



## Solution de Shining Force II (Mega Drive)

### Le retour à New Grandseal

Vous allez expliquer au roi ce qui s'est passé. Après les décisions, vous partez avec maître Astral pour les provinces du nord. Mais avant de quitter New Grandseal, allez voir l'homme à côté du magasin d'armes. Il vous donnera de l'explosif, ce qui vous permettra de déboucher l'entrée de la caverne que vous aviez vue il y a quelque temps. Juste avant de sortir, discutez avec un personnage en rose. C'est Janet, elle souhaite se joindre à vous pour être avec son amant Elric.

Dirigez-vous maintenant vers la zone où vous aviez combattu juste après votre arrivée houleuse par bateau sur Parmecia. Des monstres vous attendent.

#### BATAILLE 24



Comme la dernière fois, simplement les monstres sont plus puissants.

Utilisez ensuite le canon et la dynamite pour déblayer le terrain. En assistant à cette puissance de feu, Rohde souhaite récupérer le canon pour en faire une nouvelle arme. Il peut désormais entrer comme compagnon d'arme dans la formation. Entrez ensuite. Des démons veulent vous barrer le chemin.

#### BATAILLE 25



Ce n'est pas un combat difficile. Le danger vient du fait que certains monstres se cachent dans des recoins. Observez bien la carte au début pour échauffer une tactique.

### Ketto

Sorti de la caverne, il y a un petit village à côté : Ketto. Allez-y. Vous découvrez que la population est sous le joug des démons, mais le prêtre et le marchand d'armes sont encore en activité, ils sont simplement dehors. Le prêtre est simple à trouver, mais le marchand d'armes est plus difficile. Il est derrière sa maison, à droite du village, dans le "jardin" (si je puis dire). Si vous cherchez également dans les autres maisons, vous trouverez un Bright Honey et un Healing Water.

En quittant ce village, vous allez débarquer en plein milieu d'une rixe, opposant des soldats de Pacalon à des démons. Le paladin Higin, malade, se trouve sans défense après avoir vu ses compagnons tués (lâchement). Vous décidez d'intervenir.

#### BATAILLE 26

Le terrain est très vaste et riche de matières diverses. Le plus dur est de s'extirper de la forêt où se trouve la formation au début de la bataille. Après cela va vite. Il n'y a pas de technique particulière, mais il est intéressant que Peter, avec deux autres personnages rapides, puisse s'occuper des démons volants. Mais ne le faites pas tout de suite. Suivez votre progression en groupe, et ensuite observez le comportement de ceux-ci. Le chef, Lizardman est assez résistant.



Vous avez sauvé Higin, et il décide de se joindre à vous. Dirigez vous vers l'est et suivez le chemin, après un bout de route qui remonte, et passé un pont, vous arrivez dans un désert où se trouve Pacalon, la ville des centaures.

### **Pacalon**

Après une rencontre avec le roi, on vous demande d'aider la déesse Mitula, qui est à Tristan. Mais auparavant, il y a plein de choses à faire ici. De nombreux objets à trouver. Dans une maison à côté de l'église, dans un vase se trouve un Cheerful Bread. Dans le reste de la ville, en y incluant le château, vous trouverez un Angel Wings, Medical Herb, l'objet de promotion Pegasus Wing et un Mithril.

Le Pegasus Wing est situé sur le mur, en bas du tapis bleu où se trouve le roi. Cherchez le vers le bas. Profitez en pour promouvoir au plus haut niveau un centaure de votre équipe, si vous le désirez. Le Mithril est un peu plus complexe à trouver : il faut se diriger vers le nord-ouest du château, au dehors il y a des escaliers. Observez bien le sol près des murs gauche : il y a de petites pierres. Elles servent de marqueur, foncez dans le mur, il y a en réalité un passage caché qui vous mènera dehors. Il vous suffit de prendre les escaliers et voilà !

Sortez de la ville, et rendez vous vers le nord pour aller à Tristan. Vous allez devoir encore affronter des démons en chemin.

### **BATAILLE 27**



Ici c'est génial, car votre équipe commence dans une plaine, ce qui est très pratique pour se déplacer vite. La formation des démons est faite pour vous tomber dessus, ils viendront d'eux mêmes, et si tout se passe bien, vous terminerez la bataille avant d'avoir rejoint le haut de la carte. C'est une bataille passionnante, mais pas si dangereuse (puisque vous connaissez maintenant beaucoup de choses de jeu ;) !!)

Continuez vers le nord et passez par la droite (à gauche se trouve Moun). Fouillez le « pic » de montagne pour trouver un autre Mithril.

En poursuivant, vous allez arriver à un pont. Des cris retentissent, une fille se trouve coincée, piégée par des monstres. Bien sûr, galant homme que vous êtes, vous allez lui porter secours.

