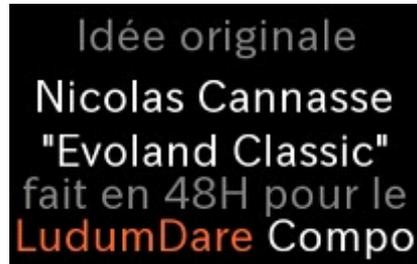


# EVOLAND 1

Avril 2013 - dev. Shiro Games

figurant dans **EVOLAND LEGENDARY EDITION (2018)**

titre comprenant Evoland 2 (Aout 2015) et acheté 5 euros sur la plateforme GOG



\*\*\*\*\* Nomenclature \*\*\*\*\*

[Commentaires](#) / [Textes](#) / [Objets](#) / [Interaction](#) / [quête](#) / [point de sauvegarde](#)

[Tiers](#) / [compagnon](#) / [monstres](#)

[mise en garde - astuce - bug - important](#) / [Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé](#)

## \*\*\*\*\* TECHNIQUE \*\*\*\*\*

Absence de manuel

<Windows> fonctionne / <Alt> + <Echap> fonctionne / <Impr écr> fonctionne

le logiciel Fraps (capture d'écran / courtes vidéos) fonctionne

↑  > Ce PC > Data (D:) > RPG > Evoland\_LE > save

le répertoire des sauvegardes est dans celui d'installation du titre

## \*\*\*\*\* DESCRIPTION \*\*\*\*\*

retrace l'évolution des jeux vidéos à travers tout ce qui touche aux graphismes, aux sons, aux interfaces joueurs ([game play](#)) et aux divers contenus

de nombreuses références extérieures l'imprègnent ([autres jeux, cinéma, littérature etc.](#))

Inspiré par  
Legend of Zelda  
Final Fantasy  
Dragon Quest  
Diablo  
et bien d'autres

...

pas de niveau de difficulté - pas de didacticiel

sauvegarde unique à des **points de sauvegarde**, dans une **auberge** après une **nuitée réparatrice**, à une **fontaines de vie** ou auprès d'une **infirmière** après un **soin**

sauvegarde automatique unique (**la même que celle des points de sauvegarde**) en quittant le jeu ou si vous décédez <- renvoie au point d'entrée ou au dernier **point de sauvegarde** de **la région** en cours ... **si vous en avez rencontré**

### exploration

fiez vous à votre propre expérience vidéoludique et/ou votre instinct pour progresser

chaque **coffre** aura un effet (très) particulier (**video, audio, game play ou autre contenu** - j'en ai précisé certains dans **LA PARTIE**, découvrez les autres par vous même) ou contiendra un **objet**

**notez sur papier** les lieux inaccessibles à l'instant T <- vous y reviendrez + tard

vous pouvez enflammer les flèches de l'**arc sacré** ...

les **bombes** ont un délai avant d'exploser ...

les **murs fissurés** sont fragiles ...

quelques directions ne vous "envoient pas dans le mur" mais dans un "passage caché"

quelques fois, il sera obligatoire de trucider tous les **ennemis présents**

d'autres fois, vous devrez changer de dimension, graphiquement parlant (**2D <-> 3D = voyage dans le temps**), pour pouvoir avancer

### combats au tour par tour

seul ou à deux - votre niveau d'expérience augmentera en tuant des **monstres** (cf. **6ème région** dans **LA PARTIE**)

attributs des personnages : points de vie - magie - attaque - défense <- gérés par le jeu quand vous montez de niveau

se soigner -> sort ou **potion**

utilisez une **queue de phénix** pour ressusciter un personnage mort <- **nécessite d'être deux**

## combats en temps réel

seul de type arcade - pas de niveau d'expérience

au début -> vous êtes touché, vous êtes mort !

au bout d'un moment (cf. **1ère région #2 dans LA PARTIE**), votre santé sera gérée par la mécanique des cœurs ... vous êtes touché, vous perdez un "bout de cœur" - à zéro "bout de cœur", vous êtes mort



aléatoirement, au décès d'un *monstre*, son cœur est déposé ... si vous le prenez, il vous redonnera un "bout de cœur" <- s'il vous en manquait

+ tard, ce sera une barre de vie (cf. **13ème région dans LA PARTIE**)



toujours avec des cœurs à ramasser

## \*\*\*\*\* LA PARTIE \*\*\*\*\*

### 1ère région #1 - la vallée d'Edel

2D frontal - temps réel



déplacez vous avec <les flèches directionnelles>

5 coffres pour aller jusqu'à une 1ère passerelle vers l'Est - reste coffre en bas (ok juste après 3ème point de sauvegarde) -> ...

Sud -> coffre contient épée <- attaque 8 -> 1/2 tour -> dégagez le passage vers l'Est avec <Espace> sur buisson devant coffre -> éclatez les 2 monstres avec <Espace> - coffre -> ...

Nord -> chauve souris - coffre débloque 1er point de sauvegarde (cercle blanc juste au Sud)

Nord Ouest -> buisson -> coffre contient étoile - vous devez les trouver toutes (ok) -> Ouest -> 3 buissons - coffre contient carte Chauve souris - vous devez trouver toutes les cartes pour être en capacité de gagner au jeu double twin (cf. 10ème région #1 - le village de Aogai) -> 1/2 tour -> ...

Sud Est -> coffre -> Sud -> r.a.s. -> Est -> 2 monstres -> Sud -> 3 buissons devant pierre dimensionnelle (ok cf. 1ère région #2 - la vallée d'Edel) - rocher gris à l'Est (ok cf. partout) -> Nord Est puis Nord -> ...

2nd point de sauvegarde -> coffre contient étoile - coffre ...

Après des siècles de paix,  
un mal ancien a ressurgi  
et menace le monde d'Evolandia.  
Vous êtes l'un des rares membres  
de l'Ordre des Chevaliers Dragon.  
Votre but est de parcourir le monde  
pour aider le peuple et combattre le mal.  
Ces siècles de paix ont évidemment  
été un peu tristes à votre goût,  
mais on dirait que les affaires reprennent !

monstre -> Ouest -> coffre -> Nord -> 2 monstres - 2 chauves souris - coffre affiche panneau "chemin réservé aux aventuriers agiles ..."

Ouest -> coffre débloque mouvements libres -> panneau indique pierre dimensionnelle (ok cf. 1ère région #2 - la vallée d'Edel) -> Est -> ...

3ème point de sauvegarde - coffre débloque l'inventaire accessible par <I> ou <Tab> - pour l'instant, évitez les 2 robots - rocher gris au Nord (ok voir ci dessous) - rocher gris à l'Est (ok cf. partout)

avant d'oublier et maintenant que "vous y voyez + clair", retournez au point d'entrée -> ...



...  
 Ouest -> coffre contient étoile -> 1/2 tour -> Sud -> buissons -> ... -> coffre contient carte Octorac

revenez au 3ème point de sauvegarde -> liquidez les 2 robots en frappant sur leur côté grisé - le rocher gris au Nord éclate -> Nord -> ...

## 2nde région #1 - Vers le village de Papunika

2D frontal puis oblique - tour par tour

suivez le sentier - reste à voir le reste (ok cf. 2nde région #2 - Vers le village de Papunika) -> coffre -> ... -> 2 combats contre slims (2 + 1 pour 150 gliss) -> ... -> coffre -> ...

## 3ème région - une clairière

2D frontal - temps réel

coffre -> Nord -> 1er point de sauvegarde -> éliminez les 4 robots en frappant sur leur côté grisé -> coffre apparaît -> il vous téléporte dans la ...

## 4ème région - le village de Papunika

2D frontal - pas de combat

coffre fait apparaître des tirs ...

*l'homme aux cheveux roux* ne veut pas vous parler car vous êtes un enfant

Ouest puis Nord -> puits (ok voir + bas) - femme aux cheveux blond, idem ou presque - homme aux cheveux noir mentionne que, si vous n'êtes pas sage, "la méchant fantôme de Kefka" viendra à vous ...

Sud puis Ouest -> *l'homme chauve* ne veut pas vous parler car vous êtes un enfant

Ouest -> enfant aux cheveux noirs (trouver la graine de croissance - ok voir + bas -> le puits) -> ...

Si seulement j'avais une graine de croissance, je ne serais plus un enfant.  
 Mais la graine que j'ai trouvé est tombée dans le puit.  
 Et il fait trop noir là dedans, je ne veux pas y aller !

