

SURGING AURA

Soluce écrite par [Medion](#) pour [Legendra](#).

Ne parlant pas japonais, cette soluce n'a pas pour but de décrire l'histoire ou les dialogues, mais juste d'éviter de bloquer dans ce qui reste l'un des RPG megadrive les moins connus.

SYSTEME DE JEU :

Le système du jeu est original mais facile à appréhender. On assigne une action à chaque personnage, et une jauge d'action se remplit au fur et à mesure jusqu'à l'action (un peu comme de l'ATB).

On peut attaquer, se défendre, protéger le héros (Muu, seul magicien du jeu), fuir, utiliser un objet et avec le héros jeter un sort.

Lorsque l'on choisit attaque, protection ou défense, l'action va être répétée tant que l'on ne change pas d'ordre. Pour les autres (hormis la fuite, bien entendu), il faut redonner une action à effectuer dès que la précédente a été finie.

Le système de magie est particulier. Une fois la magie choisie, le personnage (allié ou ennemi) entame un chant d'incantation. S'il reçoit un premier coup, il stoppe son incantation quelques secondes. Un deuxième coup pris lors de cet arrêt annule l'incantation.

Technique à bien retenir pour empêcher les ennemis de faire trop de dégât, ou pour protéger le héros lorsque la magie est vitale au déroulement du combat.

A noter que les ennemis se répartissent sur deux plans, et seuls du devant peuvent être touchés. Ceux du fond passent devant une fois la première ligne abattue.

Les épées et les boucliers sont soit à une main, soit à deux mains, regardez bien avant de changer d'équipement.

MAGIES :

Les magies sont réparties en 6 éléments, qui comportent chacun 6 magies (36 en tout, donc). Les écritures vertes correspondent aux magies de soin (utilisable hors combat), les blanches les magies d'attaque et les grises... Boost ? Dispel ? Aucune idée. Voilà un bref récapitulatif de ce que j'ai réussi à comprendre. J'ai pris les éléments dans le sens horaire, en commençant par le premier élément que vous trouverez.

Carré marron

1 Attaque (un ennemi)

2 Boost def ?

3 Guérison totale (un allié)

4 Paralyse?

5 Instant kill

6 ???

Etoile jaune

1 Attaque (un ennemi)

2 Boost?

3 Guérison (tous)

4 Detox?

5 Boost?

6 ???

Vert

1 Attaque (tous)

2 ???

3 Guérison légère (un allié)

4 ??

5 ??

6 ??

Violet losange

1 Attaque (tous), **meilleure magie du jeu**

2 Boost?

3 Guérison

4 Guérison

5 Endormir

6 Detox?

Violet S

1 Attaque (un ennemi)

2 Boost?

3 Guérison

4 ?

5 Instant kill

6 Detox?

Rouge

1 ??? (fait planter Gens, **A OUBLIER**)

2 Magie de protection magique?

3 Guérison totale (tous)

4 Boost?

5 Attaque (un ennemi)

6 Detox?

--- WALKTHROUGH ---

* Les niveaux indiqués sont juste ceux que je possédais au moment des combats, pas ceux indispensables pour avoir une chance de battre les boss. Ils sont présents uniquement à titre informatif *

Introduction du jeu, quelques séquences de dialogue.

--- Ville de départ ---

Parlez au vieux, il vous donnera 1000G, ce qui va vite servir.

Cherchez en bas de la maison détruite -> deux objets, équipez l'épée.

Sortez sur la carte, évitez les ennemis (fuir, c'est un peu dur pour le moment) et allez en haut jusqu'à la ville.

--- Ville du nord ---

Achetez la magie marron du haut, elle tue les ennemis.

Ensuite, allez au bâtiment en haut tout en pierre. Parlez au perso qui a un avatar et répondez deux fois oui. Entrez dans le bâtiment, parlez aux deux perso, le perso avec un avatar vient et vous rejoint.

Profitez pour faire un peu de leveling.

Sortez, aller en haut, jusqu'au château, où on peut maintenant entrer.

--- Château ---

Directement après avoir descendu les escaliers, il y a des lits où on peut dormir. Activez le levier à proximité=> libération du premier garde.

Prenez ensuite l'escalier en haut à droite -> puis le premier rencontré jusqu'à un levier, actionnez le, redescendez, prenez l'autre escalier et vous arriverez à un **BOSS**.

Jetais au lvl7 pour battre le boss, et j'ai au aucun problème.

Montez, actionnez le levier => libération du deuxième garde et récupération d'un coffre.

