



FINAL FANTASY VII[®]

Table of Contents

CD1.....	4
Réacteur no 1	4
Train et secteur 7	4
Souterrains et réacteur no 5	5
Taudis et secteur 5	5
Maison d'Aeris et secteur 5	6
Wall Market	7
Demeure de Don Cornéo et souterrains	7
Cimetière des trains	8
Pilier du secteur 7 et maison d'Aeris	8
Wall market et secteur 6	9
Bâtiment Shinra	9
Kalm et passé de Clad	11
Ranch Chocobos	13
Mine de Mythril	13
Village de Junon	14
Plate-forme de Junon	14
Cargo	15
Costa del Sol	15
Chemin vers Corel	16
Village de Corel et Gold Saucer	16
Prison de Corel et Gold Saucer	17
Gongaga	17
Canyon Cosmos	17
Grotte Gi	18
Nibelheim et manoir Shinra	19
Mt Nibel	20
Village Fusée	20
Retour au Gold Saucer	21
Temple des Anciens	21
Gongaga	22
Village des ossements	23
Cité des anciens	23
CD2.....	24
Cité des anciens	24
Région du Glaçon	24
Grand Glacier	25
Falaise de Gaea	25
Labyrinthe Tornade	26
Junon	26
Mideel	27
Méga-Matéria 1 (Corel)	28
Méga-Matéria 2 (Fort Condor)	28
Mideel (La Rivière de la Vie)	29
Méga-Matéria 3 (Junon)	29

Méga-Matéria 4 (Village Fusée)	30
Canyon Cosmos	31
Cité des Anciens	31
Arme de diamant	32
Midgar	32
CD3.....	33
Grotte Nord	33

CD1

Réacteur no 1

L'histoire débute lorsqu'un train entre en gare. Deux gardes attendent à la sortie du train. Trois personnages sortent du train et s'occupent de ces deux. Deux autres combattants, [Barrett](#) et [Clad](#), sortent ensuite. [Clad](#) est le personnage central de l'histoire. Approchez vous du garde le plus proche et appuyez sur le bouton d'action deux fois pour ramasser deux [Potions](#). Suivez les autres, et vous serez attaqué par vos premiers ennemis. Éliminez-les. Prenez l'escalier au fond à gauche et avancez vers les autres. Pour parler à quelqu'un, appuyez sur la touche d'action. La, il vous est possible de changer le nom de vos personnages. Suivez le seul chemin qui s'offre à vous. Arrivé quelques écrans plus loin, [Barrett](#) vous explique la situation sur la planète. Parlez au personnage secondaire pour ouvrir les deux premières portes. Prenez à droite et avancez vers le bas pour ouvrir un coffre et ramasser une [Queue de phénix](#). Parlez à Jesse et entrez dans l'ascenseur pour suivre ce qu'elle a à vous dire. Arrivé en bas, prenez l'escalier à gauche et descendez. Plus loin, vous arrivez vers Jesse qui parle. Suivez la, prenez la [Potion](#) et descendez à l'échelle. Prenez une autre échelle vers le bas, vous arrivez sur une plate-forme avec un point d'interrogation brillant, c'est un point de sauvegarde. Continuez vers la droite, et ramassez la matéria [Restaurer](#). Après quelques parole échangée, vous tombez face à votre premier boss nommé [Scorpion gardien](#). Un compte à rebours s'active après le combat, faites donc rapidement le chemin en sens inverse jusqu'à arriver vers Jesse qui a la jambe coincée. Aidez là à se sortir de ce mauvais pas et continuez le chemin. Après l'ascenseur, parlez à Jesse puis à Biggs et sortez avant que le réacteur n'explose. Vous arrivez dans la ville et commencez à parler avec une fille qui vend des fleurs. À ses questions répondez le second choix, puis le premier, et encore le premier. Cette fille s'appelle [Aeris](#) et rejoindra votre groupe plus tard. Suivez-la et prenez la [Potion](#) à gauche dans le hall. Descendez en bas et vous vous faites attaquer par des gardes. Prenez le choix "plus tard" pour que [Clad](#) saute sur un train.

Train et secteur 7

Après avoir parlé avec tout le monde et d'émouvantes retrouvailles, avancez dans le premier wagon, et parlez de nouveau à vos compagnons, principalement Jesse. Une vidéo s'enclenche et le train entre en gare. Prenez à gauche et suivez [Barrett](#) pour arriver au QG d'Avalanche dont vous faites partie. Vous rencontrez à l'intérieur un nouveau personnage fort sympathique du nom de [Tifa](#). Donnez la fleur à qui vous voulez, c'est sans importance. Approchez vous de la sortie et [Barrett](#) entre, puis parlez avec [Tifa](#) au bar. Descendez vers l'étage inférieur à la suite de [Barrett](#) et parlez à nouveau un peu à tout le monde. [Tifa](#) descend et parle. Remontez ensuite

