

La soluce de Super Mario RPG : legend of the seven stars



SOMMAIRE :

I. Pagaille au Royaume Champignon

A. Smithy arrive au royaume Champignon

B. La route vers la ville

C. Mallow le mage et Croco le voleur

D. Invasions et révélations

II. A la recherche du 2^{ème} Star Piece

A. Le labyrinthe de l'égout

B. Frogfucius, Bowser et la Rose Way

C. Un jouet vivant et des flèches maudites...

LEXIQUE :



Boss de moyenne importance



Boss important (Star Piece)



Comment sortir ?

Boss

Objets

Techniques



I. Pagaille au Royaume Champignon

A. Smithy arrive au royaume Champignon



Après une introduction de courte durée mais explicite (à défaut d'être originale), le jeu commence alors que Mario arrive au Château de Bowser. Avancez de salle en salle : vous pouvez éviter les koopas, ils ne sont pas forts du tout et ils ne rapportent pas d'expérience, ils permettent juste de se familiariser avec un système de combat atypique (ne vous inquiétez pas, il y aura un tutorial très complet par la suite !!) Après avoir passé la salle aux Koopas, suivez le chemin directement jusqu'à Bowser. Là, suivez les conseils de Peach : utilisez la **technique Saut** sur la chaîne et non sur **Bowser** pour terminer le combat. Après une cinématique, vous allez vous retrouver directement chez vous (après avoir admiré la carte du jeu au passage) Sautez pour vous dégager du portemanteau et allez rejoindre Toad dehors, qui vous conseille de repartir au château chercher la Princesse : une surprise inattendue va compliquer les choses ! Retournez chez Mario et parlez à Toad, qui va vous apprendre tout sur le système de combat. Après le tutorial, sauvegardez et sortez. Une nouvelle région est disponible sur la carte : le Mushroom Way.

B. La route vers la ville



La Mushroom Way est parsemée d'ennemis : goobas, koopas volants, vous allez connaître vos premières victoires ici. Si vos points de vie sont trop bas, revenez à la maison de Mario prendre des forces (entrez chez lui et appuyez sur A devant le gros champignon. En vous réveillant, PENSEZ A SAUVEGARDER) Vous devriez très vite augmenter de niveau, choisissez le bonus le plus judicieux (choisir un différent à chaque fois peut être une bonne tactique, mais commencez par le champignon : les points de vie sont important sans un personnage soigneur dans l'équipe) . Aidez Toad, et suivez-le. Là, certains monstres deviennent plus agressifs et vont à votre rencontre : faites-en une bouchée. Tuez le goomba sur la fleur tournante pour aller sur les monticules élevés afin de prendre le contenu des coffres (la fleur redonne de l'énergie magique et le champignon restaure l'équipe entièrement) et de sauver Toad, à nouveau entre les griffes d'un koopa volant. La **Flower Tab.** qu'il vous donne permet d'augmenter ses points de magie : utilisez-la sans tarder. Le tableau suivant permet de découvrir de nouveaux ennemis et surtout de rencontrer le **Premier Boss : les Hammer Bros !**



BOSS ---- Hammer Bros --- 56 PV chacun environ ----
Objets : 6 pts d'exp, 20 pièces, Flower Jar, Hammer --- Equipe : Mario



Le premier véritable boss n'est pas très coriace. Contentez-vous d'utiliser le **Jump** sur le premier **Hammer Bros**, puis faites la même chose sur le deuxième (qui mettra un peu plus de temps à partir à cause de sa magie défensive **Valor**). Prenez des **Honey Sirup** ou des **Mushrooms** si besoin est, et le tour devrait être joué. Pensez ensuite à équiper Hammer dans le menu afin d'augmenter considérablement votre attaque. -----

Reposez vous chez Mario, sauvegardez (ce doit être un réflexe) et allez au Mushroom Kingdom sans délai.

C. Mallow le mage et Croco le voleur



En ville, allez au château, parlez à Toad et suivez-le jusqu'au roi. Après la scène, revenez dans le hall du château et allez à droite, parlez au Toad pour qu'il vous ouvre la salle du trésor. En sortant du château, vous assisterez à une scène entre Croco et Mallow. Parlez à ce dernier, sautez, et il se joindra à vous. Allez ensuite au magasin, parlez 2 fois de suite au gérant et il vous donnera un Pick Me Up. Achetez-lui ensuite un Shirt et un Pants pour Mario et Mallow, équipez-les et descendez à l'étage en dessous. Parlez à l'homme, puis sautez sur sa tête pour trouver un 2^{ème} coffre secret (voir Photo) Allez voir Toad en bas de la ville, il vous donnera accès à la Bandit's Way !

