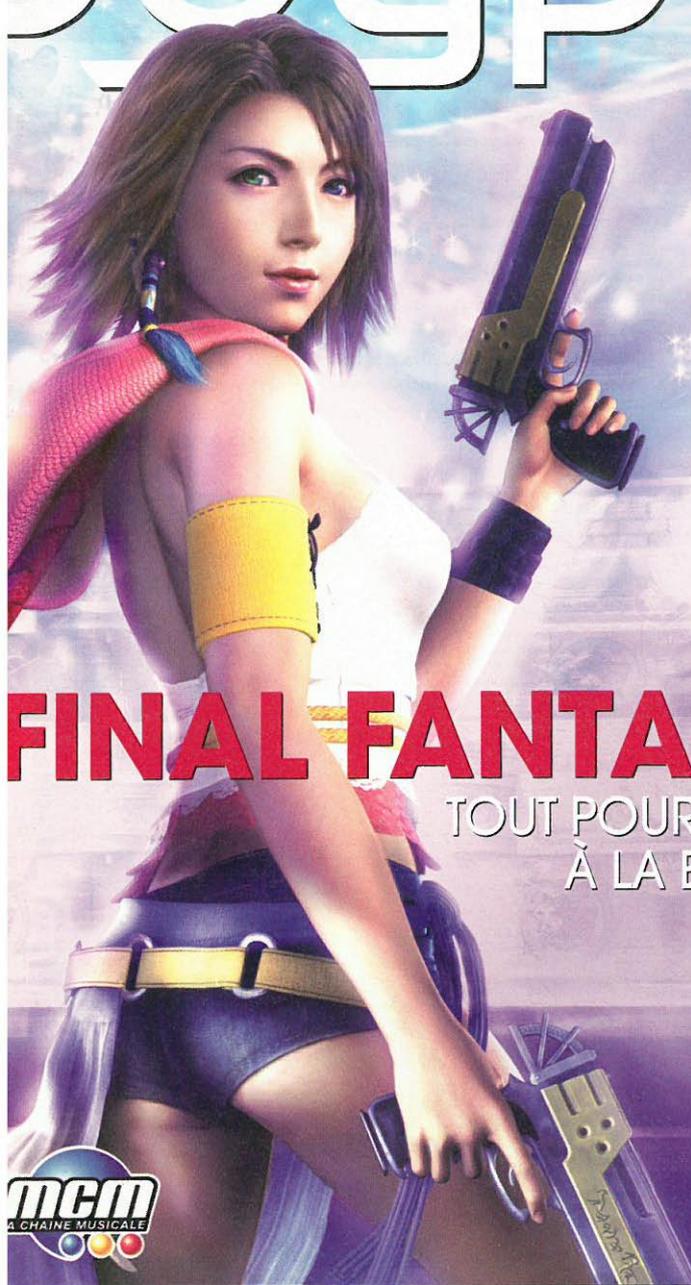


# Joypad



LA SOLUCE  
100%  
DU JEU  
COMPLÈTE

## FINAL FANTASY X-2

TOUT POUR VENIR EN AIDE  
À LA BELLE YUNA (PS2)



supplément gratuit à Joypad 139. Ne peut être vendu séparément.

# FINAL FANTASY X-2 (PLAYSTATION 2)

una ! Yuna ! Yuna... Vous voilà propulsé dans le dôme central de Luca où se déroulaient autrefois les célèbres compétitions de Blitzball. Autour de la scène, des spectateurs en furie attendent l'arrivée imminente de la jeune héroïne. Quand soudain la lumière s'éteint. Les guitaristes surgissent sur des plates-formes volantes, les enceintes Dolby Digital 100.1 tremblent sur une échelle que même Richter ne pouvait imaginer. Et dans cette immense salle, devant des milliers d'yeux ébahis, elle apparaît comme par magie, elle est enfin là ! Là, sous les leurs incandescentes des projecteurs, dans sa courte combinaison bleue transparente laissant entrevoir un petit jupon en dentelle... « Keem, tu fais quoi sur mon PC ? » « Wesh, non rien, je vérifiais mes mails... » Décidément, le pauvre oublie qu'il n'a pas le temps de s'occuper du booklet ce mois-ci. Mesdames et messieurs, bienvenue, vous êtes dans l'aide de jeu Final Fantasy X-2.

**K' et ses Drôles de Soubrettes**

## Joypad

est édité par Future France  
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,  
Immatriculée au RCS de Nanterre  
B 388 330 417  
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès  
92300 Levallois-Perret  
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 39  
Présidente directrice générale  
et représentante légale : Saghi Zaimi  
Directrice générale - Finances  
et administration : Jane Wray  
Principal actionnaire  
Future Holdings Limited 2002  
Directrice de la publication : Saghi Zaimi  
Directeur du magazine : Xavier Levy  
Directrice marketing et commercial :  
Saghi Zaimi  
Directeur commercial publicité :  
Jérôme Adam

Tous droits de reproduction réservés  
Commission paritaire : 0305K73360  
Numéro ISSN en cours

Prix au numéro : 5,90 euros  
Date de parution : 24 février  
Dépôt légal à parution

**ABONNEMENTS**  
Abonnements France au 03 28 38 52 39  
Tarifs 1 an : 11 numéros  
France : 51,92 euros  
Tarif étranger au 03 28 38 52 39  
abonnements@joypad@cba.fr

**VENTE AU NUMÉRO**  
Anciens numéros : 03 28 38 52 39

Imprimé par : Brodard Graphique  
membre de E2G et la Galiote-Prenant  
Zone Industrielle - Boulevard de la Marne  
77120 Coulommiers

Distribution : Transport Presse

### REDACTION

Rédacteur en chef : Teck Hao Tea (Teckos)  
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries  
1° rédacteur graphiste : Frédéric Thibault  
Iconographe : Rémi Aumeunier  
Correcteur photos : Stéphane Leclercq  
**Ont participé à ce numéro :**  
Axel Balliard, Karim Benmeziane, Sébastien  
Bigay (Dirk), Amandine Bornibus (maquette),  
Filipe Canelas, Julien Chéze (Gollum), Louis-  
David Dalahaye (L.D.), Cédric Davoyon (K'),  
Yamino Diarri (SR), Eric Ferrand (illustration),  
Arnaud Frey (Arnosan), Mathieu Ghorbani  
(Blutch), Richard Homsy, Gianni Molinaro  
(Plume), Karine Nitkiewicz (Karine),  
Kim-Long Tran (Keem), Vincent Oms (Vince)  
et Gilles Vieillard (maquette).

101-109, rue Jean-Jaurès  
92300 Levallois-Perret  
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 64 85

### PUBLICITÉ

Directeur commercial publicité :  
Jérôme Adam  
Directeur de publicité : Gilles de Guillebon  
Chefs de publicité : Guillaume Pontoire  
et Matthieu Duzan  
Responsable trafic : Maguy Édouard  
(01 41 27 38 12)  
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00

### DIFFUSION

Responsable : Florence Lourier  
(01 41 27 44 66)  
Responsable de l'abonnement :  
Thibaut Bêchet  
Chef de produit vente au numéro :  
Olivier Riva

### FABRICATION

Responsable de la fabrication :  
Jacqueline Galante (01 41 27 38 71)  
Chargée de fabrication : Solenn De Clercq

### Télématique 3615 Joypad Centre serveur : Nudge

La rédaction n'est pas responsable des textes,  
illustrations et photos qui lui sont communiqués  
par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle  
des articles publiés dans Joypad est interdite  
sans accord écrit de la société Future France...  
Sans accord particulier, les manuscrits, photos  
et dessins adressés à Joypad, publiés ou non, ne  
sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix  
et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles  
sont données à titre d'information, sans aucun  
but publicitaire.



MADE WITH PASSION

Future France est une filiale du  
groupe The Future Network PLC.  
The Future Network PLC a pour  
mission de répondre aux besoins  
d'informations de personnes qui  
partagent une même passion. Notre but est de  
la satisfaire en créant des magazines et des sites  
Internet offrant une information de qualité et des  
conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais  
aussi un réel plaisir de lecture ou de navigation.  
Cette stratégie simple a contribué à faire de notre  
entreprise l'un des groupes de presse dont  
la croissance est la plus forte dans le monde.  
The Future Network PLC publie aujourd'hui plus  
de 60 magazines en France, Italie, Grande-Bretagne  
et aux Etats-Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux  
Internet. Le Groupe accorde également une licence  
à 80 magazines dans 28 pays. The Future Network  
est une société cotée à la Bourse de Londres.  
(Code : FNET)  
[www.thefuturenetwork.plc.co.uk](http://www.thefuturenetwork.plc.co.uk)



MADE WITH PASSION

Imprimé en France  
Printed in France  
Joypad est une marque déposée.



