



## Solution de Shining Force II (Mega Drive)

### De retour à Grans

Impossible de faire re-fonctionner le vaisseau... Il vous faudra donc continuer à pied. Mais un formidable bond a été fait. Ne vous dirigez pas tout de suite à l'ouest, descendez plutôt vers le sud et longez les montagnes pour atteindre le dojo.

### Le dojo

Vous pouvez dans un vase, trouver une Brave Apple. Ne sortez pas de la zone, cherchez à vous faufiler entre les arbres à gauche du bâtiment. Au pied d'un arbre seul (ce que je sous-entends c'est qu'il y a des cases d'espace en ses quatre points cardinaux), cherchez pour trouver la seconde Vigor Ball (ou l'unique Vigor Ball si vous jouez en version japonaise). Continuez vers le nord de ce chemin parmi les arbres. Si malencontreusement vous sortez du dojo, revenez et recommencez ce chemin. Le but est d'atteindre le nord, où se trouve une cascade. Une jeune fille s'y baigne. Après une petite discussion pimentée, Astral reconnaît la jeune fille. Il s'agit de Sheela. Elle vous apprend que finalement elle est devenue maître moine (Master Monk). Entendant votre histoire, elle décide de se joindre à vous pour se venger de Baron Rouge. Restez toujours au dojo et essayez maintenant de vous faufiler entre les arbres, à droite du bâtiment. Dans un coffre se trouve un Mithril (le dernier du jeu). Si vous voulez enfin promouvoir Karna en maître moine, il y a un prêtre dans le dojo, et vous avez en fin la Vigor Ball en main. Ensuite, équipez-la du second gant que vous avez préalablement acheté avant de vous envoler avec le vaisseau Nazca.

Sortez du dojo et remontez vers le vaisseau pour enfin vous diriger vers l'ouest. Vous voyant en vie, les démons décident de vous faire votre fête (ahlala ces monstres !)

### BATAILLE 35



Ce qui est un peu ennuyeux est que votre groupe commence sur le bord d'une zone montagneuse, et que la zone de plaine est relativement petite. C'est donc complexe de faire « descendre » ses personnages vers le bas de l'écran. Les démons qui ne s'attendaient pas à vous voir commencent eux aussi en une formation groupée (et non pas répartie sur la carte comme d'habitude). Vous allez donc passer plusieurs tours avant d'engager les duels. Cela est intéressant car vous pouvez voir qui va vouloir venir vous frapper en premier. Il y a un désert sur cette carte, mais il est tellement petit que cela ne posera pas de soucis à vos personnages les moins adaptés en terrain sablonneux. Pas de tactique particulière. J'ai observé ici que c'est le « bow rider » le chef.

Continuez votre bonhomme de chemin vers l'ouest pour arriver au village de Roft.

### Roft

Il y a deux coffres à trouver l'un contient un Blizzard et l'autre un Healing Drop. En entrant dans une maison, vous assisterez à la mort de Petro. Cette vue choquera Zynk, et finalement il décide de vous rejoindre en tant que combattant.

Sortez et continuez au sud du village. Longez la côte, vous allez passer quelques ponts avant d'arriver à une sorte de tunnel. En l'empruntant, vous allez entrer dans une nouvelle zone dimensionnelle, où vous verrez un golem cherchant son bras. Si vous l'avez pris à Moun, rendez-le lui. Claude décidera de vous protéger en entrant dans votre "force".

En poursuivant dans ce tunnel, vous découvrirez qu'il s'agit d'un passage magique qui vous ramène à Parmecia. S'il vous manque des Mithrils, vous pouvez repartir à leur recherche, ou encore retourner chez Creed pour récupérer les trois autres personnages dont vous aviez le choix naguère. Si vous le faites, vous découvrirez sa maison dévastée, et Goliath (son serviteur) qui pleure. Il vous apprend que Oddler a retrouvé la mémoire et s'est énervé. Goliath pense que Creed est mort en tombant dans la mer.

Revenez à Grans par ce chemin magique, et bien sûr revenez au niveau de Roft pour poursuivre votre chemin. Gesph vous attend. Vous découvrirez ces "fameuses" fleurs à prisme. Préparez-vous à une longue bataille !

