole), Scorpion de Zil & Prise en ciseaux (deux types de scorpions assez résistants), Ver des Sables (minable).  
Objet(s) à pas louper : Nada  
Suivez bien gentiment votre boussole, sachez qu'ici se trouvent deux des donjons secrets du jeu... Je vous déconseille d'y aller tant que vous n'avez pas votre équipe finale, c'est à dire Justin-Feena-Rapp-Liete.  
Faites une escale à Zil Padon, faites ce que vous avez à faire et partez.

=====  
Savanne [Wal37]  
=====

Ennemis du coin : Oiseau Battant (version améliorée des piafs), Prise en ciseaux (vous connaissez), Mite étourdie (une mite sympa en mieux)

Objet(s) à pas louper : Deux Œufs Mana ( !!! )

La, il y a le dernier donjon secret, passez votre chemin. Encore une fois, suivez la boussole.

=====  
Plateau de Brinan [Wal38]  
=====

Ennemis du coin : Sanglier des neiges, Singe de Montagne ( <- des bestioles pas bien dures en elles-mêmes, tâchez quand même de ne pas vous faire piéger (au pire il reste Pyrostoltz qui tue tout)).

Objet(s) à pas louper : à part les oeufs mana, ce chapitre est désespérément vide de bons plans financiers...

Traversez tranquillement la première partie, sachez quand même que vous pouvez péter les blocs de glace en appuyant sur X (je dis ça au cas où...). Dans la seconde partie, prenez directement à droite. L'idée globale ets de trouver une boule de neige, et la faire rouler pour qu'elle grossisse et se bloque entre deux corniches pour vous créer un passage (digne de Mac Gyver !!!).

=====  
Laine [Wal39]  
=====

Une fois arrivé à Laine, vous rencontrerez Darlin, le mari de Milda. Vraisemblablement, ni l'un ni l'autre n'ont pu trouver mieux mais je vais cependant m'abstenir de tout commentaire. Ca peut arriver à tout le monde d'épouser un bovin. Vous verrez que dans le village, c'est même coutume, on peut donc en déduire que les Lainiens sont... en voie d'extinction... Bref, parlez à cet hom... animal, qui vous dira d'alletr voir le second sage, qui vous dira d'aller voir le troisième bien évidemment... Rassurez vous, chacun d'entre eux vous indique ou est la maison dju suivant pour être bien sur de vous éviter tout

effort de recherche... Hélas, le dernier et plus savant brouteur de gazon a perdu sa corne dans le village de Laine abandonné, ce qui le rend tout à fait crétin, et, comme le remarque Rapp, "il est complètement à la masse !". Vous n'avez pas trop le choix, il faut aller chercher cette corne, au Village abandonné de Laine ou Espace déformé.

```
=====
                        Espace Déformé                        [Wal40]
=====
```

Cet endroit psychédélique est bourré de téléporteurs, je vous conseille donc de faire gaffe à où vous allez.

Ennemis du coin : Etoile de Mer (attaque de puceron sous-alimenté), Chien de Feu (pas nouveau), Vanatos (de faibles cactus qui jouent de la guitare !!! quand j'écrirai un livre, on ne me croira pas \_-; )

Objets à pas louper : Toujours rien à signaler.

Dans l'Espace déformé (1), vous devez chercher une maison circulaire, pénétrer dedans, puis entrer dans une autre maison pas loin qui ressemble à une banane gisant à terre (vraiment !). L'accès à L'Espace Déformé (2) sera juste à côté. Dans cette seconde partie, vous devez trouver un patron de cube étalé par terre. Il y en a deux dans le niveau, le bin est celui qui est surélevé, et le plus difficile d'accès (évidemment \_-; ). Une fois celui-ci trouvé, vous devez marcher dessus jusqu'à ce que vous fouliez la base du cube. Il se refermera sur vous et vous téléportera devant des tas de portes en vrac. Sachez que si vous passez sous l'arche derrière vous, vous serez téléporté au début.

Revenons aux portes, laquelle est la bonne me demanderez-vous ? De toute façon, il n'y en a qu'une qui s'ouvre, et elle est indiquée par la boussole... Si vous vous plantez après ça... Pour la troisième partie, suivez votre boussole, et vous tomberez sur le Coeur de l'Espace Déformé. Dès que vous entrez dedans, vous devez affronter un autre Combattant de Gaïa, qui a juste un peu plus de PV que son prédécesseur et qui peut lancer "Talon Magnifique" (regagne 300 PV à chacune de ses parties). Ca ne vous empêchera pas de le massacrer bien come il faut.

J'en profite pour signaler que c'est un peu bizarre que 1/ Ce crétin de Dorlin ait perdu sa corne (comme si elle était tombé de sa tête...), 2/ Qu'elle ait atterri dans un coffre et 3/ Coffre qui est en plus au fin fond du coin...

Retournez à Laine et rendez la corne à son propriétaire légitime (ou conservez la : dans un an et un jour elle sera à vous). Celui-ci vous dit un tas de trucs pas marrants sur les Moogays et Alent. Vous devez vous rendre à Zil Padon pour récupérer un médaillon... bla bla bla. Sur ce, Milda vous quitte pour se consacrer à l'amour de sa vie (ouarf).

```
=====
                        Zil Padon                            [Wal41]
=====
```

Une fois retourné à Zil Padon, allez devant la fontaine, où une mignonne petite Moogay viendra vous dire que l'Ainé veut vous voir. Petit problème : où habite-t-il ? Dans la partie Moogay de la ville, certes, mais plus précisément tout au centre. Sa maison se trouve juste à côté d'un tapis de fleurs (il peut-être utile de tourner sa caméra). L'Ainé n'est autre que... Guido, qui a plutôt l'air de rentrer en 3ème enfin bon... Ce dernier vide la fontaine de son eau (avec un bouton, pas en la buvant je vous rassure), afin que vous puissiez entrer dedans, et lui avec puisqu'il se joint à vous.