# Sommaire

## LES MISSIONS INDISPENSABLES

### Acte I

Luca	p.5
Mont Gagazet	p.5
Île de Besaid	p.6
Désert de Bikanel	p.8
Ruines de Zanarkand	p.9
Île de Kilika	p.9

### Acte II

Celsius	p.10
Route de Djose	p.11
Désert de Bikanel	p.13
Plaine Félicité	p.13
Mont Gagazet	p.14
Guadosalam	p.14
Bevelle	p.15

### Acte III

Route des Micorocs	p.17
Île de Besaid	p.19
Île de Kilika	p.19
Temple de Djose	p.19

### Acte IV

Celsius	p.20
Sélénos	p.20
Celsius	p.20
Plaine Foudroyée	p.20

### Acte V

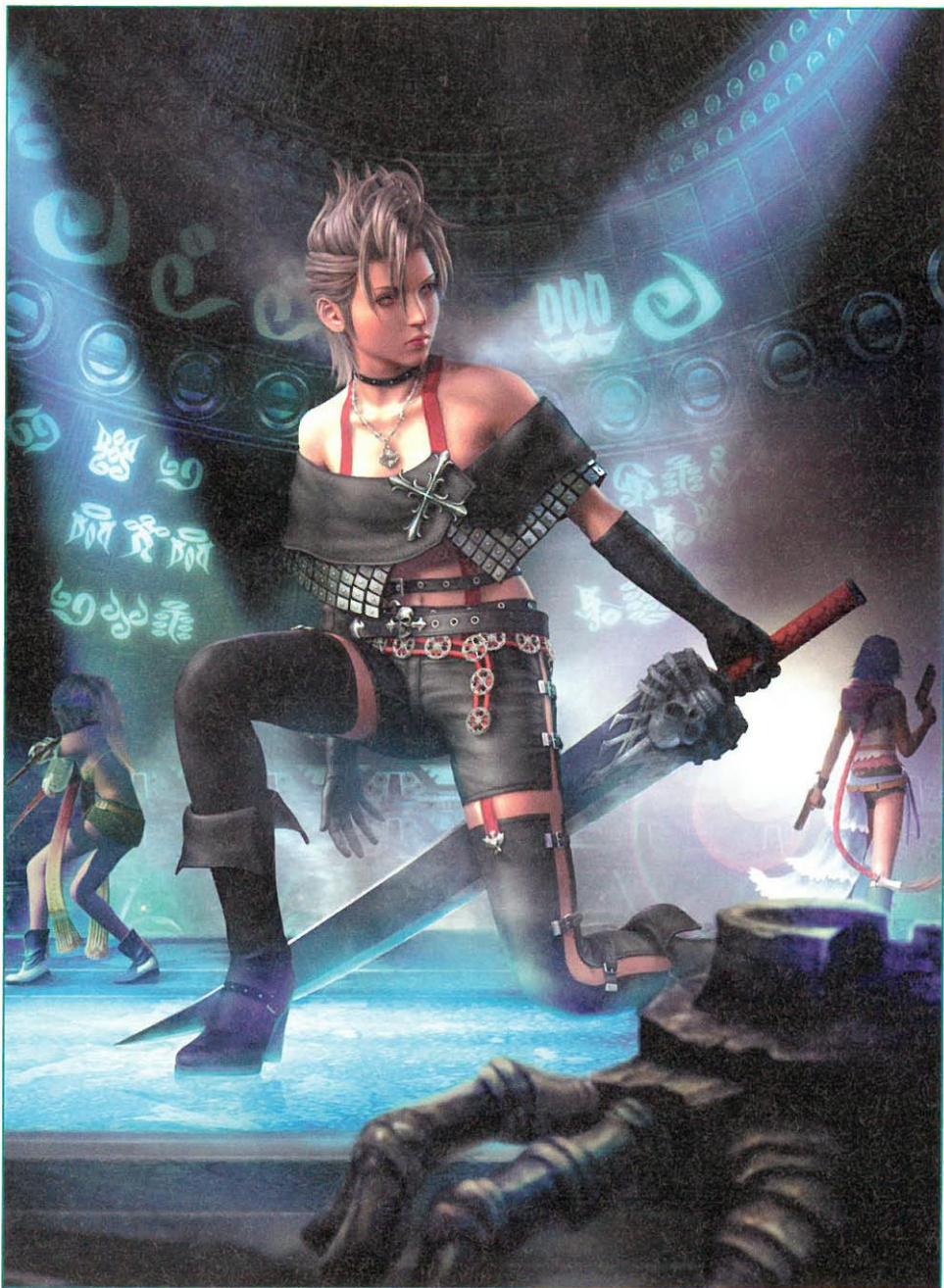
Shiva	p.21
Sœur Magus	p.21
Anima	p.21
Vegnagun	p.22
Shuyin	p.23

### Annexes

Vêtisphère	p.26
Palettes	p.27
Manuels d'Al Bhed	p.28
Bons Tuyaux	p.29
Donjons	p.30
Le saviez-vous ?	p.30
Pistomancienne	p.30

### Note

Amis aventuriers bonjour ! Vous le savez, un RPG se décompose en deux parties : le scénario principal et les quêtes secondaires. Nous vous indiquerons donc tout au long de cette soluce le nom des missions, si ces dernières sont obligatoires ou facultatives, et les objets disponibles dans les coffres. Mais de rien, vous n'aurez qu'à m'offrir un verre dans le premier pub du coin. Important, certains endroits ne proposent aucune mission mais simplement des coffres, une poignée de monstres ou quelques détails sur le scénario. Nous vous invitons à les découvrir par vous-même puisqu'ils ne présentent aucune difficulté majeure.



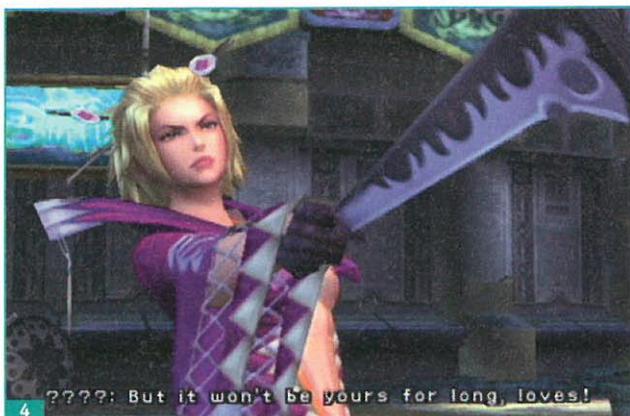
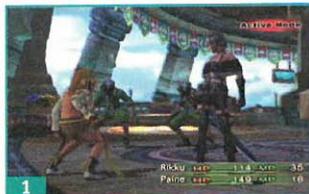


# Acte I

## MISSION 1 LUCA

**Mission obligatoire**  
**Objets récupérés : aucun**

Dès votre arrivée sur scène, vous affronterez deux gardes et un imposteur déguisé en Yuna. Utilisez l'habileté de Paine si vous désirez achever le combat plus rapidement, mais l'attaque simple suffit amplement. Commence alors une course poursuite dans les rues de Spira. Les ennemis surgissent à l'infini (1). Durant les combats, Paine pourra tuer ses agresseurs en un seul coup, contrairement à Rikku qui devra s'y prendre à deux fois. Ne ciblez donc pas le même ennemi. Passez le premier écran. Cette fois, un nouvel individu entre en jeu. Laissez Rikku s'en charger. Prenez à gau-



che et récupérez de la vie en parlant à l'étrange Mog qui semble chercher un objet par terre (2). Continuez votre chemin. Yuna, la vraie, rejoint votre groupe dans son petit short moulant (3) et entame un affrontement contre Logos et Ormi. À chacun sa méthode, mais je vous conseille de vous concentrer sur une même cible à chaque fois. Pour aller plus vite, attendez que la jauge de nos trois héroïnes soit pleine et utilisez la spécialité de Yuna. Pendant que cette dernière mitraille, faites attaquer Paine et Rikku. Très utile, cette technique est à privilégier tout au long du jeu. Lors du combat suivant, vous rencontrerez pour la première fois la jeune et curieusement vêtue Leblanc (4). Changez Yuna et aveuglez le boss de votre danse endiablée. Le combat n'est pas compliqué. Au pire, utilisez une potion.

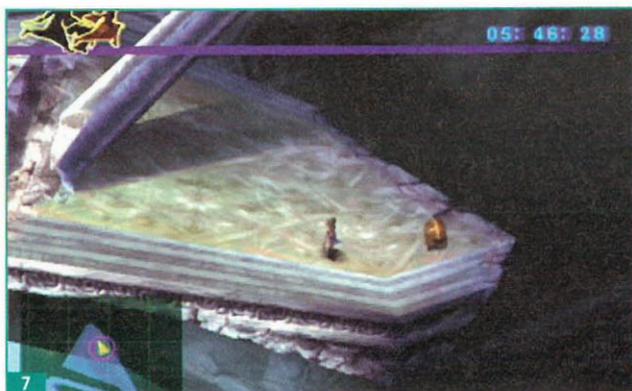


## MISSION 2 MONT GAGAZET

**Mission obligatoire**  
**Objets récupérés : Yellow Ring, Élixir, Méga Phénix, Star Pendant, Muscle Belt**

Paine vous apprend à sauter via la touche Rond de votre manette PS2. Pour faire plus simple, maintenez cette touche tout au long du jeu pour que Yuna saute automatiquement dès que l'occasion se présente. Ouvrez le coffre et rejoignez votre équipe. Plus loin, appuyez sur le bouton pour faire descendre la plate-forme (5). Après avoir récupéré l'item dans le coffre de gauche, continuez votre chemin par la droite. Le combat suivant contre Leblanc, Logos et Orni est très simple (6). Vérifiez simplement votre niveau de vie.





Le compte à rebours commence et vous avez 6 minutes pour atteindre le haut de la montagne sans cheval. Dirigez-vous vers la droite et ouvrez le troisième coffre (7). Faites quelques pas en arrière et descendez dans le trou pour ensuite remonter et récupérer le chemin en direction du pic. Vous croiserez Logos puis Ormi (8) qui tenteront de vous bloquer le chemin. Rien de bien méchant. Dès que vous verrez au loin nos trois adversaires, longez la colonne et vous découvrirez un coffre caché. Escaladez, pensez à faire une sauvegarde et allez rejoindre le boss, Boris de son doux nom (9). Ce dernier n'a qu'une seule attaque vrai-

ment agressive, touchant les trois cibles simultanément. Moins de 5 minutes seront nécessaires pour en venir à bout. De retour sur le Celsius, allez visiter les différentes salles, vous devriez obtenir quelques items utiles.

