



FINAL FANTASY VIII

INTRODUCTION

Après le fabuleux Final Fantasy VII (qui a initié pas mal de personnes au monde du RPG dont moi) Squaresoft nous sort enfin le 8ème volet, un jeu très médiatisé, très contrasté mais ô combien excellent, plus de détails dans les lignes suivantes...

Tout d'abord, sachez que l'univers du jeu se situe dans un contexte bien plus mature. Les personnages aux formes SD de FF7 ont laissés leurs places à des personnages plus proches de nous et au design contemporain. L'histoire tourne autour de deux jeunes adolescents du nom de Squall et de Rinoa...

Inutile de vous dire que Square a placé la barre haute côté graphismes, car personnellement même plusieurs années après sa sortie, je trouve le jeu toujours très beau, surtout au niveau des décors (aux architectures futuristes !!), de la modélisation des personnages et surtout des cinématiques !!

Au niveau du système du jeu, plus de matérial, maintenant pour être un vrai combattant il faut associer à vos persos des G-Forces (invocations).

Ceux ci vous permettront entre autre d'apprendre de nouvelles capacités, de vous renforcer dans les secteurs désirés (force, magie etc...) puis enfin de pouvoir être invoqué durant un combat!

Mais le plus important durant un combat est de voler la magie des ennemis car maintenant la magie ne s'obtient qu'en la volant à un ennemi...

Bref c'est un peu brouillon (mon explication :p).. Mais bon en jouant vous comprendrez! ^^

Notez aussi, un nouveau mini-jeu qui est le triple triad (allez dans la section triple triad pour plus d'infos).

Bref avec des graphismes d'une puissance colossale, un scénario des plus hollywoodiens et des persos très réussis... FF8 s'impose comme l'un des plus grand RPG que l'on ait pu connaître, même si certains lui reprocheront son scénario trop amour-amour et un système de combat très lassant (le système de vol de magie).

De plus, si je vous dis que 2.5 millions d'exemplaires de ce jeu se écoulés au Japon en 3 jours! Qui dit mieux ? (à part Dragon Quest hein !! lol)



FINAL FANTASY VIII

LES PERSONNAGES

Voici la section des persos, les persos de FF VIII sont nettement différents comparé à ceux de FF VII, leurs looks ont changés et ils sont devenus plus "adultes/réalistes"

Squall: Agé de 17 ans, Squall est le héros du jeu, il a 17 ans comme la plupart du groupe. Squall est très solidaire et est un très bon leader. C'est sûrement l'un des plus prometteurs Seed,

le problème de Squall est qu'il n'ouvre que très peu son cœur et c'est pour cela qu'il n'a sûrement pas beaucoup d'amis, il est très orgueilleux et se bat toujours avec Seifer, son ennemi no1. Squall est le personnage principal, il tape fort surtout quand il fait tirer sa Gunblade avec R1 et possède de bonnes capacités de magies, il possède aussi l'attaque la plus puissante du jeu, la Lionheart

Linoa: Cette femme sublime a 17 ans, elle est très indépendante et volontaire. Linoa surprend souvent les personnes qu'elle rencontre. Elle a pour certain un peu l'air gamine, ceux qui lui rapportent bien des problèmes par, mais elle reste très sympathique. Elle travaille comme chef de résistants pour la libération de la ville de Timber qui est sous l'emprise de Galbadia. Elle va être aidée par Squall, c'est alors qu'elle va se joindre à la cause du groupe. Elle tient mystérieusement des liens avec Seifer Almasy...Même si elle n'a pas été formée par le Seed, Rinoa a des aptitudes de combat très remarquables, elle se bat avec un boomerang et peut attaquer à une force raisonnable, son point fort est la magie et sa limite (surtout la dernière et Angel Sélénium).

Zell: Zell a 17 ans et est un peu disons un peu le bout en train de l'équipe, il ressemble (caractère) un peu à Selphie. Zell se lance souvent dans une action sans réfléchir, il est très dynamique et énergétique, mais est très gentil même si son impulsivité lui joue parfois des tours. Zell vit avec ses parents dans la ville de Balamb et non dans la fac de Balamb, son rêve a toujours été d'être soldat comme le fut son grand père, il aimerait devenir un grand chef mais à cause de son tempérament un peu trop impulsif il ne le sera sans doute jamais, mais il dispose d'un talent de combat exceptionnel. Zell est un maître en art martiaux, il se bat avec ses gants et inflige des dégâts respectable, sa limite ressemble beaucoup à celle de Tifa (FF VII) et à celle de Sabin de FF6, qui consiste à enchaîner son adversaire dans les limites du temps donné...

Seifer: Seifer est un élève très talentueux de l'université de Balamb, qui a 18 ans, son seul défaut est qu'il a un peu la "grande gueule" et qu'il est donc un peu trop arrogant, ce sont ces défauts qui ne lui permettront jamais d'être un Seed. Seifer est très autoritaire et ne s'entend jamais avec ses compagnons de terrain. Il ne s'entend pas du tout avec Squall et se fout très souvent des ordres qui lui sont imposés par ses supérieurs. Il a 2 grands amis, Raijin et Fujin. Enfin, Seifer possède de vrais qualités au combat, il se bat avec une Gunblade.

Quistis: A 18 ans à peine, Quistis est déjà prof de la fac de Balamb, elle est très autoritaire, très curieuse et généreuse. Quistis semble avoir une faiblesse pour Squall (son élève) mais elle ne sera jamais capable de l'avouer. Personne ne connaît véritablement Quistis, car elle a l'ordre de se montrer autoritaire et ne peut donc pas trop approcher les élèves. Au combat, elle utilise un fouet pour se battre, elle tape assez fort et possède d'assez bonnes capacités d'invocation, mais son principal avantage c'est sa limite qui a de multiples choix.

Selphie: Selphie est une nouvelle élève étudiante de la fac de Balamb, elle a 17 ans et a été formée dans la faculté de Trabia. Selphie est un personnage très gamine qui fait penser directement à Youffie de FF VII (pour ceux qui connaissent bien sûr) elle est très dynamique et exprime tout ce qu'elle pense sans avoir peur de la réaction des autres, elle est toujours de bonne humeur et surprend beaucoup de ses nouveaux amis. Selphie se bat assez bien, elle se bat avec un Nunchaku et possède une assez bonne limite, toutefois son attaque physique reste la plus faible du groupe...

Irvine: Irvine fait partie de la faculté de Galbadia, il a 17 ans. Irvine est dans la vie un type sympathique qui ne pense qu'à draguer des filles, c'est un très bon tireur d'élite. Irvine étant formé à Galbadia, a assez d'avance sur les Seeds, ce personnage est assez étrange car il est assez solitaire et ne laisse jamais éclater ses émotions, il aime être dans des groupes féministes et le prouvera dès qu'il rejoindra votre équipe (je ne vous dirais rien par respect :-)) Malgré sa façon d'être, Irvine reste un personnage très mystérieux qui semble posséder des liens avec les autres persos. Irvine se bat avec un fusil, il est assez complet.

Edea: Edea est considérée comme la cible à abattre. C'est une sorcière et possède le mal en elle, son désir est de contrôler le monde, pourtant son passé est tellement flou que l'on ne peut pas la comprendre. On ne sait que très peu de chose sur elle. Selon des rumeurs Edea serait la

prêtresse de la fac de Galbadia. Son pouvoir est tellement puissant que Squall et les autres devront fortement se méfier de cette femme si sombre. En combat Edéa n'est pas très forte en puissance physique mais en magie elle est excellente.

Laguna: Laguna est un personnage très sympathique qui ouvre beaucoup son cœur, il est tout le contraire de Squall, il fait souvent des choses sans réfléchir, son rêve était de devenir un grand journaliste. Laguna est un homme très serviable qui n'ose pas faire le 1er pas pour sortir avec une femme, il a souvent le rôle du chef d'équipe avec ses compagnons Kiros et Ward mais il n'aime pas beaucoup ce rôle. On ne sait pas vraiment si ces personnes (Laguna, Kiros et Ward) sont réels ou imaginaires car ils n'apparaissent que dans les rêves du groupe de Squall. En combat Laguna utilise une mitraillette ou si vous le voulez une Kalachnikov. Il est très puissant et a les même G-Force et niveaux que Squall.

Kiros: Kiros est l'un des deux compagnons de Laguna, il le connaît depuis de nombreuses années et travaille lui aussi à Galbadia. Kiros s'habille très chiquement et est très sympathique. Il reste toutefois trop solidaire à ses compagnons pour continuer longtemps dans Galbadia. Il fera toujours confiance à Laguna lorsque celui-ci fera un choix difficile. Kiros se bat avec des lames, il est assez complet, sa limite est assez bonne.

Ward: Ward est un des deux compagnons de route et amis de Laguna, il travaille pour Galbadia tout comme ses deux amis. Ward ressemble à une personne affreuse qui rien qu'en montrant sa figure, fait peur à ses ennemis, mais sous son apparence de tas de muscle se cache un homme gentil au grand cœur (pas du tout agressif) et qui ne laissera jamais tomber Laguna. Ward se bat avec un Harpon, il est très puissant et sa limite l'est aussi.

Fujin: Raijin et Fujin sont les deux acolytes de Seifer, ils sont membres du conseil de discipline de la fac de Balamb. Ils sont prêts à tout pour aider Seifer à réaliser son rêve. Fujin a 17 ans, elle bosse aussi dans le conseil de discipline tout comme Raijin, elle est l'archétype du personnage sévère et froid, qui ne blague jamais, mais au fond elle n'est pas réellement du côté du mal, elle suit et obéit seulement à Seifer. Fujin se bat avec un boomerang comme Rinoa et vous la reverra à plusieurs reprises.

Raijin: Ce gars tout baraque est un des membres du conseil de discipline, il est un très bon provocateur et aime beaucoup s'embrouiller avec Squall. Malgré son imposante carrure et l'impression qu'il donne, Raijin n'est pas un personnage mauvais, c'est juste qu'à l'instar de Fujin, il sert et vénère beaucoup Seifer. Il se bat avec un Bâton et inflige des dégâts importants.



LES G FORCES

Voici la section des G-Force, les G-Force sont les objets les plus importants du jeu, ils permettent d'associer des magies et de booster votre défense, attaque, magie etc.... disons qu'ils remplacent les matériels, leur point d'apprentissage se nomme PDC et non plus AP, ils prennent part au combat et lorsqu'ils sont invoqués, ils reçoivent les dégâts dû au personnage l'ayant invoqué.

Certains ne sont récupérables que par combats ou en les subtilisant à des ennemis. Les G-Force ont aussi un cœur et donc des amis et des ennemis. Exemple: Shiva haïe Ifrit car celui-ci utilise du feu alors que Shiva utilise de la glace, on sait bien que le feu brûle la glace, un conseil: ne jamais associer deux G-Force ne s'aimant pas avec la même personne car cela fera baisser de la

compatibilité.

Les G-Force vous permettent aussi d'avoir de nouvelles capacités, alors si vous voulez une partie facile vous savez quoi faire.... Il existe dans le jeu, des G-Force qui ne peuvent être associé tels Odin, Phénix, Boko, Mog et Moomba.

Shiva: Shiva, qui réapparaît encore une fois après avoir été dans les invocations de FF VII, est récupérée dans l'ordinateur de Squall en compagnie de Golgotha (voir celui ci pour mieux savoir comment avoir Shiva). Shiva utilise de la glace, elle est efficace contre les ennemis de feu, son attaque se nomme Transcendantale.

