

# Final Fantasy VIII: Solution Complète

Téléchargée du site <http://mc2.zcm.free.fr>

Mise à jour du 16 avril 2003 (v4.007)

## 1. BALAMB GARDEN UNIVERSITY

Après ce réveil difficile à l'infirmerie, suivez Quistis jusqu'à la salle de classe (au 1er étage). Là-bas, asseyez-vous à votre place, écoutez le cours de la charmante Miss Trèpe et consultez le réseau universitaire depuis votre "ordi-pupitre". Vous trouverez ainsi, dans la rubrique "Tutorial", vos 2 premières G.F.. Avant de sortir de classe, parlez une nouvelle fois à Quistis, qui vous donnera rendez-vous devant l'entrée de la fac. Dans les couloirs de la BGU, vous rencontrerez une étudiante qui vient d'être transférée et aimerait découvrir les lieux... À vous de voir si vous voulez perdre un peu de temps à les lui faire visiter, ce passage étant complètement optionnel. Il sera ensuite temps d'aller rejoindre Quistis, qui vous attend dehors. Direction la mine de soufre, pour un petit échauffement avant votre examen !

### CONSEILS

- \_ Parlez donc à la personne se trouvant sur la passerelle du premier étage (en face de l'ascenseur), elle vous donnera vos 7 premières cartes à jouer.
- \_ Vous pouvez commencer à vous entraîner dans la serre de combat, mais fuyez devant le T-Rex, que vous ne pourrez affronter que plus tard.
- \_ Dans la bibliothèque, vous trouverez le premier volume de "Occult Fan". Il est sur l'étagère du milieu dans le premier écran, complètement à droite.
- \_ Avant de quitter la fac, pensez à faire vos associations (Shiva et Golgotha) sur vos deux personnages.

## 2. LA MINE DE SOUFRE

En sortant de la BGU, aller vers l'Est et entrez dans la mine de soufre. A l'entrée, 2 templiers vous demanderont de choisir une limite de temps. Ceci fait, traversez la grotte de bout en bout pour finalement affronter Ifrit. La victoire en poche, il deviendra votre allié mais surtout votre troisième G.F... L'entraînement est terminé! Faites demi tour et rentrez à la B.G.U.

### CONSEILS

- \_ Attention, cet entraînement comptera dans la notation de votre examen du SEED ! On vous laisse décider de la limite de temps pour évaluer votre capacité de jugement. Ainsi, quel que soit votre choix, débrouillez-vous pour qu'il reste le moins de temps possible au chrono à la fin du combat contre Ifrit.
- \_ Pour battre facilement les monstres de la mine de soufre, utilisez vos magies à base de Glace et évitez à tout prix les magies incandescentes.
- \_ Contre Ifrit, utilisez Shiva à chaque tour... Cette G.F. représente la glace ! Pensez également à vous assurer un bon niveau de H.P. grâce aux magies de soin (et aux objets du même genre.).
- \_ Sur la carte du monde, entre la mine et la BGU, allez défier un Larva (Chenille verte, violette et rose) dans la forêt. Une fois vaincu, il vous donnera un objet, U-Boat, qui permet à Quistis d'apprendre une nouvelle Limit Break: Ultra Waves.

## 3. PRÉPARATION POUR L'EXAMEN DU SEED

De retour à l'université, rendez-vous dans la chambre de Squall pour vous reposer et enfiler votre uniforme. Ensuite, direction le hall principal pour le briefing et la formation des équipes... Pas de chance, Seifer sera votre chef de mission ! Bon, remettez-vous de cette pénible nouvelle et montez dans la voiture dans le parking, le devoir vous appelle. Conduisez le véhicule de la BGU jusqu'à Balamb (suivez la route) et montez à bord du bateau d'assaut sans attendre. Le second briefing aura lieu à l'intérieur, pendant la traversée.

## 4. DOLLET

En arrivant sur la plage, suivez Seifer jusqu'à la place centrale de Dollet. là-bas, il faudra patienter jusqu'à nouvel ordre. Votre chef s'impatiente, un combat s'enclenche derrière la fontaine, vous discutez un peu et une partie de l'armée Galbadienne finit par passer au fond de l'écran. Suivez-la, direction la tour Satellite. En chemin, vous trouverez d'étranges monstres et rencontrerez finalement Selphie. Montez en haut de la Tour pour affronter trois nouveaux boss : Biggs, Wedge, et Sulfura (Pour ceux qui ne connaissent ni Biggs ni Wedge, sachez que ce sont des personnages récurrents dans la série des FF (cf. FF7). Cid aussi en fait partie). Selphie vous donnera ensuite l'ordre de repli. Il vous reste 30 min pour retourner au bateau. Mais Goliath, une machine de guerre assez encombrante, fera tout son possible pour vous empêcher de l'atteindre. Votre examen du SeeD prendra alors fin.

### CONSEILS

- \_ Pensez à équiper vos personnages et à refaire vos associations lors de chaque changement de personnages.
- \_ Très IMPORTANT: N'oubliez pas de voler Ondine à Sulfura... C'est une G-Force !
- \_ De la façon dont vous procéderez lors de la mission, dépendra votre note finale... Battez beaucoup d'ennemis avant d'arriver à la Tour (note d'attaque), parlez le moins aux gens que vous rencontrez, ne passez pas devant votre chef, ne prenez pas le raccourci de Selphie et sauvez le chien pendant le repli (note d'attitude). Soyez rapide durant le repli (note de conduite).
- \_ Pour mettre Goliath au tapis, utilisez vos magies de Foudre et l'invocation Golgotha. Quand il est à terre, fuyez ! (L2+R2)
- \_ Il existe une petite astuce pour n'avoir à faire qu'un combat contre Goliath. Le premier combat est obligatoire... Mais pas les autres ! Après votre fuite, passez deux écrans en courant le plus vite possible. Marchez ensuite (en maintenant **Triangle**) sur le troisième écran. Sur le pont, quand Goliath vous saute par-dessus, faites demi-tour et courez! Il vous sautera une nouvelle fois par dessus, vous laissant le chemin libre vers la plage. Ensuite, tout est question de rapidité. Si vous y arrivez, vous obtiendrez la note maximale en Intelligence.

## 5. BALAMB

De retour à la charmante ville portuaire de Balamb, sortez du bateau et parlez à Quistis. Sympa, la prof, elle vous autorise un quartier libre! Profitez-en pour visiter la ville et rentrez à la fac quand vous en aurez assez.

### CONSEILS

- \_ La mère (adoptive) de Zell habite à Balamb, dans la première maison à droite du carrefour central (Où il y a la source de magie). Rendez lui visite! En la défiant (**Carré**) mais surtout, en gagnant contre elle, vous aurez la chance d'avoir votre toute première carte très puissante: celle de Zell !
- \_ Près de la gare, vous pourrez faire connaissance avec Ishtar. Elle est celle qui contrôle les règles à travers le monde. (Quête d'Ishtar).

