



Solution de Shining Force II (Mega Drive)

Les membres de la Shining Force

Bowie



C'est le héros du jeu. Vous pouvez le nommer comme vous le souhaitez, mais son nom par défaut est celui-ci. Un garçon humain doué à manier l'épée. Il vit avec sa mère à Grandseal et étudie à l'école de maître Astral. Je vous avoue qu'au début j'ai eu beaucoup de mal à m'identifier à ce héros. Il a l'air très gentil certes, mais trop innocent pour se battre sur un champ de bataille (mais il faut croire que les temps ne sont pas si simples non plus là-bas). Plus tard après sa promotion les choses changent (il me fait penser quelque part à Luke Skywalker de dos héhéhé). Comme dans beaucoup de jeux vidéo, puisque c'est le héros et le chef du groupe, il s'exprime TRES rarement ! (Ça lui arrive quand même, surtout vers la fin). Sûrement pour faciliter le processus d'identification du joueur, mais bon, moi j'aime bien les héros qui s'expriment et qui ont du caractère (je pense comme beaucoup au FABULEUX Landstalker, où le héros ne garde pas sa langue dans sa poche). Sa classe au début est « SWMD » => swordman (épéiste) et il évoluera vers « HERO » => Hero (héros) ... Cela veut dire ce que cela veut dire ;).

En plus de se battre au corps à corps à l'épée, il sait manier un peu de magie. Il est le seul du groupe à connaître « Egress » et plus tard il pourra apprendre « Bolt » qui s'avérera intéressant.

Sarah



Une jeune elfe (ça se voit aux oreilles héhé) aux cheveux bleus, qui étudie également dans l'école de maître Astral. C'est une « PRST » => Priest (prêtresse) qui manie essentiellement des sortilèges de guérison (excepté « Blast »). Très utile au début, elle peut vite « s'essouffler » durant la quête. Sa promotion est « VICR » => Vicar (Vicaire) ou bien « MMNK » => Master Monk (Maître Moine) grâce à l'objet « Vigor ball » (Balle de vigueur ? ?).

Je vous conseille fortement de la promouvoir en « MMNK » car elle deviendra très puissante et surtout elle sera capable d'attaquer au corps à corps sans perdre les magies qu'elle a apprises, alors qu'en « VICR » elle devient plus puissante que magiquement.

Chester



Un centaure qui également étudie auprès de maître Astral. Ses armes sont des lances et javelots. Un personnage fort et assez rapide. C'est un « KNTE » => Knight (Chevalier) qui peut évoluer soit vers « PLDN » => Paladin (Paladin) ou vers « PGNT » => Pegasus Knight (Chevalier Pégase) grâce à l'objet Pegasus Wings (Ailes de Pégase).

Tout comme pour Sarah, je vous conseille de le promouvoir grâce à l'objet vers un chevalier pégase, car bien qu'en terme de force un paladin et un chevalier pégase sont semblables, il possédera la capacité de voler, ce qui sera fort utile pour dresser des plans de bataille. (Un personnage fort et volant est toujours utile non ?)

Jaha



Dernier élève de maître Astral, c'est un nain qui manie très bien les haches. Très fort, il est néanmoins lent. Ça m'est arrivé de changer mes plans de bataille car son tour n'arrivait pas aussi vite, ou qu'il ne couvrait pas suffisamment de cases. En revanche son soutien est fort. Il est de la classe « WARR » => Warrior (Guerrier) qui peut soit se diriger vers « GLDT » => Gladiator (Gladiateur) ou bien par l'objet « Warrior Pride » vers « BRN » => Baron (Baron).

Personnellement, c'est un personnage mitigé. Je le retire généralement quelques temps après l'avoir promu. Il est vrai que je favorise la rapidité (c'est ma façon de jouer), mais il se peut que ce personnage vous plaise dans votre façon de combattre. En revanche promouvez-le dès que possible en Baron, car il est réellement assez moyen en gladiateur (la possibilité arrive très rapidement, je crois même que c'est le premier personnage que j'ai promu à l'aide d'un objet). De plus en baron il est capable de tenir des épées, ce qui augmente son panel de choix.