L'ennemi de Shiva est Ifrit, alors vaudrait mieux ne pas les mettre sur le même personnage.

Voici les capacités que Shiva pourra vous donner:

Doom: Lancer Doom sur un ennemi
Dfs+20%: Augmente défense d'un perso de 20%
Dfs+40%: Augmente défense d'un perso de 40%
Psy+40%: Augmente Psy d'un perso de 40%
Invoc+10%: Augmente effet de G-Force de 10%
Invoc+20%: Augmente effet de G-Force de 20%
Invoc+30%: Augmente effet de G-Force de 30%
HP-G-Force+10%: Augmente HP de G-Force de 10%
HP-G-Force+20%: Augmente HP de G-Force de 20%
Turbo: Permet de tapoter la touche carré pour augmenter les effets de la G-Force
Vig-A: Permet d'associer de la magie à la vigueur
Psy-A: Permet d'associer de la magie au Psy
Atq-Elé-A: Permet d'associer de la magie à une attque élémentale
Déf-Elé-A: Permet d'associer une magie à la défense élémentale
Déf-EléX2: Permet d'associer deux magies à la défense élémentale
Créa-mgi-Glace: Créer de la magie eau et Glace à partir d'objets

Ifrit: Ifrit est très puissant et se bat avec l'élément Feu, il est récupérer dans la mine du souffre, il faut le combattre et après l'avoir battu, il vous rejoindra (c'est obligatoire). C'est une G-Force très intéressante face aux plantes. Son attaque se nomme Divine Comédie. Son ennemi est Shiva.

Voici les capacités que peut vous faire apprendre Ifrit:

Mad Rush: lance les sorts booster, carapace et furie sur tout le groupe
Vig+20%: augmente la vigueur d'un perso de 20%
Vig+40%: augmente la vigueur d'un perso de 40%
Bonus-Vig: augmente de +1 la vigueur d'un peros à chaque passage de niveau
Invoc+10%: Augmente effet de G-Force de 10%
Invoc+20%: Augmente effet de G-Force de 20%
Invoc+30%: Augmente effet de G-Force de 30%
HP-G-Force+10%: Augmente HP de G-Force de 10%
HP-G-Force+20%: Augmente HP de G-Force de 20%
HP-G-Force+30%: Augmente HP de G-Force de 30%
Turbo: Permet de tapoter la touche carré pour augmenter les effets de la G-Force
HP-A: Associer de la magie au HP
Vig-A: Associer magie à Vigueur
Atq-Elé-A: Permet d'associer une magie à une attaque élémentale
Déf-Elé-A: Permet d'associer une magie à la défense élémentale
Déf-EléX2: Permet d'associer deux magies à la défense élémentale
Créa-mgi-incan: créer de la magie de feu à partir d'objets
Créa-balles: créer des balles à partir d'objets

Golgotha: Se nommant Quezacotl en version anglaise et Quetzalcoalt en version officiel, Golgotha (nom français) est la 1ère G-Force que vous récupérerez en compagnie de Shiva dans l'ordinateur de Squall, c'est très simple, lorsque vous êtes dans la salle de classe, allez dans le bureau de Squall et ouvrez l'ordinateur, ensuite allez dans le tutorial et le tour sera jouer. Même si vous ne les prenez pas (Shiva et Golgotha), Quistis vous les donnera avant d'aller dans la mine

de souffre. Golgotha est un oiseau électrique qui use de la foudre, son attaque se nomme Feu purificateur et touche tous les ennemis. Il est très efficace contre les engins mécaniques ou les ennemis aquatiques. Son ennemi est Léviathan.

Voici les capacités que peut vous faire apprendre Golgotha.

Carte: Transforme monstres en carte
Magie+20%: Augmente magie d'un perso de 20%
Magie+40%: Augmente magie d'un perso de 40%
Psy+20%: Augmente Psy d'un perso de 20%
Invoc+10%: Augmente effet de G-Force de 10%
Invoc+20%: Augmente effet de G-Force de 20%
Invoc+30%: Augmente effet de G-Force de 30%
HP-G-Force+10%: Augmente HP de G-Force de 10%
HP-G-Force+20%: Augmente HP de G-Force de 20%
Turbo: Permet de tapoter la touche carré pour augmenter les effets de la G-Force
HP-A: Permet d'associer de la magie au HP d'un personnage
Dfs-A: Permet d'associer de la magie à la défense d'un personnage
Mgi-A: Permet d'associer de la magie à la magie d'un personnage
Atq-Elé-A: Permet d'associer une magie à une attaque élémentaire
Déf-Elé-A: Permet d'associer une magie à la défense élémentaire
Déf-EléX2: Permet d'associer deux magies à la défense élémentaire
Créa-Mgi-Céleste: Créer de la magie Tonnerre et du Vent à partir d'objet
Créa-Mgi-plus: Créer de la magie de niveau supérieur à partir de magie de base
Mode carte: Créer des objets à partir des cartes

Ondine: Nommée Siren en version officielle du jeu, cette G-Force a été rebaptiser Ondine en Français. Ondine est récupérée dans la tour satellite de Dollet, il faut la voler a Sulfura, le boss de la tour. Cette G-Force attaque avec une mélodie qui n'a certes pas très puissance mais qui peut infliger des altérations en votre avantage. Son attaque Andersen donne l'état "Aphasie" à vos ennemis. Son ennemi est Ahuri.

Voici les capacités que vous donne Ondine:

Invoc+10%: Augmente effet de G-Force de 10%
Invoc+20%: Augmente effet de G-Force de 20%
Invoc+30%: Augmente effet de G-Force de 30%
Traitement: soigne les attaques mentales
Magie+20%: Augmente magie d'un perso de 20%
Magie+40%: Augmente magie d'un perso de 40%
Bonus magie: augmente de +1 la magie d'un perso à chaque passage de niveau
Clairvoyance: permet de découvrir des points de sauvegarde et source de magies cachées
HP-G-Force+10%: Augmente HP de G-Force de 10%
HP-G-Force+20%: Augmente HP de G-Force de 20%
Turbo: Permet de tapoter la touche carré pour augmenter les effets de la G-Force
Mgi-A: Permet d'associer de la magie à la magie d'un personnage
Atq-Mtl-A: Permet d'associer une magie à une attaque mentale
Dfs-Mtl-A: Permet d'associer de la magie à la défense
Dfs-Mtl-Ax2: Permet d'associer 2 types de magie à la défense
Créa-magie-med: créer de la magie de soins/récup à partir d'objet
Créa-magie-ana: créer des objets de guérison mental à partir d'objets
Créa-outils: créer des outils à partir d'objets

Nosferatu: Diablos en version jap et US mais appelé Nosferatu en version French. Nosferatu est récupéré dans l'objet "Aladore" que vous donne Cid Kramer avant votre départ pour la 1ère mission de Timber, vous devez aller dans l'inventaire et choisir de le combattre, après un combat difficile, il se soumettra à vous. Nosferatu utilise des pouvoirs de Gravité, son attaque Carpathes knight fait perdre de l'énergie proportionnellement aux ennemis sensibles à la gravité. Nosferatu n'a pas de G-Force rivale (c'est top)!

Voici les capacités pouvant être apprise grâce à Nosferatu:

Combustion: use HP du perso et attaque critique

HP+20%: Augmente les HP d'un perso de 20%
HP+40%: Augmente les HP d'un perso de 40%
HP+80%: Augmente les HP d'un perso de 80%
Magie+20%: Augmente magie d'un perso de 20%
Magie+40%: Augmente magie d'un perso de 40%
Piller: voler les objets des ennemis
Mi-Combat: réduit le nombre de combat aléatoire
No-combat: repousse tout ennemis
HP-G-Force+10%: Augmente HP de G-Force de 10%
HP-G-Force+20%: Augmente HP de G-Force de 20%
HP-G-Force+30%: Augmente HP de G-Force de 30%
HP-A: Permet d'associer de la magie au HP d'un personnage
Mgi-A: Permet d'associer de la magie à la magie d'un personnage
prc-A: Permet d'associer de la magie à la précision
capacité x3: permet à un perso d'associer 3 capacités de perso ou d'équipe
Créa-magie-temporel: créer de la magie temporelle à partir d'objets
Créa-magie-mentale: créer de la magie mentale à partir d'objets

Taurus: A l'origine appelé Tauros en jap, il se nomme Taurus en french, les deux frères Minotaures sont récupérés dans la tombe du roi inconnue vers la fin du CD 1 après avoir résolu les énigmes du labyrinthe. Les deux frères attaque avec l'élément Terre, leur attaque se nomme Auroch qui est une attaque qui n'affecte donc aucun ennemi volant. Sa G-Force rivale est Zéphyr

Voici les capacités que peut vous faire apprendre Taurus

Invoc+10%: Augmente effet de G-Force de 10%
Invoc+20%: Augmente effet de G-Force de 20%
Invoc+30%: Augmente effet de G-Force de 30%
Défense: Réduit les dommages encaissé pendant un tour
HP+20%: Augmente les HP d'un perso de 20%
HP+40%: Augmente les HP d'un perso de 40%
HP+80%: Augmente les HP d'un perso de 80%
Empathie: protéger un allié
HP-G-Force+10%: Augmente HP de G-Force de 10%
HP-G-Force+20%: Augmente HP de G-Force de 20%
HP-G-Force+30%: Augmente HP de G-Force de 30%
Turbo: Permet de tapoter la touche carré pour augmenter les effets de la G-Force
HP-A: Permet d'associer de la magie au HP d'un personnage
Vig-A: Associer magie à Vigueur
Psy-A: Permet d'associer de la magie au Psy
Atq-Elé-A: Permet d'associer une magie à une attaque élémentaire
Déf-Elé-A: Permet d'associer une magie à la défense élémentaire

Carbuncle: Carbuncle à l'origine, Ahuri au final : c'est le nom de cette G-Force. Pour obtenir Ahuri, il faut la subtiliser à un Iguanor à la fin du CD 1 dans Deling city. Ahuri lance la magie "Boomerang" avec son sort Underground sur tout le groupe, c'est très efficace contre les ennemis qui utilisent de la magie. Sa rivale est Ondine

Voici les capacités pouvant être apprises grâce à Ahuri.

Dfs+20%: Augmente défense d'un perso de 20%
Dfs+40%: Augmente défense d'un perso de 40%
HP+20%: Augmente les HP d'un perso de 20%
HP+40%: Augmente les HP d'un perso de 40%
Amorce: permet de contre attaquer immédiatement
Bonus dfs: augmente de +1 la défense d'un perso à chaque passage de niveau
Auto-boomerang: boomerang activé dès le début de chaque combat
HP-G-Force+10%: Augmente HP de G-Force de 10%
HP-G-Force+20%: Augmente HP de G-Force de 20%
HP-G-Force+30%: Augmente HP de G-Force de 30%
HP-A: Permet d'associer de la magie au HP d'un personnage
Dfs-A: Permet d'associer de la magie à la défense d'un personnage

Mgi-A: Permet d'associer de la magie à la magie d'un personnage
Atq-Mtl-A: Permet d'associer une magie à une attaque mentale
Dfs-Mtl-A: Permet d'associer de la magie à la défense
Dfs-Mtl-Ax2: Permet d'associer 2 types de magie à la défense
capacité x3: permet à un perso d'associer 3 capacités de perso ou d'équipe
Créa-magie-thérapeutique: créer des magies de soins à partir d'objets

Léviathan: Toujours là comme les Ifrit, Shiva et autres, Léviathan est le dieu de la mer. Il est obtenu après que vous l'avez subtiliser au maître Norg, au CD 2. Son attaque Tsunami est une attaque aquatique contre tous les ennemis, cette attaque blesse pas mal les ennemis de types Feu et de Tonnerre. Le rival de Léviathan est Golgotha.