## 6. LE BAL DE LA BGU

De retour à la BGU, retrouvez Quistis, Shu et Cid dans le hall central. Allez ensuite discuter avec Seifer, qui se trouve un peu à droite, face au couloir de la bibliothèque. Vous serez bientôt appelé pour la remise des notes. Prenez l'ascenseur et allez dans le couloir de la salle de classe, au premier. Un templier vous emmènera dans le bureau du proviseur, avec qui vous discuterez un peu. Demandez le "Mouchard de Combat" à Cid dès que vous le verrez, c'est objet vous permettra de savoir le nombre de monstres exterminés, etc... Revenez au premier pour avoir vos notes. Il est temps de se changer pour aller au bal ! Allez dans votre chambre, parler à Selphie, et vous vous retrouverez bientôt dans la salle des fêtes. Admirez le savoir-faire des graphistes de Square et réglez vous. Vous "tomberez" nez à nez avec la belle Linoa... Après cette scène devenue dore et déjà culte, vous recevrez un ordre de Quistis. Allez vous changer, et retrouver cette dernière dans la Serre de combat. Vous découvrirez une salle secrète (?) au fond de l'écran où il y a la barrière cassée et une forte lumière orangée. Allez dans cette lumière. Vous découvrirez alors la vie tourmentée de Quistis. En revenant sur vos pas, il faudra sauver une jeune femme attaquée par 3 bestioles, avant de pouvoir enfin vous reposer dans votre chambre.

## CONSEILS

\_ Lors de la remise de vos notes, un "Classement SeeD" vous sera attribué. De ce dernier dépend votre salaire, et il existe un moyen de le faire augmenter: les Tests. Ce sont des QCM sur l'univers et le système du jeu, à votre disposition dans la rubrique Tutorial du menu. (Vous pouvez consulter les réponses de ces 30 QCM !)

\_ Dès que vous aurez votre niveau SeeD, augmentez-le au maximum. Il existe un niveau supérieur à 30, c'est A. Attention: votre niveau baisse en fonction de vos actions et du temps qui passe. (1 niveau toutes les 5 à 10 heures).

## 7. PREMIÈRE MISSION

À votre réveil, prenez le magazine FFF du mois d'avril sur votre bureau puis dirigez vous vers l'entrée de la BGU pour recevoir les informations concernant votre première mission de SeeD. Avant de quitter les lieux, parlez une dernière fois à Cid pour qu'il vous donne l'objet "Aladore" que vous pourrez utiliser plus tard (cf. Conseils). Ensuite, direction Balamb. Achetez un billet de train au chef de gare (3000 gils) et montez dans le train. Une fois à l'intérieur, nos personnages s'endorment d'une façon bien étrange...

< **Laguna**: *Plongé dans leur songe commun, vous incarnerez l'équipe d'un certain Laguna. Traversez la forêt de Timber de bout en bout, jusqu'à trouvé un engin blindé. Une fois à Deling City, rendez-vous au bar de l'hôtel (à droite du carrefour principal) pour écouter et faire un petit signe à Julia, la pianiste. Ensuite montez parler au réceptionniste, qui vous mènera jusqu'à la chambre de votre idole. Vous y discuterez un moment, et nos jeunes SeeD se réveilleront dans leur cabine, pleins d'interrogations.* >

## CONSEILS

\_ Dans la BGU, vous pourrez (et ce jusqu'à ce que vous soyez dans le CD3) récupérer trois cartes rares supplémentaires ...

Si vous défiez le joggeur du hall, vous aurez la possibilité de gagner MiniMog. Les fans de Quistis (au premier étage, dans la salle de classe) ont, quant à eux, la carte de leur 'ex-prof' préférée. Enfin, en jouant contre Cid, au second, vous aurez peut-être la chance de gagner la carte de "Seifer". (cf. Cartes)

\_ UTILISEZ L'OBJET "ALADORE": Attention, SAUVEGARDEZ avant de l'utiliser ! Vous serez transportés dans un monde parallèle. Vous devrez combattre le maître des lieux: Dîtes bonjour à Nosferatu ! Volez lui des 'Quarts', lancez sur vous 'Double' et utilisez deux par deux les 'Quarts' précédemment volés, Nosferatu vous lancera 'Soin Max'. Quand il sera vaincu, il deviendra une de vos plus puissantes G.F.

\_ Dans le train, en entrant dans votre cabine, vous récupérerez le magazine "L'Ami des bêtes". Ce bouquin sert au chien de Linoa pour lui apprendre de nouvelles limites.

## 8. AUX CÔTÉS DES HIBOUX DE LA FORÊT

En sortant du train, vous rencontrerez Watts, à qui vous donnerez la mot de passe "Mais les hiboux sont encore là.". Il vous emmènera alors dans le Q.G. des Hiboux de la forêt. Là-bas, on demandera à Squall d'aller réveiller le leader du groupe, qui n'est autre que Linoa ! Elle se trouve dans la cabine du fond. Vous prendrez ensuite connaissance des détails de votre mission dans la salle de briefing. Quand vous aurez réussi cette dernière, préparez vos personnages au combat et parlez à Linoa pour aller défier le président.

## CONSEILS

\_ Vous pourrez ramasser le second volume de "L'Ami des Bêtes", mais seulement après le briefing.

\_ Si vous réussissez le kidnapping sans vous faire repérer une seule fois, votre classement SeeD augmentera d'un niveau, tout comme votre salaire, d'ailleurs !

\_ La doublure du président est un boss à deux formes. La première n'est pas difficile à vaincre, alors prenez votre temps, et volez lui ses magies ! La seconde partie du combat est plus dure, mais l'Écorché est un mort vivant, c'est-à-dire qu'il craint les magies curatives. Il mourra même directement si vous lui lancez un MT-PSY.

## 9. TIMBER

Après le combat, rendez vous dans la salle de briefing, pour prendre connaissance et finalement accepter la suite de la mission (On ne résiste pas aux charmes de Linoa !!) Parlez à Watts pour sortir du train et localisez le Pub de Timber. Devant l'entrée vous affronterez 2 gardes avant de pouvoir aller à l'intérieur. Pour pouvoir emprunter la porte du fond, faites bouger le poivrot en lui payant un 2 ou 3 coups à boire et en lui parlant des cartes. Suivez ensuite l'allée jusqu'à la station T.V.. Montez tout en haut pour retrouver Quistis, Seifer et la sorcière Edea. Ensuite, retrouvez Linoa et suivez-la jusqu'à la maison de la Cheftaine, où vous vous cacherez un moment. Allez au Timber Maniac, et regardez toutes les piles de bouquins plusieurs fois jusqu'à trouver dans celles de droite un magazine du nom de "Comtesse Cochonou". Partez maintenant à la rencontre de Zone, qui vous attend en haut des marches du Pub. Empruntez la porte juste derrière, montez dans le train et descendez à la station "East Academy". Là-bas, dirigez vous vers la forêt située entre deux montagnes, que vous devrez traverser pour arriver jusqu'à Galbadia Garden. Le temps presse mais nos amis tombent dans un nouveau 'songe'...