Kazin

Un elfe qui vit non loin du village de Yeel, auprès de son maître Hawel. C'est un « MAGE » (là tout le monde comprend héhé) qui maîtrise de très bons sortilèges élémentaires. Très utile comme soutien magique offensif, mais se fatigue vite (il faut dire que je l'utilise quasiment à tous les tours). Il peut évoluer soit vers « WIZ » => Wizard (Magicien) ou grâce à l'objet « Secret book » vers « SORC » => Sorcerer (Sorcier). Alors là, pour la promotion, c'est très ambigu. Il est bon dans ces deux domaines, mais il s'agit ici de stratégie de groupe à long terme, car si vous le dirigez vers « magicien », il deviendra très performant dans les magies qu'il maîtrise. Mais si vous le dirigez vers « sorcier », alors il perdra toutes les magies qu'il connaît pour apprendre des invocations. Pensez donc bien comment vous allez diriger votre groupe. Bien sûr plus

tard d'autres magiciens ou sorciers viendront rejoindre vos rangs. Mais parmi tous, je trouve qu'il est le plus efficace.



Slade

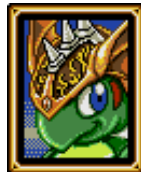
Un rat humanoïde, qui est une sorte de robin des bois (dans l'optique de voler pour aider les pauvres). Comme sa classe l'indique c'est un voleur « THIF » => Thief (Voleur). Vous découvrirez qu'il est à l'origine de tout. Personnage pas très fort mais extrêmement rapide et mobile, il évolue vers « NINJ » => Ninja.



C'est un personnage que j'adore ! Il est un peu complexe à faire évoluer (généralement pour aider, c'est lui qui donne les coups de grâce aux ennemis), il devient très fort et rapide par la suite (vous me connaissez un peu maintenant, un personnage mobile et puissant, j'adore, de plus j'apprécie son caractère). Il a un autre avantage, c'est qu'il peut après promotion maîtriser deux magies : « Katon » magie de feu très puissante, et « Raijin », magie de foudre dévastatrice (bien plus forte que « Bolt »). Deux magies très utiles car elles peuvent évoluer jusqu'au niveau 3 et elles couvrent une très grande étendue d'action (pour peu que les ennemis fassent la connerie de rester groupés, alors vous savez ce qu'il reste à faire héhé). A noter qu'il est le seul personnage du jeu qui puisse employer ces deux sortilèges. Personnage très complexe au début, mais qui se révèle être un pilier après y avoir consacré des efforts.

Kiwi

Euh ... alors là c'est un peu ... enfin comment dire ... un peu complexe à expliquer. Sûrement la mascotte du jeu d'une certaine façon (il est mimi). Vous pouvez choisir son nom si vous le trouvez, sinon par défaut c'est Kiwi. On dirait une tortue, mais sa classe indique « TORT » alors qu'en anglais, une tortue se dit « Turtule ». Un personnage qui encaisse super bien les coups, mais qui a une force d'attaque complètement ridicule ! Il ne peut pas tenir une arme et se sert de son casque pour l'attaque. Je vous avoue que je ne l'ai jamais promu. Je ne suis jamais arrivé avec lui jusqu'au niveau 20, je ne peux donc pas vous dire vers quel classe il se dirige. Il faut dire que je le laisse toujours de côté à présent. (Note de Ptitcerf : sa forme promu est Monster => Monstre)



Peter

C'est un oiseau qui fait partie de la race légendaire Phoenix (pourtant à première vue hihhi Oups pardon). Un des personnages clef du jeu. Fort et très mobile, il sait voler (il a tout pour me plaire quoi) et surtout s'il venait à mourir, il n'a pas besoin d'être ressuscité (la légende vous dis-je, la légende).



Sa classe est « PHNK » pour se diriger vers « PHNX » après promotion (je vois pas beaucoup de différence mais bon !). Il n'est pas capable de tenir une arme, mais il emploie ses armes naturelles. Sincèrement je préfère sa seconde tête, il ressemble beaucoup plus à un phénix ainsi. Fort, habile, il évolue très vite et surtout est un personnage clef de l'histoire. Je l'apprécie beaucoup, mais des fois je le trouve trop niais.

May

Une centaure qui se joint à vous en constatant la passivité des gens. C'est une « RNGR » => Ranger, qui utilise un arc comme arme. Par sa promotion, elle devient « BWNT » => Bow Knight (archer chevalier), ce qui lui augmente son champ d'action au tir ? comme un tireur d'élite ;-) !



Gerhalt

Un peu malhabile selon les terrains, c'est pourtant un personnage très intéressant car elle offre un bon soutien par l'arrière.