Voici les capacités pouvant être apprises par Léviathan:

Invoc+10%: Augmente effet de G-Force de 10%
Invoc+20%: Augmente effet de G-Force de 20%
Invoc+30%: Augmente effet de G-Force de 30%
Psy+20%: Augmente Psy d'un perso de 20%
Arnica: redonne tous les HP de la cible
Psy+40%: Augmente Psy d'un perso de 40%
Bonus psy: augmente +1 psy à chaque passage de niveau d'un perso
auto-potion: le perso use une potion à chaque dégâts subi
HP-G-Force+10%: Augmente HP de G-Force de 10%
HP-G-Force+20%: Augmente HP de G-Force de 20%
HP-G-Force+30%: Augmente HP de G-Force de 30%
Turbo: Permet de tapoter la touche carré pour augmenter les effets de la G-Force
Mgi-A: Permet d'associer de la magie à la magie d'un personnage
Psy-A: Permet d'associer de la magie au Psy
Atq-Elé-A: Permet d'associer une magie à une attaque élémentale
Déf-EléX2: Permet d'associer deux magies à la défense élémentale
Créa-magie-protectrice: créer de la magie d'assistance à partir d'un objet
Créa-thér-G-Force: créer des objets de soins pour G-Force à partir d'objets

Alexander: La G-Force légendaire est là, toujours là depuis FF je ne sais plus combien ^^ Alexander est détenue par Edéa, il faut la lui voler à la fin du CD 2. L'attaque d'Alexander se nomme Jugement dernier, Alexander envoie des missiles contenant l'élément sacré qui est très efficace contre les morts vivants et les dragons. Sa G-Force rivale est Helltrain.

Voici les capacités pouvant être apprises :

Invoc+10%: Augmente effet de G-Force de 10%
Invoc+20%: Augmente effet de G-Force de 20%
Invoc+30%: Augmente effet de G-Force de 30%
Psy+20%: Augmente Psy d'un perso de 20%
Ranimer: Se relever après un KO
Psy+40%: Augmente Psy d'un perso de 40%
Schweitzer: Double les effets des soins médicaux
HP-G-Force+10%: Augmente HP de G-Force de 10%
HP-G-Force+20%: Augmente HP de G-Force de 20%
HP-G-Force+30%: Augmente HP de G-Force de 30%
Turbo: Permet de tapoter la touche carré pour augmenter les effets de la G-Force
Atq-Elé-A: Permet d'associer une magie à une attaque élémentale
Déf-EléX2: Permet d'associer deux magies à la défense élémentale
Déf-EléX4: Permet d'associer 4 magies à la défense élémentale
capacité x3: permet à un perso d'associer 3 capacités de perso ou d'équipe
Créa-magie-max: créer de la magie de niveau maximale à partir de magie de base
Créa-soin-plus: améliore les objets de soins et de récupération

Bahamut: Le dieu des dragons est toujours là. Il faut le battre aux fouilles de Deap Sea (dès que vous avez le Ragnarok) au CD 3 pour l'obtenir, attention il est très fort. L'attaque de Bahamut se nomme Ouroboros, cette attaque inflige des dégâts neutre à l'ennemi, cette G-Force est très puissante!!! Elle n'a pas de rivale.

Capacités pouvant être apprises:

Invoc+10%: Augmente effet de G-Force de 10%
Invoc+20%: Augmente effet de G-Force de 20%
Invoc+30%: Augmente effet de G-Force de 30%
Invoc+40%: Augmente effet de G-Force de 40%
Vgr+60%: Augmente la vigueur d'un perso de 60%
Magie+60%: Augmente magie d'un perso de 60%
Piller: voler les objets des ennemis
Atlas HP: Gagner de l'énergie en marchant
Auto-carapace: carapace activé dès le début de chaque combat
DoubleEco: le personnage ne dépense qu'un sort lorsque le double est activé
Sensor: augmente la probabilité de trouver des objets rares.
HP-G-Force+10%: Augmente HP de G-Force de 10%
HP-G-Force+20%: Augmente HP de G-Force de 20%
HP-G-Force+30%: Augmente HP de G-Force de 30%
HP-G-Force+40%: Augmente HP de G-Force de 40%
Turbo: Permet de tapoter la touche carré pour augmenter les effets de la G-Force
capacité x4: permet à un perso d'associer 4 capacités de perso ou d'équipe
Créa-magie-taboue: créer de la magie interdite à partir d'un objet

Helltrain: Helltrain est une G-Force bizarre mais est très importante. Pour l'obtenir, il faut d'abord récupérer la bague du chef à Tears point, il faut ensuite réunir 6 globes d'acier, 6 remèdes +, 6 germes de Xylomid et enfin 6 samhadî. Ensuite appuyez avec la touche croix sur la bague et elle sera devenue une G-Force.

Helltrain use une attaque appelée Death Express, c'est attaque donne les altérations suivants à l'ennemi:

- *Poison
- *Fossile
- *Cécité
- *Aphasie
- *Furie
- *Morphée
- *somni
- *stop
- *folie
- *vit o
- *peine de mort

son rival est Alexander

Voici les capacités pouvant être apprises:

Invoc+10%: Augmente effet de G-Force de 10%
Invoc+20%: Augmente effet de G-Force de 20%
Invoc+30%: Augmente effet de G-Force de 30%
Invoc+40%: Augmente effet de G-Force de 40%
Combustion: use HP du perso et attaque critique
Phagocyte: absorbe HP de l'ennemi viser
Auto-blindage: blindage activé dès le début de chaque combat
HP-G-Force+10%: Augmente HP de G-Force de 10%
HP-G-Force+20%: Augmente HP de G-Force de 20%
HP-G-Force+30%: Augmente HP de G-Force de 30%
HP-G-Force+40%: Augmente HP de G-Force de 40%
Turbo: Permet de tapoter la touche carré pour augmenter les effets de la G-Force
Atq-Elé-A: Permet d'associer une magie à une attaque élémentale
Atq-Mtl-A: Permet d'associer une magie à une attaque mentale
Déf-EléX4: Permet d'associer 4 magies à la défense élémentale
Dfs-Mtl-Ax4: Permet d'associer 4 types de magie à la défense
Créa-thér-taboue: créer des objets de soins interdits à partir d'objets
Créa-magie-taboue: créer de la magie interdite à partir d'un objet
Bazare: Accéder aux bazars depuis le menu

Pampa: Cactus comme G-Force???? ne vous méfiez pas à son apparence, elle est très puissante. Il faut vaincre Pampa Senior pour pouvoir le récupérer, Pampa senior se trouve dans l'île Pampa au sud de la carte. L'attaque de Pampa se nomme 1000 épines, au début sa puissance est de mille 1000, mais sa puissance augmente par tranche de niveau, ex: si Pampa est au niveau 50, sa puissance est de 5000.
Il n'a pas de G-Force rivale.

Voici les capacités pouvant être apprises:

Défense: Réduit les dommages encaissés pendant un tour
Kamikaze: attaque critique avant de mourir
Esq+30%: augmente l'esquive d'un perso de 30%
Chc+50%: augmente la chance de 50% d'un perso
Genki: permet d'attaquer en premier
Atlas HP: Gagner de l'énergie en marchant
Bonus-Vig: augmente de +1 la vigueur d'un perso à chaque passage de niveau
Bonus dfs: augmente de +1 la défense d'un perso à chaque passage de niveau
Bonus magie: augmente de +1 la magie d'un perso à chaque passage de niveau
Bonus psy: augmente +1 psy à chaque passage de niveau d'un perso
auto-potion: le perso use une potion à chaque dégâts subi
DoublEco: le personnage ne dépense qu'un sort lorsque le double est activé
HP-G-Force+10%: Augmente HP de G-Force de 10%
HP-G-Force+20%: Augmente HP de G-Force de 20%
HP-G-Force+30%: Augmente HP de G-Force de 30%
vts-A: Permet d'associer de la magie à la vitesse
esq-A: Permet d'associer de la magie à l'esquive
prc-A: Permet d'associer de la magie à la précision
chc-A: Permet d'associer de la magie à la chance

Tomberry: Le petit tomberry qui nous soulait tant dans FF 7 est de retour. Pour l'obtenir, il faut vaincre 20 petits Tomberry aux ruines de Centra (où se trouve Odin), après avoir vaincu le 20ème, le Big tomberry arrive, après l'avoir battu il rapetisse et devient votre serveur.
Tomberry attaque avec sa dague en avançant, son attaque se nomme force verte. Il n'attaque qu'un seul ennemi. Tomberry n'est sûrement pas très puissant mais cette G-Force propose des habilités extras.
Pas de G-Force rivale.

Voici les capacités pouvant être apprises:

Invoc+10%: Augmente effet de G-Force de 10%
Invoc+20%: Augmente effet de G-Force de 20%
Invoc+30%: Augmente effet de G-Force de 30%
Niveau -: baisser le niveau de l'ennemi
Niveau +: augmenter le niveau de l'ennemi
Esq+30%: augmente l'esquive d'un perso de 30%
Chc+50%: augmente la chance de 50% d'un perso
Genki: permet d'attaquer en premier
Atlas HP: Gagner de l'énergie en marchant
auto-potion: le perso use une potion à chaque dégâts subi
HP-G-Force+10%: Augmente HP de G-Force de 10%
HP-G-Force+20%: Augmente HP de G-Force de 20%
HP-G-Force+30%: Augmente HP de G-Force de 30%
Turbo: Permet de tapoter la touche carré pour augmenter les effets de la G-Force
Souk: bénéficie de tarifs réduits dans les boutiques
Sentier: bénéficie d'un tarif plus élevé lors des ventes
Connaisseur: peut trouver plus facilement des objets
Boutiques: Peut accéder à des boutiques depuis le menu

Zéphyr: Zéphyr use des attaques de vent... Vous récupérerez cette G-Force à Balamb au CD 2 lorsque vous vous battrez contre Fujin. L'attaque de Zéphyr se nomme Twister, cela inflige des dégâts d'élément vent, efficace contre les bêtes volantes. Son rival est Taurus

Capacités pouvant être apprises:

Invoc+10%: Augmente effet de G-Force de 10%
Invoc+20%: Augmente effet de G-Force de 20%
Invoc+30%: Augmente effet de G-Force de 30%
Vig+20%: augmente la vigueur d'un perso de 20%
Vig+40%: augmente la vigueur d'un perso de 40%
Ranimer: Se relever après un KO
Vts+20%: augmente la vitesse d'un perso de 20%
Vts+40%: augmente la vitesse d'un perso de 40%
Genki: permet d'attaquer en premier
HP-G-Force+10%: Augmente HP de G-Force de 10%
HP-G-Force+20%: Augmente HP de G-Force de 20%
HP-G-Force+30%: Augmente HP de G-Force de 30%
Turbo: Permet de tapoter la touche carré pour augmenter les effets de la G-Force
Vig-A: Associer magie à Vigueur
vts-A: Permet d'associer de la magie à la vitesse
Atq-Elé-A: Permet d'associer une magie à une attaque élémentale
Déf-Elé-A: Permet d'associer une magie à la défense élémentale
Déf-EléX2: Permet d'associer deux magies à la défense élémentale