### CONSEILS

\_ Dès votre arrivée à Timber, achetez les volumes 3 et 4 de "L'Ami des Bêtes".

En passant la porte de gauche, sur le quai du train pour East Academy, parlez au vieil homme sur le lit. Il vous autorisera à boire des larmes de Hiboux (au robinet). (Récupération totale, complète et entière [!] des HP sur tous les personnages)

## 10. LE RÊVE DE LA FORÊT

*Vous incarnez une fois de plus l'équipe de **Laguna** Loire ! Avancez jusqu'à l'entrée de la carrière et battez les soldats Esthariens. Ensuite, explorez le sous-sol jusqu'à trouver une sortie... Sautez de la falaise et le rêve sera terminé.*

### CONSEILS

\_ Si vous rencontrez et battez un monstre nommé 'Protesis', vous gagnerez l'objet 'Rayon'. Utilisez ce dernier sur Quistis pour lui apprendre une nouvelle Limit Break: Laser.

## 11. GALBADIA GARDEN UNIVERSITY

Derrière la forêt, vous trouverez la fac de Galbadia Garden. Entrez et empruntez le couloir Nord du hall central. En haut des escaliers, vous trouverez la salle d'attente. À l'intérieur, parlez à vos coéquipiers jusqu'à ce que Squall s'en aille. Emmenez ce dernier dans le hall central du rez-de-chaussée et discutez avec Raijin et Fujin, les sbires de Seifer. Retrouvez ensuite Quistis au portillon de l'entrée, puis le reste du groupe devant l'entrée principale. L'administrateur de Galbadia vous donnera les objectifs de la mission et vous prêtera même le meilleur tireur d'élite de la fac: Irvine. Vous pouvez à présent partir et prendre le train juste à côté... Direction Deling city, pour assassiner la sorcière !

### CONSEILS

\_ En dehors de Galbadia, dans la forêt, vous rencontrerez un monstre nommé Gallus. En le battant, vous remporterez l'objet Étoile, qui permet à Quistis d'apprendre Firmament, une nouvelle Limit Break.

\_ Dans une salle de cours de l'aile Est de Galbadia Garden, trois étudiants discutent... Si vous voulez avoir pleins de bonnes cartes, défiez la jeune fille, elle possède toutes les cartes de Niveau 6.

## 12. DELING CITY

En sortant du train, montez les escalators et prenez le premier bus pour le manoir Caraway (La première fois que j'ai pris le bus, eh bien, j'ai galéré: il faut attendre que le bus soit arrêté devant le contrôleur pour pouvoir monter dedans !!!) ... Vous devez rencontrer le Major, qui vous communiquera le plan d'attaque. Malheureusement, le garde de l'entrée refuse de vous faire entrer! Il faudra prouver votre force et votre détermination en rapportant une preuve de la Tombe du Roi Inconnu.

## CONSEILS

\_ Le garde vous donnera une carte de la Tombe. Même s'il n'est pas facile, avec un peu de bon sens, de se perdre, vous pouvez acheter un "Indicateur". Ceci aura pour effet de rajouter un point rouge sur la carte, pour vous indiquer votre position exacte.

\_ Pour vous déplacez rapidement en ville, n'hésitez pas à prendre le bus, c'est gratuit !

## 13. LA TOMBE DU ROI INCONNU

Une fois sorti de Deling, marchez (roulez ?) vers le Nord Est et allez jusqu'au bout de la longue péninsule. Entrez dans la tombe et observez l'épée bleue qui est au sol, à la première intersection. Vous aurez alors le numéro d'identification de l'étudiant... Notez le bien, c'est la preuve que vous devez ramener à Deling City !

Pour la suite, vous devez choisir: Soit vous retournez à Deling city pour continuer tout de suite l'histoire; Soit vous pouvez gagner une G.F. en continuant de lire. Quoi qu'il en soit, je vous conseille de m'écouter pour aller chercher cette Gardian Force.

Allez dans la chambre Est du Donjon, vous y trouverez un monstre nommé Tauros. Le bougre s'enfuit après avoir subi quelques dommages. Allez ensuite dans la chambre Nord et ouvrez le barrage (en allant sur la droite et en appuyant sur **Croix**). Il faudra ensuite activer un vieux mécanisme, dans la chambre Ouest, (si vous avez Clairvoyance, vous verrez une source de magie à droite, sinon, vous ne la verrez pas, mais vous pouvez quand même la voler (Soin+)) pour enfin traverser le pont de la pièce centrale et affronter Tauros et Taurux. Ces deux monstres, une fois vaincus, deviendront une nouvelle G.F. à base de Terre.

Retournez ensuite à Deling City.

## CONSEILS

\_ Pour vous repérer dans la tombe, utilisez la carte du garde en appuyant sur **SELECT**.

\_ Pour battre Tauros et/ou Taurux, volez lui la magie "Décubitus" (il y en a une source dans la chambre Nord) et utilisez la sur vos ennemis (ils ne gagneront plus de HP)

## 14. L'ASSASSINAT

De retour à Deling City, revenez au manoir Caraway et donnez le numéro d'identification (trouvé sur l'épée dans la tombe) au garde. Ce dernier vous emmènera ensuite jusqu'au Major Cara way. Sur le terrain, écoutez attentivement les détails de la mission d'assassinat avant de revenir au manoir pour la séparation du groupe. Après avoir placé vos deux équipes,

Quistis souffrira d'un petit problème de culpabilité... Ramenez alors l'équipe Arche au manoir, où elle sera malencontreusement... enfermée ! Vous dirigez maintenant Linoa. Allez dans la bouche d'égout pour trouver le magazine FFF Mai; puis faites la escalader les caisses, jusqu'en haut de la résidence présidentielle. Après le douloureux passage de la chambre d'Edea, il faudra trouver un moyen de faire sortir le groupe Arche du manoir ! Pour ce faire, prenez un verre et allez le placer sur la statue pour ouvrir un passage secret vers les égouts.

