

# Bushido Blade 2 FAQ/Walkthrough (French)

by Theworld

Updated on

QUESTION

ANSWER

2

Ca fait pas mal de temps que je n'ai pas mis à jour ce faq. Mais après avoir jeter un oeil sur ce dernier à Gamefaqs je me suis aperçu que je n'avais pas envoyer sa dernière version. Voilà qui est réparé.

Vous pouvez utiliser ce faq comme bon il vous semble. Si vous voulez le mettre sur votre site, pensez juste à m'en faire part à l'adresse située en bas de ce document.

Ce faq va être décomposé en six parties :

- 1 - L'histoire
- 2 - Les coups génériques
- 3 - Les stratégies
- 4 - Les coups par arme
- 5 - Les spéciaux par personnage
- 6 - Les projections
- 7 - Quelques aides au jeu
- 8 - Les options
- 9 - Les décors

-----  
1 - L'histoire  
-----

Deux clans de samouraï, les Shainto et les Narukagami, coexistaient pacifiquement sur une île au large du Japon. Malheureusement, l'approche du conflit qui plongeait le pays dans une violente guerre civil les obligea à prendre une position en accord avec leurs idéaux. Les uns, s'alliant à de puissants ennemies, l'emportèrent, les autres, soutenant le pouvoir en place, furent vaincu. Leur haine réciproque atteignit alors le point de non retour...

-----  
2 - Les coups génériques  
-----

X  
slash horizontal (sert aussi à invalidé une option ou passer les intros)

O  
slash vertical (confirme les options)

Carré  
changement de garde (haute, moyenne, basse)

Select  
capituler (en gros = mourir)

R1  
saut (ou quand l'ennemi est à terre pour l'achever)

R2, R1  
grand saut

R2  
s'accroupir

R2, X  
lancer de l'eau, de la terre... (sauf si vous êtes blessé à un bras !)

R2, 0  
envoyer une arme secondaire (certains combattants peuvent en envoyer deux de suite).

-o +X  
slash horizontal bas

-o +0  
slash vertical

o  
| ou | +X  
o  
slash avec déplacement (possible avec quelques épées)

-o -o +X  
slash horizontal rapide

-o -o +0  
slash vertical rapide

-o +R2, 0  
coup mortel

-o +R2, X, 0

Lorsque vous courez (L1 maintenu)

o  
coup vertical

X  
le coup fatal

Quand vous parez un coup

X pour contre attaquer

### 3 - Les stratégies

Après chaque coup simple ou un combo qui percute l'arme adverse, vous pouvez ajouter une attaque grâce à 0 (peut-être pressé à l'infini.)

Sous certaines conditions, le X marche aussi : Ex Gengoro avec la Broad garde basse -o +0, après que votre lame soit bloquer, X

Vous pouvez contrer même désarmé, mais je ne connais pas encore les conditions, ça ne m'est arrivé qu'une seule fois.

Vous pouvez effectuez des prises, pour cela rapprochez-vous le plus possible de l'adversaire, puis appuyer sur -o +X (0 pour la contrer). La prise varie selon l'arme, la garde et le personnage (ce reporter aux tableaux !).

Pour réussir à battre un autre combattant, le but est de dévier son épée assez longtemps pour pouvoir lui porter un coup fatal. Pour cela, lorsqu'une de vos attaques est bloquée, n'hésité pas à appuyer plusieurs fois sur 0 pour poursuivre l'assaut (attention au contre !), ou, enchaîné avec un coup rapide. Une autre solution consiste à viser sur la partie du corps qui ne pourra être que difficilement bloquer (coup bas sur une garde haute, voir le supplément à la notice sur le ying et le yang). Enfin, il y a la stratégie et la ruse ( jet de sable, contre attaque) mais, comme c'est une simulation, tout peut ce retourner contre vous!

### 4 - Les coups par armes

Méfiez-vous, tous les personnages ne commencent pas dans la même garde. Dans la classification, les gardes s'enchaînent comme suit : haute, moyenne et basse.

