



## Solution de Shining Force II (Mega Drive)

### L'Île de Grans

#### Grandseal

Vous vous réveillez le lendemain matin, après le terrible orage. Descendez, et votre mère vous parlera et vous poussera à aller vite à l'école...

Vous pouvez visiter le village, mais vous ne pourrez pas faire grand chose. Repérez les magasins, l'animalerie et la petite maison à côté, la grille vers le château, l'église et à sa droite l'école de maître Astral. Connaissant la topographie, il vous sera plus simple de vous repérer plus tard.

À l'école, vous pouvez discuter avec vos camarades. Sarah vous cèdera le chemin pour que vous alliez chercher votre maître au sous-sol. Vous trouverez Astral pensif. Cherchez dans la pièce pour une Medical Herb (herbe médicinale), puis allez parler au vieil homme. Après la discussion, remontez et allez vous installer à côté de Chester. Durant le cours, Astral sera appelé par le roi, et vous décidez de le suivre discrètement vers le château.

Dans l'armurerie se trouvent trois coffres avec un Antidote, des Angel Wing et des Medical Herb. Dirigez vous ensuite vers les étages du château, et après avoir trouvé et discuté avec Astral, suivez-le vers la tour de Grandseal. Vous allez enquêter avec votre maître car le roi semble sous un charme magique.



Avant d'entrer dans la tour, cherchez derrière elle, il y a un Mithril à trouver. Cela n'est pas important pour le début du jeu, mais c'est la seule occasion que vous aurez de le ramasser. À l'intérieur de la tour, vous découvrez des Gizmos. Maître Astral vous demande de les abattre. Ne vous souciez pas de lui et concentrez vous sur la bataille.

#### BATAILLE 1



Il n'y a pas de grand plan, les monstres sont assez résistants, mais en gérant bien vos objets et la capacité de Sarah, il n'y a pas de problème.

Le gizmo rose s'échappe. Poursuivez-le jusque dans la chambre du roi. Après un exorcisme assez sportif, le roi revient à lui, mais votre maître est fatigué.

Le roi perplexe envoie ses troupes à la poursuite du gizmo et vous demande d'aller à Yeel pour rencontrer Hawel. Cet homme possède une grande sagesse, et le roi pense qu'il a des éléments de réponse pour y voir plus clair face à la situation.

Avant de quitter le village, faites un saut chez le marchand d'armes pour mieux vous équiper. Avant de sortir du village, Jaha déboule et se joint à vous.

À l'extérieur, dans la plaine, des monstres vous attendent...