### **BATAILLE 28**



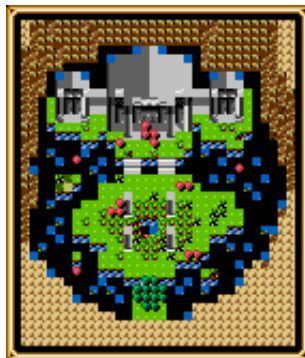
Le plus dur ici, c'est que le pont est un espace restreint. De plus les vers ont grignoté du bois de ce pont, formant des trous. La tactique de soutien par l'arrière est bien évidemment de mise. Mais avant de vous engager sur le pont, éliminez avec le plus de puissance que vous pouvez les monstres qui se trouvent aux alentours, ainsi que les volants, puis soignez les personnages les plus touchés. Durant la bataille sur le pont, les personnages volant sont très utiles, car il peuvent rester en géostationnaire au dessus des trous ou du canyon, ce qui permet d'ajouter une puissance d'attaque latérale.

Après avoir sauvé la fille, maître Astral découvrira qu'il s'agit en fait de Cameela, un général de Zeon. Elle s'enfuira, promettant vengeance. Continuez votre voyage vers Tristan.

## Tristan

Faites des emplettes, et cherchez un Protect Milk et un Healing Seed avant de vous rendre dans le temple de Mitula.  
En débarquant, vous trouvez qu'il se passe des choses étranges : une bataille survient, ce qui veut dire que les démons ont déjà investi le temple.

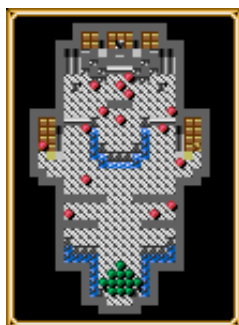
### BATAILLE 29



Le terrain est dégagé, mais les quatre colonnes et la mare peuvent un peu gêner. Prenez garde aux orcs et aux vers, ils sont résistants. Sinon il n'y a pas de technique particulière. Autre chose : un coffre se trouve sur une petite île. Ne cherchez pas à l'ouvrir, je n'y suis jamais parvenu. Vous perdriez des tours inutilement. (je me demande d'ailleurs ce qu'il fait là) (Note de Ptitcerf : héhé, c'est pour ceux ayant la version JAP. Envoyer Peter ou Luke ouvrir le coffre avec la commande Search pour avoir une Shining Ball).

Juste après ce combat, devant l'entrée, vous entendez la voix de Zalbard qui vous invite à venir le voir. Il est plus sage de retourner en ville sauvegarder et faire des achats que de foncer tout de suite. La bataille suivante est dure !

### BATAILLE 30



Cela devient une manie, mais le temple est coupé par une zone d'eau (logique car ce n'est pas fait à l'origine pour se battre, vous êtes désavantagé), ce qui vous oblige plus tard à faire passer votre équipe par des escaliers. Mais les monstres aux alentours viendront avant. Le terrain est assez propice aux sniper. Je m'explique, les bancs du temple empêchent les corps à corps, mais pas les sniper de tirer ! Placez donc sur le côté, comme soutient vos tireurs d'élites, ainsi ils sont plutôt à l'abri et peuvent frapper sans gêner. Assurez-vous de tuer tout le monde avant de vous occuper de Zalbard. Ce général de Zeon n'est pas très puissant comparé aux autres, mais il est redoutable dans le cas présent, car vous n'avez pas encore un très bon niveau. De plus il possède une attaque à la foudre dévastatrice. Pour pouvoir en finir avec lui, mieux vaut l'encercler, les sniper sur les côtés et les guérisseurs, de loin, pour les soins. Ainsi, cela ne devrait pas poser trop de problèmes.



Vous venez de sauver le temple. Mitula apparaît et vient vous expliquer plus en détail ce qui se passe. Hélas elle ne peut vous aider, mais elle vous allouera une sorcière si vous la trouvez. Le coffre de la grande salle contient une épée (la Critical Sword). Passez par la porte se situant à gauche de l'écran, et parlez avec la statue, elle se transformera, et Taya la sorcière se joindra à vous. Poursuivez dans ce couloir pour trouver un Power Water et un Healing Seed. Rendez-vous maintenant dans la pièce centrale du temple et passez la porte à droite de l'écran. Le coffre contient un Mithril, et les statues dans cette salle sont des mémoriaux qui vont vous apprendre beaucoup sur les anciens temps (dont un certain Dark Sol et Dark Dragon ;-)). Sortez du temple. Juste avant de prendre les escaliers (et si vous avez sauvé un oisillon d'une chute mortelle à Bedoe), un oiseau arrivera dans Tristan, cherchant quelqu'un visiblement. Il s'arrêtera devant vous et vous apprendra que c'est l'oisillon que vous aviez sauvé. Skreech a beaucoup grandi et est devenu fort. Il veut se joindre à vous pour remercier Bowie. Sortez maintenant et retournez à Pacalon.

### Le retour à Pacalon

Discutez avec le roi, puis ensuite avec Frayja, le vicaire, qui rongé par le remords veut se rendre à Moun pour ouvrir la porte qu'il a scellée auparavant. Il l'a fait pour stopper l'avancée des monstres. Mais il a en même temps condamné les habitants de Moun. Il veut retrouver des survivants. Dehors sur la grande place de Pacalon, Gesph vous attend et lance sur vous des démons. Puis il disparaîtra aussitôt.