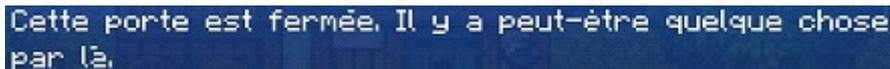
...  
Sud -> pont vers la 2<sup>nd</sup>e région - Vers le village de Papunika -> 1/2 tour -> ...

plein Ouest -> coffre - vous pouvez entrer dans les maisons

filez tout à l'Est -> *homme aux cheveux bleu* vous incite à jouer avec les autres enfants

Ouest -> maison près de *l'homme aux cheveux roux* -> carte **Tork** dans coffre -> 2 livres autour du lit ("*the medium is the massage*" de M. McLuhan & "*le guide ultime du tout*" de S. Miyamoto) -> **potion** dans tonneau -> ...

Ouest puis Nord -> maison près de *l'homme aux cheveux noir* -> ...

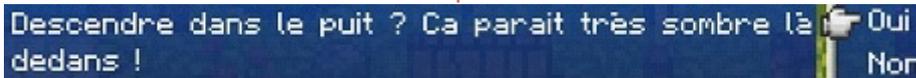


porte verrouillée (ok cf. **partout**)

Sud puis Ouest -> maison près de *l'homme chauve* -> inscription "all your chest are belong to us" -> livre ("*cuisiner un emuk*" de K.F.C.) -> coffre débloquent le commerce - 50 **gliss** dans tonneau -> *marchand* refuse de commercer avec un enfant -> ...

Ouest -> maison près de la rivière -> côté gauche -> **potion** dans buffet -> coffre débloquent les auberges -> livre ("*tuer mille monstres en un coup*" par Chuck N.) -> côté droit -> 2 livres ("*sauver le monde avec des héros de cristal*" de S. Sakagushi & "*Mein Kombat*" de A. Zephyros) -> Centre -> *aubergiste* -> tarif de 10 **gliss** la nuitée <- je passe mon tour

allez au puits -> ...



répondez "oui" ...

droite -> faites le tour -> coffre contient **carte Ver** -> 1/2 tour -> gauche -> ...



répondez "oui" ...

vous grandissez jusqu'à atteindre la taille d'un adulte -> remontez -> ...

*homme aux cheveux noir* mentionne une jeune femme passée par ici récemment, une amie à vous ?

*femme aux cheveux blond* parle de bruits provenant des **cavernes de cristal** au Nord

Sud puis Ouest -> *l'homme chauve* vous souhaite la bienvenue -> maison près de *l'homme chauve* -> *marchand* vend ...

Potion	50
Épée longue	100
Armure de cuivre	150
Queue de Phénix	300
Carte rare	500

j'achète une épée longue pour 100 gliss <- attaque 20

Ouest -> *enfant aux cheveux noirs* répète toujours la même chose

Est -> *l'homme aux cheveux roux* cité **les cavernes de cristal** au Nord et leur dangerosité

tour à l'Est -> *homme aux cheveux bleu* vous incite à **mieux vous équiper** avant de continuer <- il **vous faut plus de gliss** pour acheter de meilleurs équipements

via le pont, au Sud, avant *l'enfant aux cheveux noirs* -> ...

## 2nde région #2 - vers le village de Papunika

au sud, vous pouvez sauvegarder au 3ème point de sauvegarde de la 1ère région - la vallée d'Edel

au Nord, 4ème région - le village de Papunika -> vous pourrez vous reposer puis sauvegarder dans la maison près de la rivière (*aubergiste*) - achetez un exemplaire de chaque équipement proposés par le marchand de la maison près de *l'homme chauve* (cf. dernière image)

afin de collecter des *gliss*, baladez vous pour provoquer des combats contre des *emuks* et/ou des *slims* -> ...



petit point de la situation

4ème région - le village de Papunika -> la carte rare vendue 500 *gliss* par le marchand de la maison près de *l'homme chauve* (cf. avant dernière image) est la carte *Emuk* / plein Est -> *homme aux cheveux bleu* vous met en garde - traversez le pont -> ... -> Nord -> ...

## 5ème région - vers les cavernes de cristal

2D oblique - tour par tour

... -> coffre -> quelqu'un appelle à l'aide - affrontez 3 *scavens* -> ...



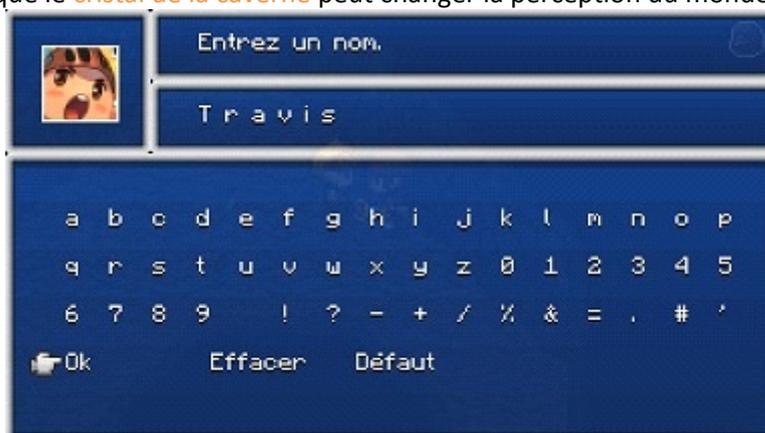
**Kaeris se joint à vous** <- vous pouvez modifier son nom - Points de vie 70 - Magie 5 - Défense 5  
J'ai besoin du pouvoir du cristal de la caverne pour sauver mon village.  
il vous faut trouver le cristal de la caverne (ok voir ci dessous)

Ouest -> prairie secrète au Sud Ouest (ok cf. 15ème région - la prairie secrète) / Nord -> ...

## 6ème région - les cavernes de cristal

2D frontal - tour par tour

... -> **Kaeris** affirme que le cristal de la caverne peut changer la perception du monde - dites lui votre nom



je m'appelle Travis !

Ouest -> r.a.s. -> Nord -> coffre "réveille" des *scavens*, *torks* et *kobras zeros* ...

Ouest -> r.a.s. -> Est -> potion dans commode - potion dans tonneau - 50 gliss dans tonneau

Nord -> Nord Ouest -> coffre débloque les niveaux d'expérience - vous, et **Kaeris**, êtes niveau 1 -> ...

Vous avez gagné 50 glis et 3 XP!

exemple de prise d'Xp en combattant

Travis a atteint le niveau 2, caractéristique augmentée :  
Attaque.  
Kaeris a atteint le niveau 2, caractéristique augmentée :  
Defense.

exemple d'effet du 1er changement de niveau

Nord -> Est -> Sud -> coffre contient étoile -> 1/2 tour -> plein Nord -> ... -> coffre -> fontaine de vie

Nord -> bloqué -> Sud Est -> **carte Scaven** dans **coffre** - **plaque à pression** -> Nord -> le **crystal de la caverne**  
... en le touchant, vous réveillez son gardien, *le fantôme de Kefka*

Kaeris: Mais on dirait qu'il a été corrompu par un pouvoir maléfique.  
Kaeris: Probablement le même qui a attaqué mon village.

...

**une fois que vous l'aurez tué** -> vous devez **vous rendre au village de Aogai**  
Mais nous devons traverser les mines de la Noria pour l'atteindre.

**en passant par les mines de la Noria**

**3D frontal** -> marchez sur le rond jaune -> vous êtes dans la ...

## 1ère région #2 - la vallée d'Edel

**3D frontal** - temps réel

**vous êtes seul** avec vos **gliss** et votre **épée** -> **coffre** -> ... -> **coffre** débloquent **cœurs "réparateurs"**

vous rencontrerez *chauves souris* et *monstres* -> ...

Sud -> **buissons** -> **étoile** dans **coffre** -> **buissons** -> **carte Zoomba** dans **coffre** -> ... -> passez par le Nord en suivant le sentier - explorez ce secteur en explosant les **buissons** -> ... -> Sud Ouest -> **carte Pakkun** dans **coffre** -> **rocher gris** en passant vers l'Ouest -> 1/2 tour -> fin sentier -> 1/2 tour - passez par l'Est puis Sud -> **coffre** -> ...

passez sur la **Pierre dimensionnelle (celle du panneau)** -> Est jusqu'au **3ème point de sauvegarde**

filez au Sud jusqu'à l'autre **Pierre dimensionnelle** -> passez dessus -> **coffre** -> **4ème point de sauvegarde** -> suivez le sentier vers l'Ouest -> **coffre** -> ... -> 2 passerelles -> explorez ce secteur en explosant les **buissons** -> ... -> Sud Ouest -> **carte ?** dans **coffre** -> Sud -> **rocher brun** **devant buissons** -> Nord Nord Est -> **étoile** dans **coffre** -> Est -> **coffre** -> **étoile** dans **coffre** -> Sud -> ...