et dirigez-vous vers la sortie. [Tifa](#) remonte, parle pendant un moment et une cinématique s'active. Ensuite, [Barrett](#) remonte et vous donne l'argent de la mission. Une petite musique plus tard, vous vous réveillez à l'étage inférieur. Montez pour que [Barrett](#) vous explique la mission suivante, puis demande de lui expliquer comment utiliser la matéria. N'acceptez surtout pas, le tutoriel est vraiment très long et le système des matérias n'a rien de compliqué. Sortez de la planque, les maisons en bas sont des magasins. Dans la maison de droite, montez au premier étage et ramassez la matéria [Tout](#) et l'[Ether](#). Les gens dans cette salle donnent des informations sur le jeu, les combats, les limites; ça peut être utile pour un débutant. Ressortez de la baraque dirigez vous vers le nord puis prenez à droite. Remontez dans le train. Parlez, parlez encore, et quand le contrôle arrive, un compte à rebours apparaît. Vous avez juste le temps de passer au wagon suivant en vous dirigeant au premier plan. Dans le cinquième wagon, [Barrett](#) se met à parler. Parlez ensuite à [Tifa](#) pour sauter du train.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)
- [Magasin d'équipements](#)

Souterrains et réacteur no 5

Vous vous retrouvez sur la voie de chemin de fer. Avancez en direction de l'arrière plan et changez d'écran jusqu'à ce que des lasers vous bloquent le chemin. Glissez vous dans la trappe sur votre gauche et ramassez l'[Ether](#), puis avancez jusque dans la grande salle. Montez à une des deux échelles, et prenez la [Potion](#) dans la salle suivante. Descendez à l'échelle sur la gauche, prenez la [Tente](#) et continuez. A l'écran suivant, prenez le toboggan tout de suite sur votre droite, continuez à gauche et passez par la porte, descendez les escaliers et les échelles. L'endroit ne devrait pas vous être inconnu. Encore un point de sauvegarde, suivi rapidement par une courte scène. Posez la bombe, et retourner sur vos pas comme dans le premier réacteur, mais sans le compte à rebours cette fois-ci. Arrivé dans la salle du toboggan, montez les escaliers et entrez dans l'ascenseur. En haut, prenez l'[Ether](#) dans le coffre et prenez ensuite à gauche. Vos personnages vont se placer devant une sorte de table. Ils doivent appuyer sur les boutons tous en même temps, à vous de calculer pour réussir (il n'y a pas de contrainte de temps, prenez votre temps pour vous habituer au rythme de vos coéquipiers). Passez la porte, et reprenez vos HP/MP avant de continuer pour activer une scène faisant intervenir le président de Shinra et vous lancer dans un combat contre le boss [Briseur de l'air](#). Après le combat, le réacteur explose, et [Clad](#) tombe au fond du secteur 5.

Taudis et secteur 5

Vous vous réveillez à côté de la fille qui vendait des fleurs. Parlez avec elle et dites lui que vous vous souvenez d'elle et qu'elle vendait des fleurs. Parlez lui encore,

changez son nom si vous le désirez, puis parlez-lui encore jusqu'à l'arrivée de Reno, un des hommes de main de la Shinra. Vous devez fuir par la porte au fond à gauche. Ensuite, montez les escaliers pour qu'[Aeris](#) soit visée par un tir et chute. À plusieurs reprises, vous pourrez sélectionner "attend une minute" lors des choix, et tenter de monter sur le toit avec [Clad](#) et pousser le bon tonneau pour qu'ils tombe sur les gardes attaquant la jeune femme. Mais le plus simple est encore la baston, d'autant que les gardes ne sont pas puissants. [Aeris](#) finit par vous rejoindre, et vous sortez à l'air libre. Passez par dessus les toits avoisinants pour arriver sur un chemin dans les taudis. Penez vers la gauche, puis vers le haut à l'écran suivant. Vous arrivez dans un bidonville. Entrez dans la maison tout à droite, montez à l'étage et lisez le premier numéro du magazine Turtle Paradise sur le mur de gauche. Parlez au gamin dans son sommeil puis approchez vous de la commode. Regardez dans le tiroir secret, mais laissez les 5 gils (ils seront plus tard remplacé par un cadeau un peu plus attrayant du moment que vous les laissez en place). Sortez de la baraque, faites vos emplettes aux magasins et prenez le chemin tout en haut à droite. Ramassez la matéria [Couverture](#) et l'[Ether](#) dans le jardin puis entrez dans la maison d'[Aeris](#).