### BATAILLE 31

L'espace est vaste, mais les démons sont nombreux. Avancez lentement, et méfiez-vous des « Harpys » qui volent sur les côtés. De plus, à droite d'où se trouve au début votre équipe, derrière les maisons, il y a deux monstres



cachés qui risquent de vous prendre à revers. Vigilance donc !

Sortez de Pacalon, et remontez vers le nord. Sur le même terrain, vous allez livrer encore une fois une nouvelle bataille.

### BATAILLE 32



Comme pour la première fois, simplement les monstres sont plus forts. De plus, au milieu de la bataille, un démon crie qu'il en a marre du monde maléfique et se rallie à vos cotés. Il s'agit de Jaro, un chevalier Pégase puissant.

Continuez vers le nord et au lieu de passer à droite, dirigez-vous vers la gauche pour entrer dans Moun.

### Moun

Fayja ayant fermé la porte à clef, est le seul à pouvoir l'ouvrir, ce qu'il fait derechef. Vous constatez tristement que les monstres ont envahi la ville. Aucun survivant visiblement... Enervé, Fraya le vicaire se joint à vous pour livrer bataille.

### BATAILLE 33



C'est plutôt étrange, mais cette ville est très bien espacée ... avec les maisons bien sûr comme obstacles. Cette bataille est très agréable, car vous pouvez échafauder une stratégie convenablement. Je vous conseille de battre les monstres à votre gauche (tout en vous occupant bien sûr de ceux au dessus), mais n'avancez pas trop à gauche. Revenez et montez vers le nord. La concentration de monstres est plus forte, mais vous arriverez pas loin des tables communes de la ville.

Finalement après votre victoire, vous rencontrez Zynk, le robot, qui vous mènera au souterrain où se cache les survivants. Fouillez les vases pour trouver un Running Pimento. Parlez à tous. Vous trouverez Gyan un nain gladiateur. Il décidera d'entrer dans votre équipe. En sortant, Moun va retrouver sa vraie image de ville habitée. Faites des achats, et si vous comptez promouvoir Karna en maître moine, achetez une paire de gants supplémentaire (car vous n'allez pas trop tarder à le faire). Fouillez la partie nord de la ville près des rochers. En fouillant, vous déclencherez l'apparition d'un bras. Prenez-le par le biais du menu, vous en aurez besoin plus tard si vous voulez faire entrer une nouvelle personne dans votre "force". Dirigez-vous vers l'ouest pour vous rendre au vaisseau Nazca.

### Le vaisseau Nazca

Arrivé sur le terrain, Cameela vous attend de pied ferme pour vous enterrer à coté du vaisseau (hum charmant ce jeu de mot ? ). Une bataille épique vous attend.

### BATAILLE 34



Vous pouvez observer que les signes au sol forment un oiseau. C'est le vaisseau.

La formation de votre adversaire est en forme d'arc, ce qui signifie que si vous foncez tête baissée vers lui, il va se replier vers le groupe et vous submerger. Les sous-fifres de Cameela son un peu agaçants, mais vous ne devriez pas avoir de gros problèmes. Cameela est une autre affaire. Faites un peu comme pour Zalbard (mais ici vous avez l'avantage d'être en terrain BIEN dégagé. Soigner vous un peu avant ;).

Cameela constatant sa défaite, vous donne la Sky Orb qui vous permettra de faire fonctionner le vaisseau. Elle vous donne aussi des conseils supplémentaires au sujet de Gesph. Il aurait des *Prism flowers*. Bien sûr vous ne comprenez pas encore ce que cela signifie...

Dirigez vous vers la tête, et passez par l'oeil de l'oiseau. A l'intérieur, dans le coffre se trouve le Nazca Cannon, dirigez vous vers le cockpit, à gauche, et discutez avec maître Astral, Peter et Zynk. Celui-ci avec la Sky Orb va vous piloter le vaisseau. Placez la Sky Orb sur le panel de contrôle. Vous allez vous élever dans les airs et vous diriger vers Grans pour votre retour.

Le voyage est interrompu par Gesph qui vous attaque depuis le sol avec ses fleurs à prisme, les *Prism Flowers*. Vous comprenez donc que ce sont des armes à longues portée. Les dommages que le vaisseau subit sont trop nombreux pour que Zynk puisse continuer de le contrôler. Vous faites alors un atterrissage forcé difficile. Mais votre équipe est entière... et vous êtes enfin de retour à l'Île de Grans !

---

<<< [Partie précédente](#) [Solution 2ème partie : Parmecia (Bataille 8 à 23)] - [Partie suivante](#) [Solution 4ème partie : Retour à l'Île de Grans (Bataille 35 à 43)] >>>

Shining Force II ▼

PGT: 0.05 s - 8 SQL [Facebook](#) [Twitter](#) :: [Contact](#)