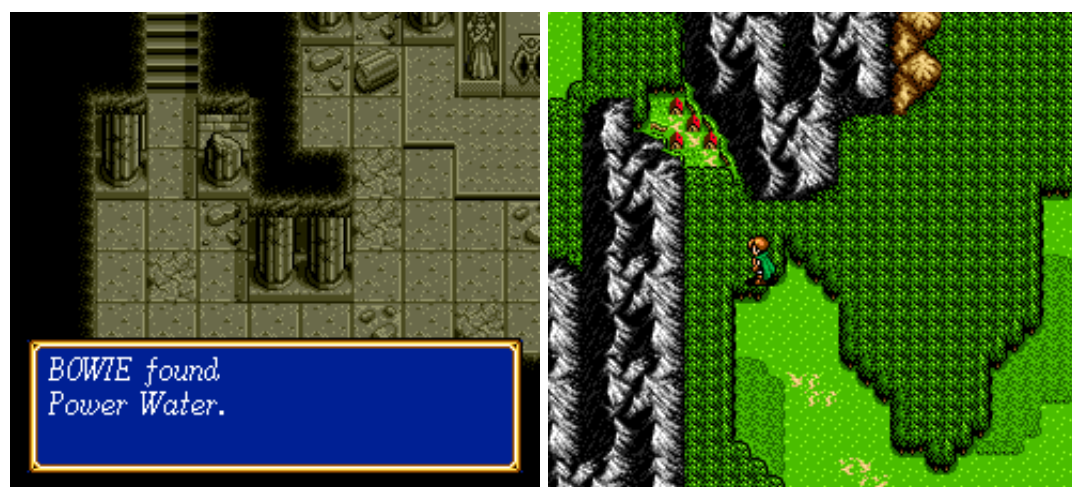


## BATAILLE 2



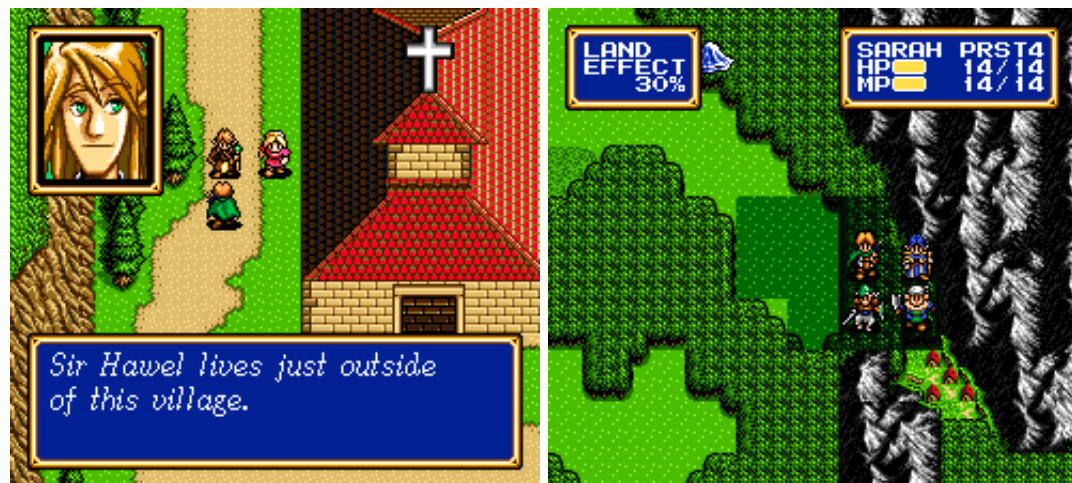
Faites attention aux gros rats, ils sont forts, mais Jaha arrivé fraîchement dans votre équipe, possède une très bonne force de frappe. N'hésitez pas à refaire plusieurs fois le combats pour faire de l'expérience (utilisez la magie Egress avant de tuer le dernier monstre).

Avant de vous diriger vers Yeel, qui se trouve à gauche de l'écran, vous pouvez aller visiter le temple en bas où s'est déroulé le vol, vu dans l'introduction. Mais il n'y a pas grand chose à faire. Vous pouvez trouver du Protect Milk, mais il est plus sage de ne pas prendre cet objet à effet permanent, car vous n'avez pas encore une grande équipe où vous pouvez analyser les forces et les faiblesses (ainsi que de stocker des objets de trop). De toute façon, vous reviendrez plus tard dans le jeu. Sur la carte, aux alentours du temple, se trouve dans la montagne un morceau de Mithril, mais vous n'êtes pas obligé de le prendre, vous aurez une autre occasion. Cherchez dans le "pic" de montagne qui forme l'alcôve. Ensuite, filez vers Yeel.



## Yeel

Discutez avec tout le monde, de plus il y a des Healing Seeds dans la première maison. Vous pouvez sauvegarder, et vers le nord, Kazin se trouve sur le passage. Parlez-lui et il décidera de vous accompagner aller voir son maître Hawel. Sortez par le passage en haut. Une bataille vous attend.



### BATAILLE 3

Mis à part un nouveau monstre (une chauve-souris énorme), cela n'est pas une bataille compliquée. Faites attention aux forêts, car par exemple Jaha a plus de mal à se déplacer. Vous avez ici votre initiation à l'influence du terrain.

Allez ensuite vers la maison. En arrivant, vous verrez des soldats de Galam qui ont blessé maître Hawel. Kazin les poursuit mais ne parvient pas à les rattraper. Hawel vous dit ses dernières paroles, et après sa mort, Kazin décide de combattre à vos côtés. Il y a deux coffres à ouvrir ici contenant un Antidote et des gouttes de soins. En sortant vers la carte, vous êtes sommé par des soldats de vous rendre. Kazin reconnaît les armures comme celles des soldats qui ont tué son maître. Une nouvelle bataille arrive.



### BATAILLE 4

Faites attention aux archers, et ne mettez pas directement sur le front Kazin et Sarah, qui sont très sensibles face aux soldats de Galam.

Malgré votre victoire, Bowie se fait sonner. Vous êtes fait prisonnier et emmené dans les geôles de Galam (alors qu'il sont alliés avec Granseal).



## Galam

Bowie se réveille difficilement et se joint à la grande discussion parmi tous les prisonniers. Le gros rat Slade vous aidera à ouvrir les grilles pour vous échapper. Sarah conclut qu'il est le voleur qui a retiré les bijoux dans le temple. Juste avant de prendre les escaliers, Slade vous arrête et vous montre un passage secret. Il décide de se joindre à vous pour expier ses fautes. Prenez le passage secret, et dès que vous atterrissez, recherchez sur le mur du haut un Mithril, puis traversez le tunnel. Arrivé à l'extérieur, traversez les cuisines et montez. Si vous passez à droite, il y a un prêtre pour vous aider. À gauche, vous allez avoir une vue plongeante sur le hall du château, et vous découvrez que vous êtes hélas arrivé trop tard. Les troupes de Galam foncent vers Granseal. En descendant les escaliers, vous allez vous faire repérer par des gardes. Une nouvelle bataille se prépare.