Là , il va falloir suivre Croco de tableau en tableau. Profitez-en pour faire un peu d'expérience (les monstres sont faciles à battre et rapportent de 2 à 4 pts d'exp.), Croco vous attendra de toute façon ! Au 2^{ème} tableau, défoulez-vous sur les rhino qui rapportent 3 pts d'expérience à chaque combat et qui reviennent à l'infini, et sautez de la fleur tournoiyante de droite à la fleur bleue de gauche pour gagner un KerokeroCola caché. Au 4^{ème} tableau, les 2 coffres contiennent des étoiles. Profitez-en pour buter un max de rhinos qui se regroupent autour de vous, vous pouvez grimper facilement d'un niveau ! Enfin, au 5^{ème} tableau, Croco va se cacher derrière des taillis. Ne prenez pas tout de suite le coffre contenant le champi à l'entrée, faites un peu de levelling (très bon coin pour monter rapidement !) et quand vous vous sentez prêts, allez voir Croco en passant derrière lui pour qu'il ne vous voie pas. Au bout de trois fois, vous devrez l'affronter.



BOSS --- Croco --- 450PV environ --- Equipe : Mario, Mallow
Objets : 8 pts d'exp, 10 pièces, 1 Flower Tab, 1 Wallet

On attaque les choses sérieuses ! Ce boss peut être très dur si vous n'êtes pas préparés. D'abord, il faut être au moins au niveau 4 pour tenir sans trop gaspiller. Ensuite, il faut maîtriser la nouvelle technique de Mario, **Fire Orb**, qui change son attaque en fonction de l'habileté du joueur, et qui elle seule peut infliger suffisamment de dégâts à **Croco** pour l'empêcher d'utiliser ses attaques avec ses bombes, qui sont dévastatrices. Il est conseillé d'avoir utilisé les **Flower Tabs** et les **Flowers Jars** pour le combat, car **Fire Orb** utilise plus de PF que **Jump**. Par souci d'économie, évitez donc d'utiliser **Rain HP** avec Mallow, et utilisez plutôt des **Champignons** et des **Honey Sirup** ! Si vous vous en sortez bien, en 5 ou 6 tours c'est fini. -----

 Prenez le ressort, allez vous soigner chez Mario, et allez au Mushroom Kingdom : une mauvaise surprise vous y attend...

D. Invasions et révélations



Le Mushroom Kingdom est envahi par des Shysters qui terrorisent la population. Aidez chacun des habitants au moins une fois, ils vous donneront parfois quelque chose. Ainsi, allez dans la première maison à gauche. Tuez les Shysters (y compris celui en haut) et vous gagnerez 1 Flower Tab. Egalement, parlez à l'homme au champignon bleu en bas à gauche après s'être occupé de son Shyster : il vous prendra la Wallet et vous donnera en échange 1 Flower Tab. Enfin, Toad vous donnera 10 pièces. Ensuite, allez au château. Là, Aidez tous les Toads dans TOUTES les pièces pour recevoir un Wake Up Pin, un Flower Tab, et le contenu de la salle des coffres, à nouveau plein ! Dans la chambre de la Princesse, parlez au Champignon Gris pour se régénérer et sauvegarder. Utilisez vos nouveaux Flowers Tab et partez à la salle du trône en évitant les Shysters pour rencontrer... **un nouveau boss** !



BOSS---- Mack's Gang --- 420PV environ+30 PV par Bodyguarder
Equipe : Mario, Mallow --Objets : 12 pts d'exp, 20 pièces, 1 Star Piece



Ce boss reste encore très facile, surtout si vous avez pris la précaution de monter au niveau 5 ou 6. Dans ce cas-là, utilisez le **Thunderbolt** de Mallow pour détruire les **Bodyguards** avant qu'ils utilisent Drain 4 fois de suite, ce qui peut faire très mal ! Après, utilisez le **marteau** de Mario à maintes reprises sur **Mack** et supprimez les **Bodyguards** dès qu'ils réapparaissent. A ce train-là, ça devrait passer sans aucun problème. -----

Parlez au Chancelier après avoir obtenu [la Blue Star Piece](#), et vous aurez une nouvelle destination disponible : les Kero Sewers.

II. A la recherche du 2^{ème} Star Piece


A. *Le labyrinthe de l'égout*



-Trouver le Trueform Pin : au 2^{ème} tableau, plongez dans l'eau et suivez la rivière jusqu'à une grande salle. Allez en haut à gauche, prenez le tuyau. Là, suivez le chemin et tapez dans le coffre pour combattre **Pandorite**. L'objet convoité est une récompense à la fin du combat. Il permet d'éviter de se transformer en Epouvantail ou en Champignon quand on l'équipe.