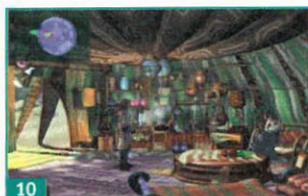
### MISSION 3 ÎLE DE BESAD

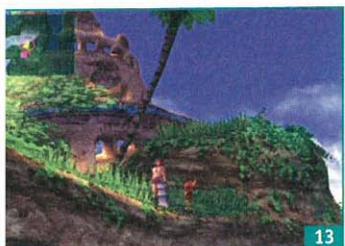
*Mission obligatoire*

**Objets récupérés : Aile de Chocobo Wings x2, Potion +, 1000 G, Potion x2**

Allez directement au village pour une petite cinématique avec votre ancien équipier Wakka. Une fois la séquence terminée, entrez dans la maisonnette de droite et discutez avec Lulu (10), soi-disant enceinte de plusieurs mois

et qui n'a pas pris un gramme depuis la mort de Sin... Allez vous coucher. Le lendemain, Lulu vous demande de l'aide : Wakka aurait tenté d'entrer dans une grotte et n'a pas donné signe de vie depuis plusieurs heures. Parlez aux villageois pour obtenir des indices. Il vous faut dorénavant trouver 4 chiffres pour ouvrir la porte menant à la grotte. Ces derniers étant aléatoires, voici leur emplacement : le premier est à la sortie du village près d'un gros rocher où les gens vont quelquefois prier (11). Le deuxième est dans l'écran suivant, sautez sur le premier pilier de droite. N'oubliez pas de récupérer le coffre près de la chute d'eau (12), à gauche du petit pont de bois, comme dans la chanson.





Le troisième est à l'entrée de la plage, escaladez la façade (13) où jouent deux enfants. De l'autre côté, il y a deux coffres. Enfin, continuez votre chemin sur la plage jusqu'à tomber sur des filets de pêcheurs. Au-dessus se trouve le dernier chiffre. Direction la grotte. À l'intérieur, discutez avec Wakka. Ce dernier vous indique l'existence d'une Sphère. Le chemin de droite ne peut être emprunté à cette heure. Allez directement à gauche puis une nouvelle fois à gau-



che à l'embranchement suivant. Ouvrez le coffre et affrontez le Dragon de Feu (14). Ne soyez pas impressionné par sa force. Changez vos trois amies en magiciennes et utilisez le sort de glace, ou gardez vos jobs de base et périssez de douleur !

#### MISSION 4 LUCA

*Mission facultative*  
**Objets récupérés : aucun**

Comme dans Final Fantasy X, il y a une salle où vous pourrez acheter les différentes cinématiques et musiques du jeu. Flash-back, vous allez découvrir ce que faisait Yuna pendant que Rikku et Painé poursuivaient Leblanc au début du jeu. Surprise, voilà qui était déguisé en Mog (15) ! Le short nous manque déjà... Descendez les marches et allez discuter avec l'homme au ballon bleu (16). Ce dernier vous demande de promouvoir le concert en distribuant 10 ballons aux quelques personnes sur la place. Dans le sens des aiguilles d'une montre : la vendeuse de glaces, le garçon qui observe la fontaine, le couple sur un banc, la personne âgée juste en face, les deux moines assis par terre, les deux types derrière la vitre et, enfin,

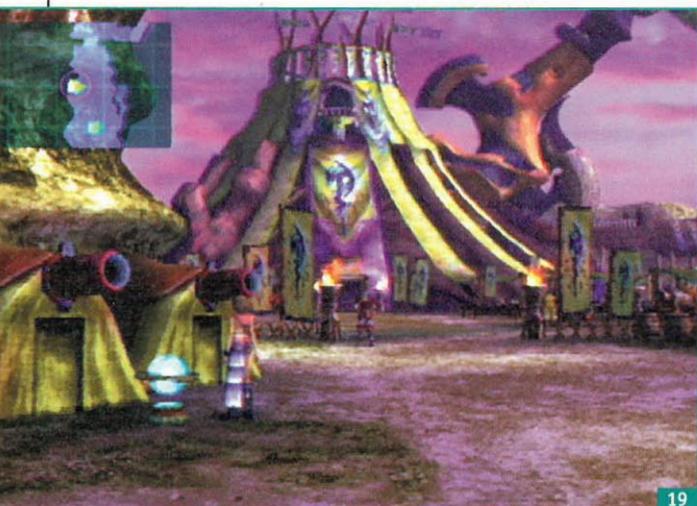
le videur à l'entrée du bar. Voilà sans doute la mission la plus éprouvante du jeu...

#### MISSION 6 ROUTE DES MICOROCES

*Mission facultative*  
**Objets récupérés : Éther +, Queue de Phénix, Potion +**

Les deux sbires de Leblanc s'aventurent dans le passage de gauche. Après une courte cinématique, suivez le même chemin. Après quelques mètres, descendez par la gauche, ouvrez le coffre, contournez-le et poursuivez votre route jusqu'à atteindre un point de sauvegarde. Dans la grotte, Logos et Ormi font malencontreusement tomber une étrange sphère appelée Sphère Crimson 9 (17). Une fois la sphère ramassée, reprenez la route par le haut (18).





19

La suite est linéaire et ne présente aucune difficulté. Allez discuter avec Lucil et retournez sur le Celsius, à l'aide du point de sauvegarde (19). Rapidement, allez au Temple de Djose et discutez avec Gippel après avoir obtenu une autorisation à l'extérieur. Rejoignez-le sur le pont (20) pour qu'il vous remette une lettre à montrer à une certaine Nadhala, dans le désert. Ainsi, vous pourrez creuser à la re-

cherche d'items importants pour la suite de l'aventure.

## MISSION 6 SÉLENOS

*Mission facultative*  
**Objets récupérés : Circllet**

Parlez avec Tobli, le personnage nerveux tout de rouge vêtu (21). Ce dernier vous demande de retrouver son assistant. Allez le chercher en empruntant la route du bas. La mission est simple, vous devrez l'aider à rapporter une cargaison jusqu'au village. N'oubliez pas d'appuyer sur la touche d'action dès que vous croisez un voleur ! Une mission est cachée dans la forêt de Macalania. Pour cela, traversez la forêt jusqu'à atteindre l'entrée d'une montagne enneigée. Vous verrez une petite scène où un dénommé O'a-

ka est poursuivi par les Al Bhed. Revenez en arrière pour que la mission s'active. Redescendez jusqu'à l'entrée de Macalania puis, empruntez le chemin de droite. Passez la première intersection, puis, à la seconde, prenez la route du haut. Le marchand se cache en haut à gauche de l'écran (22).

## MISSION 7 DÉSERT DE BIKANEL

*Mission obligatoire*  
**Objets récupérés : 100 G, Élixir**

Cette mission n'apparaît que si vous avez parlé à Gippel auparavant (voir mission 5). Commencez par suivre Rikku qui semble connaître le chemin (23). Au bout de quelques mètres, vous atteignez tant bien que mal le campement. Dirigez-vous vers la droite et parlez à Rikku, puis au reste du campement jusqu'à ce que la jeune Nhadala débarque. Montrez-lui la lettre de Gippel. Le pilote se fera un plaisir de vous emmener à l'endroit indiqué (24). Il ne vous reste plus qu'à creuser et retrouver l'item marqué d'une croix jaune.



20



21



22



23



24

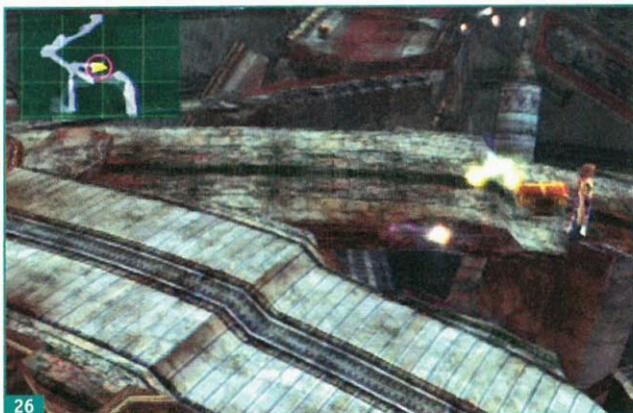


## MISSION 8 RUINES DE ZANARKAND

*Mission obligatoire*

**Objets récupérés :** Phénix +,  
Queue de Phénix x2, Éther,  
Remède x3, Potion +, Élixir

De retour dans la ville de Zanarkand, allez discuter avec une vieille connaissance (25), puis continuez votre chemin en direction du grand bâtiment. Assistez à la courte cinématique, passez la grande porte et suivez les trois enfants. À l'embranchement, n'oubliez pas de récupérer le premier item dans le coffre (26), puis le second quelques mètres plus loin. Plusieurs salles passées, empruntez directement l'ascenseur et sauvegardez. Là, Cid vous pose une question idiote à laquelle vous répondrez par la deuxième solution. Continuez tout droit, puis une fois les six coffres ouverts, montez les marches pour un petit *Questions pour un*



*Champion* avec Isaaru. La mission n'est pas terminée. Descendez cette fois l'escalier pour atterrir dans une cave. Au bout, une mauvaise surprise (27). Soyons intelligents quelques secondes. Ce dernier est fait de glace, donc... utilisez la magie de feu ou tout attribut utilisant cet élément. Attention toutefois à son attaque spéciale qui retire facilement 250 points de vie.