Un homme loup (« WFMN » => Wolfman) venant de la ville de Polca. Il utilise ses poings comme arme et est très puissant. Sa promotion est « WFBR » => Wolf-Baron (Baron loup) où ses griffes et ses poils se développeront.



Luke

Un allié sûr, mais un peu lent.

Un Homme-oiseau (« BDMN » => Birdman ou homme oiseau) originaire de la même ville que Peter. Bien qu'il ait la capacité de voler, c'est un personnage réellement nul. Je le change très vite. Même après sa

promotion « BDBT » => Bird Battler (Oiseau de bataille) il ne se révèle pas à la hauteur (si je puis faire ce jeu de mots).



Rohde

Un humain très étrange qui ne parle à personne. Sa passion sont les objets anciens et ce qu'il appelle « La mécanique ». Il se joindra tout d'abord à vous pour piloter la caravane. Puis plus tard il entrera comme combattant dans votre « force » grâce à l'amélioration d'un canon. Sa classe est « BRGN » => Brass Gunner (Canonier ? ? ?)



Rick

Il n'a pas de promotion, car il se trouve déjà au sommet de sa catégorie. C'est un personnage qui a une bonne puissance de feu et peu couvrir pas mal de distance avec son canon. Une valeur sûre !

Un centaure qui aime les voyages, se joindra à vous après la découverte de la caravane. Tout comme Chester, c'est un « KNTE » => Knight (Chevalier) qui peut évoluer soit vers « PLDN » => Paladin (Paladin) ou vers « PGNT » => Pegasus Knight (Chevalier Pégase) grâce à l'objet Pegasus Wings (Ailes de Pégase). Cependant il n'y a qu'un seul objet de promotion pour eux dans tout le jeu, donc si vous avez promu Chester en Paladin, mieux vaut promouvoir Rick en chevalier pégase, ou l'inverse bien sûr, car un centaure ailé est très utile sur les vastes champs de bataille.



Elric

Personnellement je trouve que c'est un bon personnage mais sans plus? J'ai tendance à le mettre vite dans la caravane, car Chester évolue très rapidement après sa promotion.

Un elfe prit au piège par des monstres vous appellera à l'aide. Pour vous remercier, il se joindra à vous. C'est un « ACHR » => Archer, qui peut évoluer vers « SNIP » => Sniper (tireur d'élite) ou grâce au « Silver tank » (un objet de promotion) vers « BRGN » => Brass Gunner (Canonier).



Karna

Utile car il peut tirer loin, il est cependant plus faible que sa compagne qui vous rejoindra plus tard (à chacune de mes parties, il n'arrivait pas à abattre d'adversaires affaiblis et se faisait tuer rapidement). Je conseille sa promotion vers Canonier, car cela lui redonnera de l'équilibre.

Une mignonne petite prêtresse humaine que vous pourrez choisir chez Creed, parmi trois autres choix. Elle est comme Sarah, c'est à dire « PRST » => Priest (Prêtresse) qui peut devenir « VICR » => Vicar (Vicaire) ou bien « MMNK » => Master Monk (Maître Moine) à l'aide de la « Vigor ball ».



Eric

Personnellement je la choisis toujours, car c'est un personnage très complet, plus tard, si vous vous en occupez. Il existe dans le jeu deux vigor balls ? Vous pourrez donc la promouvoir en Maître Moine. Elle pourra donc attaquer très efficacement. De plus elle possède le sort de guérison « Aura » qui se révèle super pratique si vous l'augmentez jusqu'à son dernier niveau, car vous pourrez soigner toute votre équipe au combat, quelle que soit la distance qui les sépare. Complet donc, car elle est aussi efficace en offensif qu'en défensif (après promotion évidemment).

Un autre centaure, qui fait partie de la « collection » de Creed, que vous pourrez choisir parmi trois autres personnages. Comme Chester et Rick, c'est un « KNTE » => Knight (Chevalier) qui peut soit évoluer vers « PLDN » => Paladin ou, grâce aux « Pegasus Wings », vers « PGNT » => Pegasus Knight (Chevalier Pégase)



Randolf

Personnage intéressant, mais que je trouve inférieur à Rick. Je n'ai jamais essayé sa promotion en Chevalier Pégase, mais je suppose qu'il se comporte comme nos deux premiers centaures ;-).