Cerbères: Le garde de l'enfer se nomme Cerbères... Cerbères est récupéré à la fin du CD 2 lorsque vous serez dans la fac de Galbadia, essayez d'atteindre le hall de la fac où vous rencontrerez un monstre à trois têtes au milieu de la salle. Après le difficile combat, Cerbères vous rejoindra. Le sort de Cerbères se nomme Sépulcre, cela a pour effet de donner au groupe les magies double et triple, Cerbères est une G-Force indispensable qui vous aide beaucoup stratégiquement.
Il n'a pas d'ennemi, cool!!^^

Vts+20%: augmente la vitesse d'un perso de 20%
Vts+40%: augmente la vitesse d'un perso de 40%
Auto-booster: booster activé dès le début de chaque combat
Prudence: protège des coups en traître
HP-G-Force+10%: Augmente HP de G-Force de 10%
HP-G-Force+20%: Augmente HP de G-Force de 20%
HP-G-Force+30%: Augmente HP de G-Force de 30%
Vig-A: Associer magie à Vigueur
Mgi-A: Permet d'associer de la magie à la magie d'un personnage
vts-A: Permet d'associer de la magie à la vitesse
prc-A: Permet d'associer de la magie à la précision
Atq-Elé-A: Permet d'associer une magie à une attaque élémentale
Atq-Mtl-A: Permet d'associer une magie à une attaque mentale
Dfs-Mtl-A: Permet d'associer de la magie à la défense
Dfs-Mtl-Ax2: Permet d'associer 2 types de magie à la défense
Dfs-Mtl-Ax4: Permet d'associer 4 types de magie à la défense
capacité x3: permet à un perso d'associer 3 capacités de perso ou d'équipe

Orbital: Voilà la G-Force la plus chiant à avoir et la plus puissante que vous pouvez obtenir. Orbital est récupéré dans les fouilles de Deap Sea, après avoir battu Bahamut, retourner dans l'hydre et amener Quistis et Zell avec vous, descendez à l'endroit où se trouvait Bahamut, vous aurez sans cesse des combats et vous ne pourrez les éviter, pourquoi Zell??? car il vous aidera à un moment, pourquoi Quistis alors??? car elle a la technique Degenerator qui vire les plaisantins et elle possède Clairvoyance qui permet de sauvegarder juste avant de se battre contre Monarch le terrible détenteur de Orbital. Orbital attaque avec un élément neutre, son attaque se nomme Otono et peut atteindre 60000 points de dégâts!!!

Voici les capacités pouvant être apprises:

Invoc+10%: Augmente effet de G-Force de 10%
Invoc+20%: Augmente effet de G-Force de 20%
Invoc+30%: Augmente effet de G-Force de 30%
Invoc+40%: Augmente effet de G-Force de 40%
Mad Rush: lance les sorts booster, carapace et furie sur tout le groupe
Combustion: use HP du perso et attaque critique

Cannibale: manger l'ennemi pour lui piquer ses points de vie
Chc+50%: augmente la chance de 50% d'un perso
TriplEco: le personnage ne dépense qu'un sort lorsque le triple est activé
HP-G-Force+10%: Augmente HP de G-Force de 10%
HP-G-Force+20%: Augmente HP de G-Force de 20%
HP-G-Force+30%: Augmente HP de G-Force de 30%
HP-G-Force+40%: Augmente HP de G-Force de 40%
Turbo: Permet de tapoter la touche carré pour augmenter les effets de la G-Force
vts-A: Permet d'associer de la magie à la vitesse
esq-A: Permet d'associer de la magie à l'esquive
prc-A: Permet d'associer de la magie à la précision
Créa-capacités-G-Force: créer des objets de soins pour G-Force à partir d'objets

Les autres: L'invocation Boko peut être invoquer à partir du moment que vous vous êtes promené dans la carte du monde avec un chocobo, il faut utiliser un chocolégume pour qu'il vienne durant un combat.

Mog : L'invocation Mog est acquise grâce à la pocketstation alors ne me demandez rien car moi ne rien connaître lol. Elle soigne les HP de votre groupe.

Moomba : L'invocation Moomba est de même acquise par la pocket, mais le code action replay avec tous les objets vous le donne je crois, je ne l'ai jamais vu alors je ne peut rien dire...

Phénix : L'invocation Phénix est obtenue dès le moment que vous avez des Golgotha dans votre inventaire. Les Golgotha sont transformer à partir de 3 Maxi M-Tpsy de créa outils. Pendant un combat, il faut utiliser un golgotha et Phénix arrivera, il use de l'élément feu et ressuscite les morts. Son attaque se nomme Terre Brûlée. A force de l'appeler, Golgotha peut venir à votre aide de son gré, mais pour cela il vous faudra posséder des Golgotha.

Odin et Gilgamesh : Odin n'est pas une G-Force pouvant être associer, cette G-Force intervient quand elle en a envie, pour obtenir son aide, il faut le vaincre aux ruines de Centra. Lorsque Odin apparaît, il attaque avec son attaque Zantetsuken qui tue instantanément votre ennemi.

Gilgamesh vient vous aider à partir du CD4

A la fin du CD3, Odin meurt et sa lame sera récupérée par Gilgamesh le terrible boss de FF5, Gilgamesh a 4 attaques:

*zantetsuken: même effet que Odin

*Masamune et Excalibur: attaque critique

*excaliberne: l'attaque la plus puissante du jeu, 1HP de dégâts :))))



LES ARMES

Dans FF8, vous n'achetez pas d'armes, vous gardez votre arme de départ mais vous pouvez l'améliorer/upgrader grâce à plusieurs objets, il vous faut cependant le magazine qui parle de l'arme en question et avoir les objets demandés puis payer...

Squall

Pistolame: 6 cailloux magik et 2 enclumes, prix: 100 gils, magazine de Mars

Nacre Blade: 1 samâdhi et 4 enclumes, prix: 200 gils, magazine d'avril

Dragon Blade: 1 corne et 8 enclumes, prix: 400 gils, magazine de Mai
Sabreur: 1 épée trompeuse, 1 coquille et 4 enclumes, prix: 600, magazine de Juin
Katana: 1 fémur, 2 molaires et 12 enclumes, prix: 800, magazine de juillet
Kendo: 1 désosseur, 2 zodiaques, 1 coquille et 8 enclumes, prix: 1000 gils, magazine d'août
Lion Heart: 1 adamantine, 4 lochness et 12 balles pulsar, prix: 2000 gils, magazine de février

Rinoa

Rotator: 3 cailloux magik, prix: 100, magazine d'avril
Walkyrie: 1 aigrette et 1 roc initiatique, prix: 200, magazine de Mai
Ninja Sun: 1 cimenterre et 8 enclumes, prix: 400 gils, magazine de Juillet
Ptérodactyle: 1 plumage, 1 corne et 1 9-inch-nails, prix: 800 gils, magazine d'août
Tronçonneur: 2 aigilons, 1 anneau récup, 1 tao et 2 nucléides, prix: 1000 gils, magazine de février

Zell

Metal Glove: 1 zygène et 4 cailloux magik, prix: 100 gils, magazine de Mars
Maverik: 1 shark et 1 u-boat, prix: 200 gils, magazine d'avril
Gauntlet: 1 derme et 1 eufurysant, prix: 400 gils, magazine de Juin
Erhgeiz: 1 adamantine, 4 dermes et 1 eufurysant, prix: 800 gils, magazine d'août

Quistis

Gibet: 2 cailloux magik et 1 u-boat, prix: 100 gils, magazine de Mars
Totally S.M.: 2 rocs initiatique et 1 9-inch-nail, prix: 200 gils, magazine d'avril
Red Scorpio: 2 tentacules et 2 dermes, prix: 400 gils, magazine de juin
Smiley: 2 germes, 4 9-inch-nail et 4 nucléides, prix: 800 gils, magazine d'août

Selphie

Nunchaku Red: 2 cailloux magik et 1 hot rock, prix: 100 gils, magazine de Mars
Nunchaku Blue: 2 globes d'acier et 2 9-inch-nail, prix: 200 gils, magazine de Juin
Islam Star: 1 canicule, 1 anneau de vie et 4 9-inch-nail, prix: 400 gils, magazine de Juillet
Sagaie: 1 adamantine, 3 zodiaques et 2 weirdos, prix: 800 gils, magazine de Février

Irvine

WWW West: 1 samâdhi et 4 enclumes, prix: 100 gils, magazine d'avril
Roosevelt: 1 samâdhi, 1 hot rock et 2 enclumes, prix: 200 gils, magazine de Mai
Bertha: 2 samâdhis, 4 gemma luce et 8 enclumes, prix: 400 gils, magazine de Juillet
Steel Gun: 2 fémur : 1 roc lunaire, 2 zodiaques et 18 enclumes, prix: 800 gils, magazine de Février



LES LIMITES

Chaque perso possède sa propre limite, vous pouvez être en limite seulement lorsque vos points de vie sont dans le jaune, ou lorsque vous avez perdu 1/4 de vos points de vie, il est possible d'être en état de limite durant plusieurs tours, il faut utiliser la magie Aura ou un roc Aura...

Squall: Le renzokuken est une limite redoutable, Squall est en furie et balance plusieurs coups de sa gunblade bien tranchante =). La puissance des coups peut être augmenter lorsque vous appuyer sur R1 pendant que Squall frappe. Selon la gunblade disposée, Squall peut aléatoirement balancer un dernier coup d'une puissance plus ou moins colossale (Lion Heart =)

Voici les 4 coups qui peuvent être lâcher après la succession de coups:

- 1- Atomiseur, un coup un peu plus puissant que les autres coups de la limite
- 2- Lamineur, un peu comme l'atomiseur
- 3- Déflagration, un puissant coup!
- 4- Lion Heart, l'attaque ultime du jeu!

Rinoa: Rinoa utilise son chien lors de ses limites, vous apprenez plusieurs nouvelles limites à Angel lorsque vous décider de lui apprendre un nouveau tour via le mode état de Rinoa...

Vers la fin du Cd3, Rinoa peut utiliser une autre limite qui se nomme canonisation, notre héroïne se met alors dans une colère et balance automatiquement de la magie avec une puissance doublé!

Voici les coups qu'Angel peut lancer

Angel/Effet

Angel Dingo : Attaque un ennemi

Angel Sheperd : Restaure des HP à un personnage

Angel Dachshund : Ranime un personnage KO

Angel Borzoï : Trouve des objets enterrés

Angel Laïka : Attaque tous les ennemis

Angel Nordfolk : Attaque un ennemi

Séléniûm : Rend invisible tous les personnages pour quelques tours

Phantasm : Attaque tous les ennemis avec une puissance inouïe!

[color=0000FF]Zell: [/color] à la façon de Sabin dans FF6, il faut enchaîner plusieurs touches pour balancer une attaque, la différence c'est qu'au lieu de lancer un seul coup, vous avez une limite de temps et pouvez donc lancer plusieurs attaques!

Quistis: les limites de Quistis sont particulières, pour les posséder il vous faut avoir un objet particulier pour chaque attaque ...

- 1- Fovéa: une attaque normal assez puissante
- 2- Ultra Waves: attaque tous les ennemis
- 3- Firmament: attaque de type tonnerre
- 4- Freak: ankou sur les ennemis
- 5- Dégénérateur: mort direct d'un ennemi
- 6- Fréon: attaque d'eau contre les ennemis
- 7- Micro missile: attaque sur un ennemi
- 8- Acid: attaque mentale contre un ennemi
- 9- Mitraille: attaque sur un ennemi
- 10- Deaf Heat: attaque de type feu contre les ennemis
- 11- Infection: attaque mentale contre plusieurs ennemis
- 12- Mistral: redonne des HP aux persos
- 13- M-Laser: attaque de gravité sur un perso
- 14- Mother: carapace sur tous les perso
- 15- Outerspace: attaque puissante non-élémentaire sur tous les ennemis

Irvine: choisissez les balles que vous voulez utiliser puis shootez!