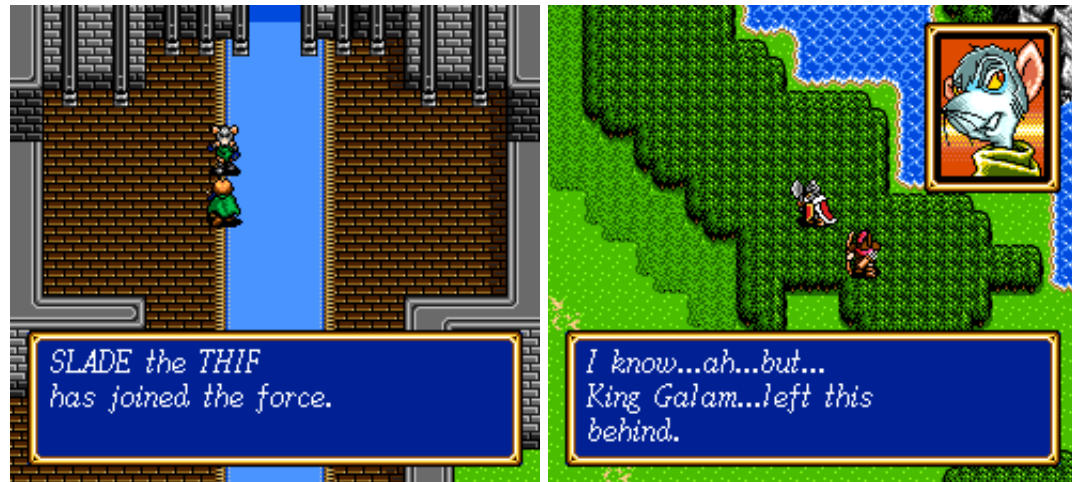


### BATAILLE 5



Le sol en bois est propice au déplacement rapide. Mais cela se déroule dans l'armurerie. Les armoires et les murs gênent. Faites attention à ne pas vous faire encercler. Ce combat peut être intéressant à refaire 2 fois pour profiter de l'expérience si vous êtes en retard.

Vous arrivez à récupérer le joyau de la lumière, et étrangement, il se soude dans le cou de Bowie. Ne pouvant rien faire d'autre, vous décidez de partir pour Grandseal qui est en danger. Arrivé dans Galam, faites des courses et vérifiez votre équipement. Passez la grille au sud et dirigez-vous vers Granseal. Mais vous allez vous faire arrêter dans la plaine. Une nouvelle bataille s'annonce.



### BATAILLE 6

Vous commencez à avoir l'habitude maintenant. Faites attention aux deux énergumènes à droite, ils sont gênants car ils tentent des attaques en tenaille avec le reste de leur groupe.



## Grandseal déserté

Vous arrivez trop tard, Vous pouvez trouver un nouveau personnage. Kiwi, qui se trouvait dans l'animalerie, s'est caché dans la petite maison d'à coté et pleure. Vous pouvez le renommer si vous voulez. Ensuite, dirigez vous vers la tour de Grandseal en passant par le château (là où vous aviez fait votre première bataille).



Vous retrouvez votre maître et votre roi (ainsi que son premier ministre). La princesse Elis se fait kidnapper par le roi de Galam.

## BATAILLE 7



N'évoluez pas en solo, les démons sont très forts. Faites attention aux statues qui bloquent le passage.

Le roi de Galam (qui est envoûté) emporte avec lui dans le monde des ténèbres Elis par des tubes de lumières maléfiques. Au moyen d'une acrobatie, Bowie tente de sauver la princesse, mais son saut rate et il tombe sur le roi. Il parvient à lui arracher le joyau des ténèbres (qui se soude aussi dans son cou) et notre héros tombe lourdement. Puis un tremblement de terre incommensurable se produit. Vous devez vite rejoindre les quais du port pour vous enfuir par la mer. Mais lorsque vous sortez du château, le village a subi de nombreux ravages dû aux failles produit par le tremblement. Vous ne pouvez passer par l'escalier normal, mais le mur de l'école a un trou qui va vous permettre de vous échapper. AUPARAVANT, avant de vous enfuir, entre l'entrée du château et le mur troué de l'école, fouillez les trous, vous trouverez un Mithril supplémentaire. C'est le seul moment où vous pouvez le récupérer, alors pensez-y ! Filez vite ensuite vers le bateau et levez l'encre en parlant au ministre.