Ennemis du coin : Crâne d'Oiseau (très faible), Sangsue (pas mieux), Homme déformé (résistant), Tête Magique (lorsque vous affronterez ces bêtes, vous serez seul avec Justin... Pas de panique, si vous lancez des "Lanceflamme" ou "Rafale" à répétition, ils n'auront pas le temps d'avancer dans la barre... Profitez-en pour faire du magic level up...), Sphytaros (laid ET nul).

Objet(s) à pas louper : Oeuf Mana, Pierre Résu (ramène à la vie un perso tombé 1 fois - notez que Guido en a une)

L'interrieur de ce temple est bien triste... Traversez la première partie tranquillement avec la boussole. Pour ce qui est de la seconde, vous devez appuyer sur un bouton rose pour lever un bloc qui libèrera un accès à un escalier... Attention, il faut passer sur des plateaux volants (passage technique !). Sachez que si vous tombez, inutile de presser Reset parceque vous êtes coincé (vous avez oublié le second bouton rose... sic. Il suffit de presser X devant le bloc qui est baissé, et il s'ouvrira de lui même. Traversez cet endroit, et vous arriverez à un accès vers une autre partie des Ruines Souterraines (1). D'ici, vous pouvez entrer dans le Temple Souterrain (1), map très courte qui ne comprend qu'en tout et pour tout... un Boss...

Boss : Garde des Ruines

Miracle !? Un peu de challenge ? Faites bien attention à ne pas vous faire surprendre puis euh... Overflow. Une technique qui marche bien est de concentrer ses premières attaques à une cible sur le boomerang, pendant que Guido lance "Bombe Moogay" pour retarder. Normalement, vous devriez pouvoir finir le Boomerang. Il ne devrait plus vous rester de Bombe Moogay, alors balancez les plus grosses magies globales que vous avez, afin de se faire la hache tranquillement. Lorsqu'il ne reste que le corps, et que ses HPs sont assez bas, il lancera soingneur, c'est comme si vous aviez gagné puisqu'il n'attaque plus. Finissez "à la bourrin". Notez qu'il est impossible de le contournez par le chemin sur le côté (c'est un chemin retour uniquement - et il est absolument inutile...).

Une fois que vous en avez fini avec lui, passez à la selle suivante et récupérez le médaillon. Direction, Alent ! Sauf que, dans votre fuite (retour dans la zone (1)), vous tombez sur Mullen + Baal + Leen + Bataillon... Bref, il ne vous ont pas vu et c'est tant mieux, fuyez vers l'entrée du temple. Vous pourrez ainsi descendre plus bas et vous irez dans les Ruines Souterraines (3). Attention, ici, il y a un Oeuf Mana, dans le seul coffre du coin. Continuez votre progression vers le Ruines Souterraines (4). Ici, vous tombez sur Mullen au détour d'un chemin. Heureusement, le méchant Baal se sert de Leen pour ranimer les Golems du coin, et raser la moitié de son armée. Mullen tombe tout en bas, ainsi que toute l'équipe. Vous vous retrouvez seul en bas (fouillez bien près du point de chute, il y a une Pierre Résu derrière un caillou). Passez tranquillement des Ruines Souterraines (B3) à (B1), surtout ne vous prenez pas la tête avec le labyrinthe, restez cool et concentré sur la boussole... Une fois en haut, vous tombez encore une fois sur Mullen, qui est dégouté par ce que son père a fait. Pour la peine, il vous protège et vous laisse partir. Vous découvrez néanmoins que (/!\ Spoiler !!! /\ Spoiler !!! /\ Feena est une icarienne elle aussi </Spoiler>), que Feena est retenue prisonnière sur le vaisseau. L'ascenseur vous remonte je ne sais ou, à l'exterieur de Zil, ou vous voyez le Superbe qui s'envole au loin... Heureusement, Rapp et Guido, qui ont justement capturé une raie manta volante (comment vole-t-elle ?), vous retrouvent te partent à la poursuite du vaisseau.

=====  
Le Superbe [Wal42]  
=====

Rapp commence le chapitre en force en suggérant qu'il pourrait encoyer le

vaisseau à la casse. Vaste programme. Pénétrez là-dedans et suivez tranquillement la boussole.

Ennemis du coin : Combattant (Béret noir amélioré... J'en ai marre de tuer toujours les même ennemis... Non, sérieux, j'ai vraiment du décimer l'armée --; ).

Une fois que vous aurez bien progressé, vous tombez sur Nana, Saki et Mio, qui vous provoquent en duel.

Boss : Nana, Saki & Mio

Encore un petit challenge ! On est sur la voie du RPG dit de "difficulté moyenne" ! Bien, le gros danger est leur "Attaque Tripartite", bourrinage à trois qui colle environ 60 à tout le monde... Notez que cette attaque ne peut être exécutée qu'à trois... Conclusion, essayer de les tuer toutes en même temps avec des magies de bourrin est une mauvaise idée (en plus elles ont respectivement 5000, 4000 et 3000 PVs). La meilleure solution est donc la suivante : tuer celle qui a le moins de HPs donc Mio. Bon plan, puisque c'est elle qui vous pose le plus de problèmes avec son attaque "Ballon" qui endort tout le monde... Ce ne sera peut-être pas facile, et vos pierres Résu vous serviront surement. Une fois l'une d'entre-elles éliminée, le reste du combat n'est qu'une formalité.

Retournez sauvegarder et c'est reparti ! Continuez sur le chemin, profitez-en pour rire un bon coup (quel général mettrait son bureau... juste à côté de la salle des machines ? Bwaaaaa haha), avancez jusqu'à tomber sur Feena et Baal. Après un piège perfide, Baal s'enfuit. Poursuivez-le, et réglez-lui son compte !

Boss : Baal

Lui n'est pas bien fort, contentez-vous de le miner à la "Botte V" en vous soignant au besoin... Finissez-le à l'attaque de base. Après avoir été vaincu, rejoignez Feena. C'est le moment que Baal choisit pour révéler son arme secrète : sa greffe Gaïa. Je passe les détails, Justin plonge dans le vide, Feena le suit, et ils sont sauvés pas la nature icarienne de Feena. Bientôt, Guido et Rapp viennent vous récupérer sur la raie volante.