MINI BOSS ---Pandorite --- 340PV environ --- Equipe : Mario, Mallow Objets : 10 pts d'exp, 30 pièces, 1 Flower Jar, 1 Trueform Pin

Utilisez plusieurs fois de suite le Super Jump de Mario (si possible avec 4 ou 5 rebonds) et elle ne vous résistera pas, surtout au niveau 6 ! -----

 Prenez ensuite le tuyau juste à coté du coffre (au 1^{er} étage) pour revenir au début.



-Gagner vite de l'expérience : au 2^{ème} tableau, prenez cette fois-ci le tuyau en bas à gauche. Ensuite, prenez le tuyau sur votre droite immédiate et suivez le chemin en passant de tuyau en tuyau. Profitez de l'étoile pour abattre toutes les souris et les Boos sans risque.

 Prenez le tuyau et vous vous retrouverez en haut de la salle où se trouve la Pandorite, qui est devenue un coffre contenant plusieurs pièces qui se remplit à chaque fois que l'on sort de la pièce. Pratique pour gagner rapidement de l'argent !



-Assécher la rivière : au 2^{ème} tableau, prenez encore une fois le tuyau en bas à gauche. Là, ne prenez pas le tuyau juste sur votre droite mais celui complètement en bas à droite sur une île. (voir Photo)

Vous arriverez dans une salle où se trouve un interrupteur, actionnez-le pour assécher l'eau.



Prenez ensuite le ressort pour revenir à l'entrée des Kero Sewers.

-Rencontrer Belome : pratiquez le même chemin que pour trouver le Trueform Pin, mais dans la grande salle où il y avait de l'eau, prenez le nouveau tuyau en profondeur. Sauvegardez. Prenez le tuyau de droite pour arriver droit sur... **Belome** !



BOSS --- Belome --- 460PV environ --- Equipe : Mario, Mallow

Objets : 15pts d'exp, 40 pièces

Ce boss à l'aspect redoutable n'est pas très dangereux. Pensez juste à mettre le **Trueform Pin** à Mario, car c'est lui que **Belome** va vouloir transformer, et le combat devient beaucoup plus dur sans les attaques physiques et spéciales de Mario. Bourrinez au **Marteau** et au **Thunderbolt** et ce sera vite fait bien fait. Quand **Belome** avale Mario ou Mallow, continuez comme si de rien n'était et il vous rendra votre membre de l'équipe sans dommage. -----

La victoire vous mènera directement à la Midas River. Essayez de prendre le plus possible de pièces jaunes et vertes dans la descente, et évitez les poissons dans la partie avec le tonneau. Si vous avez un bon score au final, l'homme à l'arrivée vous donnera une **Noknok Shell**, une nouvelle arme pour Mario (à équiper). Sauvegardez et allez au Tadpole Pond.



B. Frogfucius, Bowser et la Rose Way

Au Tadpole Pond, allez sur la pierre pour avoir une scène. Après, sautez de Tadpole en Tadpole jusqu'à Frogfucius et parlez-lui pour commencer une scène riche en révélations. Parlez-lui une 2^{ème} fois pour recevoir le **Froggie Stick**, 1^{ère} arme pour



Mallow. Ensuite, revenez à l'entrée et partez vers la droite jusqu'à la Melody Bay. Là, parlez à Toadofsky, revenez à gauche du bassin, et allez sur la pierre. Vous allez devoir sauter de Tadpole en Tadpole, mais en sachant que quand vous sautez sur un Tadpole, celui-ci reste immobile. Arrivé de l'autre côté du bassin, les Tadpole feront comme des notes sur une partition et la mélodie créée par vos sauts sera jouée. Figez les Tadpoles comme sur la Photo pour que Toadofsky vous donne une **Alto Card**, qui permet d'accéder au Juice Bar, à gauche de l'entrée de Tadpole Pond (parlez au Tadpole de droite). Vous pouvez aller désormais à la Rose Way.

Sautez de bloc jaune en bloc jaune, en pensant à prendre la **Fleur**. En haut à gauche, un chemin mène à un coffre contenant une **pièce Frog**, gardée par 2 Shyguys. Prenez ensuite le chemin en haut au centre, ouvrez tous les coffres (pour gagner un peu d'exp), puis continuez de bloc jaune en bloc jaune jusqu'à apercevoir Bowser. Après la scène, vous pourrez continuer la route jusqu'à Rose Town.

C. Un jouet vivant et des flèches maudites...



A Rose Town, les habitants doivent faire face à une menace invisible : des flèches paralysantes tombent sur les habitants et les changent en statues. Allez tout d'abord vous reposer à l'hôtel (ce sera gratuit) pour voir une longue scène. Le lendemain, allez à droite du magasin, montez sur les caisses et utilisez la cheminée comme un tuyau pour obtenir une fleur dans un coffre. Ensuite, achetez à la fille en rose 1 Thick Shirt et 1 Thick Pants pour Mario et Mallow, ainsi qu'un Wake Up Pin. Parlez en suite à l'homme au champignon rouge et blanc, sautez sur lui pour atteindre sa maison. Prenez les 2 coffres, montez, sautez sur le lit pour obtenir une pièce Frog, puis actionnez l'interrupteur. Dites à l'homme que vous n'en êtes pas sûr, et dites-lui que c'est vous qui avez pris ses coffres, il vous donnera une indication pour un trésor dans la forêt. Vous n'avez plus rien à faire à Rose Town, partez pour la Forest Maze.