**vous retrouvez Kaeris** -> **avant d'aller au Sud, vous pouvez aller au 4ème point de sauvegarde** -> ...

## 7ème région - vers les mines de la Noria

**2D oblique** puis **3D frontal** - pas de combat

**coffre** -> ... -> Sud -> ...

## 8ème région - les mines de la Noria

**3D frontal** - temps réel

**vous y éviterez** *les mages* et **décidez** du devenir des *squelettes* et des *chauves souris* sachant que ces dernières laissent parfois des **cœurs** et que des situations vous imposent de "semer la mort" - **vous combattrez seul** **avec votre épée**

**coffre** ouvre les passages secrets -> ...

Ouest -> passage dangereux (ok + tard) -> Est -> 1ère grille fermée (ok + tard) -> 1/2 tour -> Nord -> ...

2nde grille fermée (ok voir ci dessous) -> *Kaeris* s'exprime ...  
Cette porte est fermée.  
Nous devons trouver un moyen de l'ouvrir.  
quête ...

1er coffre inaccessible (trou d'eau - ok voir + bas -> cas d'un décès au puzzle) -> coffre -> cassez pot + les 2 pots  
vu précédemment à l'Ouest avant de revenir ici -> ...

Nord Est -> coffre -> Nord Est -> 1ère plaque à pression -> Nord Ouest -> 2nde plaque à pression -> la 2nde  
grille fermée se lève, allez y -> ...

coffre fait apparaître *mage* (ok durant partout), filez à l'Ouest -> 1er mur fissuré (ok cf. partout) - 1ère porte  
verrouillée (ok voir ci après) -> tout en fermant la pièce, coffre fait apparaître 3 *chauves souris*, liquidez les ->  
... -> pièce se réouvre -> 1ère clé dans coffre -> ...

Est -> grâce à la 1ère clé, ouvrez la 1ère porte verrouillée -> coffre -> squelette -> vous apercevez un 2nd coffre  
inaccessible dans petite pièce isolée vers l'Est (ok cf. partout) -> Ouest -> ...

3ème coffre inaccessible (trou d'eau) -> Ouest -> *Kaeris* aperçoit quelque chose sous l'eau ...  
Il doit y avoir un autre mécanisme par ici.  
quête ...

Sud -> 3ème plaque à pression - *mage* (ok durant partout) -> 1/2 tour vite fait puis Ouest -> une section au  
fond de l'eau s'est élevée -> allez y -> coffre -> d'autres sections au fond de l'eau s'élèvent - *mage* -> fuyez  
au Nord Est -> 2nde clé dans coffre -> étoile dans coffre -> Nord Ouest -> ... -> grâce à la 2nde clé, ouvrez la  
2nde porte verrouillée et allez y -> squelette -> ... -> squelette -> ...

Nord -> 3ème grille fermée (ok de suite) -> coffre fait apparaître bloc mobile -> avec <flèche haut> enfoncé,  
déplacez le sur la 4ème plaque à pression -> la 3ème grille fermée se lève, allez y -> ...

4 *chauves souris* -> poussez les 2 blocs mobiles vers le Nord ouvre la 4ème grille fermée -> Est puis Sud -> pot  
- 5ème grille se ferme et reste bloquée -> liquidez les 3 squelettes -> ... -> 5ème grille se lève -> Sud ->  
coffre -> ...

*Kaeris* intervient ...

Il y avait beaucoup de monstres dans cette pièce.  
J'espère que tu vas bien.  
Désolée de ne pas pouvoir combattre avec toi.  
Laisse moi au moins soigner tes blessures !  
elle vous soigne totalement ...

Est -> coffre dévoile trou - poussez y, à coups d'épée dans son dos, le monstre casqué ... -> 6ème grille se  
lève, allez y -> ...

coffre fait apparaître 5ème et 6ème plaques à pression -> choisissez en une -> je choisis celle de droite, soit  
la 6ème plaque à pression -> 2 squelettes a liquider -> ... -> si vous ne l'avez pas choisie, marchez sur la 5ème  
plaque de pression -> 7ème grille fermée à l'Ouest - vous apercevez un bloc mobile -> 8ème grille se lève à  
l'Est -> allez y -> ...

coffre -> Sud en évitant la série de 3 tornades -> ... -> 2 mages (ok cf. durant partout) - coffre initialise le  
puzzle des lumières -> en marchant dessus, vous devez allumer toutes les plaques, cela sans être éjecté du  
puzzle par les sorts des mages (ok durant partout), sinon il sera réinitialisé ...

là, je suis mort deux ou trois fois -> si ça vous arrive, en repartant du pont d'entrée, prenez l'étoile dans le 1er coffre inaccessible (le fond s'est relevé sur une section du trou d'eau)

une fois le puzzle complété, filez à l'Est -> 3ème porte verrouillée (ok de suite) -> Est -> évitez les pièges à piques au sol et les tornades pour atteindre le coffre tout à l'Est, il contient la 3ème clé qui ouvre la 3ème porte verrouillée -> retournez y et faites le -> ...

Nord -> chauve souris - point de sauvegarde - coffre dévoile passage secret à l'Est -> allez y en restant bien sur le pont -> ...

Kaeris vous alerte ...

J'ai un mauvais présentiment.  
Attention où tu mets les pieds !

...

avancez lentement, des trappes vont s'ouvrir -> 2nd mur fissuré (ok cf. partout) -> ...

Sud -> coffre -> évitez les boules de feu -> ... -> Sud -> évitez les boules de feu -> ...

9ème grille se baisse -> clé de la salle du boss dans coffre à l'Est -> liquidez 3 squelettes, 3 chauve souris et 2 mages - coeur dans chacun des 5 pots > .. -> 1ère et 9ème grille se relèvent -> Est -> ...

si vous êtes blessé -> Sud -> allez jusqu'à la vallée d'Edel -> 4ème point de sauvegarde - éliminez des monstres et des chauves souris pour obtenir des coeurs - une fois que vous êtes au top forme, retournez dans les mines de la Noria

grâce à la clé de la salle du boss, ouvrez la porte du passage dangereux (Nord puis Ouest) -> ... -> 3ème mur fissuré (ok cf. partout) -> ... -> ne touchez pas au pot Sud Ouest <- il fait apparaître un mage -> ... ->

Kaeris vous alerte ...

Il y a une présence maléfique tout droit.  
J'espère que ce n'est pas encore un horrible monstre !  
Peut-être un monstre mignon cette fois ?

...

...-> 10ème et 11ème grille se baissent -> ...

Kaeris: Quelque chose approche !

Vous ne passerez pas !

Kaeris: Hé, il te ressemble, Travis!

Kaeris: Est-il réel, ou est-ce simplement une ombre ?

Travis: ...!

...

affrontez un méchant (a posteriori, c'est peut être Zephyros ?) - il invoque des chauves souris, lance des cônes de boules de feu (3) et ...

Kaeris : Ca ne lui fait rien ! Il doit avoir un point faible !

...



faites en sorte qu'il vous charge et tape contre les murs, cela l'étourdira quelques instants (cf. étoiles sur l'image) -> tapez le à ces moments précis

...-> 10ème et 11ème grille se relèvent -> ... -> Ouest -> coffre contient ...



épée légendaire (épée de Claud)

12ème grille se lève au Sud, allez y -> ...

*Kaeris* vous interpelle ...

De l'air frais !  
Nous avons atteint la sortie des mines.  
Allons vite au village. J'espère qu'il n'est pas trop tard !

...

## 9ème région #1 - vers le village de Aogai

3D frontal - tour par tour avec *Kaeris*

Est -> coffre -> ... -> baladez vous et affrontez des *Apidias* et des *zoombas* - vous prendrez des Xp et collecterez des gliss -> ...



petit point de situation

## 10ème région #1 - le village de Aogai

3D oblique - pas de combat

*Kaeris* s'exclame ...

Enfin, nous y sommes !  
 J'espère que tout le monde va bien...  
 je suis contente que le village ne soit pas encore corrompu par le mal.  
 Est-ce que le pouvoir du cristal va suffire ?