=====  
Montagne Arc-en-Ciel [Wal43]  
=====

Allez à Laine, parlez à l'un des sages, et allez à la Montagne Arc-en-Ciel (en passant par le chemin qui longe le lac - attention à ne pas passer derrière deux personnes qui sont debout devant ce lac ! vous pourriez rester coincé...).

Enemis du coin : Oiseau grondant (version améliorée du classique piaf), Crimsona (boulet), Triton des Abîmes (résistant aux attaques physiques).

Objet(s) à pas louper : rien du tout :|

Avancez tranquillement en suivant la boussole, pour trouver les bonnes cordes, essayez de les suivre jusqu'à trouver un endroit où vous pouvez marcher dessus. En clair, vous devez vous en rapprocher le plus possible jusqu'à être dessus. Si une des cordes casse sous vos pieds, c'est normal pas d'inquiétude à avoir... Il y a un autre chemin, essayez de vous rapprocher de l'autre corde qui mène en haut en la suivant du dessous, et ainsi de suite... Au sommet, jetez le médaillon dans la rivière, c'est le moment que guido choisit pour faire ses adieux. Bon déba... départ, Guido. L'arc-en-ciel vous mène ensuite à Alent.

=====  
Alent [Wal44]

=====

Une fois là-bas, cherchez tout d'abord l'oeuf, il n'est pas dur à trouver vu qu'il est sur le chemin. Le niveau consiste en la succession de 3 Boss (et pas des nouveaux en plus... -\_-; ).

Boss n°1 : Hydre

Celui-là ne m'a touché qu'une fois, maintenant que vous avez des grosses magies globales style "Eclair Dragon", "Tout Zap", et autres "Pyrostolet", vous pouvez vous permettre de tout bousiller en même temps (utilisez l'excellent "TirCôté" de Rapp). Une fois les 3 têtes mortes, le corps disparaît. Allez sauvegarder (ce serait bien trop duuuuuur sinon...), récupérer et c'est parti pour le second boss... (il faut passer par la nacelle qui est posée dans le sable)

Boss n°2 : Garde Susano-o

Réplique du Garde des Ruines, lui aussi ne m'a touché qu'une fois... méthode habituelle, magies de bourrin, d'abord le boomerang (boule de fer en fait), puis la hache, et on achève le gars. Sauvegardez/récupérez encore une fois, et on attaque le dernier.

Boss n°3 : Dragon Fantôme

Lui, c'est le Dragon Fou du Volcan de Gumbo. Il n'a que deux parties, mais il est un peu plus fort que les autres. Notez que les deux parties partagent les HPs. Cette fois-ci, utilisez les coups à cible unique (comme la "Balafre Glacée" de Justin si vous avez, "Missile" de Rapp et "Fouet Eclair" de Feena). Si vous tombez à court de PS, utilisez les classiques magies globales. Vous ne devriez pas avoir de problèmes.

Une fois ceci fait, entrez dans le temple de Liete. En arrivant, surprise, il y a des Liete partout (je connais une vache pour qui ce serait le paradis...). Parlez à toutes puis pénétrez dans la Chambre Papale. La vraie Liete qui est là vous fait un petit baratin, avant de vous faire redescendre sur terre, à Savanna plus précisément. C'est le moment pour vous, qui avez à présent votre équipe finale, de prendre un peu de recul vis-à-vis de Gaïa et tout ça, pour vous attaquer au donjons secrets (voir la section qui y est consacrée.)

=====

Montagnes de Luzet [Wal45]

=====

Vous devez traverser les Montagnes de Luzet...

Ennemis du coin : Serpent des Sables, Yéti, Cornu Royal ( <- en gros, pas un pour rattraper l'autre...)

Objet(s) à pas louper : il faut se faire une raison, jusqu'à la fin du jeu, il n'y a plus rien...

Contentez vous de finir vite ce passage à l'aide de votre précieuse boussole...

=====

Ancien Métro [Wal46]

=====

Vous arrivez ensuite au Camp J. Entrez dans le seul bâtiment du coin, et traversez les salles jusqu'à découvrir comment se passe la mutinerie orchestrée par Mullen... No comment. Poursuivez Baal vous-même, à travers l'Ancien Métro (si c'était vraiment un métro, je suis Hidéo Kojima :| ).

Ennemis du coin : Scarabée, Homme Hyène, Bégayer (là aussi il faut se faire une

raison... Depuis que vous avez fait les donjons secrets, plus personne ne vous arrive à la cheville...). Traversez ce souterrain en entrant à l'interieur des épaves à l'occasion, pas de difficultés majeures...

Vous arrivez sans encombre à l'Ancien Métro (3), où vous trouvez un point de sauvegarde... Allez un peu plus loin pour trouver le Boss.

Boss : Baal

Encore lui :/ Je vous garantis qu'il n'a pas progressé... Pas de stratégie particulière, bourrinez comme il faut et tout ira bien... Notez que si vous tuez la tentacule, Baal meurt avec, et inversement.

```
=====
                                Zil Padon                                [Wal47]
=====
```

Hélàs, tout cela n'est pas suffisant pour tuer Gaïa... Vous vous retrouvez à bord du vaisseau de Mullen, et vous découvrez que Feena... a été promue !!! Imaginez la jalousie des trouffions qui épluchent les patates depuis 5 ans pour en arriver là... Pffff y a du piston c'est clair. Enfin bon, vous débarquez dans le Camp de Base, où vous allez planifier la suite de l'aventure... Parlez à Feena, puis à Leen, et vous déciderez d'aller aider les gens de Zil. Bon. Tant pis. Allez donc à Zil Padon, qui est assiégée par Gaïa juste après votre arrivée. Promenez-vous dans la ville pour aider les familles qui sont attaquées par des formations de "Corne de Gaïa", vous serez intermopu par Leen, qui essaye tout d'abord de vous faire quitter la ville, puis vous sauve d'un Combattant Gaïa. Elle se fera ensuite assomer par une tentacule, et vous serez conduits dans la partie Moogay de la ville pour qu'elle se rétablisse. Hélas, un autre Combattant Gaïa approche, et c'est à vous qu'il incombe la tâche de vous en débarrasser (pourquoi ? \*snif\*)...