Magasins

- [Magasin d'objets](#)
- [Magasin d'équipements](#)
- [Magasin de matériels](#)

Quête annexe conseillée à ce moment :

- [Turtle's Paradise \(1/6\)](#)

Maison d'Aeris et secteur 5

[Aeris](#) se met à parler, puis vous restez seul avec sa mère. Montez à l'étage où [Aeris](#) vous attend. Une petite scène commence, puis [Clad](#) se réveille. Prenez la [Potion](#) et la [Queue de phénix](#) à l'entrée de la chambre, puis descendez à l'étage du dessous en faisant bien attention à ne pas réveiller [Aeris](#). Vous devez longer le meuble de gauche en sortant de la chambre, puis la barrière en marchant. Vous ne devez pas courir. Une fois à l'étage inférieur, vous pouvez à nouveau courir. Sortez de la maison, prenez à gauche, sortez du bidonville à gauche, continuez et prenez encore à gauche pour apercevoir qu'[Aeris](#) se trouve devant vous. Après une courte discussion, continuez votre chemin. Dans l'écran suivant, un seul chemin possible, il vous mène vers le nord. Dans l'écran d'après, [Aeris](#) se met encore à parler; dites-lui que vous l'emmenez avec vous, puis allez lui parler sur la place de jeu pour les enfants. Après une courte discussion, une voiture tirée par un chocobo passe devant vous avec [Tifa](#) à l'intérieur. Suivez [Aeris](#) et entrez au Wall Market.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)
- [Magasin d'équipements](#)

- [Magasin de matériels](#)

Wall Market

Wall Market est une partie du secteur 6. Allez 2 écrans droit vers le nord et parlez à l'homme devant la demeure. Cette maison appartient à Don Cornéo. Revenez au premier écran. En bas à droite, vous passez à un écran avec plusieurs personnes. Parlez au personnage au centre et demandez lui si il connaît [Tifa](#). Remontez chez Don Cornéo. [Aeris](#) vous propose alors de vous travestir. Il y a plusieurs accessoires à trouver :

- La **robe** : Parler à la caissière du magasin de vêtement (en haut à gauche du premier écran). Montez ensuite vers le nord et entrez à gauche au café. Parlez au personnage en entrant à droite pour sélectionner l'apparence de votre robe. Retournez au magasin de vêtement pour la recevoir.
- La **perruque** : Allez au gymnase (en bas à droite du café) et parlez au gars qui se trouve sur la gauche du ring. Battez la montagne de muscle au jeu et remportez la perruque.

Ces deux accessoires suffisent pour entrer chez Don Cornéo. Mais d'autres accessoires peuvent être dénichés. Allez donc vous changez dans le magasin de vêtements et rendez vous chez Don Cornéo.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)
- [Magasin d'équipements](#)
- [Magasin de matériels](#)

Quête annexe conseillée à ce moment :

- [Les accessoires de Wall Market](#)

Demeure de Don Cornéo et souterrains

Vous entrez chez Don Cornéo et vous commencez à parler. Montez les escaliers et allez au fond à gauche pour trouver [Tifa](#) après être descendu 100 marches d'escaliers. Après une courte discussion, un homme vous averti que vous allez être reçu par Don Cornéo. Avant de partir, prenez l'[Ether](#) à gauche de la salle. Montez les escaliers, changez d'écran et entrez chez Don Cornéo (porte du centre). Approchez vous de lui, et un discours commence, dans lequel il va choisir entre [Clad](#) (déguisé), [Tifa](#) et [Aeris](#) pour passer la nuit. Si [Clad](#) est choisi, vous suivez Don Cornéo dans sa chambre et vous lui parlez pendant un court instant, avant l'arrivée de [Tifa](#) et [Aeris](#). Si c'est une des deux femmes qui est choisie, vous vous retrouvez dans une autre salle avec des mecs qui bavent sur vous. Parlez à ceux qui ne vous courent pas après plusieurs fois jusqu'à les combattre et les tuer, puis retournez

dans la chambre de Don Cornéo retrouver la personne qui s'est faite choisir. A partir de ce moment, l'histoire se rejoint. Vos trois personnages parlent un moment avec Don Cornéo, qui vous fait tomber à la fin dans les souterrains par une trappe. Après une courte scène, vous atterrissez dans les sous sols. Préparez vous au combat avant de réveiller [Aeris](#) et [Tifa](#), car un boss, [Aps](#), suit immédiatement. Après le combat, descendez vers les escaliers et longez le mur de gauche pour prendre la [Potion](#). Retournez où vous étiez et montez à l'échelle. Descendez à l'autre échelle et remontez par les escaliers pour prendre la matière [Voler](#). Approchez vous du trou et appuyez le bouton d'action. Choisissez "Essayons de sauter" pour changer d'écran. Descendez les escaliers à droite, puis remontez de l'autre côté là où la barrière est cassée. Montez ensuite à l'échelle tout à droite pour accéder au cimetière des trains.