...

point de sauvegarde

*homme aux cheveux brun (Raylan)* -> ...

Bienvenue à Aogai.  
 Notre village était florissant... Regarde-le maintenant...  
 L'arbre de mana protégeait tout le pays.  
 Mais il semble que quelque chose soit revenu dans la Citadelle des Ombres...  
 ...l'arbre de mana est lentement corrompu.  
 Tout Aogai pourrait bientôt disparaître.

...

Nord (ok + tard) - Est -> *femme aux cheveux noir* mentionne des rumeurs concernant la corruption du **bosquet sacré**

Nord Est -> *coffre* -> *gamin hyperactif* -> *coffre* -> *joueur de cartes chauve* -> ...

J'adore le Double Twin ! Pas seulement le jeu, mais aussi trouver les cartes.  
 La plupart sont faciles à trouver, mais les plus puissantes sont bien cachées.  
 J'aimerais voir une collection complète un jour !

pensez a les lui montrer si vous les trouver toutes ...

*coffre* -> *marchande pratiquant des tarifs élevés* -> ...

Potion	150
Queue de Phénix	700
Armure d'argent	2000
Lecteur de DVD	5000
Carte rare	10000

je passe mon tour ... inutile d'acheter le lecteur de DVD, il supprime juste cet écran -> ...



...

Nord Est -> infirmière -> ...

Les ruines de Sarudnahk au nord-est contiennent de nombreux trésors. Mais tu as l'air sympa, je te ferai un prix sur les soins si tu décides d'y aller.

faites vous soigner, c'est gratuit ...

Nord (ok cf. 13ème région - les ruines de Sarudnahk) -> Kaeris vous invite a voir son oncle avant d'aller + loin -> 1/2 tour jusqu'au point d'entrée -> sauvegardez -> ...

Nord -> l'oncle de Kaeris - vous pouvez changez son nom, j'ai choisi Manolo

Kaeris: Mon oncle !  
Kaeris: Est-ce que tout va bien ?  
Manolo: Kaeris ! Tu es de retour !  
Le mal continue à s'étendre !

Presque la moitié d'Aogai est déjà touchée, nous devons agir vite !

Kaeris: Mon oncle, nous avons le pouvoir du cristal ainsi que l'épée de Claud. Ca devrait suffire à vaincre le mal qui se cache dans la Citadelle des Ombres. Oh et j'ai aussi trouvé Travis pour manier l'épée. On est fin prêts !

Manolo: Pas si vite, vous aurez besoin de l'amulette de Gorn pour entrer dans la citadelle.

Evidemment, elle a été séparée en 2 parties. La première se trouve dans le bosquet sacré. Vous trouverez le bosquet sacré au sud d'Aogai.

villageoise intervient ...

Villageoise: J'y suis allé la semaine dernière. et la falaise près de l'entrée s'était écroulée. Vous aurez besoin d'une bombe pour libérer le passage.

Vous devriez parler à Garen, le joueur de carte chauve sur la place du marché. Il était officier dans l'armée, il sait peut-être où trouver des bombes.

...

Kaeris: Travis, essaie de trouver des bombes pour que nous puissions entrer dans le bosquet sacré.

Pendant ce temps je dois trouver un moyen de devenir plus forte !

Je ne devrais pas toujours avoir à compter sur toi pour me protéger.

Je vais essayer de trouver quelque chose dans la bibliothèque de mon père.

C'était un mage puissant qui connaissait de nombreux sorts !

...

Kaeris s'en va étudier chez son père ... la villageoise, une ancienne combattante qui a pris une flèche dans l'arrière train, ne peux vous aider

pour atteindre le bosquet sacré, vous devez trouver une (ou des) bombe(s)

Est -> coffre -> homme aux cheveux chatain ne peux rien faire pour vous -> vieille dame -> ...

Ca fait 60 ans que je vit à Aogai...  
...Aussi loin que va ma mémoire, la Citadelle des Ombres a toujours été abandonnée. Mais un mal y grandi à nouveau, comme dans les anciennes légende

...

1/2 tour jusqu'au point d'entrée -> **savegardez** -> Est -> Nord Est -> ...

*joueur de cartes chauve*, pour les **bombes**, est dépassé - il vous renvoie vers *l'infirmière* -> ...

*joueur de cartes avec des cheveux* vous propose ...

Je suis ton homme si tu veux faire une petite partie de Double Twin !

Oui  
Non

**je fais juste une partie ... ce n'est pas du tout mon truc les jeux de cartes dans les jeux vidéos - les dés oui mais pas les cartes**

*gamin hyperactif* commence a fatiguer - il mentionne des pétards ...

*marchande pratiquant des tarifs élevés* -> **je lui achète 2 000 gliss son armure d'argent** -> ...

Def 12

**ma défense augmente de 5**

Nord Est -> *l'infirmière* vous redirige vers *la vieille dame* et sa cave -> ...

1/2 tour jusqu'au point d'entrée -> **savegardez** -> Nord -> Est -> *la vieille dame* -> ...

Des bombes tu dis ?

Hum... oui, j'en ai dans ma cave.

Elles sont là depuis la guerre, mais je suis sûre qu'elles fonctionnent encore très bien. Mais il va falloir que tu fasses quelque chose pour moi avant tout.

Un dragon rôde aux alentours du village !

Il faut se débarrasser de cette créature.

Raylan était de garde cette semaine, il devrait pouvoir t'en dire plus.  
Tu le trouveras à l'entrée sud du village.

...

1/2 tour jusqu'au point d'entrée -> **savegardez** -> *Raylan* n'a vu du dragon que ses empreintes de pas, des cratères ... - *l'enfant de la villageoise* ayant joué dans ces parages, il vous conseille de lui parler -> Nord -> *la villageoise* -> ...

Tu es assez grand pour savoir que les dragons n'existent pas.

Ce satané gamin a dû voler les bombes dans la cave de la vieille dame !

Il me semblait bien que ces pétards étaient un peu gros...

Dis lui de te donner les bombes. J'espère que tu en feras meilleur usage.

...

1/2 tour jusqu'au point d'entrée -> **savegardez** -> Est -> Nord Est -> *gamin hyperactif, fils de la villageoise* -> ...

Ma mère sait à propos des bombes ? aie aie aie...

Mais ça valait le coup quand même ! Je peux en garder une ?

**il vous donnera son stock de bombes** - *Kaeris* arrive -> ...

*Kaeris*: Travis!

*Kaeris*: J'ai appris un nouveau sort ! As-tu trouvé les bombes ?



**Débloqué : Bombes**  
A utiliser avec précaution.

*Kaeris*: Parfait, allons au bosquet sacré, au sud du village !  
Il n'y a pas de temps à perdre !

...

1/2 tour jusqu'au point d'entrée -> **savegardez**

vous êtes avec *Kaeris* - **sa défense a augmentée** -> 12

Armure d'argent  
Bombes  
Parchemin de maîtrise du cristal

les bombes sont en quantité illimitée -> Sud -> ...

## 9ème région #2 - vers le village de Aogai

3D frontal - tour par tour avec *Kaeris*

baladez vous et affrontez des *Apidias*, *zoombas* et des *a'tuins* - vous prendrez des Xp et collecterez des gliss - je m'arrête au niveau 7 -> ... -> Sud Est -> ...

## 11ème région - le bosquet sacré

3D frontal - temps réel seul

vous devez y trouver la 1ère partie de l'amulette de Gorn

Est -> utilisez une bombe pour exploser le rocher gris -> ...



...

1ère pierre dimensionnelle -> *chauves souris* - essayez d'en tuer une avec une bombe -> ... -> Est -> passerelle -> 1er cristal - 2D frontal ...

1/2 tour -> Nord -> Ouest -> 2nd cristal - 3D oblique -> 1/2 tour -> Nord -> panneau - 2nde pierre dimensionnelle -> ...

Est (ok voir + bas) - Nord Ouest -> 1ère trappe -> vous êtes en sous sol -> ...

évités les trappes - *chauves souris* -> ... -> Est -> passage ici ...



jusqu'à une une pièce isolée -> étoile dans coffre -> 1/2 tour -> ...

Centre -> coffre contient un arc sacré (flèches inflammables a volonté) -> Nord -> utilisez une bombe devant le mur fissuré -> allez y -> étoile dans coffre -> ressortez à l'air libre -> ...