#### NAGINATA

Haute	moyenne	basse
X, X	X, 0, X	X, X, -o, X
0, 0, 0	0, 0, Av, 0	X, 0
	0, -o, 0	0, 0
		0, X

#### BROAD SWORD

haute	moyenne	basse
X, O	X, X, -o, O	X, X, O
O, X, O	O, X, X	O, X, O
	O, X, O	

-----  
KATANA  
-----

haute	moyenne	basse
X, X, O	X, X, X	X, O, O
O, X, X	O, X, O	X, O, X
O, X, -o, O		X, X, O
O, X, o-, O		

-----  
NODACHI  
-----

haute	moyenne	basse
X, O	X, X, -o, O	X, X
O, X, O	O, X, X	X, O
O, O, X	O, X, O	

-----  
LONG SWORD  
-----

haute	moyenne	basse
X, X, O	X, X, X	X, X, -o, O
X, O, O	O, X, -o, O	X, X, o-, O
O, X		

-----  
YARI  
-----

haute	moyenne	basse
X, X, O	X, X, -o, O, X	X, O, O
O, O, Av, O, O	X, X, -o, X, X	O, O, -o, O
O, X, O	X, O, O	
X, -o, X	O, O, -o, O	
	O, O, o-, O	
	O, X, O	

-----  
GUN (disponible en Vs après avoir vaincu le Chambara mode)  
-----

le nombre de balles est de 10

R1  
incitation

O  
tir à genoux

X  
tir

en courant  
-----

O  
tir en courant

X  
s'arrête après avoir tiré

Carré  
recharge

il n'y a pas de coup possible après R2 ou Av+R2

-----  
Technique spéciales :  
-----

Épée rangée.  
-----

Le saut et la position accroupie ne sont pas utilisable

O X  
-o +O (reviens en garde haute) -o +X (reviens en garde haute)

o- +X  
o  
|+X                           |+X  
                                  o

Deux épées :  
-----

A noter que les attaques consécutives Av+R2 ne sont pas possible.

X, X, O	X, O, X
X, X, -O, X	O, X, X
X, O, O	O, X, O

-----  
5 - Les coups spéciaux par personnages et par épée  
-----

-----  
NAKAGAMI  
-----

-----  
MIKADO  
-----

-----  
NAGINATA  
-----

moyenne  
o- -O, X

-----  
TATSUMI  
-----

-----  
KATANA  
-----

haute et moyenne  
o- -O, O, O, X, O, X, O  
-o o-, X                            -o o-, O, X

plus technique à deux épées

-----  
UTSUSEMI  
-----

-----  
KATANA  
-----

haute et moyenne et en NODACHI moyenne  
| \ -o +O, O, X, O, X, O  
o o

-o o-, O, X                            -o o-, X

sort sa deuxième épée en garde basse  
dans cette situation,  
o- +X

-----  
HOTARUBI  
-----

-----  
BROAD SWORD  
-----

haute  
-o o-, O, X                            -o o-, X  
o- -o +X

-----  
LONG SWORD  
-----

moyenne et basse  
o- -O, X                            -o o-, O, X

sort sa deuxième épée en garde basse

-----  
MATSUMUCHI  
-----

-----  
KATANA et NODACHI  
-----

haute  
-o o-, X                                -o o-, O, X

sort sa deuxième épée en garde basse

-----  
NIGHT STALKER  
-----

LONG SWORD et KATANA  
-----

haute et basse  
o- -o, X

-----  
SHAINTO  
-----

-----  
GENGORO  
-----

NODACHI  
-----

haute  
o- +O, O                                o-, O, X  
o-, X, O                                -o o-, X  
-o o-, O

avec le katana technique du sabre rangé.

-----  
KAUN  
-----

YARI  
-----

basse  
o- -o, O, O, O

avec le katana, technique du sabre rangé.