### BATAILLE 36

Vous êtes dans une sorte de vallée, où sont logés de petits étangs (qui transforment les chemins « praticables » en de véritables entonnoirs. Vos personnages vont évoluer au compte-goutte, car un seul personnage peut passer à la fois). La formation adverse est basée sur trois lignes de front. Les fleurs sont dangereuses et placées à des points stratégiques. Il est donc difficile d'avancer sans tomber sur des démons prêts à vous sauter dessus. Les éléments les plus ennuyeux de cette bataille sont, bien sûr, les fleurs à prisme. Ces fleurs ont un laser qui peuvent toucher plusieurs personnages d'un seul tir, horizontalement et verticalement. Ne placez donc pas vos personnages en ligne. Le plus sûr est de frapper de côté (c'est à dire en diagonale), grâce aux tireurs d'élites et aux canonnières (vous avez quatre personnes qui ont cette faculté, profitez-en !).



Donc n'oubliez pas : ne mettez pas sur une ligne horizontale ou verticale d'une fleur un de vos personnages. De plus elles peuvent frapper à distance (le personnage peut être éloigné de quelques cases et peut quand même se prendre le laser en pleine poire). Mais les fleurs ont un point faible : elles ne bougent pas. Elles restent toujours au même point, ce qui laisse un moyen de tactique. Essayez d'éliminer les premières fleurs rapidement pour avoir un champ d'action plus libre, vous permettant ainsi de vous occuper des démons.

Retournez à Rofit pour faire le plein en objets si vous en manquez. Et reprenez votre chemin. Vous allez encore tomber sur Gesph qui vous envoie encore des démons, plus le Baron rouge (qui est en réalité Lemon, le général en chef des anciennes armées de Galam). Bien sûr Gesph disparaît encore une fois.

### BATAILLE 37



Ici, il y a une magnifique plaine où vous pourriez échafauder un plan. Mais pour la rejoindre, il faut passer une zone forestière, et le couloir de plaine entre est trop petit. Vous allez donc par la bonne technique des tireurs d'élite sur le côté, virer le plus de démons pour enfin accéder à la belle plaine. Méfiez vous juste des deux sortes de gizmos qui sont parkés loin du champ de bataille. Ils arrivent dessus au moment où il faut pas.

Lemon (oups ? Baron rouge) est puissant et résistant, mais en tuant d'abord tout ses soldats et en procédant à une attaque « groupée encerclé » il ne devrait ne pas y avoir d'ennui majeur.

Lemon se retrouve désenvoûté, et découvre la triste réalité par les propos d'Astral. Il est responsable de nombreux morts. Il s'enfuit pour essayer de se tuer. Mais Astral a vu qu'il avait été transformé en vampire. Il ne peut donc pas mourir facilement.

Vous pouvez d'ici entrer dans le village des nains pour vous faire forger des armes par vos mithril. Regardez la section « Mithril » pour plus de détails. Mais si vous n'avez pas pris le mithril dans les montagnes, près du temple où étaient les bijoux, allez le chercher (mais il faudra passer par une bataille auparavant).

### Galam

Des emplettes et un Healing Water et un Evil Shot (arme maléfique pour les tireurs d'élite. Je n'aime pas les armes maudites, car elles contaminent les personnes équipées, et bien que puissantes, elles sont très caractérielles. Elles ne frappent qu'un tour sur deux, voir même trois.) dans les buissons près de la grille du nord. Vous pouvez en apprendre un peu plus de Lemon en discutant avec des villageois. Continuez vers le sud, pour une bataille contre Gesph.

### BATAILLE 38



Le terrain vous est connu. Simplement les démons sont plus forts. Gesph en lui même n'est qu'une simple formalité (assez résistant quand même pour une formalité).

Vous lui laissez la vie, mais Zeon se charge de punir lui même son sous-fifre par des boules de feu. Dirigez-vous vers Yeel.

### Yeel

Désert !!! Voilà l'état du village. Enfin, je veux dire que Lemon se trouve ici, essaie de se suicider en sautant d'une colline, mais rate son coup, puisqu'il est toujours de ce monde. Il reste prostré dans son trou. Allez dans le bar

et jouez du piano, cela activera un passage quelque part. Ensuite, allez à l'église, et le prêtre essaiera de vous repousser. Chaz (le fils de Hawel) intervient et vous invite à le suivre, reconnaissant Astral. Après une discussion, Chaz veut combattre à vos côtés. En cherchant un peu, vous pouvez trouver les Evil Knuckles (déjà décidé que n'aime pas les armes maudites) et un Quick Chicken.