Sud -> retournez au 2nd cristal - 2D -> Nord Est -> positionnez vous devant le foyer enflammé -> utilisez votre arc sacré - la flèche s'enflamme -> tirez sur le petit arbre au Nord -> retournez au 2nd cristal - 3D oblique -> Nord puis Est là où était le petit arbre -> ...

3ème cristal - 2D frontal -> 3ème pierre dimensionnelle au Nord (ok cf. fin du paragraphe) -> 4ème pierre

dimensionnelle au Sud (ok voir + bas) -> ...

Est -> enflammez, avec votre arc sacré, le foyer éteint grâce au foyer enflammé (sens Nord Sud) -> ...



enflammez le petit arbre (rond bleu sur l'image) puis déposez une bombe devant le rocher gris (rond jaune sur l'image) juste à l'Est -> enflammez le petit arbre près de la 5ème pierre dimensionnelle (ok voir ci dessous) -> ...

Ouest jusqu'au 3ème cristal - 3D oblique -> Est -> 5ème pierre dimensionnelle -> étoile dans coffre -> 1/2 tour -> ...

Sud -> 4ème pierre dimensionnelle -> coffre (ok + tard - carte Kaeris) -> Est -> ... -> posez une bombe devant le rocher brun qui vous empêche d'aller au Nord -> ... -> allez y -> étoile dans coffre -> ...

Sud Est -> ... -> 2 pontons -> avec votre arc sacré, tirez sur le 4ème cristal situé sur ce 1er îlot - 2D frontal -> Nord puis Est via le petit buisson -> ...

statue -> ...

Vous pouvez lire : "Allumez mes feux pour entrer"  
vous devez allumer les 2 feux devant la statue

6ème pierre dimensionnelle derrière la statue (ok voir ci dessous)

7ème pierre dimensionnelle au Sud Ouest (ok voir + bas) -> ...

Sud -> faites le tour du 2nd îlot - 5ème cristal (ok + tard) -> ... -> enflammez, avec votre arc sacré, le foyer éteint grâce au foyer enflammé (sens Est - Ouest) -> enflammez, avec votre arc sacré, le foyer Sud de la statue grâce au foyer nouvellement enflammé (sens Sud Nord)

retournez à l'Ouest, du côté du 1er îlot et du 2nd ponton -> avec votre arc sacré, tirez vers l'Est à travers le foyer enflammé -> le foyer Nord de la statue est allumé !

revenez au 2nd îlot -> refaites le tour -> enflammez, avec votre arc sacré, le petit arbre au Nord grâce à l'un des deux foyers enflammés (sens Sud - Nord) -> depuis le Sud, tirez sur le 5ème cristal situé sur ce 2nd îlot - 3D oblique -> Nord jusqu'à la ...

7ème pierre dimensionnelle menant vers le Sud Ouest -> 6ème cristal (ok voir + bas) -> ...

Ce cristal est inactif. L'amulette permettra sans doute de le réveiller.  
il vous faut la 1ère partie de l'amulette de Gorn ...

1/2 tour -> entre les deux feux de la statue qui a disparue -> 6ème pierre dimensionnelle -> 2nde trappe -> vous êtes en sous sol -> ...

chauves souris -> ... -> poussez les 2 blocs mobiles -> grille se lève à l'Est -> allez y -> grille se baisse -> liquidez squelettes et mages en utilisant les bombes - évitez les pièges à piques au sol -> ... -> grille se lève -> 1ère partie de l'amulette de Gorn dans coffre -> posez une bombe devant le mur fissuré au Nord -> allez y -> étoile dans coffre -> ressortez à l'air libre -> ...

Sud Ouest -> 6ème cristal - 2D frontal -> ... -> 7ème cristal - 3D oblique -> Sud -> 8ème pierre dimensionnelle -> ...

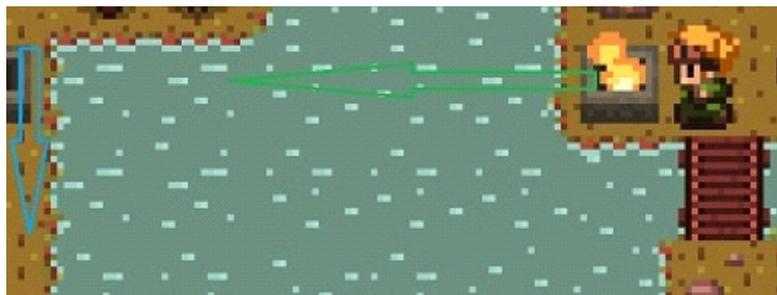
*Kaeris* intervient ...

Tout ces arbres morts...  
Le mal a commencé à corrompre le bosquet sacré.  
Nous devons vite rentrer à Aogai et parler à mon oncle.  
Nous devons trouver la deuxième moitié de l'amulette.  
Avant qu'il soit trop tard.

...

inutile d'y revenir + tard -> vous ressortirez dans la 9ème région - vers le village d'Aogai

Nord Ouest -> petit arbre bloque le passage vers une passerelle -> Est -> foyer enflammé -> avec votre arc sacré, tirez vers le Nord -> 7ème cristal - 2D frontal -> 6ème cristal - 3D oblique -> filez au Sud du 2nd îlot -> à distance, 5ème cristal - 2D frontal -> filez vers le 1er îlot -> ...



positionnez vous là (cf. image), tirez avec votre arc sacré vers l'Ouest (flèche verte sur l'image) -> allez de l'autre côté et tirez vers le Sud (flèche bleue sur l'image) - elle détruira le petit arbre qui vous bloquait -> ...

retournez au 7ème cristal - vous savez faire ... je ne détaille pas -> en 3D oblique, Nord Ouest -> la passerelle est accessible -> 9ème pierre dimensionnelle -> carte Kaeris dans coffre

revenez jusqu'au 3ème cristal vous savez faire ... je ne détaille pas -> en 3D oblique, déposez une bombe juste devant ce dernier puis filez rapidement au Nord pour passer la 3ème pierre dimensionnelle - la bombe explosant, vous êtes en 2D frontal et pouvez donc aller à l'Ouest -> carte Kefka's Ghost dans coffre -> déposez une bombe devant le 8ème cristal puis filez rapidement dépasser le petit arbre ... la bombe explosant, vous êtes en 3D oblique

sortez par le point d'entrée - vous savez y aller ... je ne détaille pas -> ...

## 9ème région #3 - vers le village de Aogai

3D frontal - tour par tour avec *Kaeris*

baladez vous et affrontez des *Apidias*, *zoombas* et des *a'tuins* - vous prendrez des Xp et collecterez des gliss - je m'arrête au niveau 8 -> ... -> par l'Est, rejoignez la ...

## 10ème région #2 - le village de Aogai

3D oblique - pas de combat

Nord -> *Manolo* -> ...

Bien joué, vous avez la première partie de l'amulette !  
Vous devez maintenant aller aux Ruines de Sarudnahk pour trouver la deuxième moitié. Vous trouverez les ruines au nord-est d'Aogai.

vous devez vous rendre aux **ruines de Sarudnahk**

Est -> *homme aux cheveux chatain* dit être originaire du **village de papunika**

revenez au point d'entrée -> **sauvegardez** -> Est -> Nord Est -> Nord Est -> faites vous soigner auprès de *l'infirmière* -> Nord -> ...

## 12ème région #1- vers les ruines de Sarudnahk et la citadelle des ombres

3D frontal - tour par tour avec *Kaeris*

baladez vous et affrontez des *pakkuns*, *zoombas* et des *a'tuins* - vous prendrez des Xp et collecterez des gliss - je m'arrête au niveau 9 -> ... -> passerelle au Nord -> ...

## 13ème région - les ruines de Sarudnahk

3D - temps réel seul

vous devez y trouver la 2nde partie de l'amulette de Gorn

coffre -> **choisissez** quel personnage vous incarnerez, vous ou *Kaeris*

si c'est vous, vous ne pourrez combattre qu'avec l'*épée de Claud* -> *araignées*- *chauves souris* - *guèpes* - *squelettes* - *mages* - *monstres* - *larves*

ramassez les **cœurs**, les **gliss** et les **objets magiques** <- je vous laisse les découvrir par vous même ...



la présentation de votre inventaire est différente ...

coffre - **combos** -> Sud Est -> ... - r.a.s. -> Nord Est -> ... -> coffre - **barre de vie** -> ... -> Est -> coffre - **lumière ambiante** -> ...

Nord (**ok voir ci après**) - Sud -> faites le tour -> ... -> Est -> ... -> Sud -> r.a.s. -> 1/2 tour -> Ouest puis ...