Boss : Combattant Gaïa (3ème édition)

Toujours la même technique. Notez que l'un des bras craint la foudre, alors faites un premier tour du style "Tout Zaper - Eclair Dragon - Coup Thor" et ça en fait déjà un de moins... Après, finissez le reste à la "Botte V".

Bon, à partir de là, vous allez avoir pas mal de Bla-bla, des allers-retours entre Zil et les différents camps, certains moments atteignant une intensité émotionnelle rare... Etant donné que vous n'avez rien d'autre à faire que re-parcourir Luzet avec des monstres un tantinet améliorés, chercher Leen, parler à Feena et tout et tout... Ca vous pouvez le faire tout seul, en plus ça ferait plein de spoilers, ce passage contient des surprises de taille !

Je reprends une fois de retour à Zil Padon, sans Feena. Entrez dans le Sanctuaire Spirituel.

```
=====
                                Sanctuaire Spirituel                                [Wal48]
=====
```

Ennemis du coin : Créature, Raie, Gardien ( <- mauvais à souhait...)

Objet(s) à pas louper : plein de graines partout !

Pas grand chose à dire, le fait de passer sur certaines plate-formes fait apparaître des chemins, foncez tout simplement jusqu'à tomber sur une plate forme où trois chemins colorés s'offrent à vous... L'ordre pour aller droit au boss est Rouge, Vert, Bleu. Parlons-en du Boss :

Boss : Roi Mage

Ceux qui ont fini le château des rêves ne seront pas dépaysés... Pas bien compliqué, délestez-le de sa précieuse baguette et achevez-le tranquillement. Avancez et allez rencontrer les esprits qui vous donneront... L'Epée des Esprits (rien à voir avec l'épée en bois du début...).

=====  
Cité des Icariens [Wal49]  
=====

A présent, il faut retourner au Camp J, puis passer par la brèche dans le mur du fond pour accéder... A la Cité des Icariens. Quand je pense qu'il suffisait d'abattre un mur pour trouver les vestiges d'une civilisation Antique... Bref, vous arrivez dans un escalier en colimaçon. Si vous désirez quitter cet endroit au plus vite, sortez ar la première porte que vous verrez, sinon descendez jusqu'en bas pour récupérer des trésors divers... Notez qu'à deux reprises (une seule si vous ne descendez pas en bas), vous arriverez sur une plate-forme avec une couleur. Pressez X sur le carré de couleur et vous entrerez dans une boule qui change de couleur. Pressez X pour arrêter le changement de couleur, vous serez alors transporté sur la plate-forme de couleur correspondante... Que voulez-vous, on est chanceux ou on l'est pas ^^ . Suivez le plus possible votre boussole, pas de difficulté majeure ici. Notez que la dernière marche de l'escalier (tout en bas) bugge... En effet, si vous n'êtes pas collé au mur, vous ne pouvez pas franchir la marche... Ouarf. Vous finirez par tomber sur un énième Combattant Gaïa, je ne le mets pas dans les Boss tellement c'est lassant... Après ça, vous retrouverez la douce Feena et Mullen, encerclés.

Heureusement, Justin arrive et il démonte tout, Mullen, pour vous prouver sa reconnaissance vous agresse sauvagement, la bave aux lèvres...

Boss : Mullen

Bah, pas trop dur je pense... Comme toujours, bourrinez tout en vous soignant au besoin...

=====  
Gaïa [Wal50]  
=====

Vous êtes à présent à l'intérieur de Gaïa, et la première chose qu'on remarque, c'est que c'est gluant.

Gaïa (1) - Ennemis du coin : Boue Gaïa, Homme de Gaïa (<- pourri jusqu'à la moelle...), Vase Gaïa (méfiez vous quand même de celle-là...).

Vous pouvez vois peu après votre entrée la sortie : une liane. Problème, elle n'est pas facile d'accès... Tournez autour, et vous tomberez sur le boss...

Boss : Gaïa Treant

Arf, que c'est simple. Pas de méthode particulière, bourrinez...

Gaïa (2), Gaïa (3) - Ennemis du coin : Limace de Gaïa, Alien de Gaïa, Crabe de Gaïa, Etoile de Gaïa, Scarabée de Gaïa (lampe de poche de Gaïa, convertisseur euro de Gaïa...)

Traverser ces niveaux pas simples le plus vite possible, c'est vraiment pas évident de donner une marche à suivre... Boussole autant que possible ?

Gaïa (4) - Ennemis du coin : Zombie Gaïa, Chevalier Gaïa, Diable Gaïa, Dragon Gaïa, Cerveau de Gaïa (terrine du chef de Gaïa, Star Ocean de Gaïa...)( <- Ces ennemis nécessitent l'usage de la magie...)

Le pire passage du jeu. Sans rire. Un vrai dédale de boyaux, et aucun moyen

d'arriver rapidement au bout... Terrible... Errez dans le labyrinthe, en vous repérant aux ennemis (ennemis = premier passage...) etc... Vraiment désolé, je ne peux pas vous aider plus. Vous devez chercher une salle où il y a trois tentacules (Bleu, Rouge, Vert) qui sortent du sol... Activez les et cherchez le nouveau passage. Vous arrivez au second...

Boss : Armure de Gaïa

Il devrait vous rappeler quelque chose, mais ne vous laissez pas avoir aux sentiments... PAS DE QUARTIER !!! Il est faible. Oui.

Vous pouvez à présent accéder à la partie 5 de Gaïa... Montez sur un disque noir (poussez X) pour monter, et affronter la première partie du...