Selphie: faites défiler les magies et choisissez celle qui vous convient



FINAL FANTASY VIII

LES TRIPLES TRIAD

Dans FF8, il y a mini-jeu qui se nomme Triple Triad, il remplace en quelque sorte le Gold Saucer d'FF7. Ce jeu se déroule dans un plateau de 9 cases (3 colonnes, 3 lignes). Vous disposez de 5 cartes que vous choisirez vous-même ou non (selon la règle aléatoire ou non)...

Les joueurs posent une carte par tour, le gagnant de la partie est celui qui a retourné le plus de cartes adverses, après l'apparition de 9 cartes sur le plateau, la partie se termine, si vous gagnez, vous gagnerez les cartes de votre adversaire selon la règle...

Quelle est la puissance de la carte?

En haut à gauche de la carte, se trouvent les valeurs de celle ci, ces valeurs vont de 1 à l'As, sachant que le 1 est le plus faible et que l'as est le plus élevé...

Dans certaines cartes, en haut à droite se trouve un élément, grâce à cet élément, les valeurs de votre carte augmente d'1 point si la carte ennemi possède un élément qui est faible à l'élément de votre carte, ex: si vous posez Shiva à côté d'Ifrif, Shiva gagne +1 en valeur...

Les règles

Encore une fois, ce ne sera pas simple de tout vous expliquer...

Tout d'abord, le but est de retourner le plus de cartes adverses possible, enfin plus que votre adversaire quoi ^^

pour retourner une carte...: il faut par exemple que la valeur qui se trouve à droite de votre carte soit plus élevé que la valeur gauche/adjacente de la carte adverse, ex: une carte possédant la valeur 7 sur sa droite, retourne une carte possédant la valeur 5 sur sa gauche... Ainsi la carte de gauche comprenant la valeur 7 à droite retournera la carte situé à sa droite possédant un 5 à gauche... je sais c'est confus tout cela...

Les règles spéciales

Lorsque vous voyagerez dans le monde, à force de jouer avec de nouvelles personnes, vous apprendrez de nouvelles règles... bien sûr cela aura une influence sur le déroulement du jeu!

Open :

La règle open permet de jouer à jeu ouvert, de sorte que vous voyez la main de votre adversaire et ainsi ses cartes. Une règle de base en théorie...

Aléatoire:

Cette règle est très chiant car vous ne pouvez choisir vous même vos cartes mais c'est l'ordi qui les sort à votre place...

Mort subite:

Si vous êtes à égalité durant votre match, votre partie continue jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur!

Identique:

Lorsque les valeurs d'une carte sur deux côtés ou plus sont identiques à la valeur des cartes adjacentes, vous retournez les cartes victimes de l'identique.

Plus:

Cette règle permet en générale de renverser une partie presque perdue... Cette règle se produit lorsque l'addition des valeurs adjacentes est identique sur deux côtés ou plus.

Même mur:

Lorsque cette règle est en vigueur, les bords du plateau de jeu sont considérés comme ayant la valeur d'un As. Donc chercher plutôt à poser des cartes très puissantes!

Règle de cartes gagnées...

One: choisissez une des cartes de l'adversaire

Totale: vous gagnez toute les cartes adverses

Directe: vous gagnez les cartes retournées et perdez ceux que l'adversaire vous a retourner!

Change: vous gagnez le nombre de carte selon le score du match, si vous avez retourner 2 carte

de plus que l'adversaire, vous pouvez choisir 2 cartes

Les règles d'un lieu changent...

... si vous jouez par exemple avec un adversaire d'une ville qui ne possède pas la règle open, celui-ci l'apprendra et la région jouera avec cette règle... mais cela dépend car avant un match il vous demandera si vous voulez mélanger vos règles avec les siennes, à vous de voir... Cependant il existe un effaceur de règles...

Lieux des règles

Balamb: open

Galbadia: identique

Dollet: aléatoire et élémentaire

Trabia: aléatoire, plus

Centra: aléatoire, identique, plus

Horizon: mort subite, élémentaire

Esthar: même mur, élémentaire

Espace: toutes les règles



LA SOLUTION

INTRODUCTION

Squall se retrouve à l'infirmierie du Garden de Balamb, suite à son combat avec Seifer. Vous serez ensuite amené à la salle de classe en compagnie de Quistis. Après cela, vous prenez le contrôle de Squall, allez vers l'ordinateur du fond de la classe pour récupérer deux G-Force (Golgotha et Shiva)

À la fin du cours, Quistis donne rendez-vous à Squall à l'extérieur du Garden.

En sortant de la classe, Squall rencontre Selphie. Parlez avec l'homme accompagné de l'enfant afin qu'il vous donne 7 cartes pour le Triple Triad. Prenez ensuite l'ascenseur et choisissez ou non d'accompagner Selphie dans la découverte de Balamb Garden. L'explication terminée, vous êtes libre d'aller retrouver Quistis dehors mais je vous conseille de vous entraîner avant (Practice Room) afin d'augmenter le niveau de Squall et de Shiva. Volez par ailleurs de la magie, faites attention au terrible dinosaure qui vous mettrait à mal très rapidement, fuyez, n'ayez honte =p

DOLLET

Retrouvez ensuite Quistis à l'extérieur et battez-vous encore avec elle contre les monstres pour augmenter votre niveau. Profitez-en pour voler de la magie à ces monstres, les magies Soins et Foudre notamment.

Puis direction l'est, la grotte d'Ifrid, avant d'entrer dans la grotte, Quistis vous fait un petit tutorial...

Allez affronter Ifrit quand vous vous sentez prêts. Vous avez un temps limité à sélectionner avant. Si vous n'êtes pas sortis de la caverne avant la fin de ce temps, vous mourrez. Je vous conseille donc de fuir tous les combats jusqu'à arriver devant Ifrit. Battez-le en utilisant Shiva ou en l'attaquant normalement, ce ne sera pas une tâche difficile...

Retournez ensuite au Garden et allez dans votre chambre, changez de tenue. Votre but sera d'infiltrer Dollet, et ceci sera votre examen afin de devenir membre du Seed. Rendez-vous au port de Balamb avec Squall, Seifer et Zell, et apprenez à conduire une voiture (vous ne pouvez pas en

descendre).

Dans Balamb, vous pouvez aller à l'hôtel, dans la maison de Zell, (sa mère peut jouer sa carte Zell) et dans un magasin d'upgrades des armes. Prenez le bateau, assistez à la SC, obéissez à l'ordre de Seifer pour gagner quelques points dans votre examen et entrez dans Dollet.

Plusieurs combats contre des gardes (faibles, un peu plus de 100 HP) vous attendent. Quand vous arrivez sur la place avec le chien, vous devez patienter/discutez/vous battre jusqu'au moment où le chien hurle et que 6 gardes apparaissent. Seifer décide alors de les suivre. Le 3ème garde que vous rencontrez dans les escaliers déclenche un affrontement avec un serpent géant, un Anacondaq pas très difficile. Ensuite, Seifer part seul attaquer la tour de l'émetteur. Selphie arrive alors dans l'équipe, continuez votre route jusqu'à la centrale/émetteur, sauvegardez puis prenez l'élévateur.

Affrontez Biggs une 1ère fois et il sera ensuite secondé par Wedge (bleu), profitez de ce combat et de la faiblesse de vos adversaires pour faire un stock d'Esuna. Lorsqu'ils sont battus, Elviole apparaît, il n'est pas très difficile même s'il connaît des sorts qui touche tout le groupe, soignez vous et balancez les limites breaks. Ce boss possède la GF Siren en dernière position. Volez-la. Elviole fait dans les 3 000 HP.

Ensuite, Seifer vous informe que vous avez 30 minutes pour rejoindre le bateau, avant qu'il ne parte. Lorsque vous vous mettez en route, un robot-araigné apparaît (SC).

Il fait un peu plus de 5000 pts et vous ne pouvez pas le tuer, juste l'affaiblir. Vous avez le choix entre le combattre plusieurs fois (en lui enlevant à chaque fois ± 1000 pts) ou en lui enlevant ses 5000 HP en deux fois. Refaites tout le chemin en sens inverse jusqu'aux bateaux et admirez la SC.

En arrivant à Balamb, Seifer vous lâche, rentrez à pied à la Faq. Changez de tenu dans votre chambre et recevez votre médaille, des mains de Cid. Après la cérémonie, parlez avec Cid qui vous donnera un objet. Ensuite allez danser avec Rinoa... une superbe SC! ;-) Après le bal, Quistis vous demande de l'accompagner à la pièce secrète de la salle d'entraînement. Allez-y. En ressortant de la salle secrète et en vous dirigeant vers la sortie gauche de la salle d'entraînement, vous entendrez un cri. La fille du début (qui n'est pas Rinoa ;-) est attaqué par un boss. Volez lui la magie bouclier avant de l'éclater! (Ne vous occupez pas des 3 "tortues", concentrez-vous uniquement sur le boss).

DES AVENTURES CROISÉES

Le jour suivant, Squall, Zell et Selphie sont envoyés à Timber. Parlez avec Cid à la sortie du Garden et il vous remettra la lampe-objet contenant la G-Force Nosferatu. Cette GF attaque avec la magie "Quart", qui rapidement, vous laisse avec la moitié des HP et moins, et frappe au corps avec un coup de 1000 HP. Pour le vaincre, renvoyez-lui son sort "Quart" attention car la magie quart reste difficile à voler!

Allez prendre le train à Balamb. En cours de route, les 3 persos s'endorment et rêvent de Laguna, Kiros et Ward. Ce sont eux que vous contrôlerez, maintenant. Ils se battent dans la forêt de Timber, sortez de cette forêt rapidement puis vous arriverez à Deling. Allez à l'hôtel et après des dialogues dans la salle de danse du bas, Laguna se retrouve avec la chanteuse Julia (la mère de Rinoa !). Puis, vous reprenez le contrôle de Squall et de ses compagnons. Ceux-ci arrivent à Timber. Squall parle avec un membre de la résistance "Hibous dans la Forêt". Le bon mot de passe est le 3ème. Rinoa intervient alors et vous explique l'objectif de la mission.

La mission qui suit sera assez sympathique, le but est de passer de wagon en wagon jusqu'au wagon du président, faites attention à ce que les gardes ne vous remarquent pas puis continuez donc. Entrez ensuite dans la voiture du Président et combattez le boss, une potion de soin ou une queue de Phénix en viendra rapidement à bout. Volez-lui avant les magies "Double" et "Zombies".

Vous arriverez ensuite à destination. Visitez le journal local "Timber Maniacs" (et récupérez la magie "glace3"), Continuez votre chemin du côté gauche de la rue et prenez les escaliers, à gauche, juste avant le tunnel. Descendez, entrez dans le bar et discutez avec le personnel jusqu'à ce que l'un d'entre eux pousse le type qui bloque la porte du fond. Passez dans la ruelle et grimpez les escaliers menant à l'écran géant de télé. Au studio de télé, Seifer essaye de tuer le

Président puis disparaît avec Edea...