Nord -> ... -> coffre - **lumière dynamique** -> ... -> **1er point de sauvegarde** juste au Nord

Nord Ouest -> coffre - **carte** ...



dorénavant, vous saurez plus précisément où vous êtes ...

Ouest -> **étoile** dans coffre -> 1/2 tour -> Nord -> ...

coffre - **carnage** -> ... -> Est -> ... -> Nord -> **étoile** dans coffre -> ... -> 1/2 tour -> Est -> ... - faites le tour -> Sud -> ...

Ouest -> **2nd point de sauvegarde** -> Sud -> ... -> Sud Est - **tête de mort sur la carte** -> assurez vous d'y arriver **au top forme** -> coffre ...



Le maître m'a ordonné de vous arrêter !  
Il contrôlera bientôt le monde, et je serai le chef de ses armées !  
Ou bien est-ce que c'était détruire le monde ? Bref, prépare toi à mourir !

...

le roi des morts <- récupérez les cœurs des chauves souris qu'il invoque pour récupérer des points de vie - restez dans cette cavité - abritez vous derrière les pierres tombales quand il lance son cône de glace - frappez le très vite type mitraillette

allez sauvegarder au Nord Ouest -> 1/2 tour -> Sud puis de suite Nord Est -> 2nde partie de l'amulette de Gorn dans coffre -> ressortez à l'air libre -> ... -> rendez vous de nouveau dans ...

### 10ème région #3 - le village de Aogai

3D oblique - pas de combat

faites vous soigner auprès de l'infirmière -> Sud Est -> marchande pratiquant des tarifs élevés -> achetez lui, 10 000 gliss, sa carte rare (carte roi des morts) -> ...

rendez compte à Manolo -> ...

Bien joué ! Vous avez l'amulette !  
Vous pouvez maintenant rentrer dans la Citadelle des Ombres.  
Elle se trouve à l'est d'Aogai, juste après la rivière. Bonne chance !

...

retour au point d'entrée -> sauvegardez !

Objets:		Travis	
Potion	6	LV.9	PV 110/110
Epée longue			Att 28
Armure de cuivre			Def 13
Queue de Phénix		Kaeris	
Epée de Claud		LV.9	PV 80/80
Armure d'argent			Mag 8
Bombes			Def 13
Parchemin de maîtrise du cristal			
Arc sacré			

point de situation

vous devez entrer dans la **citadelle des ombres** pour affronter le mal qui s'y trouve, pour cela, retournez dans la ...

## 12ème région #2- vers les ruines de Sarudnahk et la citadelle des ombres

3D frontal - tour par tour avec *Kaeris*

baladez vous et affrontez des *pakkuns*, *zoombas* et des *a'tuins* - vous prendrez des Xp et collecterez des gliss - je m'arrête au niveau 10 -> ... -> passerelle à l'Est -> ...

## 14ème région - la citadelle des ombres

3D frontal - tour par tour avec *Kaeris*

vous arrivez sur un grand balcon - *Kaeris* s'exprime ...

Travis : ...

Kaeris : C'est toi la créature qui a ravagé mon village...



???? : Mon nom est Zephyros !

Zephyros: Vous êtes venu de loin pour me trouver.

Zephyros: Mais tous vos efforts seront vains. Vous n'êtes pas assez forts pour m'affronter ! Et je vais vous le prouver !

affrontez *Zephyros* -> ... -> **au bout d'un moment**, il utilise une attaque spéciale -> ...

Kaeris: Nous n'abandonnerons pas ! Nous combattrons jusqu'à la mort !

-> *Kaeris* est mourrante .....

Travis: Kaeris !  
Kaeris: Merci...



Kaeris: Tu as toujours été là pour moi. Pour me protéger.  
Kaeris: Pour combattre à mes côtés. Promets moi de ne pas abandonner.  
Kaeris: Il faut sauver le village... Et le monde.  
Kaeris: Je serai avec toi. Je...

elle finie par décéder <[:o( - c'est alors qu'un grand pouvoir s'empare de vous



utilisez le sur Zephyros



spécial -> vous devenez Babamut, le temps d'une attaque - elle dispose d'une durée de rechargement - vous disposez aussi du sort de soin

Zephyros: Tu crois m'avoir battu ? Je vais retourner à l'arbre de mana.  
Zephyros: Et quand mes blessures seront guéries, j'en finirai avec ce monde !

vous gagnez 2 000 gliss et 50 Xp -> retournez dans ...

## 10ème région #4 - le village de Aogai

3D oblique - pas de combat

savegardez -> allez voir *Manolo* -> ... - plusieurs *tiers* interviendront ...

Manolo: Kaeris n'est plus de ce monde, mais je sens malgré tout sa présence.

Je sais qu'elle est avec Travis, son pouvoir restera avec lui pour toujours !

Villageoise: Je n'arrive pas à croire que Kaeris est morte.

C'est une tragédie pour tout Aogai.

Manolo: Elle n'est pas morte en vain. Elle a donné ses pouvoirs à Travis pour qu'il puisse sauver le monde. Tu es notre seul espoir de vaincre Zephyros !

Avec le pouvoir de Kaeris, tu sera assez fort, je crois en toi !

Nous croyons tous en toi !

Viens me voir quand tu auras un peu de temps, je peux peut-être t'aider.

*c'est Raylan qui exprime cette dernière phrase*

On va tous périr !

...

Ok, on croit presque tous en toi, c'est déjà pas mal non ?

*manolo conclu ...*

Manolo: Ca suffit. Kaeris n'est pas morte en vain.

Travis, tu dois aller à l'arbre de mana et vaincre Zephyros. Une fois pour toute !  
Je vais te donner mon vaisseau volant, c'est le seul moyen d'atteindre l'arbre de mana. Le destin du monde est entre tes mains Travis !

Sud -> *Raylan* -> ...



*étoiles* -> il vous dit qu'il y en a une dans **les cavernes de cristal** <- a priori, vous l'avez trouvée ... y en a t'il une autre ?

*cartes* -> il vous dit qu'il y en a une dans **la vallée d'Edel** <- vous en avez déjà trouvée au moins 2 ...

*marchand* -> il localise un *marchand itinérant* dans **la forêt au Nord Ouest** (ok voir + bas)

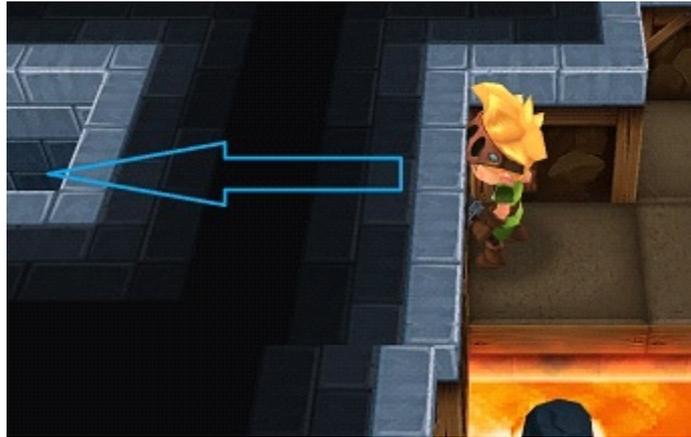
*chobokos* -> gros oiseaux jaunes des plaines au Nord - défense aiguisée - *viande* délicieuse - quelqu'un ici sait la cuisiner

*c'est le moment où je décide de tenter de finir ce qui a été mis de côté ... je ne détaille pas les trajets ...*

## partout

**8ème région - les mines de la Noria** -> placez une *bombe* devant le **3ème mur fissuré** -> *étoile* dans *coffre* -> ...  
-> placez une *bombe* devant le **1er mur fissuré** -> *étoile* dans *coffre* -> ... -> placez une *bombe* devant le **2nd fissuré** -> *étoile* dans *coffre* -> ...

passage "ici" -> ...



carte Araignée dans 2nd coffre celui de la pièce isolée

autre passage "là" ...



Est -> Sud -> Ouest -> étoile dans coffre que je n'avais pas vu ...

1ère région - la vallée d'Edel -> bombe a poser devant 4 rochers gris -> carte Squelette dans coffre - carte Mage dans coffre - r.a.s. - vers la ...