Revenez au début, et prenez l'escalier le plus à gauche, monter et libérer le troisième garde et récupérez un objet.

Ressortez du lieu.

Retournez à la ville précédente (sud) et dans la garnison (bâtiment en pierre) pour avoir une petite scène. Ressortez sur la carte.

Montez en haut, allez à gauche, puis en bas jusqu'à trouver un château, séquence. Prenez l'escalier qui descend à droite, pour récupérez une épée et une magie.

Escalier de gauche, récupérez une épée (équipez la tout de suite) et une cape pour le héros.

En montant avec l'escalier au fond au milieu, possibilité de dormir gratos.

Tout en haut, séquence.

L'escalier en bas à droite de l'écran devient accessible, descendez. Récupérez une magie. Continuez, sortez, et allez au nord jusqu'à voir une tour.

--- TOUR ---

En bas (escalier de droite), il y a un coffre et un levier.

Escalier de tout à gauche, tout en bas, porte puis boss. Battu au lvl 10.

Après le boss, une seule moitié d'escalier, activez le levier et prenez l'escalier vers un livre.

Retournez au château, scène avec le roi, la fille rejoint !

Sortez de la ville.

Allez gauche pour trouver une ville le long de la côte. Allez dans la maison à côté du bateau et parlez à l'homme au fond=>scène.

Sortez de la maison, parlez au mec, SHIP TIME (vous avez un bateau quoi)!

--- Bateau ---

Après quelques minutes, des pirates vous attaquent. Je les ai battus facilement au lvl 13. Allez ensuite dans l'autre.

Guérissez le héros, duel contre le chef. Je l'ai battu lvl 13.

Ensuite, accostage, visitez la ville puis sortez et montez. Vous verrez un village et une tour.

Faites vos emplettes au village puis allez à la tour

--- TOUR ---

Montez pour récupérer des objets.

Descendez pour avoir du dialogue. Continuez ensuite jusqu'en bas.

Boss explosé au lvl 16.

Délivrez tout le monde et sortez.

Retournez au village à côté, premier bâtiment, à l'étage, le perso rejoint.

Sortez sur la carte.

--

Allez ensuite à gauche puis en bas, il y a une ville à côté de grosses flammes. Sortez, remontez et trouver une ville encore plus à gauche. Achetez toutes les magies et parlez à tout le monde pour en récupérer une autre.

Retournez sur les flammes, magie, les flammes disparaissent!

Continuez.

Ne pas entrer dans la tour, trop dure. Allez au village en dessous, achetez équipement/magie et items de soin/résurrection, et là, go to the tower!

--- TOUR ---

Après avoir passé le premier écran, l'écran suivant se répète à l'infini. Il faut chercher la troisième statue de la rangée de droite pour activer un levier. On peut ensuite monter.

En haut, un malfrat va voler le livre et se téléporter, damned! Prenez l'épée pour le héros (bien!) et la magie. Téléportez vous en dehors, et allez au village en dessous.

En allant vers le bas, vous verrez un passage montagneux. Au sud il y a un village dévasté, entrez et allez récupérer une magie dans une maison.

Retournez au passage montagneux, entrez, prenez le bouclier dans le coffre et continuez jusqu'à affronter des bandits, battus très facilement lvl 22.

Continuez, prenez le coffre avec la magie et celui avec l'épée. Continuez jusqu'au village. Dans la cave du village, magie!

Ensuite il faut aller à l'auberge, où une scène se déclenche en parlant au gros en blanc.

Allez ensuite parler au mec devant le puit, et entrez dedans.

Avancez tout en récupérant les nombreux objets, jusqu'à arriver dans le château.

--- CHATEAU ---

Arrivée dans un château apparemment vide. Tout en haut, séquence et un personnage vous emmène dormir dans une chambre. Pendant la nuit, une scène se déroule.

BOSS (battu lvl24), puis récupération d'une magie.

Un Blond (Baramu) vient et nous emmène.

Une fois que la fille a quitté et qu'il a rejoint, descendre tout en bas pour des objets et une magie.

Sortir du château.

En bas, une grotte.

Recherchez toute la grotte, magie.

Château=> parlez au prêtre.

Aller vers le nord ouest jusqu'à trouver un renfoncement dans la mer, allez y, l'objet donné par prêtre va s'utiliser, créant un pont.

Shrine.

--- SHRINE ---

Prenez le teleport de droite.

Au fond, 7 teleports (1 à 7 de gauche à droite).

1 mène vers objet, puis retour à l'entrée.