Boss de Fin (A) : Baal

Toujours ce bon vieux Baal... Mais pas plus fort... Minez-le avec vos magies globales afin de ralentir toutes ses parties, puis achevez-le comme vous voulez... C'est très facile. Essayez de conserver des PS si vous pouvez...

Après avoir vaincu Baal, vous pouvez monter à l'étage suivant. Vous trouverez de quoi vous remonter PMs, PSs et PVs. N'utilisez pas la potion écarlate, soignez vous puis remettez tous vos PMs à fond avec la Potion Esprit. En avant pour la suite...

Boss de Fin (B) : Coeur de Gaïa, Méga Gaïa (X2)

Autant le dire tout de suite, ce n'est pas le Boss du mois... Même pas celui de la semaine en fait... Utilisez vos magies les plus puissantes sur les Méga Gaïa, histoire d'être tranquille après... Dès que l'une des parties crée des Tentacules (500 PVs, quelle blague...), utilisez le Tir Côté de Rapp pour faire le ménage... Achevez le coeur comme vous voulez, en prenant bien le soin de vous guérir après chacune de ses attaques pour éviter les mauvaises surprises. Privé de ses acolytes, il ne tiendra pas longtemps. Une fois atomisé, il se transforme en...

Boss de Fin (C) : Diable Gaïa

On fait durer le plaisir chez Game Arts ? Toujours pas de problème, ce monstre n'a qu'une partie, attaque donc très rarement avec des magies pourraves. Sincèrement, si vous êtes arrivé là vous ne pouvez pas perdre.

Une fois Diable Gaïa vaincu, vous pourrez contempler la fin du jeu.

Félicitations !

```
0-----0
|                ~ DONJONS SECRETS ~                [Don00]|
0-----0
```

Comme dans tout bon RPG qui se respecte, Grandia a son lot de Donjons bêtes et inutiles ayant pour seul but d'étancher la soif des joueurs acharnés en attendant une suite, appelés plus communément "donjons secrets". Ici, vous aurez droit à non un, ni deux mais trois donjons bien sympathiques, bien qu'ils n'égalent pas l'ampleur du gargantuesque donjon caché de Star Ocean 2. Je vous déconseille de vous y aventurer avant d'avoir votre équipe finale, en tout cas... Un truc marrant : lorsque vous pénétrez dans un donjon secret, le jeu vous prévient qu'il est tout à fait optionnel etc... Hahaha, c'est qu'il ne faudrait surtout pas se perdre les enfants !

Trêve de bavardages, attaquons directement le premier !

```
=====
Château des Rêves                [Don01]
=====
```

Cette ruine se trouve près de la sortie du Désert de Zil. La nuit tombe lorsque vous en approchez, notez que le phénomène inverse se produit quand vous quittez les alentours du château. Bizarre autant qu'étrange. Sachez aussi que la boussole indique l'entrée quand vous êtes dans le désert.

A l'entrée, une jeune femme vous supplie de libérer sa soeur de l'emprise d'une épée maléfique qui l'a poussée à tuer son père bla bla bla... Entrez dans cette humble demeure, que j'ai séparée en très exactement 9 Zones. Je vous donne à l'avance tous les ennemis du coin, histoire de ne pas me retaper les descriptions à chaque pièce ^^

Ennemis du coin : Mite Géante (partie de plaisir), Ptéranobone (résistant aux attaques physiques), Mage Rose (de même), Zombie (ne m'ont JAMAIS touché ! - daube authentique), Salamandre (résistant aux attaques physiques).

Objet(s) à pas louper : voir dans chaque pièce.

1/ Hall d'entrée :

Un point de sauvegarde se trouve dans la pièce principale, ce qui vous permet d'utiliser des magies de bourrin à tout va...

Ennemis du coin : Mite géante, Ptéranobone, Mage Rose.

Objet(s) : Sac d'or

2/ Salle des Chevaliers :

Attention à ne pas passer entre les armures, ça invoque une formation d'ennemis. C'est ici que se trouve l'accès vers la Bibliothèque.

Ennemis du coin : Mage Rose, Ptéranobone

Objet(s) : Sac d'or

3/ Bibliothèque :

MDRRRRR vous trouvez que ça ressemble à une bibliothèque, vous ? Le seul truc à faire ici est ouvrir le coffre et repartir vers le Hall...

4/ Cimetière :

Bon, ça ok c'est un cimetière... Ne bidouillez pas les tombes, à moins de vouloir faire apparaître des zombies bonus. De même, ne vous approchez pas trop des pics sur le mur, ils font mal (à moins encore, de vouloir faire du level up avec les magies d'eau ^^ ^^ ^^).

Ennemis du coin : Zombie, Salamandre

Objet(s) : Sac d'or (X2), Armure Sombre, Gantelets.

5/ Salle à Manger :

(A l'étage.) Rien de spécial à signaler, chopez les objets et tchaô. Notez qu'il y a un accès absolument inutile vers une partie de la Terrasse/Toit qui ne l'est pas plus.

Ennemis du coin : Mite Sympa, Salamandre.

Objet(s) : Sac d'or, Oeuf Mana (enfin ! Il est planqué en bas à gauche, derrière une table adossée au mur.)

6/ Petite Pièce :

Ne bidouillez pas les diverses armes de la pièce, elles font apparaître des monstres.

Ennemis du coin : Mage Rose

Objet(s) : Sac d'or (X2)

7/ Bureau :

On pourrait se demander à quoi sert une pièce vide avec un point de sauvegarde, alors qu'il y en a un autre pas loin... Verdict sans appel : le Boss n'est pas loin. Pressez X devant un placard pour ouvrir un second accès vers la Terrasse/Toit.

Ennemis du coin & objets : ce bureau est un désert aride...

8/ Terrasse/Toit :

Juste un accès vers la Chambre du Seigneur.

Ennemis du coin & objets : nada

9/ Chambre du Seigneur :

Rien de spécial à faire ici, sinon exterminer le Boss.