Cimetière des trains

Entrez dans le premier wagon de train, traversez le et ressortez à gauche. Approchez vous du tonneau et appuyez sur action pour ramasser une [Super potion](#). Faites le chemin inverse et montez sur le toit du même wagon. Ramassez une nouvelle [Super potion](#) et passez sur le deuxième wagon. Descendez sur la gauche, allez vers le tonneau et récupérez l'[Écran sonore](#). Passez à droite entre les wagon, entrez dans le train éclairé et prenez la [Potion](#). Sortez de cette rame par l'autre sortie, qui donne de l'autre côté du wagon. Montez à l'échelle et descendez à l'autre un tout petit peu plus haut. Juste en dessus, entrez dans le wagon éclairé à droite et passez dans l'écran suivant. Prenez tout de suite à gauche puis tout de suite en bas pour ramassez une [Potion](#). Ensuite, allez vers le tonneau et prenez l'[Éther](#). Allez ensuite vers le nord-est de l'écran et entrez dans la première locomotive. Contournez la et entrez dans la seconde locomotive. Montez sur le wagon juste à droite, prenez la [Super potion](#), passez sur la locomotive puis sur le wagon de gauche, entrez dans la gare et enfin au secteur 7.

Pilier du secteur 7 et maison d'Aeris

Montez le grand nombre d'escaliers pour arriver en haut du pilier. Équipez-vous avant d'arriver en haut, un affrontement contre [Réno](#) suit une courte discussion. Approchez-vous ensuite de [Tifa](#) pour découvrir que vous ne pouvez pas désamorcer la bombe. Tseng, un des Turks, vient en hélicoptère et parle pendant un court instant. Il s'enfuit ensuite, vous laissant sur le pilier avec la bombe. Après un court instant, [Barrett](#) trouve la solution pour s'échapper, et vous jouez à Tarzan avec un câble. Mais le secteur 7 n'en reste pas moins détruit. Une petite discussion commence, et [Barrett](#) semble naturellement encaisser un sérieux coup au moral. Après la discussion, descendez un peu pour que [Barrett](#) et [Tifa](#) vous rejoignent. Dirigez-vous vers le bas, changez d'écran, prenez le chemin vers le nord et entrez dans le bidonville, puis à droite, pour arriver finalement chez [Aeris](#). Après une discussion assez longue, montez à l'étage et parlez à [Barrett](#), puis redescendez et

approchez-vous de la porte d'entrée de la maison. [Tifa](#) vous parle puis vous sortez. Prenez à gauche, sortez du bidonville, prenez à gauche puis traversez cet écran vers le nord. Vous êtes à nouveau dans le parc avec les jouets pour enfants. Ramassez la matéria [Sentir](#) en entrant à droite, puis allez vers le haut, pour entrer au Wall Market.

Magasins

- [Pilier du secteur 7](#)
- [Secteur 5 - Magasin d'objets](#)
- [Secteur 5 - Magasin d'équipements](#)
- [Secteur 5 - Magasin de matériels](#)

Wall market et secteur 6

Vous voilà à nouveau dans Wall Market. Montez d'un écran vers le nord et entrez dans le magasin d'arme. La personne de gauche vous vend des [Batteries](#) pour 300 gils. Achetez-les. Montez ensuite encore vers le nord. Mais au lieu de vous rendre chez Don Cornéo, prenez à droite. Dans cet écran, utilisez le tuyau pour monter dans la partie supérieure du secteur 6. En haut du tuyau, allez à gauche, descendez et allez à droite vers la boîte éclairée et mettez une batterie en appuyant sur le bouton d'action. Montez, passez sur l'hélice, sautez sur les rails qui pendent dans le vide et montez à gauche pour placer une seconde batterie. Montez sur la barrière puis grimpez sur le tuyau. Ne sautez pas mais montez plus haut placer une troisième batterie et prenez un [Éther](#). Redescendez et sautez cette fois pour traverser. Grimpez sur le gros tuyau, passez sur le petit tuyau, puis montez encore. Prenez à droite puis montez encore. Vous arrivez alors au QG de la Shinra.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)
- [Magasin d'équipements](#)
- [Magasin de matériels](#)

Bâtiment Shinra

Entrez de face dans le bâtiment, et allez tout au fond de la première salle pour lire le second numéro du Turtle's paradise. Maintenant deux choix vous sont offerts. Vous pouvez monter le bâtiment en ascenseur ou en escaliers. L'ascenseur se prend à l'intérieur du bâtiment, vers le panneau sur lequel est affiché le turtle's paradise no 2. Pour prendre les escaliers, vous devez ressortir du bâtiment et prendre tout de suite à gauche. Si vous prenez les escaliers, la montée est longue, mais vous pouvez y ramasser un [Élixir](#). Par l'ascenseur, c'est plus rapide, mais vous vous faites attaquer par plusieurs monstres. Finalement, vous arrivez au 59^{ème} étage, et l'histoire se rejoint. Là, engagez le combat contre trois pauvres soldats et prenez la [carte du 60^{ème} étage](#).