2,3,4,6,7 => rien

5=> mène à la suite

BOSS => battu lvl 27

Magie => livre=> puis sortez à l'aide du téléporteur.

Allez à gauche, village. Puis encore à gauche, une grotte. Traversez là, et vous arriverez de l'autre côté.

Ramassez l'objet en haut à droite en sortant avant de revenir sur la carte.

Allez à gauche, puis vers le haut jusqu'à un château. Le pirate quitte. Dedans parlez deux fois au joli blondinet => il rejoint.

Continuer en bas puis à gauche, petit village, le blondinet permet de rentrer.

Allez dans la maison à gauche pour une scène.

Tout en haut à gauche, libérez les enfants.

Allez en haut de la ville, petite île, un dragon nous emmène => Tour.

Dedans descendez pour chopper item => BOSS.

Activez le levier en haut au milieu pour cesser la profusion de boss.

Continuer, faites le tour (en passant derrière le décor), et sortez sur la carte.

Ben non! Remontez jusqu'au dragon, FIGHT!

Inutile de chercher à le toucher, utilisez l'objet trouvé à la sortie de la grotte pour le tuer en un seul coup.

Retourner au château précédent (à droite), parlez au roi, et à l'étage inférieur, passage vers le coffre sera enfin ouvert en parlant au garde!

Sortez sur la carte, et montez puis à droite, passage vers le bas, jusqu'à un village. Allez à droite puis en haut, une tour!

--- TOUR ---

Dedans fouillez tout (dont un combat très long contre un mur de pierre XD).

Derrière le mur de pierre, une fille à terre!

Ramenez la au village, monter en haut, passez la tour, jusqu'à un village, avec une grotte à coté.

Allez dans la grotte.

En allant tout en haut à gauche => un château rempli d'ennemis.

--- CHATEAU ---

Deux magies à récupérer dedans, et tout en haut => BOSS.

Allez en suite au sous sol, tentative de sauvetage de la fille=> le blondinet se barre.

Remonter et battez les deux ennemis en haut pour parler au prêtre, qui donne un objet.

Time to go back to la fille (redescendre sur la grotte, puis encore en bas en repassant devant la tour), shiruku vous rejoint!

Ensuite, retournez au château ou le blond a quitté, continuez en haut et à gauche jusqu'a une tour.

La fille enlève la barrière.

--- TOUR ---

Tout en haut à gauche => épée pour le héros.

Tout en bas à gauche => magie.

Prenez ensuite l'escalier tout en haut a droite pour la suite.

BOSS battu lvl 33.

Retournez à la grotte, puis allez à droite jusqu'a une ville près d'une cave. Entrez.

Une porte bloque l'étage inférieur. Sortez à droite.

Allez en bas, jusqu'à une tour.

--- TOUR ---

Prendre tous les objets. En haut, dernière magie!

Ressortez, et allez en haut à droite sur la carte, renforcement dans l'eau. Encore un pont crée.

Le pont va se résorber, mais heureusement le pirate va venir aider et vous emmener en bateau.

En débarquant, il y a un village juste au dessus. Dans l'auberge un escalier mène à une grotte, allez au bout activer le levier, ça vous permet d'aller et revenir vers la grotte précédente (là où la porte était fermée).

Sortez du village (**faites le plein d'objets!!!** J'avais fait le plein de potions de HP/MP et 5-6 objets de résurrection), faites le tour de l'ile en partant vers le bas jusqu'à un château.

--- CHATEAU (lieu final) ---

Prenez l'escalier le plus proche pour monter et récupérer l'armure pour le héros (good!).

Redescendez et allez tout à gauche pour un autre escalier, menant vers un autre coffre.

Redescendez et sortir par la droite.

Autre bâtiment.

Prenez les escaliers en bas à droite.

BOSS, assez dur, battu lvl 34.

Prendre item et redescendre. Vous pouvez maintenant ouvrir la porte en bas. Continuer.

Mass BOSS durs, attention!

Continuez jusqu'au boss final. Là, utilisez votre dernier objet avant les armes pour pouvoir attaquer (la fille vient de vous le donner).

GOOD LUCK, HARD.

Voici ma technique valable pour les deux formes:

Shiruku protège Muu, qui incante tout le temps la magie 1 du losange violet. Baramu guérit les

HP/MP et tape s'il y a opportunité. Après environ 10 tours le BOSS MEURT!!!

BRAVO, END OF THE GAME (si ça ressemble au début ne croyez pas au RESET! Les développeurs ont sûrement voulu s'amuser ^^).