Ennemis du coin & objets : toujours rien à l'horizon...

Boss : Esprit du Seigneur

On pourrait espérer que le boss d'un donjon secret serait un gros dur... Je suppose que c'est pas trop mal pour un début... Magies de bourrin, pas de problème, défoncez-le...

Votre récompense pour avoir libéré ce chateau : l'Epée Foudroyante.

```
=====
                        Le Cimetière des Soldats                [Don02]
=====
```

Ce donjon là est également dans le Désert de Zil, mais plus proche de l'entrée. Il est nettement plus difficile que le premier, d'autant plus que le seul point de sauvegarde... se trouve à l'entrée. Il est vraiment vaste en plus... Bon, surtout ne pas se décourager, on attaque illico !

Note importante : ici, la boussole ne marche pas... c'est terrible...

Ennemis du coin : Homme des Sables (haha), Feu Follet (bonne blague), Cerbère (chien de feu amélioré -> magies de glace !!!), Loup Garou & Armure (à partir de l'étage (B4)), Géant de Fer (gros plein de HP résistant à la magie...). Sachez quand même qu'aucune de ces bestioles ne vaut le coup au niveau XP...

1/ Le Cimetière des Soldats (B1) :

Le début du labyrinthe, le seul point de sauvegarde du donjon est là \_-; .

Objet(s) : Sac d'or (X3), Bouclier Lourd, Noix Acoustique.

Le chemin le plus rapide pour passer à l'étage suivant est le suivant : Haut (accès à un second carrefour), Droite, Haut, Gauche, Gauche. Cherchez l'escalier qui descend à (B2).

2/ Le Cimetière des Soldats (B2) :

On continue dans la partie grotte du donjon... Deux endroits dans le niveau vous donnent une vue imprenable sur la partie temple... Ne vous en faites pas, il n'y a rien à faire avec ça...

Objet(s) : Sac d'or (X2), Cape Ignifugée.

Le chemin le plus court une fois de plus : Gauche, Haut, Droite, Droite. Lorsque vous arrivez dans la belle salle (plus une sombre caverne, quoi), avec des statues d'oiseau, bidouillez le mur du fond pour libérer l'accès à (B3).

3/ Le Cimetière des Soldats (B3) :

Pffff un sacré labyrinthe... l y a une flopée de couloirs fantômes, c'est à dire qu'il faut presser X devant des faux murs pour les révéler... Pas de raccourci, le seul moyen est de les tester tous :/

Objet(s) : Sac d'or, Bijou Précieux (je n'ai pas trop exploré cet étage, donc le contenu n'est peut-être pas exhaustif...)

Meilleur moyen de passer à la suite : cet étage est bourré de trous, il suffit de se laisser tomber... (Parfois vous n'avez même pas le choix).

4/ Le Cimetière des Soldats (B4) Ouest :

Vous pouvez voir une porte bleue là-dedans... Le seul moyen de l'ouvrir est de trouver la "Clé Soldat" qui se trouve dans l'étage (derrière un faux mur bien évidemment...).



Objet(s) : Clé Soldat.

Comment terminer efficacement cet étage : en ouvrant la porte bleue.

5/ Le Cimetière des Soldats (B4) Est :

Allez sauvegarder tout au début, au cas où, vu qu'à deux pas de l'entrée se trouve le...

Boss : Maître Kung-Fu

En fait, j'ai lu pas mal de truc sur ce boss, comme quoi il est très fort, et tout et tout... Pour ma part, je l'ai trouvé d'une facilité déconcertante... Il ne m'a touché que deux fois avec son "Tornado" (environ 70 PVs à une cible unique)... Bref, ma stratégie, toujours la même... On occupe avec "Missile", "Botte V" et autres coups de fouet, "Déchirure Rouge" et vos plus grosses magies quand vous n'avez plus de PS... L'important est de bien l'occuper.

Une fois qu'il est mort, fouillez bien la salle où vous vous trouvez !!! Il y a deux faux murs qui mènent aux deux premières "Ame Soldat". Vous trouverez les suivantes derrière deux autres faux-murs de la salle du fond...

Objet(s) : Fruit Omni, Epée Porte-Bonheur, Ame Soldat (X4).

Une fois que vous avez toutes les Âmes, le coffre inaccessible s'abaissera et vous pourrez faire main basse sur le Charme Energie (c'est l'ITEM du niveau ! Equipé, il diminue la consommation de PS par 2 !!!).

Ensuite, allez explorer l'étage (B5), en suivant la pente.

6/ Le cimetière des Soldats (B5) :

Plein, plein de faux murs, encore, découvrez les nouveaux ennemis de l'étage, les Géants de Fer.

Objet(s) : Lame de Glace, Amulette de Diana.

Remontez maintenant à la surface, vous n'avez plus rien à faire ici !!!

```
=====
                        Tour de la Tentation                [Don03]
=====
```

Vous avez peu de chances de tomber dessus par hasard, il faut vraiment le chercher, et je dirais même plus, il faut vraiment savoir où il est... Or, il se trouve à Savanna. Pour le trouver, placez-vous là où vous avez atterri après avoir été au Jardin d'Alent, puis cherchez un chemin qui monte. Il est tout près du point "d'atterrissage", vous devriez le trouver facilement. Montez la dessus, suivez le chemin, passez de l'autre côté du sillon et redescendez. A partir de là, longez le mur en passant sous le chemin que vous venez d'emprunter, jusqu'à trouver un tunnel. Empruntez ce tunnel et avancez à l'aveuglette jusqu'au bout. Bien, normalement, vous devriez voir la Tour de Téléportation, qui vous permet d'accéder au donjon, mais aussi d'acheter quelques items fort intéressants... Profitez-en !

NB : Ce donjon n'est PAS indiqué par la boussole...