De retour avec Squall et Irvine, entrez dans la résidence présidentielle de la même façon que Linoa. Tiens, justement, en parlant d'elle, si vous alliez la sauver ? Faites attention aux Iguanors ! Ils possèdent la G.F.Ahuri ! Après ce combat, ouvrez la trappe dans le couloir au tapis rouge, pour vous infiltrer dans l'horloge. Retour avec l'équipe Arche. Progressez puis sortez des égouts pour activer l'interrupteur de la grille: Edea se retrouve alors prisonnière ! Irvine se met en joue et sa cible se protège avec un bouclier magique ! Squall se précipite sur Edea pour finir seul la mission.

## CONSEILS

\_ Chaque fois que vous changez d'équipes, pensez à changer les associations et les G.F.

\_ Battez, volez et pillez les bestioles nommées Formicide (genre de carpe-ombre noire aux yeux rouges) : ils possèdent Fluide et Weirido Limits Breaks de Quistis !

\_ N'hésitez pas à vous servir d'Ahuri pour les combats contre Seifer et Edea.

## 15. WINHILL

Le second CD commence avec un nouveau rêve ...

<Laguna: Emmenez le dans le Pub et discutez avec Raine et Kiros. Ensuite, il serait temps de faire une petite ronde. Allez dans tous les coins du village jusqu'au Sud (à côté d'une boutique d'objets. Revenez au Pub pour le rapport, Raine est à l'étage. À la fin de la discussion, retournez chez Laguna et couchez vous.>

## 16. LA PRISON DU DÉSERT

Triste réveil dans cette cellule... Il faut vite mettre en place un plan d'évasion! Emmenez Zell à l'étage supérieur et récupérez vos armes. De retour dans la cellule, battez Wedge et Biggs (Attention aux associations!) Squall est au treizième étage, et vous devez maintenant aller le sauver. Une fois dans la grue, appuyez sur le bouton de la console centrale quand Zell vous le demande. Il faudra ensuite sauver ce dernier, avant de vous séparer en deux équipes. Emmenez l'équipe de Squall au dernier étage, puis celle d'Irvine au troisième. De retour en haut (Équipe Squall), battez vous contre 3 derniers ennemis et aidez Squall à traverser le pont en mouvement (maintenez le bouton droite enfoncé). Une fois dehors, nos amis se séparent une nouvelle fois en deux groupes. L'équipe de Squall ira prévenir la BGU, tandis que celle de Selphie se rendra à la base des missiles (au Sud de Deling, à bord d'une voiture Galbadienne).

### CONSEILS

\_ Le monstre ExoSkelet possède un objet très intéressant: M-Double permettant à Quistis d'apprendre Micro Missiles, une nouvelle Limit Break!

\_ Lorsque l'alarme sonne, pensez à visiter toutes les cellules, vous y trouverez, selon les étages:

Etage 4: Red Kross

Etage 5: Un joueur de carte

Etage 6: Un PDS

Etage 7: -- Cellule de Zell, Quistis et Selphie

Etage 8: Marchand d'objets

Etage 9: Une source de magie "Furie"

Etage 10: Un PDS et un joueur de cartes qui vous améliorera votre Mouchard si vous gagnez.

Etage 11: Un joueur de cartes et une source de magie "FoudreX" (Clairvoyance)

Etage 12: Rien !!!

## 17. LA BASE DES MISSILES

Entrez dans la base des missiles avec le véhicule Galbadien, les gardes de l'entrée se laisseront abuser... Une fois dans le bunker, observez le tableau de contrôle entre les deux portes et passez par celle de gauche. Prenez le couloir de gauche juste après le deuxième escalier et rendez-vous sur le pont de contrôle. Parlez au Sergent et au Soldat et allez transmettre leur message aux ingénieurs de la salle des missiles. Revenez ensuite sur le pont et parlez à nouveau au Sergent, qui vous confie sa ronde... Génial ! Allez donc provoquer un court-circuit sur le tableau de bord de la salle de contrôle (1 ère porte lorsque vous êtes entré tout à l'heure)! Restez cool face aux gardes qui arrivent de suite et rendez-vous dans la salle des missiles dans le but de les aider à replacer le lance-missiles (). Tout de suite après, sortez de la salle et allez à droite de l'écran, devant l'ordinateur. Sélectionnez la marge d'erreur ("Set Error Ratio") la plus grande et mettez à jour les données ("Data Upload" et "Yes"). Montez les escaliers de droite pour arriver dans la salle de contrôle, où des soldats s'apercevront de la supercherie. Après ce combat somme toute facile, examinez tous les ordinateurs et empruntez la porte du fond. Vous pourrez alors programmer l'autodestruction de la base (En 20 minutes, moi, c'est largement passé, mais c'est à vous de choisir.) Sortez de la base par la porte juste à côté et battez Omniborg avant que le chrono n'arrive à zéro (utilisez Foudre)

### CONSEILS

\_ Après les remontrances des gardes, vous avez le choix. Si vous décidez de vous battre au lieu de la jouer cool, la suite des événements sera un peu changée: vous aurez le droit à des combats aléatoires (perte de temps notable), et l'accès au panneau de contrôle est verrouillé... Pour remédier à ce problème, il faudra récupérer la carte et le mot de passe au garde blessé qui se trouve juste à côté.

\_ Votre classement SeeD augmentera si vous choisissez "10 minutes" pour vous enfuir. Mais il est très, très difficile de respecter cette limite de temps !

## 18. LE SAUVETAGE DE BALAMB GARDEN UNIVERSITY

Entrez dans la BGU avec l'équipe de Squall et venez en aide à vos camarades, dans chaque coin de la fac. Après les combats, pensez à parler encore avec ceux que vous sauvez, ils vous donneront de bien précieux objets. Ensuite, montez au premier pour retrouver Shu et suivez-la jusqu'au bureau de Cid. Le proviseur vous remettra la clef du niveau MD. Prenez alors l'ascenseur... Quand il tombe en panne, observez le tableau de contrôle puis ouvrez la trappe pour arriver bientôt dans une salle avec une manivelle; le but du jeu est d'appuyer très rapidement sur elle pour la faire tourner. Ressortez de la salle: vous avez ouvert un passage dans la pièce précédente. Une fois en bas, laissez vos deux amis et emmenez Squall dans la salle du haut, grâce à l'échelle. Allumez l'ordinateur et redescendez vers vos amis par le même chemin. Sur la rambarde, en bas de l'écran, une lumière verte s'allume... Approchez vous pour découvrir une nouvelle échelle et descendez. En bas, activez le levier pour ouvrir la porte du fond. En passant sur la passerelle, deux boss vous tomberont dessus. Battez les et activez le mécanisme de la pièce suivante en appuyant deux fois de suite sur le bouton du centre. Sorti des niveaux MD, allez sur le pont d'observation du premier étage (derrière la salle de classe), avant de revenir au bureau de Cid. Après la sieste, dirigez vous vers le hall principal devant l'ascenseur... Norg, le vrai boss de la BGU, vous attend au sous-sol de la fac.