## MISSION 9 ÎLE DE KILIKA

*Mission obligatoire*

**Objets récupérés :** Mégalexir,  
Potion +, Éther, Éther +

Allez tout au bout du village, sans oublier les nombreux coffres qui traînent sur votre chemin si vous n'êtes pas déjà venu auparavant ! Pensez à parler à la jeune femme avec un singe qui se trouve au sud-ouest de la carte (28). Il est temps d'assister au briefing de Nooj. Une fois dans la forêt, il est impossible de vous donner l'emplacement exact des singes sans plan. Sachez simplement qu'il y en a 13 au total et qu'il vous faudra maintenir la touche Rond pour découvrir les endroits haut perchés tout en mitraillant la touche d'action au cas où le singe se trouverait au sol. Bon courage. Ne cherchez pas en dehors de la forêt. Au



pire, c'est une mission facultative. L'important se trouve de l'autre côté, une fois le code récupéré au nord-est de la carte (29). N'oubliez pas d'épier la discussion au même endroit. Vous voilà face à plusieurs gardes : donnez-leur les bonnes réponses pour obtenir un objet. Le boss vous attend (30). Il n'a rien d'extraordinaire, mais si vous avez la magie de protection, c'est le moment de vous en servir. Le premier acte est achevé, mesdames, prenez la pause. À ce stade, vous devriez avoir atteint en moyenne le niveau 20 pour les trois héroïnes.





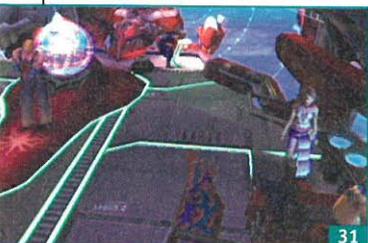
## Acte II

### MISSION 1 CELSIUS

*Mission obligatoire*

*Objets récupérés : Remède x4,  
Potion x8, Queue de Phénix x5,  
Éther x2*

De retour sur le vaisseau, adressez-vous directement à Shinra qui vous fera découvrir le contenu de la sphère (31). Une fois la longue cinématique terminée, allez dans la salle des moteurs pour ouvrir les 4 coffres qui sont de nouveau pleins. Destination suivante : les cabines. Important : pour que la mission du marchand O'aka s'achève sans encombre, il vous faudra l'aider à rembourser sa dette de 100 000 gils en lui achetant différents objets (32). Parlez à l'un des trois musi-



31

ciens et choisissez la première option. Maintenant, poussez-les dans l'ascenseur. Dans l'ordre : le svelte, le moyen et le gros. On s'installe confortablement dans son fauteuil, le spectacle peut commencer.

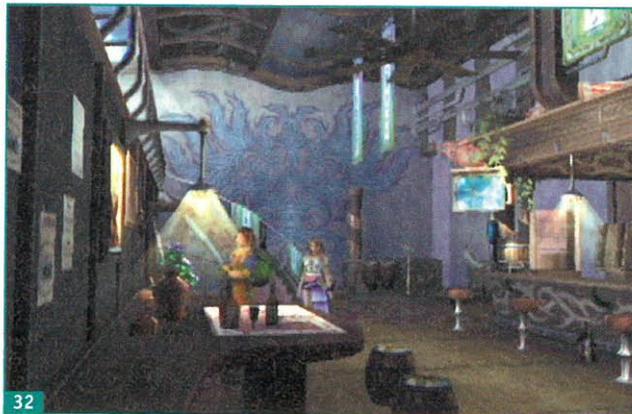
Attention : le lendemain matin, vous devrez prendre une décision qui changera le cours de l'histoire. À quel groupe allez-vous remettre votre sphère sachant que l'un des deux se rebellera contre vous ? Choisissez la Ligue (33) si vous désirez achever le jeu à 100 % et obtenir ainsi la meilleure des deux fins.

Après une courte cinématique, vous découvrez que la fourbe Leblanc a subtilisé l'une de vos précieuses sphères (34). Il ne sert à rien de se ruer directement dans son repère puisqu'il vous faut maintenant trouver trois uniformes de soldat pour pouvoir passer inaperçu. Nous invitons les pressés à rejoindre Djose pour le premier vêtement. Sinon, continuez à suivre normalement cette soluce.

### MISSION 2 ÎLE DE BESAIID

*Mission facultative*

*Objets récupérés : Power Wrist,  
Silver Bracer*



32



33

Voici une mission amusante et que l'on peut refaire par la suite. Le score à battre est de 500 points (35). Vous ne devriez rencontrer aucune difficulté, mais prenez garde au temps limite. La fin de la course est au bord de la plage (36). Total : 963. Pas terrible, mais c'est amusant de revenir pour tenter de battre son record. Vous gagnez des items en dépassant un certain nombre de points.



34



35



36



37

### MISSION 3 ROUTE DE MI'IHEN

*Mission facultative*  
Objets récupérés : Plumes de Chocobo x5, Antidote x3, Queue de Phénix x3, 1 000 G, Muscle Belt, Queue de Phénix x3, Grenade x2, Éther

Entrez dans la maison et assistez à la petite discussion au comptoir. Sortez et discutez avec Calli (37). Le plus dur reste à faire : attraper ce vieux chocobo. Suivez Rikku et écoutez bien ses conseils (38). Attention, si vous acceptez de la suivre sur les côtés, vous gagnerez quelques plumes de chocobo, mais ce dernier s'enfuira et il vous faudra reprendre depuis le début. Dans la seconde partie, courez tout droit puis ouvrez le coffre dans l'ouverture. Continuez vo-



38



39

tre parcours. Vous voici face à ce satané poulet. Droite ? Gauche ? Centre ? (39) Finalement, c'est assez simple : maintenez la même direction. Après quelques essais, vous obtiendrez une indication à l'écran. Il ne vous reste plus qu'à suivre son regard pour aller dans la même direction. Maintenant, suivez Rikku et récupérez tous les objets sur votre chemin. Au bout, une femme ! Demandez-lui son aide et vous attraperez enfin le boulet à poils... Sauvegardez. Dernière étape de cette mission : sauver Calli. Suivez la flèche rouge, mais ne traînez pas, le temps est compté (40). Le long du chemin, ouvrez les trois coffres. Quelques coups suffisent pour battre le boss (41). Une fois sur le vaisseau, retournez au même endroit et parlez à Clasko pour faire apparaître une nouvelle mission sur la carte.



40

### MISSION 4 ROUTE DE DJOSE

*Mission obligatoire*  
Objets récupérés : Uniforme

Première étape, atteindre Djose en passant par la route de Mi'ihen. Le long de la route, vous obtiendrez une courte scène entre deux gardes. Trouvez la sphère et récupérez le premier uniforme après avoir affronté Logos, Armi et un soldat (42). Débarassez-vous de ce dernier, puis de Logos et enfin, achevez Armi. Utilisez le sort de protection sur vos trois personnages et vous n'aurez pas besoin de vous remettre de la vie durant le combat.



41



42



43



44

## MISSION 5 SÉLENOS

Mission facultative

Objets récupérés : Muscle Belt

Adressez-vous à Tobli à droite du premier écran. Vous allez devoir vendre 10 tickets, sachant que le but est de faire un maximum de profit. Intéressant, si vous avez achevé la mission de l'Acte I dont le but était de sauver son assistant, le prix du ticket sera de 500 G au lieu de 1 000 G. Une sauvegarde s'impose pour ne pas perdre d'argent. Sur l'écran de départ, adressez-vous à la femme juste en bas de l'écran (43) et vendez-lui le ticket pour 1 500 G. À gauche de Tobli, vendez le ticket pour 1 000 G à la jeune mère (44). Redescendez l'écran jusqu'à atteindre une barrière. Vendez le ticket à la femme pour 1 500 G. Retournez voir Tobli et empruntez le chemin de gauche. Près de l'écran de sauvegarde,

vendez le ticket à la personne vêtue d'une tunique jaune et orange pour 1 500 G. La personne suivante est assise près de l'énorme bête (45). Le prix est identique : 1 500 G. Sur le même écran, soutirez 2 000 G à l'homme habillé en vert. Cette partie est terminée, traversez la rive à l'aide du gros éléphant. Adressez-vous à l'enfant en bas des marches. Ce dernier est riche et accepte le ticket pour 2 000 G. Juste au-dessus, obtenez la même somme. Quittez l'écran par la gauche et réclamez une nouvelle fois 2 000 G au jeune homme qui observe attentivement les singes. Continuez votre chemin. Voici votre dernier homme (46). Vendez-lui le ticket pour 1 500 G et le tour est joué. Merci qui ? Merci à mon collègue qui avait déjà terminé le jeu en japonais car cette partie est tout bonnement insupportable.

## MISSION 6 GUADOSALAM

Mission facultative

Objets récupérés : 100 000 G

Sauvegardez puis adressez-vous aux deux soldats face à la porte rouge (47), celle où vivait autrefois Seymour. Allez à l'auberge et donnez 10 000 gils à l'aubergiste (48) en choisissant la seconde option. No-

tez le premier indice et obtenez-en un second en lui parlant de nouveau avec la seconde option. Maintenant, cherchez la personne en question et appuyez sur Carré. Les indices étant aléatoires, la personne change à chaque fois. D'où l'importance de la sauvegarde. Le pactole en main, allez rembourser la dette d'O'aka en retournant sur le Celsius.



45



46



47



48



49

## MISSION 7 FORÊT DE MACALANIA

*Mission facultative*

*Objets récupérés : Silver Bracer, Icy Gleam, Haste Bangle*

À quelques mètres, vous retrouverez l'assistant de Tobli (49). Une fois la lettre en votre possession, empruntez le chemin de lumière (50) et ouvrez le coffre à la seule intersection. Au bout, prenez le passage à droite. Près du lac, vous trouverez Bayra qui vous demande de retrouver ses deux musiciens Donga et Pukutac. Cette fois, redescendez par la longue route en bas à gauche. N'oubliez pas le coffre caché derrière un arbre. Arrivé près du point de sauvegarde, allez à droite, puis à la seconde à droite pour trouver Pukutac. Retournez sur le chemin de lumière et cette fois, à l'intersection, se trouve Donga (51).