Ennemis du coin (du moins pour les étages RDC, 1, 2 & 3) : Chevalier Dragon (Rien à signaler, si ce n'est que cette saleté est extrêmement résistante), Chacal (peut donner des Graine Puissance), Chauve-souris Futée (faible, mais ne les prenez pas à la légère !!! Une de leurs magies peut infliger 300 dégâts à toute l'équipe, ce qui signifie arrêt instantané des émissions... Ces bestioles peuvent tout de même donner des Graines Magie et des Fruit Vie...).

Mon conseil est de fuir tous les combats que vous pouvez... En effet, les monstres sont très peu généreux au niveau XP, et il est important de les considérer comme des Boss... OK, je suis le premier à dire que les Boss dans ce jeu sont des parties de plaisir, mais le fait que chaque formation d'ennemis soit capable de vous annihiler, et nécessite une consommation importante de

PMs/PSs est... dérangeant. L'autre méthode serait d'exterminer un par un tous les monstres du donjon, en revenant récupérer toutes les 2-3 batailles... Pourquoi pas, à condition de faire un sans faute, et d'avoir beaucoup de temps devant vous, car si vous éteignez la console, ou si vous mourrez... La mémoire de la console est remise à zéro et tous les ennemis réapparaissent. Une solution alternative, mais risquée, donc.  
Sans plus attendre, attaquons l'escalade de cette maudite tour...

#### 1/ RDC :

Le RDC est l'étage où vous arrivez par le téléporteur. Vous avez ici le seul point de sauvegarde du jeu, ainsi que diverses entrées dans la tour, plus précisément 4 portes. Explorez le niveau de cette façon, après avoir récupéré les deux sacs d'or et la Potion Bleue qui traînent à l'extérieur :

- a) Allez derrière la porte Bleue, bidouillez la croix violette pour qu'elle se téléporte sur son socle (que vous pouvez aller admirer un peu plus loin). Notez la présence d'un rectangle lumineux au sol, dans une salle, mais dont vous saisirez l'importance capitale plus tard...
- b) Fouillez derrière les portes Rouge et Bleu-Marine, afin de récupérer deux sacs d'or, un Masque Mystique et un Globe Silence (rien de bien trépidant, sachez quand même qu'il faut démolir les murs noircis par les âges en appuyant sur X...)
- c) Après la porte Grise, la barrière s'écartera en pressant X devant (grâce à la croix auto-téléportée), libérant l'accès vers l'Etage 1.

#### 2/ Etage 1 :

Rien de spécial à faire, sinon aller vite aux Remparts (2) qui mènent à l'Etage 2 (prenez quand même garde aux Chauve-Souris Futées qui vous attendent sur la barrière de sécurité - c'est l'ennemi qui ne doit PAS vous piéger...)

#### 3/ Etage 2 :

Vous arrivez devant un carrefour, qui mène à deux ascenseurs.

- a) Celui de Gauche vous permet de faire main basse sur deux sacs d'or.
- b) Celui qui est tout droit vous redescend à l'Etage 1. Continuez sur le chemin, prenez un autre ascenseur qui vous remonte, allez sur les Remparts (1) (les chauve-souris sont toujours là), et enfin à l'Etage 3.

#### 4/ Etage 3 :

Objets : Sac d'or, Graine Coup

Pour commencer, foncez tout droit pour avoir accès à un levier. Manque de pot, des murs se sont construits pendant que vous ne regardiez pas et vous ne pouvez plus faire marche arrière. Bidouillez les murs marron pour les abattre, peu importe lequel vous prenez puisque de toute façon ils sont reliés. Traversez le couloir en prenant bien le soin d'abaïsser les deux leviers, une fois revenu devant les ex-portes marron, pressez X devant le mur qui s'était dressé devant vous, il tombera. Avancez, et vous constatez avec désarroi et une certaine lassitude qu'il y a un deuxième mur... Encore deux murs marron à abattre, celui de gauche (le premier levier derrière vous) mène à une statue en forme de tête. Faites-la pivoter jusqu'à ce qu'elle vous révèle un autre levier. Continuez ainsi de levier en levier, jusqu'à retourner à la statue de guerrier du départ. Bidouillez-la, et elle vous indiquera un passage, qui vous mène à un ascenseur qui monte direct à l'Etage 6.

#### 5/ Etages 4, 5 et 6 :

Vous allez découvrir de nouveaux copains ici, comme les Layelah (Mages qui font très mal !), Fantôme (pénible mais pas trop dangereux)... Première chose à faire ici, aller ouvrir un faux mur (bien visible) et activer un switch Bleu, qui lèvera une porte... bleue. C'est le but du niveau, lever toutes les portes avec les switchs... Bon, maintenant, descendez à l'étage 5, puis au 4. Près des escaliers (n'ayez pas peur si vous ne trouvez pas, il y a deux escaliers...), il y a une espèce de centrale électrique (bon, ok, je n'ai jamais vu de centrale

électrique...). Appuyez une fois dessus, et remontez au 5ème. Laissez-vous tomber dans le trou, vous accédez à un second switch type centrale. Appuyez dessus trois fois, pour récupérer le coffre (Tonerre Anti-Démon, excellente arme pour Rapp), puis appuyez encore deux fois sur le switch. Montez au 5ème, il y a un bouclier lumière derrière un faux mur. Continuez votre chemin, jusqu'à redescendre au 4ème. Il y a un dernier switch, à activer une fois. Remontez ensuite au 6ème grâce au nouveau chemin, et vous pourrez activer le switch Noir. Derrière un faux mur, pas loin, vous trouverez le Rouge, et ainsi de suite, activez le Rose, le Jaune et enfin le Vert (faux mur -> Bâton de l'esprit !!!)(faites attention aux chauve-souris qui vous attendent dans les couloirs...). C'est le moment rêvé pour redescendre sauvegarder, récupérer etc... Un dernier faux mur vous cache un Couteau Porte-Malheur...). A présent, montez au 8ème Etage.