Quistis suggère alors d'aller chercher de l'aide au Garden ennemi de Galbadia. Aidé par des membres de la résistance (le type, à droite à l'extérieur du local du journal), ils prennent le train en direction de Galbadia. Descendez du train au 1er arrêt, et traversez la forêt qui se trouve à gauche de l'arrêt. Les persos s'endorment encore et Laguna refait son apparition. Cette fois, il se promène dans une mine. Tentez de trouver la sortie, ce qui ne sera pas trop difficile puis vous combattrez un groupe de soldats assez dangereux qui saura mettre à mal votre équipe ! =p.

A LA POURSUITE D'EDEA

Squall arrive au Garden de Galbadia. Montez à l'étage dans une salle où il y aura une longue discussion puis sortez du Garden. Irvine vous rejoindra à ce moment-là. Vous pouvez-vous promenez dans le Garden si vous en avez envie, ou vous promener sur la carte. Certains lieux vous sont interdits, pour l'instant.

Ensuite, Squall part pour Deling (la cité du 1er rêve avec Laguna). Vous pouvez y aller en train ou à pied. Vous devez voir le Colonel Kairway. Lorsque vous vous présentez à sa maison, un garde vous dit que vous devez aller à "La tombe des Rois sans noms". Vous devez y récupérer un numéro, laissé par un ancien élève. Le garde vous donne la carte de la tombe, qui est en forme de croix. La tombe se trouve à l'extrême gauche de Deling. Allez y, à l'entrée vous pourrez y récupérer un numéro, notez le. Libre à vous d'entrer dans la tombe pour aller chercher la G-Force Taurus ou non, ensuite retournez à Deling donner le mot de passe au garde.

Vous pouvez maintenant accéder à la maison du Colonel. Après une longue discussion, allez vous promener dans la ville et discutez avec tous les gens que vous rencontrez. Tôt ou tard, vous tomberez sur un perso près d'un Arc de Triomphe, et l'aventure continuera. Rinoa se rendra seule chez le Président Deling, en grimpant sur de caisses, puis une échelle, à gauche, et finalement en grimpant sur le toit (deux fois à gauche).

Le président est tué par Edea Au cours d'une des nombreuses scènes cinématiques, Edea envoie deux statues attaquer Rinoa. Pour débloquer Quistis, Selphie et Zell, enfermés chez le Colonel, cliquez sur le tableau (à droite), et sur la statue dans le renforcement, à gauche. Prenez ensuite un verre (à gauche) et donnez le à la statue. Pénétrez dans le passage secret.

Une nouvelle SC. Squall et Irvine vont au secours de Rinoa, en utilisant le même chemin qu'elle.

Vous vous battez ensuite contre deux Iguanor. Volez leur la G-Force Ahuri, elles sont sensibles à la foudre, faites donc appel à Golgotha.

Descendez ensuite par la trappe, dans le couloir.

Vous voilà de retour aux trois autres dans le souterrain. Vous devez utiliser certaines roues à eau. Ce passage est assez long mais pas vraiment compliqué.

Vous êtes ensuite de retour à Rinoa, Squall et Irvine. Encore des SC.

Finalement vous combattez Seifer puis Edea, des combats peu difficiles, prenez soin de vos HP et attaquez de façon continue et vous devriez en venir à bout.

C'est la fin du CD1.

DEUX ÉQUIPES DE TALENTS

Laguna se réveille dans un village. Sortez de sa maison et allez discuter avec la voisine (première maison à gauche de celle de Laguna). Discutez avec elle et la petite fille puis prenez le pont et aller tout droit. Arrivez au carrefour, allez dans la maison de la vieille. Ensuite, reprenez la route principale jusqu'au village. Pénétrez dans toutes les maisons où vous le pouvez. A la fin du village, vous trouverez un magasin d'objets (sur la gauche). Retournez ensuite dans la maison de Laguna pour dormir.

Squall se réveille dans une prison. Quistis, Zell et Selphie sont dans une cellule, au 8ème étage. Zell s'échappe et doit récupérer les armes du groupe.

Chaque étage de la prison contient deux portes: certaines sont accessibles tout de suite, les autres après que Squall soit libéré (13ème étage).

- Les couloirs de la prison contiennent des gardes humains et des robots.

- Les cellules contiennent des gens avec qui discuter/jouer aux cartes, des pôts de magie et un vendeur.

- Votre groupe devra se se diviser en deux alors pensez à bien répartir vos GF.
- Lorsque vous arrivez au sommet, vous devez affronter un boss et deux robots. Puis vous traversez le pont suspendu qui se désagrège.
- Faites se déplacer Squall vers la droite durant la cutscene sinon vous crevez! lol

Ensuite, le groupe se divise à nouveau en deux: Squall part pour l'école et Selphie vers la base militaire.

Rendez-vous en véhicule à la base militaire. Pénétrez dans le local, en haut à gauche. Discutez avec TOUS les gardes, plusieurs fois. Vous aurez accès à la porte de gauche, qui était gardée. Utilisez l'ordinateur et préparez-vous à combattre, en ressortant de la pièce. Prenez les escaliers, passez devant l'ordi (qui nécessite un code confidentiel) et montez dans la salle à l'extrême droite. Vous aurez trois gardes à combattre. Ensuite, vous avez trois ordis à mettre en marche. Allez dans la pièce du fond, allumez l'ordi et choisissez "40". Sortez de la base. Vous entendrez un message. Revenez à la salle des 3 soldats et des 3 ordis et parlez avec le soldat agonisant: il vous donnera le mot de passe "EDEA". Déverrouillez ensuite l'ordinateur en entrant le mot de passe et choisissez "Target Set" et "Error Data Set". Montez le risque d'erreur au maximum, en déplaçant la barre de couleur vers la droite.

Sortez du local et, lorsque vous voudrez quitter la base, vous devrez affronter un boss-robot. Laissez Golgotha s'exprimer mais faites vite, le temps est compté, balancez donc les magies de type foudre ;-). Après le combat, revenez vers la gauche, en face des silos de missiles et regardez la SC.

Vous contrôlez à présent le second groupe parti vers Balamb. Balamb Garden est envahie de monstres et ses couloirs ne sont plus surs. Les étudiants se rebellent avec d'un côté les partisans de Cid et de l'autre les partisans de Norg, propriétaire de la FAC. Faites attention aux ennemis et plus spécialement attention au Dinosaur :-((la technique la plus simple étant de l'aveugler puis de l'exploser avec Shiva!

Retrouvez Cid et prenez l'ascenseur pour le sous-sol. Le chemin sera un petit peu long, volez les magies comme Feu+ puis au final vous rencontrerez Norg. Norg est divisé en 3 parties: deux boules lumineuses et Norg, au milieu. Utilisez Ahuri tout de suite, pour qu'il vous protège des attaques magiques des boules. Frappez le jusqu'au moment où sa protection est détruite et où il apparaît. Il est alors possible de lui voler la GF Léviathan. Finissez ensuite Norg..

Allez au 2ème étage, puis au 3ème. Après avoir parlé avec Cid, direction la bibliothèque où vous trouverez la fille mystérieuse du début du jeu, qui s'appelle Elone. Elle part ensuite en bateau (SC).

UN NOUVEAU LEADER

Ensuite, l'école flottante se dirige vers Horizon (au milieu du pont, reliant les deux hémisphères du monde de FF8). Utilisez la sortie du deuxième étage et faites vous descendre dans la cité. En arrivant au sol, prenez à droite, sur la voie ferrée, et entrez dans la cité (à gauche, un hôtel-magasin et à droite, un armurier). Continuez tout droit et vous verrez un garde molester un habitant. Battez-vous avec le garde, puis, avec le boss-robot. Vous pouvez visiter Horizon ou rentrer tout de suite au Garden.

Dans le Garden, Selphie veut faire un concert (dans la place se trouvant près de la chambre de Squall). Il y a 8 instruments. Choisissez en 4. Il y a deux mélodies. Les 4 instruments doivent suivre la même mélodie - ça n'a rien de difficile;-) Rinoa invite alors Squall à assister au concert. Déplacez-vous vers la droite et zappez la tonne de dialogues qui suivront.

Le lendemain, rendez-vous au 3ème étage du Garden. Vous pouvez maintenant manœuvrer librement le Garden. A partir de maintenant, vous pouvez vous déplacer où vous voulez - ou presque-, sur la carte du monde. Le "Garden volant" correspond à un mélange du bateau, de l'avion cassé et de la voiture de FF7.

Allez sur l'île où se trouvait le Garden. Rentrez dans le port de Balamb et allez dans la maison de Zell. Discutez avec la famille jusqu'au moment où un enfant s'enfuit. Allez ensuite sur le port, au fond (là où Squall avait embarqué pour aller combattre à Dollet). Cliquez sur le chien qui vous mènera à Raijin. Ensuite, allez à l'hôtel et affrontez Raijin et deux gardes. Puis, entrez dans l'hôtel et battez-vous avec Raijin et Fujin, Raijin attaque souvent avec des attaques normales tandis que Fujin utilise parfois de la magie, faites attention à ses attaques car elle reste la plus redoutable, n'oubliez pas de lui voler la G-Force Zephyr.

LA GUERRE DES FACS

Selphie veut se rendre au Trabia Garden, qui se trouve tout en haut à droite, sur la carte du monde. Le Trabia Garden est tout cassé ;-) (Attention, dedans la règle bien chiant qui se nomme aléatoire!)

Entrez en escaladant le mur, à la suite de Selphie. Allez à droite dans le cimetière (un pot de magie et un livre) Allez ensuite au terrain de basket et parlez avec chaque membre du groupe. Dirigez-vous ensuite vers une île du Sud-ouest, où vous verrez un Garden flottant rouge (ennemi).

SC. Allez à la place du concert puis dans le hall principal. SC. Allez au 2ème étage. SC de Rinoa. Vous n'avez plus que 2 persos dans votre équipe. Allez dans la salle de classe et battez-vous avec un boss. Lorsque Squall se retrouve seul, allez au 2ème étage parler avec un enfant. Un ennemi vous attaquera. Dirigez-vous vers la porte de secours (à gauche) et appuyez sur la touche O. Choisissez le 3ème message. Appuyez à nouveau sur O et choisissez le 2ème message. L'ennemi vous fera chuter dans le vide.

* Carré=garde; O= coup de poing; X= coup de pied et Triangle = attaque spéciale. Vous avez 1minute20 pour battre le garde.

Admirez la SC du sauvetage et discutez avec Rinoa. Ensuite, entrez dans le Galbadia Garden. Sélectionnez vos équipiers et partez à droite. Cherchez un homme, possédant la clé n°1. Revenez à votre point de départ et partez à gauche. Ouvrez la porte n°1. Cherchez une femme disposant de la clé n°2. Revenez sur vos pas et montez les escaliers, afin d'ouvrir la porte n°2 (Raijin et Fujin ne vous embêteront pas).

Descendez et sautez sur le terrain de tennis. Dirigez-vous vers le hall principal, où vous attend le GF Cerbère. Une fois celui-ci battu, il vous appartiendra mais attention car le combat contre cette G-Force sera très difficile. Ensuite, allez à gauche et trouvez une femme qui vous donnera la clé n°3. Revenez dans le hall principal et allez au nord. Prenez les escaliers à droite et, une fois en haut, prenez l'ascenseur à gauche (grâce à la clé n°3).

Préparez vous au combat.

Affrontez d'abord Seifer (15 000 HP) et Edea s'enfuira. Descendez et allez dans l'amphithéâtre. Après une discussion, le combat final commencera.