En sortant, discutez avec Lemon, et juste avant de quitter le village, il décide de combattre avec vous pour expier ses fautes. Il possède la Evil Sword (non équipée, faites donc attention si vous voulez l'en équiper ou pas). Des démons vous attendent dehors, prenant l'initiative de vous attaquer sans l'ordre de Zeon. A vous de leur faire comprendre leur erreur !

### BATAILLE 39



Vous connaissez la zone, pas de plan particulier. Vous avez l'avantage d'être dans une jolie plaine.

Vous pouvez maintenant vous rendre dans le temple où tout s'est joué.. Où Slade a commis la gaffe par ignorance. A l'intérieur, vous avez le Protect Milk que vous aviez laissé. En regardant les encoches où étaient les bijoux, un passage apparaît, et vous pouvez ici prendre la Force Sword, l'arme qui peut contrer Zeon. Vous entendez aussi qu'un passage secret s'est manifesté. En regardant, il y a un coffre qui contient l'Evil Axe (hache maudite) Vous n'allez pas tarder à affronter les derniers démons. La fin est proche. S'il vous reste assez d'argent (parce que les nains sont chers à produire les armes en mithril), faites le plus d'achats possible d'objets de soins, et stockez tout ça dans la caravane. Contournez la tour par le nord, pour arriver à la statue en forme de tête de démon. En fouillant derrière elle, vous pouvez récupérer la Evil Lance.

Placez vous devant la bouche de la statue et utilisez par le menu la *Force Sword*, cela ouvrira le passage.

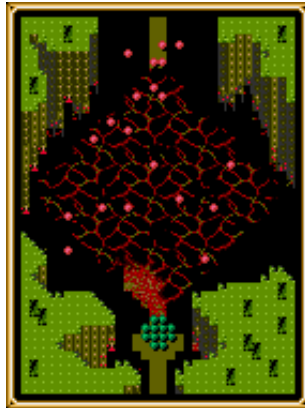
Auparavant je vous conseille de choisir votre équipe finale (bien qu'à ce stade vous savez qui prendre), car les dernières batailles sont très dures et vous avez besoins de votre meilleure puissance. Entrez.

### Le labyrinthe

Un labyrinthe vous attend. Il n'est pas très dur, commencez par vous diriger vers la droite et remontez le plus au nord possible, ensuite vers l'ouest, mais ne descendez pas par le toboggan, dirigez vous par le chemin du bas. Après l'avoir suivi, vous arrivez à une intersection où se trouvent trois escaliers, n'en prenez aucun et passez par le chemin qui est derrière eux (accessible en prenant la route du haut).

En remontant un escalier, vous en verrez un autre, ne le prenez pas et continuez au sud. Vous verrez, au bout, deux toboggans. Prenez celui de gauche et suivez le chemin, vous trouvez un escalier qui monte vers la droite. Prenez-le et ne tombez pas dans le toboggan qui se trouve juste en face de lui. Remontez vers le nord et suivez le chemin (un autre toboggan à passer) et vous voilà devant la fameuse porte. Passez là et vous tomberez sur Oddler qui est en réalité un démon. Il s'agit de Odd Eye ! Une très dure bataille vous attend.

### BATAILLE 40



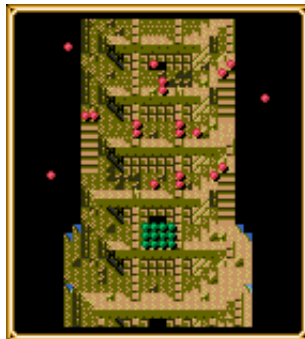
Bien que visuellement on peut aller partout, il y a des zones de blocage magique qui ne permet pas le passage. Les monstres sont nombreux et assez compliqués, laissez-les donc faire la majeure partie du chemin. Accrochez-vous et n'hésitez pas à vous soigner. Le terrain est vaste mais praticable par tous. N'essayez pas d'échafauder une tactique, ici j'y arrive jamais et je joue sur l'instinct et la connaissance des capacités de mes compagnons.

Odd eye, le boss est très, très, fort et très résistant. Attendez vous à avoir de sérieux ennuis.