Un nain que vous pourrez choisir parmi les trois autres compagnons chez Creed. Comme Jaha, c'est un « WARR » => Warrior (Guerrier) qui peut devenir « GLDT » => Gladiator (Gladiateur), ou « BRN » => Baron par l'objet de promotion « Warrior pride ».

Bien que vous connaissiez ma façon de jouer, Randolph est très intéressant en Baron. Sa lenteur reste importante, mais sa force est ? héhéhé ? M'enfin je l'abandonne généralement après quatre ou cinq combats.



Tyrin

Dernier personnage que vous pouvez choisir chez Creed. C'est un humain de la même classe que Kazin, donc un « MAGE » => Mage qui peut être soit « WIZ » => Wizard (Magicien), soit « SORC » => Sorcerer (Sorcier) par l'objet « secret book ».



Selon votre choix, destinez le vers l'autre classe que Kazin, car de toute façon il n'y a qu'un seul « secret book » dans tout le jeu. Mais ne faites pas trop cohabiter des magiciens et des sorciers en même temps sur le champ de bataille, car ils restent très sensibles aux frappes physiques et ce serait perdre bêtement de la place pour d'autres personnages forts. Selon votre style de combat, faites attention aux invocations ou aux sortilèges élémentaux.

Janet

Elle est la compagne d'Elric, et décide de vous accompagner pour être près de lui quand vous rentrez à New Grandseal. Elfe archer (« ACHR »), elle évolue vers « SNIP » => Sniper (Tireur d'élite) ou vers « BRGN » => Brass Gunner (canonnier).



Je la trouve plus forte et plus adroite à ses tirs. Sa promotion en tireuse d'élite est très intéressante. Surtout qu'il n'existe qu'un « silver tank » dans le jeu. Mieux vaut promouvoir en canonnier son amant. ;-).

Higin

Fier centaure de Pacalon, vous le trouverez alors qu'il est en mauvaise posture face aux démons. C'est un « PLDN » => Paladin très fort (il m'a été souvent utile en combat). Mais puisqu'il est paladin, il ne peut plus être promu.



Taya

La déesse Mitula, pour vous aider, jointe à votre groupe cette elfe « SORC » => Sorcerer (Sorcière) très intéressante. Un inconvénient : elle met un peu de temps à apprendre les invocations, mais ils sont très puissants. Très faible en HP (PV), mieux vaut toujours la laisser attaquer de côté. La faire jouer en binôme avec Kazin est avantageux, car elle est plus rapide que lui pour prendre son tour (mais ne faites pas entrer plus de deux magiciens ou sorciers dans l'équipe d'attaque). Elle ne peut être promue vers une classe supérieure, car elle s'y trouve déjà.



Skreech

Si vous sauvez un oisillon de la chute mortelle qu'il fera au Mont Volcano, il se joindra à vous plus tard après avoir grandi. C'est un « BDBT » => Bird Battler (Oiseau de bataille). Il est BEAUCOUP plus intéressant que Luke, car aussi mobile et surtout plus puissant. Et bien sûr il sait voler, ce qui est un avantage. Plus de promotion possible.



Frayja

« VICR » => Vicar (Vicaire) de Pacalon, il est rongé par le remords d'avoir emmuré les habitants du village de Moun pour empêcher la progression des démons. Il s'armera de courage et vous accompagnera pour sauver les survivants. Plus de promotion possible, car il est déjà vicaire. C'est un personnage marrant je trouve, il ressemble à Coluche non ? ? Enfin je le trouve inutile, car ce n'est qu'un guérisseur, et bien qu'il puisse apprendre la magie « aura », c'est plus intéressant de faire développer Karna en Maître Moine, car Frayja n'a pas de magie d'attaque.



Jaro

AH QUEL BON PERSONNAGE ! C'est un « PGNT » => Pegasus Knight (Chevalier Pégase) réellement puissant. Il était du côté des démons, mais durant une bataille il retourne sa veste et veut entrer dans votre équipe. Il ne peut être promu, mais il se trouve déjà au sommet des classes pour centaure chevalier. Vous devinez aisément pourquoi je l'apprécie.



Gyan

Un nain que vous découvrirez parmi les survivants du village emmuré par Frayja. C'est un « GLDT » => Gladiator (Gladiateur) puissant. Il veut retourner voir sa famille après vous avoir écouté ? mais finalement décide de vous aider, voyant vous voir vous battre contre les démons.