50

Il ne vous reste plus qu'à parler à Bayra et la mission est terminée. De retour sur le Celsius, voyagez de nouveau en direction des bois de Macalania et parlez à l'assistant pour qu'il vous remette un précieux item.

## MISSION 8 DÉSERT DE BIKANEL

*Mission obligatoire*

*Objets récupérés : Uniforme*

Adressez-vous à Nadhala puis prenez l'hovercraft en direction de l'Oasis. Ramassez la sphère (52) et affrontez ce pauvre Logos. Le combat est une nouvelle fois inégal !

## MISSION 9 PLAINE FÉLICITÉ

*Mission obligatoire*

*Objets récupérés : Dresseur de chocobos*



51



52

Suivez Clasko jusqu'à l'entrée des ruines. Ce dernier aimerait ouvrir un ranch de chocobos, mais hélas les ruines regorgent de monstres (53). Faites le ménage... Pour éviter de se faire piéger par une illusion, observez bien la direction de la flèche rouge au-dessus de chaque ennemi. Suivez-la et achevez le bon. Une fois la ruine libérée, parlez à Blasko pour qu'il vous remette plusieurs graines. Ces dernières vous permettent de capturer des chocobos durant les combats. Tentez l'expérience dans les plaines juste à côté. Il vous faut de toute façon rejoindre l'aire de repos pour assister à une courte cinématique avec les deux Ronsos (54). Amusant, adressez-vous à l'homme près du bar. Il aura besoin de vous pour trouver une promesse à son fils.



53



54



## MISSION 10 MONT GAGAZET

*Mission obligatoire*

**Objets récupérés : Uniforme, White Cape, Queue de Phénix**

Discutez avec Khimari, puis avec les autres Ronso (55). Ensuite, posez-vous sur le téléporteur et choisissez la direction que votre ami vous a indiquée quelques secondes plus tôt. Parlez au dernier Ronso puis descendez en direction de la flèche rouge (56). Suivez le garde en direction des sources chaudes et affrontez Ormi puis les deux jeunes gardes (57). Vous avez sans doute découvert deux coffres sur des rochers qui ne cessent de bouger à votre approche. Pour les atteindre, ne courez surtout pas ! Selon le chemin emprunté, on peut aussi apprécier une scène où nos trois héroïnes prendront leurs aises dans la source.



55

## MISSION 11 ZANARKAND

*Mission facultative*

**Objets récupérés : Soul of Thamasa**

Bienvenue dans le nouvel épisode de Cheeta et les Guenons. C'est la saison des amours et vous allez devoir accoupler 22 singes (58). Pour cela, rendez-vous dans les ruines de Zanarkand et parlez à Isaraa. Un conseil, dessinez un plan et inscrivez-y le nom de chaque singe. La suite est logique. Exemple : le singe qui se prénomme « Yin » ira avec celui qui se prénomme « Yang ». Au bout, un joli présent.

## MISSION 12 GUADOSALAM

*Mission obligatoire*

**Objets récupérés : Gold Hairpin**

Une fois arrivé, changez de vêtements et entrez dans la demeure de Leblanc. Passez par la porte violette et discutez avec Logos et Ormi (59). Direction la chambre de Leblanc pour un... massage ! Selon la position des mains, la belle appréciera ou non et vous obtiendrez par la suite un item selon le taux de réussite de votre massage (60). Tentez différentes positions,

sachant que le meilleur item sera acquis si vous avez obtenu un taux de satisfaction de 32. Retournez dans la salle du bas et empruntez le passage secret au fond à gauche. Affrontez Ormi. Attention à son attaque spéciale, un seul coup suffit pour perdre toute sa vie. Sauvegardez à la fin du combat. Dans la porte du fond, obtenez la récompense pour votre précédent massage.



59



60

lanc! When did you get so good at this



56



57



58



61

Tournez à droite et entrez dans la chambre. Ramassez la sphère et affrontez Logos et Ormi pour la énième fois. Continuez votre route. Dans la partie suivante, tombez dans le premier trou puis activez le mécanisme. Faites de même dans le second trou puis avancez jusqu'au bout de la pièce. Dès que les pics vous foncent dessus (61), sautez le premier trou et tombez dans le second. Attendez que le bloc passe au-dessus de votre tête et sortez dans sa direction. Enclenchez le troisième mécanisme (62) puis le quatrième au fond de la salle.



62



63

Suivez la route et sauvegardez avant de passer la porte ronde. Cette fois, Leblanc vient se joindre aux deux compagnons. Le combat semble assez compliqué, mais il suffit de se débarrasser de Logos ou Ormi en premier pour qu'ils ne puissent plus lancer leur attaque multiple (63). Logos lance un sort aveuglant, Ormi a une bonne défense, Leblanc redonne de la vie. À vous de choisir ! Une nouvelle fois, le sort de protection est important, lancez-le dès le début du combat. Mission accomplie, direction...

### MISSION 13 BEVELLE

*Mission obligatoire*  
Objets récupérés :  
Remède x6, 3000 G,  
Potion + x4, Potion x8,  
Queue de Phénix x9,  
Éther x4, Remède x4,  
Bloodlust, Wring



64

Vous n'avez plus la cote à Bevelle et les soldats vous le font comprendre dès votre arrivée (64). Tuez-les et pensez à sauvegarder, la mission est longue. Au bout de la route, ouvrez la grande porte. Allez à droite et enclenchez le mécanisme. Poursuivez cette fois de l'autre côté et appuyez sur l'un des deux piliers (65). Il ne vous reste plus qu'à descendre avec l'ascenseur. La sortie se trouve en haut à droite. Mais pensez à visiter les lieux, il y a de nombreux coffres. Plusieurs mètres passés, vous arrivez dans une salle avec un point de sauvegarde et un coffre. Si vous avez besoin d'un item, parlez à votre ami. Sautez dans le trou et, plus loin, descendez le long de la chaîne (66). Si vous ne la trouvez pas, demandez à Leblanc. Maintenant, dans le sens des aiguilles d'une montre, dirigez-vous vers 3 des 6 tours et actionnez le mécanisme. Une machine vous bloquera le passage à chaque fois. Les tours sont indiquées par des lueurs bleues. Au pire, faites les 6, cela rapporte de l'expérience.



65



66



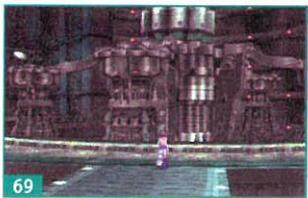
faire un café car il est très tard, ou très tôt, au choix ! Après cela, continuez votre chemin et arrivez devant trois ascenseurs (71). Prenez celui de droite et ouvrez le coffre. Sautez sur les deux pierres et dirigez-vous vers le bas de l'écran. Maintenant, empruntez celui du centre et sautez sur la pierre. Cette fois, optez pour celui de gauche et courez vers l'écran de droite pour remonter. C'est un vrai casse-tête... Allez de nouveau sur celui du centre et actionnez le mécanisme. Pour terminer, descendez avec l'ascenseur de droite et une fois en bas, empruntez celui qui se trouve au fond de l'écran. C'est ce que l'on appelle un coffre bien mérité (72), alors ne l'oubliez pas.

Le premier boss débarque (67). Ce dernier est simple à battre, mais il possède une attaque mortelle. N'hésitez pas à redonner de la vie ! Si vous n'avez pas encore actionné toutes les tours, faites-le. Le second boss débarque. Comme le précédent, il est simple à battre. Il utilise principalement la magie noire niveau 3. Si vous n'arrivez pas à le tuer, rien de grave, c'est facultatif mais ça rapporte des points. Le combat achevé, descendez le long des plates-formes que vous avez fait apparaître (68). Quelques mètres plus loin, et après avoir ouvert les deux coffres, prenez le chemin de droite et allez récupérer l'objet précieux dans le coffre. Revenez sur vos pas et cette fois,

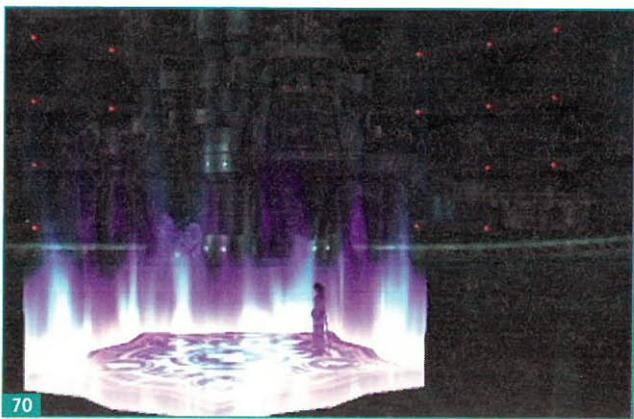
tournez à gauche. Sautez sur les deux piliers pour faire apparaître un pont. Bienvenue dans la salle de torture (69)... Au centre de l'arc de cercle, vous découvrez une grande ouverture. Juste derrière Ormi et Logos, vous pouvez sauter sur un symbole qui arrêtera la machine. Le but étant de l'actionner une fois que la machine est suffisamment basse pour que vous puissiez sauter dessus. Ensuite, récupérez les différents items en utilisant l'aide de Rikku pour stopper à tout moment la machine (70). Pour cela, appuyez sur la touche Carré. Une fois que vous aurez compris le mécanisme, tout ira pour le mieux dans le meilleur des mondes possibles. En vous attendant, je vais me



68



69



70



71



72



C'est un bon moment pour sauvegarder (73). Baralai n'est pas fort, mais il attaque rapidement. Ne changez pas votre tactique de départ, du moins si vous en avez une, et



73

vous l'achèverez en quelques secondes. C'est presque fini, mais retournez au point de sauvegarde car la surprise qui suit est de taille. Faites une ovation, et non une innovation comme on peut l'entendre à la télévision, à Bahamut. Toujours aussi gros, toujours aussi fort : heureusement, son attaque principale (74) n'est pas aussi critique que dans le précédent Final Fantasy. Il a un peu moins de 9 000 points de vie et son attaque principale ne s'active qu'après un



74

décompte. Un sort de protection, quelques attaques bien placées et surtout remettez de la vie dès que vous êtes en deçà des 500 HP pour permettre d'en venir à bout.