N'oubliez pas de lui voler la G.F. Léviathan dès que vous le voyez ! Après l'avoir battu, retrouvez Cid à l'infirmerie et revenez dans le hall pour parler à Shu. Allez ensuite discutez avec des SeeDs blancs, sur le pont d'observation. Ils cherchent Ellone. Vous trouverez cette mystérieuse jeune femme (vous vous souvenez d'elle ?) au fond de la bibliothèque.

### CONSEILS

\_ Pour battre les Cyanides (Bestioles blanches comme des grosses araignées), dans les niveaux MD, utilisez votre G.F. Ifrit. Si vos personnages sont atteints d'états anormaux, volez de l'Esuna aux monstres pour l'utiliser sur vous.

\_ Norg est assez balaise: il faut que Sputnik et Tupolev (les deux ronds) soient toujours bleus pour que vous soyez tranquille. S'ils deviennent rouges, frappez les avant toutes autres choses ! Quand Norg lui-même apparaîtra, il ne vivra plus très longtemps !

## 19. HORIZON

Après la collision, recevez les ordres de Cid et sortez de la BGU par le pont de contrôle (à droite de la salle de cours). Allez voir le pêcheur ! Comment ? Ah, oui ! Pour y aller, empruntez l'échelle qui se trouve à gauche sur la grosse tour plus ou moins blanche et rouillée ! Une fois en bas, continuez votre chemin (vous n'avez pas le choix de toutes façons). Au bout se trouve le fameux pêcheur. Discutez avec lui, mais bizarrement, vous ne comprenez pas de quoi il parle ! Dites-le lui ! Il vous donnera Occult Fan III. Remontez sur la tour rouillée et rendez vous chez le maire Dobe, dont la maison est au milieu des panneaux solaires. Après cette chaleureuse discussion (!) ☺, ressortez et remontez sur la voie de chemin de fer, que vous devez suivre sur la droite. Sauvez le maire et battez Omniborg (et oui, encore lui et vous comprendrez pourquoi !). Ensuite, revenez à la BGU.

### CONSEILS

\_ Un monstre nommé Barbarian possède l'objet Chevrotine, qui permettra à Quistis d'apprendre une nouvelle limite: Mitraille

\_ Il y a de bonnes cartes à gagner à Horizon, notamment à Martine (à droite en sortant de la maison du maire) qui possède toutes les cartes de niveau 7 et le maire lui même possède la carte Golgotha !

## 20. LA FÊTE DE SELPHIE

Allez au campus et essayez de remonter le moral de Selphie... Ce n'est pas du gâteau ! Ensuite, allez sur le pont de contrôle pour parler à Cid. En sortant de votre chambre, parlez à Linoa et allez vers la maison du Maire, où la fête est finalement organisée. Linoa vous emmènera à droite de la scène, pour discuter un peu... La fête sera bientôt finie, la BGU réparée, et vous pourrez repartir à l'aventure !

### CONSEILS

\_ Les deux bonnes orchestrations sont:

- Slow: Saxo + Guitare électrique + Basse + Piano.

- Musique Irlandaise: Guitare + Violon + Flûte + Claquette.

## 21. BALAMB (Le retour !)

À l'entrée de la ville, baratinez le garde pour qu'il vous laisse passer. Si ça ne fonctionne pas, ressortez de la ville et recommencez. Ensuite, il faudra trouver le Commandant, si qui n'est pas le plus facile ! Allez chez Zell, puis devant l'hôtel, et enfin sur le quai, pour parler au soldat qui s'y trouve. Revenez chez Zell et dirigez vous vers la gare... Les soldats sont dans un état pitoyable ! Revenez sur le quai, parlez au chien (euh.. Si si !) et suivez le jusqu'à la gare (Attention: il court vite et vous devez de ne pas le perdre de vue !). Là-bas, vous trouverez Raijin. Poursuivez ce dernier jusqu'à l'hôtel et battez-le. Vous trouverez alors enfin Fujin, le commandant, dans l'entrée de l'hôtel. Pendant le combat, volez Zéphyr à Fujin. Une fois le ménage terminé, sortez de la ville et remontez dans la BGU.

### CONSEILS

\_ La conduite de la BGU est assez simple, mais vous devez savoir qu'elle ne peut atterrir que sur une surface plane (pas une forêt par exemple) et qu'elle ne peut pas monter sur les continents autre part que par les plages.

## 22. TRABIA GARDEN

Direction Trabia Garden, dont la position est indiquée sur la grande carte ("Fac de Trabia") Escaladez la façade dévastée pour aller parler à Selphie et son amie, devant la fontaine. Ensuite, allez patientez sur le terrain de basket, à gauche. Pendant le long flash-back qui suit, rendez-vous sur le plage. Vous en savez à présent plus sur le passé de nos héros, et il est temps de remonter dans la BGU pour retrouver l'orphelinat.

### CONSEILS

- \_ Jouez aux cartes contre l'amie de Selphie ! Elle possède la carte de sa meilleure copine, Selphie!
- \_ Ramassez le magazine FFF Août devant la fontaine, il y a aussi un Timber Maniac dans le cimetière juste à droite de la fontaine.
- \_ En dehors de la fac, vous vous battez contre une bestiole répondant (?) au doux nom de Aphide. Celle-ci possède House, permettant à Quistis d'apprendre Acid.
- \_ Une fois ce chapitre bouclé, vous pourrez faire quelques unes des quêtes secondaires de Final Fantasy VIII, bien qu'il soit plus sage d'attendre encore le chapitre 32.

## 23. TROUVER L'ORPHELINAT

Vous trouverez l'orphelinat à l'Est du continent le plus au sud de la carte. Tournez autour pour localiser sur la plage, une source de magie Sidéral. Essayez d'entrer mais vous ne pourrez pas. Sauvegardez, puis montez dans la BGU et retournez vous ! Foncez sur la Galbadia Garden volante !

## 24. L'ASSAUT DE GALBADIA (Attention ! Belles Scènes Cinématiques !!)

Foncez droit sur la GGU (Galbadia Garden University). La tension monte ! Formez votre groupe et allez vers le campus avant de remonter sur le pont de contrôle. Emmenez l'autre équipe au Campus et allez demander de l'aide à Squall, qui se trouve à l'entrée de la fac. Des Galbadiens essayent d'entrer par la salle de cours ! Faites monter Squall, battez les et rassurez les enfants puis la jeune SeeD qui est avec eux. Le Docteur Kadowaki vous attend au deuxième étage, il faut motiver vos troupes. Revenez au premier, parlez à la jeune fille puis au petit Marc, dans le couloir. Vous serez attaqué par un Paraborg, qui vous frappe à deux reprises (Vengeance !). Placez vous devant la porte de secours et choisissez l'option: "Faire autre chose" puis "Ouvrir la porte de secours". Une fois dehors, faites tomber Paraborg grâce aux coups indiqués, pour ensuite pouvoir sauver Linoa (qui est toujours accrochée au même endroit depuis tout à l'heure !).