-----  
JOU  
-----

KATANA  
-----

Haute                                        basse  
o-, O, O                                o-, O, O  
o-, O, X  
-o o-, O, X  
-o o-, X

LONG SWORD  
-----

basse  
-o o-, O

-----  
TONEY  
-----

KATANA et LONG SWORD haute et moyenne  
-----

haute  
o- -o, O  
-o o-, X

possède la technique du sabre rangé

NODACHI  
-----

haute  
idem qu'avec le KATANA plus  
-o o-, O

-----  
6 - Les prises par clan  
-----

Elles se font en garde haute ou Basse

Pour le clan NAKAGAMI

	Broad sword	Katana	Nodachi	Long sword	Naginata
Kanuki	oui	oui	oui	oui	oui
Mikado					oui
Utsusemi		oui			
Hotarubi	oui				
Suminagashi	oui		oui	oui	oui
Night Stalker			oui		
Sazanka	oui		oui	oui	oui

Le clan SHAINTO

	Broad sword	Katana	Nodachi	Long sword	Yari
Genguro		oui	oui		oui
Kaun					oui
Isohachi	oui			oui	oui
Utamaru				oui	
Hongou	oui	oui	oui	oui	oui

#### 7 - Quelques aides au jeu

Pour vaincre facilement :

Les demi boss :

Pensez à leur envoyer du sable dans les yeux (si il y en a, et si vous avez encore deux bras valides).

Le boss du clan Narukagami :

Courrez autour de lui et quand vous êtes dans son dos, embroché le ! (sans pitié, gnark !). Ou bien courrez et, quand il est de dos, foncez sur lui, il va tomber, utilisé alors le coup vertical en courant ou, -o +0 (toujours sans pitié !) pendant qu'il est au sol.

Le boss du clan Shainto :

Courrez et frappez, il se téléporte de plus en plus près. Lorsqu'il est assez près, utiliser un coup horizontal ou un combo circulaire.

Pour jouer avec tous les personnages :

lorsqu'en mode tournoi un des votre vient vous prêter main forte, allez jusqu'au demi boss sans vous faire tuer (sinon il sera remplacé par le perso principal), et battez le. Ensuite vous n'avez qu'à finir le jeu (en perdant des crédits ou non, peu importe) et à sauvegarder (au deux questions posées à la fin du jeu appuyez sur O sans rien changer).

Une fois qu'ils sont tous disponible, un nouveau mode apparaît (deuxième en partant du bas), où il faut tuer 100 combattants (ninjas, mémés, tapettes, non, non, c'est sérieux) en moins de 15 minutes. Chaque mort de votre personnage vous coûtera 40 (précieuses secondes). Finissez le mode avec un membre des deux clans, et, vous pourrez en mode 2 joueurs sélectionner les personnages armés.

En ce qui concerne la fin du clan Shainto, vous pouvez choisir entre deux différentes :

soit vous tuez la prêtresse

ou bien vous prenez la porte (non, reposez la !) qui se trouve à l'opposé sans la tuer.

A noter que les vêtements, aux nombres deux par personnages, changent selon

les modes.

-----  
8 - Les options  
-----

Au niveau des options, dans l'ordre :

Story mode

Vs CPU

Training

ler, contre un adversaire que l'on paramètre comme suit

on = coup vertical

on = coup circulaire

on = coup rapide

reprendre

revenir au menu de sélection du training

revenir au menu principal

2ème, contre un adversaire actif

Vs mode

Team battle mode

Chambara mode (obtenu dès lors que vous avez tout les persos)

Option

couleur/monochrome

hard/easy

music

mémoire load

save

configuration

sortir

Pour les modes story, vs cpu, training et chambara, vous pouvez laisser le jeu en vue externe, ou choisir en vue subjective.

Lorsque vous faite une pause pendant le jeu :

reprendre

menu de sélection

menu principal

-----  
9 - les décors  
-----

Les décors sélectionnables en mode Vs

-----  
insulaire

sur la côte

-----  
Dojo SHAINTO

Plage

-----  
Cimetière (attention au trou)

Falaise

-----  
Ponton

Ruelle près du port

-----  
dans les terres

dans les montagnes

-----  
Le toit de l'immeuble Squarsoft (\*)

La caverne

-----  
Le parking

Le camp d'entrainement

-----  
Le pré ou s'écoule les égouts

La foret de bambou

-----  
dans la vallée de l'ouest

dans la vallée de l'est

-----  
L'entrée du tunnel

Dojo Norukagami

-----  
Les champs de foin

Sur le toit du dojo

-----  
Le pont ferroviaire (attention à la chute)

Sous le pont de l'autoroute

(\*) éloigné vous l'un de l'autre de façon à regarder vers l'intérieur et scrutez les quatres coins

Si vous avez des remarques, des précisions :

Anthony

theworld@waika9.com