## Acte III

### MISSION 1 LUCA

*Mission facultative*

*Objets récupérés : aucun*

Bienvenue au tournoi de Luca (75). Cette année, il ne s'agit pas de Blitzball mais de Sphere Break. Vous allez évidemment participer et sans doute perdre la première contre Shinra en finale. Sauvegardez à chaque fin de match. Shinra est bon mais avec de la persévérance et beaucoup de chance, vous gagnerez le tournoi et le prix. Au pire, ce dernier peut être obtenu au cinquième acte !



75

Il n'y a rien de spécial à faire. Empruntez la longue route et tuez 13 machines (76) en comptant celles du groupe adverse. Pensez tout de même aux différents coffres.



76

### MISSION 3 ROUTE DES MICOROCs

*Mission obligatoire*

*Objets récupérés : 2 000 G*

Allez directement parler avec Lucil et tournez à la deuxième à gauche (77) pour récupérer de l'argent dans un coffre. Un conseil, si vous désirez découvrir quelques



77

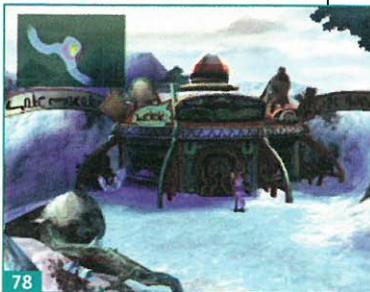
étapes supplémentaires du scénario, dirigez-vous vers Guadosalam et commencez par discuter avec Logos et Ormi. À vous de découvrir la suite !

### MISSION 4 FORÊT DE MACALANIA

*Mission facultative*

*Objets récupérés : Maxipotion*

Rejoignez le lac de Macalania (78). Le but est de gagner six matches de suite. Trois groupes attaqueront chacun deux fois. Vous pouvez arrêter après avoir remporté un match. Hélas, il vous faudra tout reprendre depuis le début. À vous de voir selon votre état. N'oubliez pas de récupérer l'item dans le coffre à l'extérieur de la maison.



78

### MISSION 2 ROUTE DE MI'IHEN

*Mission facultative*

*Objets récupérés : 2 000 G, Potion + x2, Holy Water x4, Potion + x4, Soft x4, Queue de Phénix x4, Éther x2, Echo Screen x4, 10 000 G*



79

## MISSION 5 PLAINE FÉLICITÉ

*Mission facultative*  
**Objets récupérés : Blue Ring, White Ring, Clé de Besaid, Lightning Geam, Wall Ring**

Si vous avez suivi la solu<sup>ce</sup> depuis le début, vous avez donc amené Clasko dans son ranch et lui avez même apporté un chocobo. Ainsi, la seconde

partie est déjà achevée. Direction donc la 1<sup>re</sup> partie ! Vous allez devoir sauver 13 touristes (79). Souvenez-vous, autrefois, Yojimbo vivait dans cette cave. Chaque personne a son caractère et trouve le moyen de se plaindre dans une telle situation. Discutez avec eux (80) et vous pourrez les ramener d'un coup si vous trouvez le bon ordre. Sinon, il faudra retourner les chercher par petits groupes... Vous apprenez ensuite que deux autres individus sont enfermés dans la cave. Utilisez donc les téléporteurs, une fois que vous aurez récupéré la dernière source d'énergie à l'extérieur en parlant au monsieur habillé en vert (81). Prenez le premier téléporteur, puis placez-vous à droite pour que le suivant vous envoie dans une salle cachée. Prenez le trésor et sauvez la quatorzième personne. Retournez au début pour qu'il vous remette la dernière source d'énergie qui vous permettra, cette fois,

de sauver la dernière personne, cachée dans la salle de gauche. Sortez de la caverne et sauvegardez. Dernière étape : le boss ! Mais pas n'importe lequel puisqu'il s'agit de votre ancien compagnon (82). Le combat est très long. Ses attaques de base ne font guère mal. Hélas, l'une d'elles met les compteurs de vie à 1. Cette attaque est repérable à la pose qu'il prend avec sa main gauche devant le visage. Si c'est le cas, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Ce dernier a environ 22 000 points de vie !

## MISSION 6 MONT GAGAZET

*Mission facultative*  
**Objets récupérés : aucun**

Selon les réponses données auparavant, Khimari vous offrira ou non un précieux item dès que vous lui parlerez (83). Les téléporteurs ne fonctionnent plus, il va donc falloir grimper. Dès que vous en croisez un (84), n'hésitez pas à revenir à votre point de départ en le mettant en marche.



80



83



81



82



84



Le second activé, montez les marches et prenez à gauche puis une nouvelle fois à gauche. Mettez en marche le dernier téléporteur et sauvegardez. Garik et son (ou ses) bras droit (selon les réponses précédemment données) vous attendent tout en haut pour un affrontement (85). Garik n'est pas très fort, mais il utilise un sort de protection élémenté et vos attaques n'auront bien-tôt plus d'effet sur lui.

## MISSION 7 ÎLE DE BESAID

*Mission obligatoire*

*Objets récupérés : Search Sphere, Mana Spring x2*

Allez directement parler à Lulu dans le village. Après une petite cinématique, rendez-vous dans le temple (86). Avant de vous adresser à la personne devant les marches, n'oubliez pas que vous avez récupéré la clé du fameux coffre. Allez l'ouvrir maintenant, puis parlez à Belem. Le chemin est linéaire. Au bout, affrontez Valfare (87). Le combat est très facile, il suffit de le taper tout le temps sans se soucier de sa propre vie. En quelques coups, il retournera dans son nid. Ne quit-



tez pas le village de Besaid pour une autre destination, et récupérez la Search Sphere dans le coffre du temple. Sortez de là et trouvez les 4 chiffres qui vous permettront d'ouvrir la porte autrefois fermée dans la cave (88). Un indice pour le premier, il est à l'ouest du village. Les autres sont à l'extérieur.

## MISSION 8 ÎLE DE KILIKA

*Mission obligatoire*

*Objets récupérés : aucun*

Les coffres du village sont de nouveau pleins. Retournez voir la femme au sud-est du village pour obtenir un objet en échange de la précédente quête des singes, puis allez rendre une petite visite à Dona dans la seconde partie du village. Passez la porte et montez sur les branches une fois dans la forêt pour vous frayer un chemin. L'endroit se trouve juste à gauche en entrant à la première intersection. Une fois dans le temple (89), allez affronter Ifrit. Ensuite, vous pouvez soit aller au Temple de Djose, soit retourner à Bevelle où vous aviez affronté Bahamut quelques heures plus tôt pour assister à une scène sympathique.

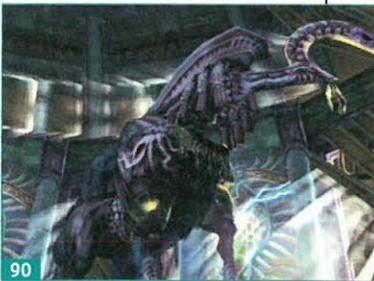
## MISSION 9 TEMPLE DE DJOSE

*Mission obligatoire*

*Objets récupérés : Stamina Spring, Wristband*

Dernière étape avant de passer à l'acte suivant, détruire Ixion. Entrez dans le temple et grimpez à l'étage. Au fond, ouvrez le coffre et revenez sur vos pas. Au centre, ap-

puyez sur la touche Action pour activer la plate-forme. Poussez les piliers, l'un d'entre eux vous permettra de passer à l'étage supérieur. Ixion peut se régénérer et envoie des attaques dévastatrices (90). Rechargez souvent en vie, utilisez la magie de protection et si l'une des trois filles utilise la sphère Chevalier Noir, tant mieux ! Vous pouvez respirer, c'est fini... Appréciez la vidéo qui va suivre. Dernier point, Yuna se retrouve seule. Ceux qui auront joué à Final Fantasy X « tilletteront » sans doute. Il faut appuyer 4 fois sur X lorsque la pauvre est perdue pour qu'elle entende des sifflements. Le plus simple, mitraillez la touche. Si vous échouez, dites adieu à la vraie fin.





## Acte IV

### MISSION 1 CELSIUS

*Mission obligatoire*

**Objets récupérés :** Remède x6,  
Éther + x3, Queue de Phénix x7,  
Hi-Potion x8,

Allez vous reposer et rejoignez Paine à l'extérieur du vaisseau (91). Une fois la séquence terminée, Shinra vous attend. Observez à travers l'objectif des nombreuses sphères posées à travers le monde de Spira pour récolter des informations (92). Une fois que vous aurez vu Wakka, Dona, Yaibal et Maroda, sortez de là et adressez-vous à Poto pour une courte scène puis à Paine. N'oubliez pas, le nouveau chapitre vient de commencer : les coffres de la salle des moteurs sont pleins ! Dernier point, si vous désirez terminer l'aventure à 100 %, vous serez obligé de regarder toutes les

sphères de Shinra, parfois jusqu'à 7 fois... Sans doute un moyen comme un autre que Square Enix a trouvé pour augmenter la durée de vie du jeu...

### MISSION 2 SÉLENOS

*Mission obligatoire*

**Objets récupérés :** aucun

Suivez Tobli jusqu'à atteindre le point de sauvegarde. Revenez sur vos pas et vous le croiserez de nouveau. Une fois ce dernier dans son mini-hovercraft, retournez au village, passez le crash (93), grimpez sur l'éléphant et traversez les marais. Une fois à terre, prenez à gauche. Tobli se trouve à l'entrée de Guadosalam.