### CONSEILS

- \_ Durant votre combat contre Paraborg, utilisez ces touches :  
(Coup de grâce apparaîtra lorsque vous aurez paré beaucoup de coups.)

Coup de grâce	: Rond	Poing	: Triangle
Parer	: Carré	Pied	: Croix

## 25. INFILTRER GALBADIA GARDEN UNIVERSITY

Entrez dans l'université, prenez le couloir de droite puis la première porte à droite. En haut des escaliers, allez sur votre gauche et entrez dans la deuxième salle du couloir. Un étudiant vous donnera le premier passe. Revenez sur vos pas jusqu'à l'entrée et empruntez cette fois le couloir de gauche. Le Passe 1 vous ouvrira la porte de gauche. Passez la porte de droite, au fond du terrain de hockey, pour arriver dans un autre couloir. Derrière la porte de droite, un étudiant vous donnera le second Passe. Revenez à l'escalier et montez jusqu'au troisième niveau, le Passe 2 ouvrira la porte. Vous passerez ensuite par la piste d'athlétisme pour enfin arriver dans le hall central. Je vous conseille de battre ce monstre, c'est Cerbères, une nouvelle G.F. ! Empruntez ensuite le couloir Ouest, dans la deuxième salle, un élève vous donnera le dernier Passe. Allez alors prendre l'ascenseur au second (juste à côté de la salle d'attente où vous êtes déjà allé un peu plus tôt dans l'aventure). Seifer vous attend en haut. Après l'avoir vaincu, vous retrouverez Edea dans l'auditorium. Pour vous y rendre, allez de l'autre côté du hall central, au premier étage. Le deuxième CD s'achèvera après ce nouvel affrontement contre la sorcière.

### CONSEILS

- \_ Pour battre Cerbères, assurez vous de n'avoir ni Foudre, ni Vent associé avec votre attaque ! Dès qu'ils lèvent la queue, utilisez Anti-sort pour contrer Triple. Vous pouvez aussi utiliser Ahuri pour le laisser s'en foutre plein la gueule, lui même, tout seul, comme un grand !
- \_ Pour battre Edea, vous devez déjà finir Seifer. Un conseil: Donnez un rôle à chacun de vos personnage: un aux soins, un à l'invocation de Nosferatu, et le dernier peut se contenter d'attaques physiques !

## 26. L'ORPHELINAT

Entrez dans l'orphelinat et allez trouver Edea et Cid pour discuter un peu. Ensuite, revenez à la BGU et rendez une petite visite à Linoa... Dans l'infirmerie, vous plongerez dans un nouveau songe.

*<Laguna: en plein tournage, il devra affronter un griffon à deux reprises (d'abord sous forme d'un mini jeu puis sous forme classique).>*

Dès votre réveil, retournez chez Edea pour qu'elle vous donne une missive à l'intention des SeeDs Blancs. Notez que si vous perdez (?) ou vendez (!) la missive, Edea vous en fera une autre.

### CONSEILS

- \_ Si vous jouez aux cartes contre Edea, vous avez la possibilité de gagner une carte rare: celle d'Edea.
- \_ Allez faire un petit tour dans la serre de combat, quelqu'un a laissé tomber un magazine : FFF juillet. (Sur l'écran de gauche).

## 27. LE NAVIRE DES SEEDS BLANCS

Le navire des SeeDs Blancs est caché dans une crique, à l'intérieur du continent Centra (À l'ouest). Foncez droit dessus dès que vous le verrez ! Une fois sur le bateau, parlez à tout le monde sur le pont et au niveau supérieur avant d'aller trouver le chef des SeeDs Blancs, dans la cabine du bas. Après lui avoir remis la missive d'Edea vous aurez des explications sur la disparition d'Ellone. Vous pouvez désormais retourner à la BGU et aller voir la pauvre Linoa... Squall, tourmenté, décidera de la prendre sur son dos pour traverser le grand pont du chemin de fer d'Horizon.

### CONSEILS

- \_ Parlez à Zone plusieurs fois de suite dans la cabine du haut. Si vous avez encore le mag Comtesse Cochonou, il voudra bien vous l'échanger contre une carte rare: Shiva.

## 28. LE LAC SALÉ

Les amis de Squall vous rejoindront sur le pont d'Horizon (ou, plus vers la gare plutôt.), et vous arriverez bientôt face à une grosse galette blanche, c'est le lac salé. Une fois dedans, avancez jusqu'au boss et battez le. En continuant votre chemin, vous observerez d'étranges flashes au milieu de l'écran... Vous venez de découvrir le camouflage d'Esthar ! Montez par l'échelle invisible (Si, si !) et avancez jusqu'à l'ascenseur. Vous voici à Esthar !

### CONSEILS

- \_ Hornet, le boss du lac salé, est un mort vivant, donc, si vous lui lancez le sort 'Vie', il mourra ! Vous pouvez lui voler la magie Esuna.

## 29. ESTHAR

En arrivant dans cette incroyable ville (C'est zouli, non ?), vous serez plongé dans un nouveau songe...

*<Laguna: Parlez à tout le monde, plusieurs fois, pour finalement vous évader. En sortant de l'ascenseur, écoutez la conversation de Geysler et sortez. Après la discussion à l'extérieur, revenez voir Geysler et ressortez. Une fois dans le laboratoire, asseyez vous sur l'ascenseur pour vous rendre dans la salle de contrôle. Ici, ramassez le magazine FFF. (il n'apparaîtra qu'au 2nd passage). Ouvrez la cellule d'Ellone grâce à l'ordinateur de droite et redescendez la libérer.>*

Au réveil de nos amis, suivez l'Estharien jusqu'à la résidence présidentielle. Là-bas, confiez Linoa au Dr. Geysler et visitez un peu la ville (allez faire un tour du côté des magasins) avant d'en sortir. Allez à Lunar Gate (c'est indiqué sur la carte), entrez dans la base et formez un premier groupe pour monter dans les capsules. Emmenez ensuite l'équipe de Zell au labo du Doc Geysler, à Esthar, et écoutez bien son speech. Vous aurez ensuite 20 minutes pour monter à bord de Lunatic Pandora.

Voici comment trouver le premier point de contact rapidement: sortez du labo, allez à droite jusqu'au carrefour de la sortie de la ville. Ensuite, passez par le chemin du milieu, derrière le vaisseau de transport (ascenseur horizontal). Montez quelques marches pour pouvoir aller à gauche, passez un écran et vous serez arrivés. Lunatic Pandora sera là entre la 15° et la 12° minute. Une fois à l'intérieur, progressez dans les couloirs avant d'être finalement expulsé.