Sheela

Une « MMNK » très forte, c'est une humaine que maître Astral a connu plus jeune. Elle vous accompagne pour se venger du Baron rouge, car celui-ci a tué son fiancé. Si vous vous êtes bien débrouillé le long de votre quête, vous pourrez alors avoir trois Maître moines dans la même équipe, et je peux vous dire que ça déménage (surtout une qui a le sortilège « aura »).



Zynk

C'est un robot créé il y a bien longtemps. On ignore où et par qui exactement, car il tient à garder secret son passé. Il n'a pas de promotion. Sa classe est « RBT ». Il vous suit depuis que vous avez libéré les survivants du sous-terrain où ils se cachaient. Il vous aidera au premier abord à piloter le vaisseau Nazca, puis voyant Petro mourir, il décide de vous aider comme combattant. Il est TRES fort, mais TRES LENT !!! L'équiper de l'anneau de vitesse est une très bonne idée.



Claude

C'est un personnage spécial, c'est un « GLM » => Golem, qui se joindra à vous si vous lui remettez son bras manquant se trouvant à Moun. Il se trouve dans le tunnel interdimensionnel reliant l'Ile de Grans à Parmecia. Gros bourrin, et très très lent, je ne l'utilise jamais.



Chaz

Fils d'Hawel (maître de Kazin), maître Astral l'a également connu plus jeune. Il aide les villageois de Yeel à se cacher. Il décidera de vous aider à sceller Zéon une nouvelle fois en apportant sa connaissance. C'est un « WIZ » => Wizard (Magicien) de très bon niveau avec les élémentaux de feu, de glace et de foudre.



Lemon

Ancien grand commandeur de l'armée de Galam. Il a été capturé par les démons et transformé en vampire. Contrôlé par un Gizmo, il n'était pas maître de ses actes. Quand vous le vaincrez, il reviendra à la raison et cherchera à se tuer pour essayer d'expié tous les décès dont il est à l'origine. Mais en tant que vampire spécial, il ne peut pas mourir. Il décide alors de suivre Bowie pour purger du monde les responsables de ces massacres. C'est/était un humain de la plus haute classe des guerriers : « BRN » => Baron. Il possède l'épée maudite (qui est efficace, mais un peu caractérielle. Mais je n'aime pas les armes maudites). Très bon personnage pour les dernières batailles.



Les personnages importants non contrôlable

Roi Grandseal

Votre roi. Son apparence donne déjà des informations. Très gentil, il a des fois tendance à éviter des ennuis de sa fonction. Veuf, il chérit sa fille plus que tout mais est aussi très inquiet pour son pays.



Elis

La fille du roi de Grandseal. Aimée de tous, elle est très naïve. Elle se fera capturer par le roi de Galam, lui-même manipulé par les démons.



Maître Astral

Votre maître. Vieil homme sage, il est connu et écouté de tous. Il vous a appris à lire, à combattre ? Il sera un guide durant votre quête.



Roi Galam

C'est le roi du pays voisin allié à Grandseal. Il se fera posséder par un Gizmo. C'était un grand roi très respecté.



Volcanon

Dieu donc la forme visible est la statue d'un grand phénix, il surveille le monde aidé par la déesse Mitula.. Il se trouve au Mont Volcano, et est le protecteur de Peter.



Mitula

Déesse surveillant le monde avec Volcanon, elle est la gardienne de la « ground orb ». Elle vous aidera du mieux qu'elle peut malgré la force impressionnante des ténèbres de Zéon qui l'empêche dans beaucoup de mouvements. Elle joindra à votre groupe la sorcière Taya pour vous aider.



Creed

C'était un démon très connu de l'ancien temps. Il a pris une sorte de « retraite » et coule ses jours tranquillement sur Parmecia. Il vous aidera à localiser Zéon, et vous proposera de choisir parmi quatre personnages de sa « collection ».



Les démons

Zalbard

L'un des généraux de Zeon. Il est le plus faible de tous, et a investi le temple de Mitula pour obtenir la « ground orb ».



Cameela

Elle vous piègera à plusieurs reprises pour vous voler le joyau des ténèbres. Elle vous empêchera même d'accéder au vaisseau Nazca.



Gesph

Le plus sournois de tous les généraux de Zeon. Il met toujours les autres en avant et ne s'expose jamais. Il est aussi très machiavélique.



Odd Eye

Le général le plus puissant, le plus réaliste et le plus sage. Il est pratiquement un confident de Zeon.