Au 60^{ème}, prenez à gauche et passez par la porte. Là vous devez avancer lorsque les gardes marchent et vous cacher lorsqu'ils se retournent dans votre direction, rien de bien difficile. Montez donc au 61^{ème} et parlez au gars qui marche devant les ascenseurs, il vous donne la [carte du 62^{ème}](#). Montez au 62^{ème} et parlez à la personne de cet étage. Donnez lui "MAKO" comme réponse à sa question et recevez la [carte du 65^{ème}](#) ainsi qu'une matéria [El. Base](#). Montez ensuite au 63^{ème} étage. Allez vers la machine juste en dessous des escaliers et appuyez sur action. Vous pourrez ainsi ouvrir 3 portes dans cet écran et pas plus. Sortez de la petite salle où se trouve la machine et prenez à droite. Longez le mur du haut jusqu'à rencontrer une porte. Ouvrez-la. Ensuite, ouvrez la porte qui donne accès vers le bas de l'écran. A gauche, vous pouvez entrer dans la petite salle de gauche et ramasser le [Coupon A](#). Entrez dans les conduits d'aération et sortez des tuyaux à la sortie du haut. Ramassez le [Coupon B](#). Sortez de la salle et ouvrez la première porte à gauche, vous pouvez ainsi ramasser le [Coupon C](#). Retournez à la machine et échangez les coupons contre un [Pendentif étoilé](#), un [Quatre orifice](#) ainsi qu'une matéria [Tout](#). Montez ensuite au 64^{ème}.

À cet étage, vous avez la possibilité d'enregistrer et de dormir. N'oubliez pas de fouiller les casiers de la petite salle en haut au centre pour trouver une [Queue de phénix](#) et un [Éther](#). Montez ensuite au 65^{ème}. Dans la salle ouest, vous découvrez un [Secteur de midgar](#) (miniature, bien sûr). Placez-le sur la maquette pour activer l'ouverture d'un autre coffre qui contient un autre secteur et ainsi de suite. L'emplacement dans lequel vous mettez le secteur détermine le coffre qui s'active (le secteur le plus au nord ouvre le coffre de la salle nord-ouest, les secteurs ouest et sud-est des coffres dans la salle sud-ouest, ne reste donc que le secteur est pour libérer le second coffre de la salle ouest). Une fois la maquette complète, un coffre situé près des escaliers s'ouvre et contient la [carte du 66^{ème}](#) étage.

Au 66^{ème}, allez en haut à gauche dans les toilettes et grimpez dans le conduit d'aération. Après une courte discussion où vous espionnez les dirigeants de la Shinra, ressortez des toilettes et suivez Hojo au 67^{ème}. Suivez-le encore, il vous emmène devant une cage avec une vitre de verre. L'animal à l'intérieur est [Rouge XIII](#). Après les dialogues, dirigez vous en direction de l'arrière plan, prenez la matéria [Poison](#) dans le coffre et passez par la grille juste à gauche. Vous arrivez dans une salle où se trouve Hojo ainsi qu'[Aeris](#), cette dernière enfermée dans une cage. Après quelques discussions, vous avez le choix entre envoyer [Barrett](#) ou [Tifa](#) s'occuper d'[Aeris](#). Gardez votre meilleur combattant, car un boss suit immédiatement, le [Spécimen H0512](#). Après le combat et les discussions, prenez la matéria [Talent de l'ennemi](#) dans la cage où se trouvait [Aeris](#). Sortez de l'écran à gauche, montez les escaliers en bas à droite et prenez les deux [Potions](#). Parlez également au scientifique à proximité pour récupérer une nouvelle carte d'accès, celle du [68^{ème}](#) étage. Redescendez et passez juste à côté dans le couloir. De nouveau, ramassez deux [Potions](#). Revenez en arrière, là où vous avez trouvé la matéria [Poison](#), puis au 66^{ème} étage. Entrez dans l'ascenseur, faites mine de vouloir descendre et les turks vous arrête. Vous êtes mené devant le président puis

en prison.

Vous êtes maintenant enfermé dans la prison du bâtiment Shinra. Commencez par parler à [Aeris](#) puis dormez. Pendant la nuit, la porte s'est ouverte. Réveillez [Tifa](#) puis allez lui parler. Ramassez la clé sur le garde mort puis ouvrez aux autres. Parlez ensuite à [Barrett](#) puis à [Tifa](#). À partir de maintenant, il vous faudra suivre les traces de sang sur le sol. Retournez dans la salle dans laquelle [Aeris](#) était enfermée, passez par le couloir à droite en suivant toujours les traces de sang au sol, puis montez au 69^{ème}. Passez à gauche, montez les escaliers et vous arrivez vers le président Shinra mort, l'épée de Sephiroth dans le dos. Après la discussion, passez la porte droit en haut pour une autre discussion. Vous vous retrouvez sans [Clad](#) ni [Tifa](#). Descendez en dessous de l'endroit gardé par [Tifa](#) et préparez-vous au combat, vous allez être attaqué par deux boss de suite. Équipez tout ce qui peut infliger des dégâts de Foudre et entrez dans l'ascenseur pour lancer les combats contre [Cent artilleurs](#) et [Hélimitrailleuse](#).