4ème région - le village de Papunika -> marchand dans la maison près de l'homme chauve, je lui prend 2 potions et 3 queues de phénix pour un total de 550 gliss -> passez derrière la maison près de l'homme aux cheveux roux (flèche bleue sur l'image ci dessous)



Est -> Nord -> coffre contient carte Kobra zero -> Ouest -> entrez dans la maison près de l'homme aux cheveux noir -> étoile dans coffre -> ressortez

5ème région - vers les cavernes de cristal -> Ouest -> ...



allez y ...

## 15ème région - la prairie secrète

2D frontal - tour par tour seul

Ouest -> **trappe** vers **caverne cachée** -> **scavens** -> ... -> Sud -> ... -> 50 **gliss** dans **meuble** -> Sud -> **potion**  
dans **coffre** -> 1/2 tour -> Est -> **étoile** dans **coffre** -> ...



passez ici (**flèche bleue sur l'image**) -> ... -> **carte la Graine** dans **coffre** -> ressortez à l'air libre -> ...

Est -> **carte Slime** dans **coffre** -> ... -> ressortez dans la **5ème région** et allez dans ...

**la 6ème région - les cavernes de cristal** pour vérifier ce qu'a dit **Raylan** - arf ... il a raison -> passez par ici -> ...



... -> Nord -> ... -> étoile dans coffre

retournez dans la 5ème région et filez jusqu'à la 10ème - le village de Aogai -> sauvegardez

-----

vous devez atteindre l'arbre de mana en utilisant l'aéronef de Manolo <- si je ne me trompe pas, personne nous a dit où était l'arbre à mana - Raylan a mentionné une forêt au Nord Ouest

sortez par le Sud -> aéronef -> Nord Ouest -> ...

## 16ème région - la forêt au Nord Ouest

3D frontal - tour par tour seul



baladez vous et affrontez des Apydias et zoombas - vous prendrez des Xp et collecterez des gliss - je m'arrête au niveau 12

Nord par l'Est -> <Entrée> sur le campement (rond bleu sur l'image) -> ...

Marchant: Je suis l'un des derniers marchands itinérants.

Un descendant du légendaire Dorneko !

Si tu m'apporte de la bonne viande, je te donnerai quelque chose en échange.

selon ce que vous a dit Raylan -> viande = chobokos <- il vous faut trouver un de ces gros oiseaux jaune

revenez vers l'aéronef -> Ouest -> ...

## 17ème région - l'autel du Babamut

3D frontal - temps réel seul

*chauves souris*

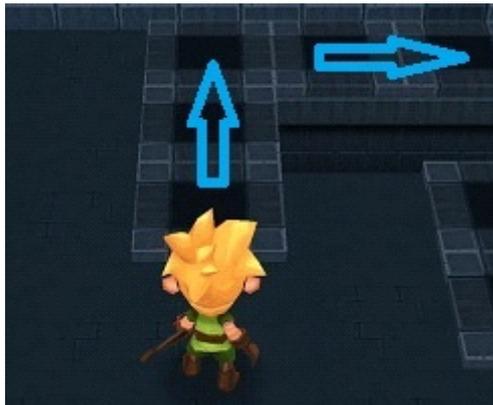
avancez -> **1ère intersection** -> Est -> **pot** -> Est -> Sud -> **1ère grille** se baisse -> **liquidez** les *squelettes* -> ... -> **1ère grille** se lève -> **1ère plaque à pression** -> 1/2 tour -> **1ère intersection** -> ...

Nord -> **2nde intersection** -> **2nde grille** fermée (**ok + tard**) - Est -> posez une **bombe** devant le **1er mur fissuré** -> **étoile** dans **coffre** -> Est -> **3ème grille** fermée (**ok voir ci après**) -> 1/2 tour -> Ouest -> 2 *gages* -> Nord  
Ouest -> **2nde plaque à pression** -> 1/2 tour -> Sud -> ...

**3ème intersection** -> Ouest -> liquidez d'abord la *chauve souris* avec votre **arc sacré** -> des tornades vous repoussant, débrouillez vous **passer au bon moment** - **forcez** le passage s'il le faut -> évitez les pièges à piques et les tornades pour atteindre la **3ème plaque à pression** -> 1/2 tour - idem que précédemment pour atteindre la ...

**1ère intersection** -> Nord -> **2nde intersection** -> Est -> la **3ème grille** est levée, allez y -> ... -> 2 *gages* -> **pot** -> **pot** -> ...

**salle des lumières** -> 2 **pots** -> posez une **bombe** devant le **2nd mur fissuré** -> **étoile** dans **coffre** -> ...



allumez toutes les **plaques** en partant de la dernière à l'Ouest -> ...

**4ème grille** se lève au Sud Ouest -> **soyez prêts** - allez y -> ...

**5ème grille** se baisse derrière vous -> **nombreux** *squelettes*, *gages* et *chauves souris* - **utilisez les bombes** -> ...  
-> **5ème** et **2nde grille** se lèvent -> **coffre** contient **carte Babamut** -> ressortez à l'air libre -> ...

-----

**16ème région - la forêt au Nord Ouest** -> baladez vous et affrontez des *Apydias* et *zoombas* - **vous prendrez des Xp** et collecterez des **gliss**

embarquez dans l'**aéronef** -> Est - **lieu encore jamais exploré** -> atterrissez ici ...

## 18ème région - vers le lac interdit

3D frontal - tour par tour seul



...

baladez vous et affrontez des *Apydias* et *zombas* - vous prendrez des Xp et collecterez des gliss

Nord (étoile bleue sur l'image) -> passage dissimulé vers ...

## 19ème région - le lac interdit

3D frontal - temps réel

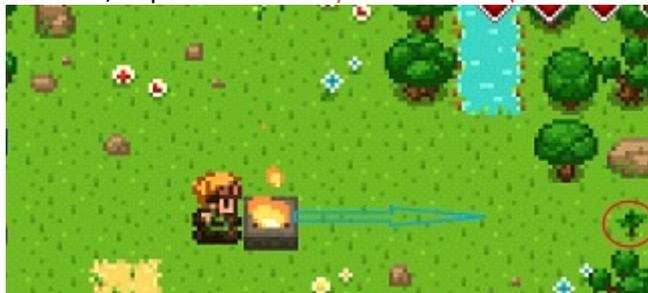
*chauves souris* et *monstres*

Nord -> ... -> avec votre *arc sacré*, depuis le *1er foyer enflammé*, enflammez le *2nd foyer éteint* à l'Est sur le *1er îlot* -> Nord -> ...

*3ème foyer éteint (ok + tard)* - *1ère pierre dimensionnelle* -> explosez le *rocher gris* - *1er cristal (ok + tard)* - *buissons* - *étoile* dans *coffre*

1/2 tour -> Sud -> Est -> pont mène au *1er îlot* -> avec votre *arc sacré*, depuis le *2nd foyer enflammé*, enflammez le *3ème foyer éteint* au Nord

retour au Nord -> posez une *bombe* près du *1er cristal* -> allez **rapidement** au Sud -> *la bombe explosant* -> 2D frontal -> avec votre *arc sacré*, depuis le *3ème foyer enflammé (flèche bleue sur l'image suivante)* ...



éliminez le *petit arbre* à l'Est (*rond rouge sur l'image*)

**ressortez** par le point d'entrée -> 3D frontal - retournez dans la *19 région - le lac interdit* -> Nord puis Est par là où était le *petit arbre* -> explosez le *rocher gris* -> ...

avec votre **arc sacré**, depuis le **4ème foyer enflammé**, tirez vers le Sud -> Est -> **2nde pierre dimensionnelle** -> ... -> **coffre** au Nord (**ok de suite**) -> **buissons** -> **buissons** -> **buissons** -> **étoile** dans **coffre** -> 1/2 tour -> ...

Sud Est -> plusieurs **buissons** -> ... -> dépassez la **3ème pierre dimensionnelle** en allant au Sud -> **étoile** dans **coffre** -> retournez à la **3ème pierre dimensionnelle** -> franchissez la -> ...

**2nd îlot** -> passerelle -> faites le tour jusqu'au **2nd cristal** -> **2D frontal** -> Nord Ouest-> avec votre **arc sacré**, depuis le **5ème foyer enflammé**, tirez vers le Sud -> allez y -> **2nd cristal** -> **3D frontal** -> posez une **bombe** près du **2nd cristal** -> allez **rapidement** au Sud - **la bombe explosant** -> **2D frontal**

Sud -> passerelle -> explosez les 2 **rochers gris** et coupez tous les **buissons** -> **6ème foyer allumé** vous servira pour enflammer les **7ème, 8ème et 9ème foyers éteints (vous savez faire je ne détaille pas ...)** -> grâce au **9ème foyer allumé**, embrasez le **petit arbre** à l'Ouest -> vous n'avez plus qu'à tirer sur le **3ème cristal** avec votre **arc sacré** -> **3D frontal** -> ...