### MISSION 3 CELSIUS

*Mission obligatoire*

**Objets récupérés :** aucun

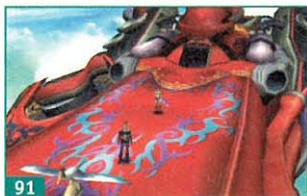
Allez dans la cabine pour les répétitions et parlez ensuite à Rikku pour tenter le mini-jeu bidon (94). Bourrinez sur les quatre touches pour exploser le record. Ceux qui désirent terminer l'aventure à 100 % devront repasser une nouvelle fois par les sphères insupportables de ce cher Shinra.

### MISSION 4 PLAINE FOUROYÉE

*Mission obligatoire*

**Objets récupérés :** aucun

Le concert doit se passer dans les plaines. Vous devrez donc tuer le boss qui vient comme par hasard d'y entrer... Suivez la ligne rouge et vous vous retrouverez dans une petite grotte (95). Prenez à gauche. Sur votre route, prenez le chemin de droite, sans oublier le coffre du fond, et sautez sur les rochers. Allez tuer le boss (96).





C'est un dragon qui utilise la magie de feu. N'hésitez pas à abuser des sorts de glace. Il n'a aucune attaque mortelle et le combat s'achève en moins de cinq minutes. Sur le chemin du retour, partez par la droite, ouvrez le dernier coffre du bas et quittez la grotte. À bord du

Celsius, parlez à Paine puis à Rikku pour avoir droit à une courte cinématique. Tobli entre en scène. Allez le voir et prenez place dans votre plus beau canapé (97). Avant d'en terminer avec le quatrième acte, rejoignez Leblanc dans la salle des machines.



97

## Acte V

Voici donc le dernier acte. Vous avez soit le choix de terminer directement l'aventure en allant parler à Frangin, soit la possibilité de revenir dans tous les endroits du jeu (98) pour achever Final Fantasy X-2 à 100%. Je vous laisse faire, quant à nous, allons vers la dernière partie du jeu. Le décor que vous choisissez n'a aucune importance puisque vous vous retrouverez au même endroit. Bienvenue dans la petite descente aux enfers.

### • Shiva : 14 800 HP

Elle peut éviter facilement vos coups, mais ne présente aucune menace (99). Attention toutefois à son attaque qui arrête net votre personnage. Utilisez la magie du feu et tout

devrait bien se passer. On ne peut pas en dire autant de la suite.

### • Sœur Magus : 32 358 HP (elles ont trois barres de vie différentes)

Invocation très utile, très longue aussi, de Final Fantasy X, personne n'espérait avoir à les affronter dans ce deuxième opus (100). Le combat est difficile et elles n'ont pas de point faible en particulier. Acharnez-vous sur une cible, leur

Delta Attack n'étant réalisable qu'à trois. Si vous avez un bon Chevalier Noir dans votre équipe, utilisez Darkness.

### • Anima : 36 000 HP

Ce dernier est bien plus simple que les précédentes sœurs (101). Sa grosse attaque, Oblivion (102), vous retire au maximum 1 000 points de vie et il est plutôt lent. Frappez et n'oubliez pas d'utiliser la magie Esuna.



98



100

Yuna	HP	1998	MP	145
Rikku	HP	940	MP	181
Paine	HP	2349	MP	200



99



101



102



Cette partie terminée, dirigez-vous vers la gauche puis, après la courte cinématique, sauvegardez et avancez vers le dernier donjon (103). À gauche, vous trouverez un orgue magique. Jouez les notes : Sol, Mi\*, Ré\*. Passez la porte et prenez à gauche. Attendez que l'électricité se coupe et continuez votre chemin. Sautez en direction du coffre et jouez ensuite les notes suivantes sur l'orgue : Do\*, Si, La, Sol (104). Prenez à gauche et à l'orgue suivant, jouez : Fa, Mi, Fa, Sol, Do. Allez faire une sauvegarde. Si vous avez besoin de faire un peu de level, c'est maintenant ou jamais car le boss de fin vous attend. Avant de passer le portail du haut, vous allez devoir reproduire la mélodie en sautant sur les cases cor-



respondantes. Si vous avez besoin d'un plan général, allez parler au robot près du point de sauvegarde (105). Une fois en haut, rejoignez Nooj près du Vegnagun. Le boss de fin renoue avec ceux des anciens Final Fantasy, à savoir un monstre décomposé en plusieurs parties. Vous allez donc commencer par la queue, continuer sur les pieds. Ensuite, vous le travaillerez au corps pour enfin s'intéresser à la tête : bref, le schéma classique du dragueur de supermarché...

### • 1<sup>re</sup> partie : 34 300 HP

Ne soyez pas effrayé par sa première attaque qui balaye vos trois héroïnes d'un seul trait puisqu'il ne l'utilisera pas souvent (106). Il n'est allergique

à aucune magie, mais n'apprécie pas les attaques d'un Chevalier Noir. Pensez à changer l'une des filles en magicienne blanche. Allez ensuite donner un coup de main à Leblanc (107). Pour votre gouverne, c'était la partie la plus difficile du monstre.

### • 2<sup>e</sup> partie : 18 220 HP

Ne vous préoccupez pas des morpions qui traînent autour du pied, ces derniers ont 30 000 points de vie. La seule difficulté dans cette bataille est la vue (108). Dans la mesure où la caméra est positionnée loin derrière vous, il n'est pas facile de constater si l'un s'est fait avoir par le sort de pétrification. Soyez attentif.



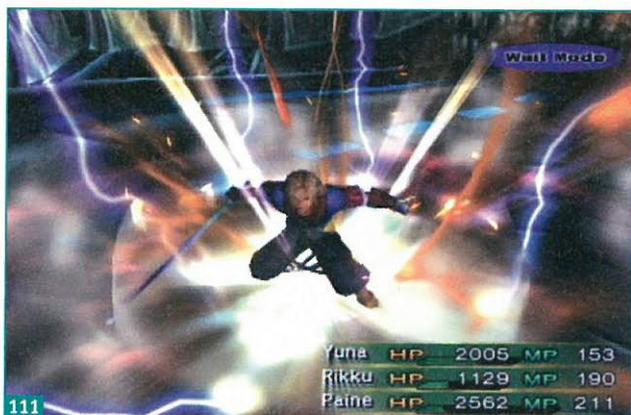
Active Mode			
Juna	HP	1336	MP 150
Rikku	HP	457	MP 190
Paine	HP	2083	MP 206



109



110



111

### • 3<sup>e</sup> partie : 33 040 HP

Pour pouvoir attaquer le corps, il faut cette fois se débarrasser des deux bras sur les côtés (109). Le plus simple est d'utiliser une nouvelle fois le sort Darkness puisqu'il ne coûte aucun point de magie mais quelques points de vie. La magicienne s'occupera de redonner des HP tout au long du combat.

### • 4<sup>e</sup> partie : 38 420 HP

Cette fois, la bataille s'enchaîne directement sur la tête (110). Cela prouve aussi à quel point vous n'avez rien à craindre, et puis les programmeurs sont sympas, ils vous ont redonné tous vos points de vie et de

magie. La tête est aussi épaulée (vraiment, depuis le début du boss, il n'y a aucun jeu de mots bidon...) par deux cornes qui vous infligeront beaucoup de dégâts et qui retirent très rapidement vos MP. Utilisez la même technique qu'auparavant.

### • Shuyin : 23 850 HP

Il possède les attaques de Tidus de Final Fantasy X et peut tuer un membre de votre équipe en un seul coup : la terreur de Zanarkand (111). Buttez-le qu'on en finisse. Maintenant, un choix s'opère : voulez-vous avoir la bonne ou la mauvaise fin ? Admettons que vous soyez normal, appuyez sur X lorsque vous marchez sur

le tapis de fleurs et répondez « oui ». Il existe une fin plus longue de deux minutes, mais pour cela il faut tout achever à 100 %. À savoir, voir les bonnes personnes durant tous les actes, réussir une mission mais ne pas en faire une autre, regarder toutes les sphères de Shinra, etc. Vous aurez toujours la possibilité, une fois le jeu terminé, de sauvegarder et de recommencer le jeu du point de départ avec tous vos objets et autres jobs. Option extraordinaire puisque dès votre première escale à Luca, vous pourrez acheter la fin du jeu et la regarder quand bon vous semble. Sur ce, bonne fin (112, 113, 114) et surtout bonne nuit !