Après le combat, vous vous retrouvez avec [Clad](#) pour un combat contre [Rufus](#). Dirigez-vous ensuite à droite, prenez les escaliers et rejoignez [Tifa](#). Vous vous retrouvez au premier étage avec l'autre groupe. Vous ne pouvez pas sortir par l'entrée principale du bâtiment. Approchez-vous de la sortie pour lancer une conversation très courte suivie d'une magnifique vidéo. Vous vous retrouvez sur une autoroute. Le jeu est simple : protéger les autres membres du groupe avec votre épée contre les gardes Shinra à moto. Équipez-vous aussi avant le jeu, car il se termine par un nouveau combat contre un boss. Une fois [Boule motorisée](#) éradiqué, une petite discussion commence. Approchez ensuite du bord de l'écran et sélectionnez le choix "Allons-y" pour sortir de la ville de Midgar.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)

Quête annexe conseillée à ce moment :

- [Turtle's Paradise \(2/6\)](#)

Kalm et passé de Clad

Vous vous trouvez maintenant sur la carte du monde et avez la possibilité de sauvegarder votre partie à tout instant. Allez à l'est pour tomber rapidement sur Kalm. Une fois dans la ville, entrez dans le premier bâtiment de gauche, c'est l'auberge. Montez au second étage. Avant de vous approcher des autres, allez à gauche vers l'armoire et appuyez sur action. [Clad](#) s'exclamera "Impossible à atteindre". Appuyez plusieurs fois de suite sur action pour que [Clad](#) donne un coup de pied dans l'armoire et fasse tomber un [Mégalixir](#). Ensuite, allez parler à vos compagnons de voyage. Là, une scène très longue sur le passé de [Clad](#) commence. En premier lieu, passez les textes et abattez le dragon ([Clad](#) meurs à chaque fois, ne vous en faites pas). Une fois à Nibelheim, passez les textes puis

avancez à l'arrière plan. [Barrett](#) vous interrompt. La scène reprend à Nibelheim après un court instant. Suivez Sephiroth et montez au second. Parlez lui deux fois et choisissez "Oui, dormons". Le lendemain, vous vous retrouvez sur la place du village. Parlez à Sephiroth et vous vous retrouverez dans les montagnes. Sur le pont, parlez à [Tifa](#) et suivez-la. Une petite vidéo plus tard, vous vous retrouvez en contre bas. Prenez en haut à droite et entrez dans la grotte. Passez à droite et montez, entrez là où il y a de la lumière et passez les textes, vous continuerez votre chemin automatiquement en direction du réacteur. Entrez dans celui-ci, suivez Sephiroth et montez les escaliers. Après quelques paroles échangées, approchez vous de l'oeuf de gauche et fermez la soupape en appuyant sur action puis parlez à Sephiroth à deux reprises. Après une courte discussion et une vidéo, vous avez la possibilité d'enregistrer.

Une fois dans le manoir, montez en haut à droite, passez dans la salle du bas puis à droite. Entrez dans la cheminée et descendez le chemin. Au sous-sol, avancez vers l'avant plan puis à droite. Après de courtes paroles, ressortez de la pièce après avoir parlé à nouveau à Sephiroth. Vous vous trouvez à présent sur un lit. Redescendez au sous-sol où était Sephiroth et allez dans la salle tout au fond. Après lui avoir parlé, ressortez du manoir. La ville est alors en feu. Entrez dans la maison de droite puis admirez une très jolie vidéo. Vous revenez alors automatiquement au réacteur. Descendez comme la première fois. Vous trouvez [Tifa](#) avec son père. Suivez votre amie d'enfance et parlez lui. Suivez ensuite Sephiroth et passez tous les textes pour revenir dans le présent. Passez à nouveau les textes et allez vers [Aeris](#) et [Rouge XIII](#). Vous recevrez alors le [PHS](#), un téléphone portable pour changer votre groupe à tout moment sur la carte du monde et à presque tous les points d'enregistrement.

Sortez de l'auberge et visitez la 2ème maison dans le sens des aiguilles d'une montre pour trouver un [Éther](#) au rez de chaussée dans un tiroir sur le mur de droite. Allez ensuite dans la 3ème maison et prenez à nouveau un [Éther](#) dans l'armoire sur le mur du fond à l'étage. Visitez la 4ème maison pour trouver au premier étage, dans l'armoire à côté de la fille, une [Source de protection](#). Au rez de chaussée de la même maison il y a un escalier qui tourne en spirale. En haut, vous trouverez un [Pacificateur](#). Les trois maisons suivantes sont les magasins. Dans la dernière maison, vous trouverez un [Éther](#) au rez de chaussée. Faites vos achats et sortez de la ville.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)
- [Magasin de matériels](#)
- [Magasin d'équipements](#)

Ranch Chocobos

Dirigez-vous vers le sud-est pour arriver à la Ferme Chocobo. Parlez au chocobo le plus près de vous à droite et choisissez la première option. Après une courte danse des chocobos, vous recevrez votre première invocation, la matéria [Choco/Mog](#). Entrez ensuite dans la maison au fond à droite. Parlez à un petit garçon répondant au nom de Choco Bily. Prenez les choix que vous voulez, le garçon vous apprend à attraper un chocobo. Dès que vous choisirez "ça ne m'intéresse pas", le garçon vous propose une matéria [Appât-chocobo](#) pour 2000 gils. Achetez-la, puis achetez quelques légumes (je vous conseille les moins chers, ils vont très bien) et sortez de la ferme.