Cette forêt est remplie de champignons cachés sur les côtés. Prenez-les si vous voulez vous restaurer (pour éviter de revenir à Rose Town, bien que ce soit gratuit). A l'entrée, cherchez vers la gauche, où se trouve un trésor caché contenant un



KerokeroCola. Marchez jusqu'à voir une souche avec une Wiggler. Occupez-vous de cette dernière (sachez que si vous lui sautez sur la tête, vous pouvez obtenir des pièces) et entrez dans la souche. Suivez le chemin en vous méfiant des champignons qui cette fois-ci ne sont pas des objets mais des ennemis ! Remontez avec le trampoline. Vous allez arriver dans une zone remplie de souches ! Elles contiennent toutes une floppée d'ennemis et aucun trésor. Pour continuer sa route, il faut prendre la dernière souche (tout au fond) où il y a une Wiggler qui dort. Sautez-lui dessus pour que le chemin se dévoile. Continuez votre route dans les souterrains jusqu'à arriver à une sauvegarde.

Vous allez arriver dans une zone labyrinthe. Souvenez-vous du code donné par l'homme à Rose Town : Gauche, Gauche, Tout droit, Droit. Suivez ces directions mais n'oubliez pas qu'il s'agit d'aller à gauche DE MARIO et pas à gauche du décor (compliqué !) Vous verrez une souche qui contient à l'intérieur 2 coffres de pièces, 1 fleur, 1 super champi, et 1 pièce Frog. Remontez ensuite et allez où vous voulez jusqu'à voir Géno, suivez-le ! Si vous ne le voyez plus, continuez au hasard, il réapparaîtra. Au bout, vous tomberez sur Bowyer. Après une longue scène, vous devrez l'affronter !!



BOSS --- Bowyer --- 650 PV environ --- Equipe : Mario, Mallow, ???
Objets : 20 pts d'exp, 50 pièces, 1 Flower Box

Ce boss peut être très délicat à passer, le niveau 8-9 est requis pour ne pas avoir de problèmes. En effet, non content d'avoir des attaques très puissantes (**Bolt** ou **Static E**), Bowyer peut à volonté bloquer une touche de commandes. Ainsi, il peut empêcher les attaques physiques, les attaques magiques, et (rarement) les objets.

Utilisez le plus possible les attaques physiques, notamment la **NoknokShell** de Mario, et utilisez **Jump** ou le **Geno Beam** (afin d'économiser les PF et éviter de gaspiller tous les **Honey Sirup**). De toute façon, avec les attaques de Mario (70PV par coup physique !), ça devrait l'entamer pas mal. Enfin, les **Wake Up Pin** devraient empêcher d'endormir un perso pour 2 ou 3 tours ! Au final, vous récupérez la **Green Star Piece**, et Geno se joint à vous. A noter que la **Flower Box** ne s'obtient que si il y a de la place dans l'inventaire ! Revenez à Rose Town et parlez à Raz pour obtenir le **Finger Shot**, nouvelle arme pour Geno.

D. Passage secret vers les Yoshi

Vous avez remarqué le Pipe Vault sur la carte, mais que vous n'étiez pas obligé de



passer ce niveau pour continuer. En effet, ce tuyau mène jusqu'à Yos'ter Isle, un niveau caché. Rentrez donc dans ce Pipe Vault. Sautez de plate-forme en plate-forme, montez l'escalier en évitant le Chomp, et prenez le tuyau du fond.

Là, le 2^{ème} tuyau mène à une cave remplie de pièces, qui contient également un bloc caché permettant de monter sur le monticule et d'obtenir une fleur. Egalement, l'avant dernier tuyau mène à un mini-jeu tenu par une taupe. Au tableau suivant, méfiez-vous des mini-piranas blancs, qui vous enlèvent des pièces quand vous les touchez ! Continuez votre chemin en prenant les coffres, et vous arriverez à Yos'ter Isle ! Vous pouvez faire des courses avec le Yoshi vert, parier, et obtenir des Yoshi Cookies qui permettent d'appeler Yoshi pendant un combat ! Je vous laisse essayer toutes les options possibles, mais je conseille de bourinner pour la course ! Enfin, Boshi ne voudra concourir avec vous que si vous demandez au yoshi rouge immobile 3 cookies ! Bonne chance ! Partez ensuite pour Moteville.