112



113



114







# Annexes



## 1/ TOI AUSSI DEVIENS TOP MODÈLE

*Tu rêves de devenir une star ? Tu aimes le shopping ? Tu veux t'offrir la dernière robe du mannequin allemand Brücke, mais tu ne sais pas comment faire ? Alors suis les étapes et découvre comment, avec deux fils et une aiguille, tu deviendras le top modèle de demain. Allez, tchuss baby !*

**Tireuse** : direct  
**Guerrière** : direct



**Chanteuse** : battre Leblanc, acte I  
**Voleuse** : direct  
**Mage noir** : Mont Gagazet, acte I  
**Mage blanc** : Cave de l'Île de Besaid, acte I  
**Pistomancienne** : Sélénos, acte I  
**Alchimiste** : Plaine Félicité,

parlez à Blasko, acte II  
**Chevalier noir** : coffre dans les sous-sols de Bevelle, acte II  
**Flambeuse** : prix du tournoi de Sphere Break à Luca, acte III  
**Berserk** : Lac de Macalania, acte III  
**Dresseuse** : parlez à Khimari, Mont Gagazet, acte III  
**Samurai** : Île de Kilika, grotte d'Ifrît, acte III  
**Mascotte** : terminez toutes les missions supplémentaires en commençant par Zanarkand et la Forêt de Macalania, ou du moins, ne terminez pas par celles-ci, acte V  
**Zankioh (Paine)** : Forêt de Macalania, parlez à Tromell quatre fois de suite, acte I  
**Flora Flore (Yuna)** : le long de la route qui mène à Djose, acte II  
**Makina Arma (Rikku)** : Désert de Bikanel, Oasis, acte II





## 2/ EN GARNITURE, VOUS PRENDREZ QUOI ?

*Sans palette, le top modèle n'est rien. Voici donc l'emplacement des diverses palettes trouvées lors de la première visite de Spira.*

**First Steps** : direct

**Vanguard** : suivez le tutorial

de Shinra sur le Celsius, acte I

**Protection Halo** : Île de Besaid, acte I

**Healing Wind** : Luca, acte I

**Heart of Flame** : Route des

Micorocs, acte I

**Helios Guard** : Sélénos, acte I

**Unerring Path** : Forêt de

Macalania, parlez à Tromell quatre fois de suite, acte I

**Ice Queen** : Forêt de Macalania,

voyez avec O'aka, acte I

**Still of Night** : Désert de Bikanel, acte I

**Heart Reborn** : Zanarkand, acte I

**Menace of the Deep** : donnez

le bon code à tous les gardes,

Île de Kilika, acte I

**Enigma Plate** : battez le record aux jeux de tir, Île de Besaid, acte II

**Covetous** : interview, Luca, acte II

**Selen Guard** : Route de Mi'ihen, acte II

**Seething Cauldron** : Sélénos, acte II

**Samurai's Honor** : mettez les tours en état de marche, Plaine

Foudroyée, acte II

**Bitter Farewell** : retournez voir l'assistant après la mission, Forêt de Macalania, acte II

**Hour of Need** : Désert de Bikanel, Oasis, acte II

**Highroad Winds** : Plaine Félicité, parlez à Blasko, acte II

**Stonehewn** : missions des sources chaudes, Mont Gagazet, acte II

**Bum Rush** : une fois les trois costumes obtenus pour la mission à Guadosalam, acte II

**Healing Light** : Guadosalam, acte II

**Downtrodder** : en direction

du Vegnagun, Bevelle, acte II

**Undying Storm** : Route de Mi'ihen, acte III

**Pride of the Sword** : Forêt de Macalania, acte III

**Tetra Master** : terminez la mission 1 de Plaine Félicité, acte III

**Wishbringer** : Mont Gagazet, acte III





**Raging Giant** : entrez dans la grotte cachée, Île de Besaid, acte III

**Unawering Guard** : battre Ixion, Temple Djose, acte III

**Black Tabard** : Sélénos, acte IV

**Immortal Soul** : battez Anima, acte V

*Vous ne les trouverez pas toutes en ne finissant le jeu qu'une seule fois. Si cela vous amuse, sachez qu'il y en a 60 à travers Spira !*

### 3/ I SPEAK AL BHED

*L'emplacement des différents dictionnaires d'Al Bhed est identique, mais le numéro est aléatoire. Voici donc une liste des endroits à visiter*



*ainsi que la marche à suivre pour démicher les 26 fascicules, chacun représentant une lettre de l'alphabet.*

*Exemple : Manuel d'Al Bhed I = A, Manuel d'Al Bhed II = B, etc.*

*La seconde langue de Spira n'aura plus aucun secret pour vous ! Petit détail, vous pourrez aussi en récupérer si vous tombez dessus par miracle lors de vos fouilles dans le désert.*



### • Celsius :

Parlez à Frangin lors de votre premier passage dans le vaisseau, il vous en donne 2.

Parlez à Poto au début du jeu.

Un autre s'obtient automatiquement durant le jeu. Paine vous en offre 1 lors de votre discussion sur le Pont, acte IV. Observez 5 fois la sphère du Temple de Djose pour en obtenir 2, acte IV.

Adressez-vous à Shinra après avoir visité le dernier niveau du jeu, puis rejoignez Poto et Frangin, acte V.

### • Luca :

Parlez à Rin dans le stade de Blitzball à Luca, acte I.

### • Djose Temple :

Gippel vous en propose 1 pendant l'interview.

Reçu automatiquement, acte III.

Parlez de nouveau avec Gippel, acte III.

Tuez le Prototype, acte V.



• **Plaine Foudroyée :**  
Détruisez le boss dans le donjon, acte V.

• **Lac de Macalania :**  
Vous l'obtiendrez automatiquement lors de votre première visite. Terminez la mission (sécurisez l'agence) et entrez dans la boutique, acte III.

• **Désert de Bikanel :**  
Un Al Bhed vous l'offre, acte I.

#### 4/ HUGGY LES BONS TUYAUX

*Square Enix n'aurait pu achever un Final Fantasy sans proposer un lot de bonus cachés. Voici donc quelques aides qui vous permettront de terminer l'aventure plus facilement.*

**Gagner de l'argent facile**  
Remboursez les dettes d'O'aka. Ce dernier vous fera des prix à rabais, alors achetez, puis

revendez au barman juste à côté. En cinq minutes, vous aurez accumulé plus de 100 000 G.

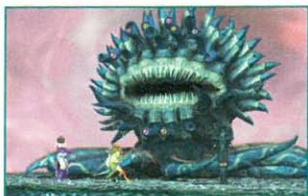
#### Doublez ses points d'AP et d'expérience

Retrouvez tous les cactus. Comment mettre la mission en route ? Allez au Désert de Bikanel durant l'acte III. Vous n'êtes pas obligé de battre les 10 cactus, seulement celui qui se nomme Frayley. Dernier point, les dix



ne se trouvent pas directement au troisième acte. Il vous en manquera 4 que vous pourrez enfin chercher durant le dernier acte. Vous obtiendrez l'item après avoir affronté le boss du désert.

**Pouicpouic, chocobo fidèle**  
Comme dans beaucoup de Final Fantasy, il y a une quête cachée dans laquelle vous obtiendrez divers items importants que l'on ne peut évidemment pas trouver ailleurs ! Mais pour cela, il va déjà falloir trouver comment faire pour des chocobos ! Une fois que vous aurez ouvert le ranch dans les Calm Lands pour Blasko, capturez la bête avant la fin du acte III. Un conseil, mettez les graines en





première position dans l'inventaire. Ainsi, durant les combats, vous pourrez en lancer une en quelques secondes. Vu que les chocobos sont effrayés assez rapidement, c'est utile. Ensuite, retournez voir Blasko et jouez les éleveurs. Vous pourrez les éduquer, les envoyer à la chasse et ainsi leur faire gagner des niveaux. Le but étant de trouver l'entrée du donjon caché. Vous êtes prévenu, il vous faut au minimum 20 chocobos... Voici la marche à suivre : Élevez 4 chocobos de Level 1 et laissez-en sortir 3 dans la nature. Faites de même avec 4 autres de Level 2, 3, 4 et enfin 5. Sortez de là, puis entrez à nouveau pour assister à une petite cinématique. Clasko vous indique l'entrée du donjon, au fond du ranch !

## 5/ LES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR

*Il y a quelques ruines cachées au cinquième acte avec, ci-dessous, le moyen de les débloquer.*

**Route de Mi'ihen :** envoyez l'un de vos meilleurs chocobos sur la route, il trouvera une entrée secrète près du point de sauvegarde tout au bout de la route.



**Plaine Foudroyée :** allez-y pendant le cinquième acte et tuez les différents monstres se trouvant au pied des 10 immenses tours. Sous la dixième se trouvent un homme et le nouvel endroit débloqué. Non, ce n'est pas terminé. Une fois la mission achevée, retournez-y pour avoir droit à une autre quête.

**Bevelle :** une fois dans le temple, allez à droite pour assister à une scène. Vous voilà dans un nouveau donjon joliment nommé Infinito. N'y allez pas si vous n'êtes pas suffisamment fort, ce serait du suicide. D'ailleurs, il faudrait peut-être que je l'achève un jour ! Bon courage, c'est une immense arène où vous attendent les pires monstres du jeu. Il paraît qu'au centième niveau, vous affrontez deux boss à la suite. L'un à 200 000 points de vie. L'autre... 999 999 HP. Découragé ?

## 6/ LE SAVIEZ-VOUS ?

Il est encore possible de jouer au Blitzball dans une version alternative de celui disponible dans Final Fantasy X. Pour cela, retournez à Luca pendant le cinquième acte. Vous allez être déçu...

Pour obtenir la pire fin du jeu,



perdez lors de votre combat face à la tête du Vegnagun. Pour la meilleure, lisez la soluce... Les versions japonaises des deux chansons étaient meilleures... Question de goût ! La prochaine version qui sort au Japon proposera un nouveau donjon et de nouveaux jobs.

## 7/ PISTOMACIENNE : MODE D'EMPLOI

*Voici le moyen d'obtenir 100 % pour ce job puisqu'en plus des attaques classiques, vous devrez apprendre diverses techniques sur les monstres. À gauche, le nom de l'attaque, à droite, le monstre à abattre.*

**Fire Breath :** Balivarha  
**Blaster :** Reine Cœur  
**Seed Cannon :** Cephalotus  
**Stone Breath :** Stèle Démoniaque  
**Absorb :** Vegnagun  
**White Wind :** Leblanchette CL.2  
**Bad Breath :** Xylomid  
**Mighty Guard :** Garik Ronso  
**Supernova :** Ultima Arma  
**Cry in the Night :** Méga Tomberry  
**Drill Shot :** Baralai  
**Mortar :** Gippel  
**Annihilator :** Prototype  
**Heaven's Cataract :** Gucumantz  
**1000 Needles :** Pampa  
**Storm Cannon :** Ironside