### CONSEILS

\_ Vous trouverez de très bons magazines dans le centre commercial tels que "L'ami des bêtes" 5 et 6, ainsi que le Baston Mag 3.

\_ Pendant votre visite de la ville, parlez à l'assistant (l'homme que vous voyez de dos devant l'astro-port ) puis au secrétaire du président (l'homme devant la porte de la résidence présidentielle (en haut) ). Ce dernier laissera ainsi traîner le magazine "Occult Fan IV".

\_ Un monstre nommé Elastos (Pendant que vous dirigez Laguna) possède un objet: Gen-X, qui permet à Quistis d'apprendre Dégénérateur, l'une de ses meilleures limites.

## 30. LA BASE LUNAIRE

Vous retrouvez Squall et Linoa dans la base lunaire. Parlez à Piet, prenez Linoa et marchez jusqu'à l'infirmerie. Alitez Linoa et suivez Piet jusqu'à la salle de contrôle. Observez l'écran de Quistis, ressortez et montez les escaliers. Ellone est au premier, dans la salle du fond. Ensuite, retournez à l'infirmerie, Linoa a quelques problèmes... Suivez-la jusqu'à la salle de contrôle, puis rendez vous dans les vestiaires (prendre la porte au milieu du couloir à l'étage). Pour suivre Linoa dans le sas, vous devez enfiler une combinaison ... Vous ne pouvez pas la suivre plu loin, revenez sur vos pas (!) jusqu'à la salle de contrôle. Ici, je sais, ce n'est peut-être pas le moment, mais votre dernière chance, vous pouvez jouer contre Ellone et Piet. Ils ont respectivement les cartes Laguna et Alexandre...

Parlez à tout le monde pour finalement évacuer la base par la salle des Pods (à droite de l'écran, dans la salle de contrôle). Squall est trop tourmenté, et il décidera enfin de sortir pour sauver Linoa ! (Qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour elle ? Ah, l'amour !). Pour la sauver, utilisez les touches de direction afin qu'elle soit toujours bien au centre de l'écran. **Triangle** vous permettra d'activer le Boost, pour avancer ou tourner plus vite. Le timing est très serré !

## 31. L'HYDRE

Nos deux amoureux ont vraiment de la chance. Persuadés de mourir dans les bras l'un de l'autre, ils s'abandonnent à la dérive... Et tombent sur un vaisseau Estharien ! À bord, des monstres appelés Aliénateurs hantent les lieux. Ils sont 8, c'est peu, en plus ils ne sont pas durs à battre, mais ils ont la fâcheuse tendance de se régénérer ! Si vous faites un peu gaffe, vous observerez qu'ils vivent par paires ! 2 bleus, 2 verts, 2 rouges, et 2 jaunes ! Tuez les par paires donc. Il faut comprendre que si vous tuez un jaune puis un vert (par exemple), le jaune restant aura le temps, pendant votre combat contre le vert, de faire revivre son congénère jaune ! Une fois débarrassé de ces bestioles, montez au poste de pilotage, grâce à l'ascenseur situé entre deux portes. En haut, asseyez vous pour entrer en communication avec Esthar. Vous arriverez bientôt sur terre, mais Squall et Linoa devront se séparer. Consciente de son état, la courageuse jeune femme se livre aux Esthariens. Allez retrouver les autres dans la salle des passagers de l'hydre (là où un Aliénateur vous virait de l'écran, à gauche de l'ascenseur) avant de remonter dans la salle de pilotage. Vous avez désormais le contrôle du vaisseau, dirigez vous vers le mausolée (Région d'Esthar, regardez la grande carte et utilisez le pilote automatique !).

### 32. RETROUVER LINOA

Entrez dans le mausolée et suivez le scientifique qui part sur la gauche de l'écran. Vous pourrez enfin reprendre Linoa. Repartez à bord de l'Hydre vers l'orphelinat d'Edea. Là-bas, suivez le chien, c'est à dire, allez à gauche. Il y a un champ de fleurs. Si vous aviez Zell, dans votre équipe, vous apprendrez un petit truc entre lui et.... je vous laisse découvrir (Quêtes).

Vous vous retrouverez seul avec Linoa (Ne vous faites pas d'idées, vous ne verrez rien; d't'façon, y'a rien à voir !). Les deux amoureux se feront une promesse (vous comprendrez ENFIN l'intro du jeu)... Allez, il est temps de repartir pour Esthar, le président vous attend dans son bureau (au bout du couloir de la résidence présidentielle) (Vous ne devinerez jamais qui c'est !). Écoutez attentivement le briefing, de votre ultime mission, et repartez à bord de l'Hydre.

#### CONSEILS

\_ N'hésitez pas à défier Laguna au jeu de carte, il possède la carte de Squall! (Et vous saurez pourquoi il la possède si vous allez maintenant dans la salle des passagers (Ward, Kiros et Laguna s'y trouvent).

\_ **STOP** ! C'est ici que je me suis arrêté pour booster mes personnages au niveau 100, ainsi que mes G.F.. Pourquoi s'arrêter maintenant ? Eh bien, vous avez Linoa, et l'Hydre... Vous pouvez donc tout faire ! Je vous conseille de faire les quêtes maintenant. Dans la suite de la solution, je ferais comme si vous les aviez toutes résolues !

### 33. LUNATIC PANDORA

Direction Lunatic Pandora ! Il est où ? Il est juste au-dessus de Tears Point (cf. grande carte). Une fois à l'intérieur, vous commencerez par affronter une nouvelle fois Raijin et Fujin.

Après le combat, progressez dans les couloirs jusqu'à trouver un ascenseur et descendez. Vous arriverez dans une salle avec 3 ascenseurs, prenez le n°1.. Là-haut, vous retrouverez (encore) Fujin et Raijin et vous vous battez contre Anakronox. Après l'avoir vaincu, allez tout droit jusqu'à Seifer. Ecrasez-le (encore) (j'espère que vous avez apprécié, c'était la dernière fois), empruntez l'échelle puis la longue poutre sur la droite. Vous voilà devant Adel, qui a pris possession de Linoa ! Ne laissez pas cette décision arbitraire sans conséquence, pétez lui la gueule sans blesser votre tendre amie... Vous allez bientôt être projeté dans le temps compressé !

#### CONSEILS

\_ Anakronox: lorsqu'il ne fait qu'un, il n'est pas très dangereux mais contre-attaque à chaque fois. L'attaque 'Corona' laisse vos personnages à 1 HP ! Faites donc très attention ! Il était de bon ton d'avoir utilisé les objets 'Golgotha' dans les combats précédents, bien que cette solution ne soit pas du tout fiable !