Affrontez de nouveau Seifer (affaibli) puis Edea, ces combats ne devraient pas être trop difficiles surtout si vous disposez de Cerbères. Attaquez Edea avec vos meilleures attaques physiques et faites toutefois attention à ses magies assez redoutables. Volez-lui la GF Alexandre C'est la fin du 2ème Cd, sur un nouveau coup de théâtre!

LA VÉRITÉ

Rendez-vous à l'infirmerie puis allez à la maison d'Edea. Discutez avec Edea et Cid. Retournez voir Rinoa et préparez-vous à changer de monde. Vous aurez un combat entre Laguna et un dragon. Pour le vaincre, c'est très simple: appuyez continuellement sur la touche X et Laguna frappera automatiquement avec un bon timing.

Enfuyez vous ensuite pour rejoindre Kiros et Ward. Le dragon viendra ensuite vous barrer la route. Combattez le dragon par la glace et donc Shiva.

Retournez à la maison d'Edea pour qu'elle vous donne une lettre. Ensuite, avec Squall, partez à la recherche du bateau des SeeD qui se trouve non loin de la maison d'Edea.

Une fois que vous l'avez trouvé, discutez avec tout le monde.

Vous devez vous rendre maintenant à Esthar. Allez à la Horizon et prenez Rinoa sur votre dos. Continuez votre route, une fois arrivée au point de sauvegarde, choisissez vos équipiers.

Notez qu'Edea fait partie de l'équipe, prenez la c'est vraiment sympathique ! ^^

Vous allez arriver dans un désert de glace (qui n'est pas sans rappeler celui de FFVII mais en beaucoup plus court). Passez par les ossements de droite, pas par la route principale.

A la fin de ce désert, vous trouverez à droite un point de sauvegarde et à gauche, un boss. Celui-ci n'est pas très difficile puisqu'une queue de phénix devrait suffire pour le calmer ! =p.

Après le boss vous verrez une porte se former dans le ciel. Grimpez sur l'échelle (à moitié invisible) et pénétrez dans Esthar. SC.

Vous vous retrouvez à nouveau avec Laguna. Discutez avec tout le monde. Après que le Moomba soit remonté, vous vous battrez seul avec un garde. Puis, avec l'aide de vos deux amis, vous

affronterez un groupe de gardes. Prenez ensuite la navette, direction le labo de Lunatic Pandora.

Prenez les "tasses à café" pour vous rendre dans le labo. Vous verrez une fille dans une cellule. Cliquez ensuite sur l'ordinateur (mur de droite) jusqu'au moment où vous obtenez un résultat (au début, il semble qu'il ne se passe rien). Ensuite, redescendez et entrez dans la cellule. Après une discussion, vous êtes libre de visiter Esthar. Vous n'avez rien d'intéressant à y faire pour le moment, mis à part prendre des points de repères en vue du futur ;-)

VERS LA LUNE

En route pour la station orbitale. Une fois de plus, choisissez qui suivra Squall (dans l'espace) et qui suivra Zell (à Esthar).

Esthar est secoué par le passage de Lunatic Pandora. Vous avez trois points de passage afin de pénétrer à l'intérieur. Mais vous n'êtes pas obligés de réussir, vous loupez seulement quelques bonus.

Vous reprenez le contrôle de Squall, partez pour la station orbitale. Une fois Rinoa déposée dans son caisson, prenez les escaliers (à gauche) pour voir Ellone. Ensuite, refaites le chemin en sens inverse et allez à droite.

Note: je ne me souviens pas très bien de l'ordre des actions à faire dans cette partie et je vous fais toutes mes excuses. Tout ce que je peux dire pour ma défense, c'est que j'étais fasciné par les SC...

Lorsque l'alarme se déclenche, allez voir Rinoa et rebondissez contre elle ;-)

Puis, vous devez envoyer Squall dans l'espace: prenez le couloir menant à l'appart' de Ellone. Vous verrez un corps gisant au milieu du couloir. Derrière ce corps se trouve une porte. Entrez dans la pièce et discutez avec le cosmonaute. Allez à droite et enfiler une combinaison. Prenez ensuite le passage où se trouvait le cosmonaute. Essayez de rattraper Rinoa... en vain. Retournez dans la salle de commande, discutez avec tout le monde et partez sur la droite.

Attachez votre ceinture et en route pour de longues discussions/Flashbacks. Ensuite, vous devez diriger Rinoa dans l'espace, en la maintenant au centre de l'écran. Vous la récupérez lorsque le compte à rebours est arrivé à zéro.

Vous arriverez ensuite dans un vaisseau, le Ragnarok. Ce passage m'a pris un temps monstrueux alors qu'il est en fait très simple: vous devez tuer les monstres, par paire de couleur. Sinon, ils se régénèrent.

* Je vous propose l'ordre suivant: Bleu - Jaune - Rouge - Orange

mais vous faites comme vous le sentez ;-)

Une fois tous les monstres morts, vous pouvez utiliser l'ascenseur (qui était gardé par un monstre jaune).

Ressortez les violons et écoutez la fameuse chanson "Eyes on Me".

Rinoa est ensuite emmenée par des scientifiques et vous pouvez, ENFIN, vous promener partout où vous voulez sur la carte du monde, grâce au Ragnarok.

Vous allez maintenant récupérer votre chère et tendre. Allez au Musée d'Esthar et discutez avec tout le monde. Prenez ensuite à gauche et parlez avec Rinoa. Une SC à briser le cœur ;-)

Rendez-vous ensuite à Lunatic Pandora puis, foncez sur la pierre de "2001-L'odyssée de l'espace" (on la voit à l'horizon). Préparez-vous à plusieurs combats, tout d'abord contre Raijin et Fujin. Ils ne sont pas très difficiles, soignez vous quand le besoin s'en fait sentir.

Vous combattrez ensuite un autre boss puis Seifer, Odin mourra si vous l'avez... quoiqu'il en soit, volez les magies Aura de Seifer ainsi que sa croisade.

Votre victoire clôture le CD3.

RINO A ENCORE EN DETRESSE

Préparez vous bien, créez de puissantes magies si le besoin s'en fait sentir puis continuez votre route jusqu'à aller combattre Adel. Ce combat sera assez difficile car il ne faut pas laisser Rinoa mourir. Soignez régulièrement Rinoa et balancez des attaques physiques sur le boss, évitez les sort de groupe car Rinoa serait elle aussi touchée. Tentez des limites break avec Zell ou Irvine.

A peine le temps de vous enregistrer et c'est reparti, avec toute une flopée de sorcière qui apparaissent deux par deux. Après 4 ou 5 "paires", vous affrontez un boss-ver de terre qui ne

sera pas trop difficile, prenez juste soin de vos HP et ne gâchez pas trop de magies sur lui.

Allez à la maison d'Edea et grimpez dans le Donjon. Vous allez rencontrer tous les ennemis que vous avez déjà combattus, ainsi que quelques boss.

LE DONJON ULTIME

En pénétrant dans le Donjon, vous vous rendez compte que toutes vos capacités ont disparu. Le but du jeu est de combattre des boss afin de récupérer une capacité par boss, mais vous pouvez très bien aller buter le dernier boss comme ça... lol. Les cercles de lumière verte servent à changer de groupe.

- 1er boss: en haut de l'escalier (c'est le plus faible du lot). Ne perdez pas votre temps sur les autres monstres et tuez le seulement le Brahman. Je vous recommande de prendre la capacité : magie, très importante durant les combats.

- Continuez en prenant la porte qui suit les escaliers. Sautez sur le lustre puis examinez la trappe au sol, entrez y. Vous y apercevez le second boss : Acron. Il est alternativement vulnérable à la glace puis au feu et attaque avec de la foudre, faites donc en sorte d'être équipé contre cet élément. Je vous conseille de prendre la capacité G-Force.

- remontez au niveau du 1er boss et prenez le couloir de droite: il vous mènera dans une salle pleine de tableaux (il y en a littéralement partout). Cliquez sur chaque tableau puis cliquer sur celui du bas, en face de l'escalier. Sélectionnez les noms VIVIDARIUM, INTERVIGILIUM et VIATOR. Vous ferez apparaître le 3ème boss. Récupérez la commande Voler car elle vous permettra de constituer un bon stock de magie.

- Sortez de la salle de tableaux par la porte du fond de l'écran puis descendez les marches qui suivent pour entrer dans la salle de l'Ecluse puis traversez la passerelle sur la gauche puis entrez dans la prison. Dans le coin gauche de la prison se trouve la clef de la prison, prenez là, vous combattrez alors Attila. Il possède une résistance physique impressionnante, néanmoins, calmez le avec les G-Force tel que Nosferatu !

- Revenez dans le vestibule puis montez l'escalier et entrez dans le hall, descendez en bas en sautant sur le lustre et placez vous sur le point d'échange des équipes. Cela permet de maintenir le lustre en place, alors prenez la seconde équipe et sautez sur le lustre qui vous permettra de passer de l'autre côté avec l'équipe 2. Krystal, le prochain boss vous y attend. Le boss est très résistant aux attaques de toutes sortes, utilisez donc Nosferatu pour le remettre en place.

- Revenez sur vos pas et allez à droite dans la salle où vous aviez combattu Brahman et placez vous dans le cercle pour changer d'équipe. Vous reprenez le contrôle de l'équipe 1, continuez pour entrer dans la chapelle. Montez sur la droite, vous aurez ensuite un point fébrile, traversez le pour faire tomber la clef de l'armurerie. Revenez au jardin et placez l'équipe 1 dans le cercle de changement des équipes. Avec l'équipe 2, retournez à la salle de l'écluse (la salle avant la prison), ramassez la clef de l'armurerie sur la droite. Sur la droite encore se situe l'armurerie, ouvrez la et allez combattre Cariatide. Eliminez le et ses deux compagnons pour voir apparaître le vrai boss : Agamemnon. Ce boss est très résistant et contre à chacun de vos attaques physiques, privilégiez donc les magies et les G-Force tels que Nosferatu (encore une fois !).

- Revenez sur vos pas puis allez sur la gauche dans la salle avant la salle de l'écluse. Vous arriverez dans une salle avec des ascenseurs. Entrez dans la cabine de droite pour descendre puis allez dans celle de gauche pour faire remonter celle de droite. Placez vous ensuite sur le point d'échange. Vous reprenez le contrôle de l'équipe 1. Allez dans la salle des ascenseurs puis prenez la cabine de droite, celle de gauche remonte alors. Placez vous sur le point d'échange de la cabine de droite et avec l'équipe 2 sortez de la salle par la droite. Prenez ensuite la clef de l'écluse. Retournez à la cabine de gauche dans la salle des ascenseurs et prenez l'équipe 1. Allez ensuite dans la salle de l'écluse et examinez le levier à gauche de la porte de prison et déverrouillez le avec la clef de l'écluse. Actionnez le. La fontaine est ainsi vide, prenez y la clé de la salle du trésor. La salle du trésor se trouve en bas à gauche de la salle des ascenseurs, entrez y. Il y a quatre coffres, vous devez déplacer les couvercles de telle sorte qu'ils s'ouvrent en même temps. Fabryce apparaît alors. Ce boss attaque avec des attaques puissantes de type foudre. Faites appel à Léviathan et aux sorts d'eau. Faites attention à ses puissantes attaques. Faites également le plein de météores.