#### 6/ Etages 7 et 8 :

Avant d'aller plus loin, je dois vous expliquer de quoi il retourne ici... L'étage 8 est un cercle qui offre 6 chemins reliés deux par deux... Pas de sortie en apparence, donc... Cependant, tous les chemins sont parsemés de trappes qui vous envoient direct à l'étage 7. Vous pouvez passer sur ces trappes lorsqu'elles se remettent en place (il y a assez de temps). Je trouve qu'aucun des objets que vous pourrez trouver dans ces deux étages ne méritent pas que vous risquiez votre vie pour eux, je vous conseille donc de FONCER à l'étage suivant. Pour ce faire, il suffit d'emprunter le couloir devant lequel une formation de "La Reine" monte la garde, et de se laisser tomber dans la première trappe. Vous remonterez par le 8ème jusqu'à l'Etage 9...

#### 7/ Le Défi Ultime :

Voilà à présent la fin de ce donjon, qui est soldé par 3 Boss d'affilée... Je vous souhaite bonne chance, il y en a trois de suite, ils sont tous extrêmement puissants, et vous ne pouvez pas récupérer entre... Moi-même, je n'ai jamais réussi à en venir à bout. C'est pas humain ce donjon...

```
0-----0
|                ~ OEUFS MANA ~                [Oeu00]|
0-----0
```

Les Œufs Mana, dans Grandia, sont extrêmement importants. Ils permettent de donner des attributs magiques à vos personnages. Je m'explique : il y a 4 attributs : Feu, Air, Eau, Terre. Le fait que vos personnages possèdent des attributs leur permet de lancer des magies qui y sont associées.

Exemple : Lorsque vous achetez l'attribut "Eau" pour l'un de vos persos, il apprend "Soin". Avec l'attribut "Feu", il apprend "Brasier", etc...

Vos pouvoirs ne dépendent pas de votre niveau, mais de leur niveau à eux. J'entends par là que quand vous lancez des magies de "Vent" (par exemple), vous acquérez des points d'expérience (selon la magie utilisée et le nombre d'ennemis touchés) qui feront augmenter le niveau de l'attribut tous les 100 XP.

Sachez que certains attributs se combinent :

Eau + Vent = Tempête  
Eau + Terre = Forêt  
Feu + Vent = Foudre  
Feu + Terre = Explosion

Dernière chose : certains personnages ne restent que temporairement dans votre équipe... Certes, ils laissent dans votre cachette des rouleaux avec des points d'XP. Mais bon, c'est toujours un Œuf Mana de moins pour un perso qui lui, va rester. Vous penserez sans doute que jouer avec un perso sans magies pendant une plus ou moins longue partie du jeu est une perspective peu réjouissante. Sachez

quand même que c'est tout à fait possible (maradinerie dans les jeux vidéos étant légendaire, je l'ai fait). En plus certains persos arrivent avec quelques attributs donc ils ne seront pas totalement des boulets (Voir la section Personnages). Je dénonce à présent les lâches qui vous abandonneront :

- \* Sue
- \* Gadwin
- \* Milda
- \* Guido

Après c'est à vous de voir, vu qu'il y a largement assez d'Œufs Mana pour pas mal de persos...

Fini de rire, voilà la liste des Œufs et de leur localisation dans le monde de Grandia !

CD 1 :

-----

- Œuf n°1 : Le Vaisseau Fantôme, après avoir vaincu le Boss.
- Œuf n°2 : Route de Merrill, juste avant la maison de Feena, un chemin mène à un œuf.
- Œuf n°3 : Passage Souterrain, visible depuis l'entrée du niveau (voir soluce complète pour l'attraper).
- Œuf n°4 : Montagnes de Rangle (1), sur le chemin, pas loin de la sortie (vers Montagnes de Rangle (2)).
- Œuf n°5 : Montagnes de Rangle (2), dur à dire exactement (fouillez ^^). Truc bizarre, quand je l'ai trouvé, il avait une tête de potion...
- Œuf n°6 : Ruines de Dom (2), dans un coffre IN-RA-TA-BLE.
- Œuf n°7 : Vallée des Dragons (3), au lieu de grimper sur une plante en colimaçon (eh oui quelle imagination ces concepteurs !), continuer tout droit.
- Œuf n°8 : Vallée des Dragons (4), derrière une grosse plante rouge.
- Œuf n°9 : Mont Typhon, sur le chemin (que dire de plus...)
- Œuf n°10 : Tour Typhon (1), dans une salle circulaire (voir soluce...)
- Œuf n°11 : Volcan (1), près du "point de chute", un chemin y mène.

CD 2 :

-----

- Œuf n°12 : Forêt pétrifiée, près du village de pierre.
- Œuf n°13 : Savanna, pas loin de l'entrée.
- Œuf n°14 : Savanna, près de la sortie cette fois.
- Œuf n°15 : Ruines Souterraines (3), sans un coffre.
- Œuf n°16 : Jardin d'Alent, juste à l'entrée (in-ra-ta-ble)

0-----0  
| ~ CREDITS ~ [Creditz]|  
0-----0

J'espère que vous vous en rendez compte : une FAQ, c'est des mots mais aussi des larmes et du sang... Ca représente un travail énorme et je souhaite de tout mon coeur que vous l'appréciez à sa juste valeur.

Je n'ai bien sûr pas fait toute cette FAQ tout seul, je n'aurais sans doute pas pu, du moins pas de manière aussi aboutie que ce que vous êtes actuellement en train de lire... Voilà donc un mot pour tous ceux qui ont contribué de près ou de loin à cette FAQ.

Dream & Boo.....

...les webmasters du site aujourd'hui mort Manaplayer, qui avaient hébergé cette FAQ et avaient fourni un travail monstre pour la mettre en page.

Vinceanubis.....

...sans qui rien n'aurait été possible : c'est lui qui m'a prêté le jeu.

Vous qui lisez ceci.....

...sans qui cette FAQ n'aurait aucune raison d'être. Je tiens à remercier tout particulièrement ceux qui m'ont envoyé des mails... Savoir qu'on est lu est la plus belle des récompenses pour un rédacteur amateur.

O-----O  
=====

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