Vous devez à présent attraper un chocobo. Pour ce faire, équipez la matéria achetée à l'un de vos combattants et placez les légumes au début de votre inventaire d'objet. Baladez-vous ensuite sur les traces de pas laissés par les chocobos à proximité de la ferme. Après un ou deux combats normaux, vous devriez rencontrer des ennemis accompagnés d'une sorte d'autruche jaune, c'est un chocobo (dans l'improbable cas où vous n'auriez jamais vu de chocobo). La musique du combat sera également différente. Dès que vous le pouvez, lancez-lui un légume, ça l'occupera pendant un ou plusieurs tours de jeu. Éliminez les ennemis sans jamais lancer d'attaque sur le chocobo. Si par hasard votre cible termine son repas et relève la tête, redonnez-lui un nouveau casse-croûte avant qu'il ne s'enfuie. Petites astuces : n'utilisez pas d'attaque aléatoire (comme la limite de [Tifa](#)) ni de magie globale (vous ne devriez pas en avoir à ce stade du jeu), et bien sûr aucune invocation. Si tous les ennemis meurent avant que le chocobo ne prenne ses jambes à son cou, vous voilà en possession de votre premier ami à plume.

Votre monture vous sert à traverser le marais non loin à l'ouest où rôde un serpent plutôt puissant (pratiquement impossible à battre à ce stade du jeu, n'essayez pas). Attendez qu'il s'éloigne un peu à gauche et allez tout droit vers la grotte en face (notez que vous pouvez le faire à pied, mais il faut un bon timing et surtout vous risquez de vous faire prendre comme goûter). Une fois vers la grotte, descendez de votre chocobo et vous entrez automatiquement dans un écran où vous découvrez le cadavre d'un autre serpent similaire, vraisemblablement tué par Sephiroth. Sortez de cet écran puis entrez dans la grotte de mythril.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)

Mine de Mythril

Passez tout de suite à droite pour prendre un [Éther](#) et une [Tente](#). Dans le même écran, vous pouvez monter à des lierres à gauche pour prendre la matéria [Longue](#)

[portée](#). Revenez ensuite au premier écran. Droit en bas, vous récupérez une [Source spirituelle](#) avant de continuer votre chemin à gauche. Dans l'écran suivant vous rencontrerez les Turks. Après une courte discussion, allez vers l'arrière plan par la petite entrée et prenez un [Élixir](#) et une [Potion](#). Revenez à l'écran précédant et sortez de la mine en montant aux lianes à gauche.

Village de Junon

Depuis les mines, allez droit à l'ouest puis un peu au nord, Junon est une ville au bord de l'eau. Une fois à l'intérieur, préparez vous pour un boss puis allez directement à la plage. Après quelques paroles, vous allez vous battre contre le [Grand oedeme](#). Après le combat, vous allez devoir ranimer la petite fille, du nom de Priscilla. Suivez les instructions, la fille ne peut mourir (enfin je crois). Après un moment, elle se réveille. Allez ensuite dans la maison juste à gauche en bas de l'entrée du village et choisissez de vous reposer. Le lendemain, montez les escaliers placés à proximité du reste du groupe et Priscilla vous donnera votre seconde invocation, [Shiva](#). Après des paroles échangées, suivez la gamine et parlez-lui au bord de la plage. Une fois dans l'eau, appuyez sur  pour que le dauphin vous propulse sur la barre. Faites bien votre calcul, vous devrez vous y prendre à plusieurs reprises. Une fois sur la barre, dirigez-vous vers la gauche.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)

Plate-forme de Junon

Après une courte vidéo, avancez vers l'avant plan. Allez vers la petite boîte et appuyez sur action pour faire marcher la plate-forme. Allez ensuite vers le bas et entrez à l'intérieur. Suivez ce que le soldat vous dit de faire et habillez-vous en soldat. Après quelques paroles échangées, sortez et suivez les autres. Après une courte vidéo, parlez au chef. Vous allez devoir vous placer dans la parade de manière similaire au soldat qui le réalise avant vous, ce qui n'a rien d'aisé. Placez-vous approximativement dans la file puis appuyez sur le bouton  en boucle pour montrer votre arme (ce petit truc fait monter le score). Si vous dépassez 50 points, vous recevrez 5'000 gils bienvenus. Attendez ensuite la fin de la discussion sans bouger et votre supérieur vous prive de pause pour vous exercer pour la parade finale. Après la discussion, sortez de la salle et passez en bas à gauche.