Continuez le chemin, vous allez arriver dans la tour de Grandseal. Mais vous êtes au niveau de la mer, il vous faut donc grimper sur la tour, mais les monstres vous attendent. Juste avant vous découvrez Creed qui est bien vivant. Il fait office de prêtre et donc vous pouvez sauvegarder.

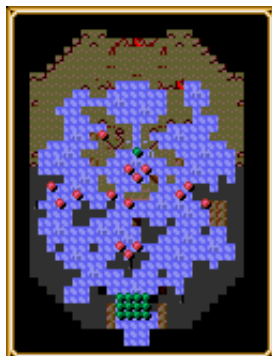
### BATAILLE 41

Ici le terrain est très défavorable. Attendez vous à une bataille longue où les démons ont l'avantage. Mais avec de la persévérance et en jouant bien sur les places de vos compagnons, vous pouvez y arriver.



Ici je vous conseille de rebrousser chemin pour aller faire le plein d'objets de soins dehors (si vous avez rempli votre caravane avec les meilleurs objets, vous allez gagner du temps). Revenez et bien sûr sauvegardez. Remontez la tour et vous allez arriver dans une pièce que vous aviez visitée il y a un an. Certes elle a changé. Mais les démons s'en fichent, et le roi de Galam s'en prend à vous.

#### BATAILLE 42



La zone est jonchée de débris qui forment des obstacles ? mais les tireurs d'élite n'ont que faire de cela ;-). Le roi de Galam est résistant, mais comparé à Odd eye ... hihihhi... L'idée globale est d'éviter de se faire prendre en pince par les sbires de Zeon.

#### BATAILLE 43



Ici le terrain est tout à fait défavorable. Les passages pour accéder aux « poches » de monstres sont si étroits qu'un seul combattant peut se faufiler. Vous commencez au centre de la carte, et bien sûr les démons ne vont pas tarder à venir vous déranger.

Faites attention aux attaques en groupes. Je me suis souvent fait piéger. La meilleure tactique est de ne pas laisser trop de personnes au centre, et de s'occuper de tous les monstres avant Zeon. Tuez tout ce que vous pouvez. Utilisez les meilleures magies de Slade si vous avez conservé ce personnage, leurs portées et leurs étendues sont suffisantes pour toucher plusieurs démons à chaque tour. De plus, Slade doit avoir une bonne réserve de magie, il pourra les utiliser plusieurs fois (vous pouvez également utiliser une « fairy tear » pour redonner des MP). Puis par la gauche, faites monter quelques personnages pour s'occuper des derniers soldats qui protègent Zeon. Éloignez-vous un peu de lui et soignez-vous. Comparé à Taros, ici tout le monde peut le frapper et le blesser, mais c'est l'épée que porte Bowie qui est la plus destructrice. L'inconvénient est que Zeon se trouve en façade sur un mur. Seule une personne ne peut le frapper au corps à corps. Placez donc Bowie évidemment autour de lui mettez des guérisseurs et les tireurs d'élites pour le canarder le plus possible. Si vous avez des personnages volant comme Peter, Chester au niveau de chevalier pégase, ou Jaro, placez-les en géostationnaire autour de Zeon (ce sont les seules cases où ces personnages peuvent aller) et frappez de toutes vos forces. Au sujet de la revitalisation : Zeon peut frapper deux fois d'affilée, et il a une méchante tendance à contre-attaquer lors de chaque duel. N'hésitez donc pas à guérir vos personnages les plus importants, alors qu'ils n'en sont qu'à la moitié de leur vie. Avec beaucoup d'efforts et de persévérances, vous pourrez le vaincre.

#### La fin

Après un moment de tension extrême, où l'on a vraiment cru que c'était la fin du monde (j'adore toujours ce passage), Lemon se sacrifie pour pouvoir faire revenir Zeon/le roi Galam dans les ténèbres. Mitula arrive pour sceller de nouveau Zeon. Elle vous donne des conseils pour pouvoir guérir Elis qui est sous l'emprise d'un poison. Je vous laisse la surprise de la sublime fin de Shining Force II ;-)

Mais ? Cependant ? Une question me taraude ?? Que devient la sorcière du fond de la forêt que vous avez vue au début du jeu ? ;-). Et pourquoi vous a-t-elle fait éprouver cette quête ? ;-)

<<< [Partie précédente](#) [Solution 3ème partie : Le retour à New Grandseal (Bataille 24 à 34)] -