- Retournez à la chapelle et montez jusqu'au pont fébrile où se trouvait la clef de la prison. Traverser le pont, vous arriverez au clocher. Une cloche se balance, faites en sorte de sauter dessus, elle vous mènera à Acarnan, le prochain boss. Très redoutable, sa principale attaque lui prend un certain temps comme Bahamut, profitez en alors pour le frapper avec vos meilleures attaques.

Vous voilà prêt, vous avez récupéré toutes vos capacités. Taillez vous une route jusqu'en haut de la chapelle, Ultimécia vous y attend.

LES CHOCS FINAUX

Enregistrez-vous avant d'affronter Ultimécia qui se trouve tout en haut de la chapelle.

Tout d'abord, sachez qu'Ultimécia choisit au hasard vos persos. De plus si certains venaient à mourir, il serait remplacé aléatoirement par un autre. Répartissez donc bien vos magies et G-Force.

- Sa première forme reste la plus accessible. Ultimécia vous attaque avec divers sorts tel que Maelstrom. Utilisez la magie Quart sur elle car elle y est sensible. Sinon attaquez normalement, économisez vos meilleures attaques pour les prochaines formes.

- Ultimécia cède sa place à sa G-Force Griever. Griever est assez dangereux, protégez vous avec des Carapaces pour éviter de succomber à ses nombreuses attaques physiques. Évitez d'appeler vos G-Force car il les butterait rapidement. De plus, faites attention et gardez vos HP à un niveau assez élevé car Griever peut lancer l'attaque Outerspace, une attaque dévastatrice.

- Griever est maintenant accompagné d'Ultimécia, il n'a plus le Outerspace mais possède pas mal de HP. Attention car il aime bien lancer la magie Supplice, qui pourra vous mettre à mal si vous n'avez pas associé la capacité Objets. De plus, il lance parfois la magie triple sur lui même et vous balance alors trois supplice dans la face. Par ailleurs, il peut vous voler vos sorts et les lancer de suite. Attaquez le donc sans relâche en faisant attention à vos HP.

- C'est la dernière forme d'Ultimécia et sans doute la plus redoutable puisqu'elle peut lancer le Jugement dernier qui met vos persos à 1HP. Agissez vite car elle lance parfois le tour d'après un Ultima qui mettra votre équipe à terre et ce même s'il reste des persos dans la réserve. De plus, elle peut lancer la magie Apocalypse, la magie la plus terrible du jeu ! Profitez en pour lui en voler et lui en balancer plein la figure ! Sinon, je vous conseillerai de lancer la magie Aura sur Squall ou Zell puis de l'enchaîner à coup de limits break.

Bien joué, vous avez terminé le jeu, bonne fin ;)



LES QUÊTES SECONDAIRE

Après l'arme émeraude et l'arme Rubis d'FF7, dans la famille... je voudrais Minotaure... (mdrr) eh oui, Minotaure est le vrai killer du jeu et pour en venir à bout, il vous faudra vraiment du courage!

- où le trouver?

Ce boss ne peut être affronté seulement qu'à partir du CD 4 lorsque vous serez dans le château d'Ultimécia, cherchez une salle contenant un piano, avant cette salle se trouve un jardin, placez ici votre équipe la plus balèze et prenez le point de changement pour passer à l'autre groupe, déplacez l'autre groupe jusqu'à l'escalier de droite puis cherchez une espèce de corde puis tirez là, un compte à rebours a dû commencer, prenez alors votre groupe actuel puis changez alors d'équipe, ensuite avec votre 1ère équipe, allez dans la chapelle (là où se trouve le piano) et en

arrivant avant la fin du compte à rebours, vous verrez un gros monstre, c'est Minotaure!

Comment le vaincre?

Déjà, il faut que votre équipe ait le niveau 100!

Puis il faut faire en sorte que vos persos possèdent tous 9999 HP

Faites attention à ses attaques car l'une d'entre elle vous claque 9998 HP à chacun des persos, il connaît une attaque qui tue en un coup un personnage, et encore le terrible terra break qui ressemble à Météore mais en plus puissant!

Faites en sorte de placez Genki à chacun de vos persos, ainsi que TriplEco, puis le plus important est que Squall ait sa dernière limite, la Lionheart!

Bon voilà, arrivé au combat, vos persos peuvent agir, un d'entre eux lance via triplEco 3 invulnérables, un sur chaque perso, pendant qu'un autre attend pour restaurer de la vie, mais si votre Eden frappe à 60000, invoquer Eden avec ce perso puis Squall qui lance sa limite (tentez d'arriver au combat en étant faible avec Squall) si par chance, vous tombez sur Lionheart et que vous frappez à 9999, quelques limites de Squall devrait terrasser ce boss, mais bien sûr, tout cela n'est dû qu'à une grande partie de chance, donc si vous mourez, ce n'est pas trop grave, recommencez =p. Aussi si Rinoa connaît Angel Sélénium et que avez beaucoup de chance, cela pourrait aussi vous aider.

Koyo K!

Il s'agit d'une petite créature égarée traversant les cieux à bord de sa soucoupe volante. Il existe 6 lieux où vous pourrez le rencontrer. A côté de WinHill, sur une plage non loin, sur une île isolée au nord-est de Trabia, dans le désert, au nord de la forêt de Chocobo et enfin, à l'emplacement initial de Balamb Garden. Pour le rencontrer, vous devez être dans le troisième Cd, vous munir de la capacité "No-Combat" de Diablos, afin qu'il n'y ait pas de combat aléatoire, et vous munir de 5 elixirs. Rendez-vous successivement dans les endroits nommés plus haut en respectant l'ordre donné. Une fois face au Koyo K pour la cinquième fois, attaquez son vaisseau qui ira se cracher près de la fac de de Balamb. Allez-y, vous rencontrerez alors le Koyo K en personne qui vous somme de lui donner des Elixirs. Donnez-lui en 5. Il vous remerciera alors en vous sa carte (Niveau 5) (très rare!)

Le club CC

Cette quête intéresse seulement ceux qui collectionnent les cartes du jeu, ce club est formé de 7 personnes, afin de rencontrer le premier d'entre eux, il faut déjà gagner 15 parties dans la fac, voici comment rencontrer chacun d'entre eux:

Jack

C'est le premier à divulguer son identité. Vous le trouverez à côté du panneau d'info dans l'entrée de la fac. Il utilise des cartes de niveau 6. Je vous conseille de donc de bien vous préparer avant cet affrontement.

Joker

Si vous battez Jack, un garçon qui vend des objets à côté de la salle d'entraînement révélera sa véritable identité ! Il possède la carte Léviathan (Si vous êtes passer à côté de la quête du Club CC, vous pouvez toujours obtenir cette Carte, quand vous avez récupéré l'Hydre au Cd4, c'est le type qui vend des objets...)!!!

Knight/Club

Il est l'un des quatre principaux membres du Club CC. Vous pourrez le défier dès que vous aurez battu jack. Il apparaîtra aléatoirement au premier étage. Ses cartes sont limitées au niveau 6...

Princess/Diamond

Il s'agit en fait d'une équipe de deux demoiselles. Elles sont situées devant le panneau de la fac. Elles ont la particularité d'utiliser fréquemment des cartes de niveau 7. Elles devraient vous poser pas mal de difficultés, si vous n'êtes pas bien préparer avant de les affronter.

Prince/Spad

Si vous battez Diamond, il vous révélera sa véritable identité. Il utilise, lui aussi, fréquemment des cartes niveau 7. Je vous conseille donc d'utiliser des cartes rares contre lui. Petite nostalgie : c'est lui qui vous a remis vos sept premières cartes au début de votre aventure.

Queen/Heart

Le dernier membre des quatre maîtres du CC. C'est une femme qui se situe sur le pont. Pour la

rencontrer, vous devrez avoir battu Spade et avoir passé l'attaque de Balamb. Étant donné qu'elle possède la carte Ahuri, vous devez absolument la rencontrer.

Master/King

Une fois Heart battue, le Dr. Kadowaki vous donnera des infos sur le King (parlez-lui avec le bouton carré). Après cela, si vous dormez dans la chambre de Squall, King apparaîtra aléatoirement. Récupérez la carte du successeur d'Odin (Gilgamesh) à ses dépens. Une fois votre ennemi vaincu, la quête CC est achevée . (ouf !)

Avoir l'invocation Phénix sans l'appeler

Lorsque vous utilisez un "Golgotha" (un objet) vous invoquer Phénix qui envoie une attaque de feu et qui ressuscite vos persos, plus vous avez de Golgotha dans votre inventaire et plus vous avez des chances de voir apparaître Phénix lorsque votre équipe est décimé, pratique contre Minotaure =)

PS: pour avoir votre 1er Golgotha, allez au village Shumi et faites la quête (pour plus d'info sur cette quête, allez voir la solu ce cd3), par la suite, vous pourrez transformer trois maxi MT-PSY en Golgotha...

Test Seed

Pour pouvoir gagner de l'argent dans le jeu, vous devez recevoir votre salaire de Seed (bah oui quoi, vous taffez pas pour rien!). Vous recevrez de l'argent régulièrement.... Cependant vous pouvez en gagner plus, en répondant correctement aux tests de Seed. Une fois que vous êtes un Seed, allez dans le Tutorial puis dans Test. Pour passer un examen, il faut que celui-ci soit égal ou inférieur à votre niveau. Par exemple si notre héros possède un niveau 10, vous ne pourrez aller que jusqu'au test 10!

Test Réponses

Test 1: -oui-non-oui-oui-oui-non-non-oui-non-non
Test 2: -oui-non-oui-oui-oui-non-oui-oui-non-non
Test 3: -non-non-oui-non-oui-oui-oui-non-oui-non
Test 4: -non-oui-oui-oui-non-non-oui-oui-non-non
Test 5: -non-non-non-oui-oui-non-non-oui-oui-oui
Test 6: -oui-non-oui-oui-non-non-oui-oui-non-oui
Test 7: -oui-oui-oui-oui-oui-oui-non-oui-oui-non
Test 8: -non-oui-non-non-oui-oui-non-non-oui-non
Test 9: -non-oui-non-non-non-non-non-non-oui-oui
Test 10: -oui-non-non-non-non-non-non-non-oui-non
Test 11: -oui-oui-non-oui-oui-non-oui-non-non-oui
Test 12: -non-oui-non-non-oui-non-oui-non-oui-non
Test 13: -oui-non-non-non-oui-non-non-non-non-non
Test 14: -oui-oui-oui-oui-non-oui-oui-non-oui-non
Test 15: -oui-oui-non-non-non-non-non-oui-non-oui
Test 16: -oui-non-non-oui-non-oui-non-non-oui-non
Test 17: -oui-non-non-non-oui-non-non-oui-non-non
Test 18: -oui-non-non-non-oui-non-non-non-non-non
Test 19: -oui-non-non-oui-non-non-non-non-non-oui
Test 20: -oui-oui-non-oui-non-oui-oui-oui-non-non
Test 21: -oui-oui-oui-oui-non-non-oui-oui-oui-non
Test 22: -non-non-non-oui-non-non-non-oui-oui-non
Test 23: -oui-non-non-non-non-oui-oui-oui-oui-oui
Test 24: -oui-oui-non-non-oui-oui-non-non-non-oui
Test 25: -oui-non-oui-oui-oui-non-non-oui-non-non
Test 26: -oui-oui-non-oui-non-oui-non-oui-non-non
Test 27: -non-oui-non-non-non-non-oui-non-oui-non
Test 28: -oui-non-non-oui-oui-oui-non-oui-non-non
Test 29: -non-non-non-oui-oui-non-non-non-oui-non
Test 30: -non-oui-non-non-non-non-oui-non-non-non