Utilisez l'élément Foudre contre lui !

\_ Adel: n'utilisez surtout pas les G.F. ! Volez Récup sur Linoa que vous enverrez sur elle et toute votre équipe ! Ensuite, attaquez à la main !

### 34. LA COMPRESSION DU TEMPS

Après cette petite chute (!), vous arriverez face à une porte. De l'autre côté, une sorcière apparaît et une série de combats s'enclenche. Vous aurez affaire à de nombreuses nécromanciennes de 2 types avant de vous battre contre la cheftaine. Ensuite, vous vous retrouverez dans l'orphelinat. Dirigez vous vers la plage pour visiter le futur d'Ultimécia... Dès que les SeeD blancs apparaissent au sol, passez par la gauche de l'écran, descendez sur la plage et traversez l'énorme chaîne. La citadelle de la sorcière se trouve juste de l'autre côté !

### 35. LA CITADELLE D'ULTIMECIA

En entrant dans la citadelle, vous serez complètement démuné de vos pouvoirs. Pour les récupérer, il faudra vous battre contre une série de monstres. Vous pourrez ensuite rencontrer Ultimecia !

Monstre 1 : Brahman	<p><i>Où ?</i> Montez les grands escaliers qui vous font face.</p> <p><i>Comment ?</i> Avez vous vraiment le choix ? Frappez-le sans vous arrêter !</p>
Monstre 2 : Acron	<p><i>Où ?</i> Passez la porte en haut des escaliers et montez sur le chandelier, qui tombera en étage plus bas. Ouvrez la trappe et descendez dans la cave.</p> <p><i>Comment ?</i> Ses attaques sont à base de Foudre, placez donc cet élément en défense élémentaire... En vous frappant, il vous redonnera ainsi des HP ! Sachez également qu'il est faible côté Neige et Feu.</p>
Monstre 3 : Krystal	<p><i>Où ?</i> Positionnez vous sur le cercle de leur verte, à droite de la trappe, pour maintenir le levier du chandelier. Changez ensuite d'équipe. Le deuxième groupe pourra se rendre de l'autre côté du chandelier ! derrière la porte se trouve Krystal</p> <p><i>Comment ?</i> Il a la fâcheuse tendance de contre-attaquer à chaque fois qu'on lui lance une attaque physique... Qu'à cela ne tienne, utilisez vos magies et vos G.F. (Nosferatu, surtout; ou Orbital)</p>
Monstre 4 : Flotix	<p><i>Où ?</i> Revenez dans l'entrée avec l'équipe de votre choix, montez les escaliers et passez la porte de la partie droite du balcon. Vous arriverez bientôt dans la salle des tableaux. Observez les peintures des deux niveaux une à une avant d'aller jeter un oeil sur le plus grande de toutes. Sélectionnez, dans l'ordre: Vividarium, Intervigilium et Viator. Flotix apparaîtra derrière vous.</p> <p><i>Comment ?</i> Donnez un rôle à chacun de vos personnages: Invocation de Zéphyr, Attaques Physiques et Soins pour l'équipe</p>
Monstre 5 : Attila	<p><i>Où ?</i> Passez la porte de la salle des tableaux et descendez l'escalier de la pièce suivante. Entrez dans le cachot (première porte à gauche) et prenez la clef brillante au premier plan. Attention, v'là Attila (ça rime !)</p> <p><i>Comment ?</i> Utilisez vos attaques physiques et vos G.F. Nosferatu et Orbital.</p>
Monstre 6 : Agamemnon	<p><i>Où ?</i> Revenez au rez-de-chaussée du hall d'entrée et empruntez le couloir de gauche. Dans la salle de la trappe, passez la porte du fond et allez toujours tout droit jusqu'à une passerelle en bois. Ramassez la clé de l'arsenal qui se trouve dessus (marchez avec précaution pour ne pas la faire tomber!). Vous pourrez ainsi ouvrir la porte qui se trouve juste à côté du cachot.</p> <p><i>Comment ?</i> Placez des magies à base de Terre sur votre défense élémentaire, ainsi que le sort Furie en défense mentale. N'utilisez pas d'attaques physiques!</p>
Monstre 7 : Fabryce	<p><i>Où ?</i> Revenez à la fontaine et ramassez la clef de la Chambre Forte. Cette dernière ouvre la porte située au milieu du couloir en plan incliné... Fabrice se trouve juste derrière. Avant de pouvoir l'affronter, il faudra résoudre l'énigme des coffres. Le but du jeu est de tous les ouvrir. Procédez dans cet ordre (le coffre 1 étant celui de gauche): 4, 1, 3, 2.</p> <p><i>Comment ?</i> Assurez vous d'avoir associé de la Foudre à votre défense élémentaire et volez lui ses sorts "Météore" pour lui remettre directement dans la tronche !</p>
Monstre 8 : Acanan	<p><i>Où ?</i> Retournez sur la passerelle en bois et passez de l'autre côté pour entrer dans la tour du clocher. Montez quelques étages et sautez sur le battant de la cloche pour arriver de l'autre côté. Derrière la porte, vous découvrez une terrasse sur laquelle vous attend Acanan.</p> <p><i>Comment ?</i> Il ne possède qu'une seule attaque, mais elle est assez puissante pour vous mettre très mal en point... Heureusement, elle prendra plusieurs tours avant de s'enclencher. Cela vous laissera tout juste le temps de lui faire baisser ses HP et augmentez les vôtres. Utilisez tout ce que vous avez à votre disposition, mais évitez les magies ou G.F. à base de Foudre, Feu et Vent.</p>

Le dernier monstre vaincu, vous aurez récupéré la totalité de vos pouvoirs. Il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin, monter en haut du clocher, traverser le pont et sauvegarder...

Ultimécia vous attend juste derrière cette porte ! Ce combat est le plus difficile du jeu, alors préparez vous au mieux. Sachant qu'Ultimécia choisira elle même ses adversaires, parmi vos six personnages, préférez la prudence et répartissez les pouvoirs équitablement. Pour la préparation du combat, utilisez les capacités de vos G.F. pour transformer les objets, cartes et magies, le but étant de gonfler vos statistiques !

Si vous n'êtes pas assez puissants, sachez enfin que rien ne vous empêche de sortir de la citadelle (via les portails temporels situés sur la grosse chaîne, à l'extérieur). Vous pourrez ainsi aller chercher des magies ou augmenter le niveau des G.F ou des personnages.

# Fin

Solution hébergée par Mc<sup>2</sup>

<http://www.mc2.fr.fm/>

Tous droits réservés, reproduction même partielle interdite sans le consentement de l'auteur.

(c) Mc<sup>2</sup> 2000-2003