Nord Ouest -> **4ème pierre dimensionnelle** -> **étoile** dans **coffre** -> Sud Ouest -> **5ème pierre dimensionnelle** -> ...

**3ème cristal** -> **2D frontal** -> posez une **bombe** près du **3ème cristal** -> allez **rapidement** au Nord juste après la passerelle et le **petit arbre** - **la bombe explosant** -> **3D frontal** -> ...

**3ème îlot** -> **6ème pierre dimensionnelle** -> **étoile** dans **coffre** -> ...



Sud Ouest -> passerelle -> **4ème îlot** -> **carte Zephyros** dans **coffre** -> Sud -> passerelle -> ... -> coupez les **buissons** -> Sud -> ...

-----

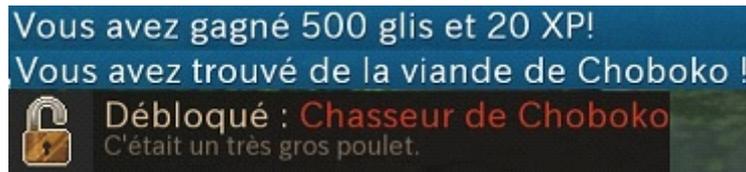
vous êtes dans **18ème région** - **vers le lac interdit** -> balladez vous et affrontez des **Apydias** et **zoombas** - **vous prendrez des Xp et collecterez des gliss** - je passe au niveau 13

il vous reste a rechercher un **choboko** sachant que **Ryalan** avait dit "**gros oiseaux jaunes des plaines au Nord**" et que pour la cuisiner, c'est un **tiers** dans **le village de Aogai**

allez dans la **5ème région** - **Vers les cavernes de cristal** -> baladez vous et combattez jusqu'à tomber sur ...

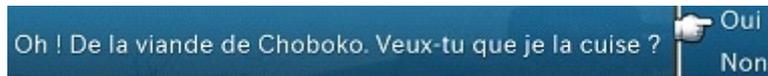


ce peut être assez long avant qu'il pointe son bec ... utilisez votre attaque spéciale <[;o)



viande de chokobo crue apparaît pas votre inventaire

filez dans la 10ème région - le village de Aogai -> ... -> vieille dame -> ...

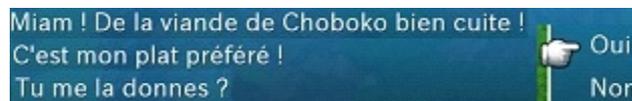


répondez oui ...

J'en préparais souvent pour mes enfants.  
C'était il y a longtemps. Bon appétit !

viande de chokobo cuite apparaît pas votre inventaire

retournez dans la 16ème région - la forêt au Nord Ouest -> campement -> Marchant -> ...



répondez oui ...

...  
Merci beaucoup ! Ca va mieux.  
Voici quelque chose pour toi.



cool !

rendez vous dans la 10ème région - le village de Aogai -> ... -> faites vous soigner par l'infirmière - sauvegardez -> ...

allez où vous voulez en extérieur et combattez jusqu'à atteindre le niveau 15 -> ...



petit point de situation

retour dans la 10ème région - le village de Aogai -> sauvegardez -> questionnez Raylan a propos des cartes -> ...

Je sais qu'il y en a une dans un lieu nommé Les mines de la Noria.

j'ai déjà passé beaucoup (trop) de temps dans ces mines de la Noria - les ennemis réapparaissent, c'est pénible - en +, je ne joue pas au double twin a vous de la trouver en vous référant à la 9ème région - les mines de la Noria pour les 2 éléments du décor que je n'ai pas réussi a (faire) ouvrir

rendez vous avec l'aéronef au Nord Est -> ...

## 20ème région - l'arbre à mana

3D oblique - temps réel seul

Travis : Zephyros ! Arrête de te cacher ! Montre toi !!!

Zephyros : Je t'attendais ! Tu es enfin venu... Laisse moi te raconter une histoire.

Zephyros : Il y a longtemps, mon peuple habitait ces terres.

Mais il a été attaqué et chassé pour ses cornes.

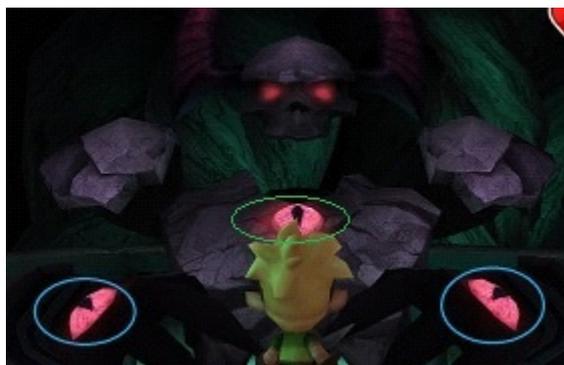
Zephyros : Je suis le seul survivant. Et je vais me venger !

Zephyros : Tu vas partager le sort de ton amie. L'arbre de mana sera ta tombe !

Zephyros - vous ne disposez que de votre épée de Claud

### 1er temps

tapez au bon moment sur ...



ses poignets (rond bleu sur l'image) - évitez son souffle et ses bras

## 2nd temp

tout en évitant son souffle, tapez une fois sur son torse (rond vert sur l'image précédente) -> rapidement, faites le tour et frappez sur ...



la boule rouge -> recommencez jusqu'au ...

## 3ème temps

Zephyros : Tu as détruit mon armure de pierre.  
Mais sous cette forme tu ne peux plus m'atteindre. Je vais te détruire

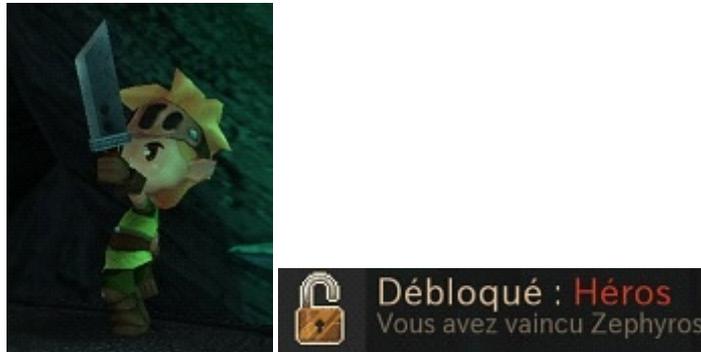


restant à distance de vous, vous devez éviter ses cônes de boules de feu

par contre, frappez les boules de glace (unique) de façon a les renvoyer sur lui

Zephyros : J'ai vu tant de choses incroyables durant tous ces siècles...  
Tous ces moments se perdront dans l'oubli comme des larmes dans la pluie.

il s'évapore dans un puits de lumière ...



### \*\*\*\*\* BILAN DE LA PARTIE \*\*\*\*\*

Merci d'avoir  
joué !  
Vous avez fini  
93.8% du jeu

concernant la 8ème région - les mines de la Noria, j'ai posé la question ici ->

<https://www.jeuxvideo.com/forums/42-29876-72771065-1-0-1-0-mines-de-la-noria-coffre-et-bloc-mobile-inaccessible.htm>

durée estimée + rédaction du document -> 29 h 30

### \*\*\*\*\* CRITIQUES ET AVIS \*\*\*\*\*

#### les défauts du jeu

la trame du jeu (évolution des jeux vidéos) et sa non linéarité font qu'il est difficile de nommer des défauts sans savoir (ou deviner) s'ils sont volontaires ou pas

le plus pénible, ce sont les *ennemis* qui réapparaissent dans les **région** sans Xp

pourquoi parfois *Kerya* ne combat elle pas avec nous ?

rejouabilité faible

## **les qualités du jeu**

aucun crash - temps de chargement rapide

exploration partiellement libre puis totalement libre

histoire simple avec une fin ... "surprenante"

dialogues courts et pertinents -> pas de prise de tête à lire des lignes de textes a n'en plus finir

quelques unes des nombreuses références répertoriées par des joueurs ->

<https://www.jeuxvideo.com/forums/1-29876-2210-1-0-1-0-les-references-cachees.htm>

**Evoland 1** est un bon petit jeu qui renverra certains quelques décennies en arrière et les fera découvrir aux d'autres