Il y a beaucoup de magasins dans cette ville, allez y faire un tour. Dans la troisième entrée à gauche, vous trouverez une matière [Talent de l'ennemi](#). Vous trouverez à l'étage un [Soldat 1/35](#), une [Source spirituelle](#), une [Source de chance](#), une [Source de protection](#) et une [Source de pouvoir](#). Revenez dans la rue et allez 4 écrans vers la gauche. Ici, 3 autres magasins à visiter. Dans la troisième entrée, à droite, vous trouverez une [Source de rapidité](#) et un [Soldat 1/35](#). Finalement, continuez encore

votre parcours pour arriver vers le bateau où vous devrez embarquer. Vous allez devoir faire la parade. Là, je n'ai aucun conseil à donner, si ce n'est de suivre les instructions. Selon votre prestation, vous êtes récompensés de [Lunettes argent](#) (score inférieur ou égal à 50), d'une matéria [Super HP](#) (60 à 90) ou d'un [Voleur fou](#) (100 ou mieux). Après les discussions, entrez dans le bateau.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)
- [Magasin de matériels 1](#)
- [Magasin de matériels 2](#)
- [Magasin d'équipements 1](#)
- [Magasin d'équipements 2](#)
- [Magasin d'accessoires](#)

Cargo

À votre arrivée, ramassez un [Éther](#) dans le coffre à gauche. Il vous faut à présent retrouver vos compagnons déguisés en marin. Parlez en premier au soldat bleu à gauche en bas : c'est [Aeris](#). Montez à l'étage et parlez au soldat à côté du point de sauvegarde, celui qui marche bizarre : c'est [Rouge XIII](#). Parlez également au soldat en haut de l'échelle dans cet écran sur la droite, vous dénicher ainsi [Tifa](#). Retournez parler à [Aeris](#), elle vous demande si vous n'avez pas vu [Barrett](#). Remontez à l'étage, vers le point de sauvegarde. Le soldat qui était contre la barrière du bateau est parti. Vous pouvez alors continuer à gauche et trouver [Barrett](#). Après une courte discussion, une alarme s'active. Vous allez automatiquement retrouver tout votre groupe. Après quelques paroles échangées, choisissez votre groupe et descendez à l'étage du dessous. Prenez la matéria [Tout](#) puis passez par la porte du mur du fond. Prenez l'échelle juste à gauche, faites le tour et prenez un [Tailleur de vent](#) dans le coffre. Faites chemin arrière et redescendez à l'échelle. Approchez-vous du soldat en rouge pour lancer un combat de boss contre [Jénova Naissance](#). Après l'affrontement, ramassez la matéria [lfrit](#) et suivez votre groupe.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)

Costa del Sol

Le bateau arrive à Costa del Sol. Passez les textes et sortez de l'écran. Après une petite scène, entrez dans la première maison et descendez au sous-sol pour prendre une [Source de pouvoir](#), un [Moteur](#), ainsi qu'un [Anneau feu](#). Vous pouvez également acheter cette maison si vous avez plus de 300'000 gils, ce qui n'est probablement pas le cas. Pour ceux qui veulent suivre l'histoire, vous pouvez aller parler à Hojo à droite en bas du village, sur la plage. Autrement, visitez les magasins et sortez du village.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)
- [Magasin de matériels](#)
- [Magasin d'équipements](#)

Chemin vers Corel

Depuis Costa del Sol, dirigez-vous vers le sud-ouest et prenez le petit chemin dans les montagnes, jusqu'à entrer dans une nouvelle zone. Dans cet écran, un homme vous dit que Sephiroth vient de passer, mais vous n'êtes en aucun cas tenu de lui parler. Passez ensuite deux écrans plus loin pour arriver près d'un réacteur Mako. Descendez le chemin et allez sur les voies de chemin de fer. Deux écrans plus loin, les voies vont s'écrouler sous vos pieds par endroit. Dès que vous tombez, maintenez appuyé gauche ou droite et cliquez rapidement sur le bouton  pour vous déplacer horizontalement. Sur la droite, il y a un [Pendentif étoilé](#) et sur la gauche un [Bâton magicien](#). Prenez dans le coffre qui s'offre à vous une [Mitrailleuse W](#). Faites le tour par le bas et prenez un [Éther turbo](#) et une matière [Transformation](#). Ensuite continuez vers la droite en passant sur la partie supérieure des rails. Suivez le chemin et entrez dans la petite cabane. Appuyez sur le levier, cela abaisse le pont. Juste à droite, vous pouvez escalader le mur en appuyant sur "haut". Vous arrivez dans un écran avec un petit oiseau qui piaille. Lorsqu'un choix vous est proposé, mettez "Prendre un bijou". Vous devrez alors combattre la maman oiseau, puis, vous recevrez 10 [Queue de phénix](#). Vous reviendrez automatiquement vers la cabane. Retournez à l'écran précédant celui dans lequel vous vous trouvez et passez cette fois sur les voies inférieures. Passez sur le pont qui est à présent baissé et passez à l'écran suivant. Ici, traversez tout le pont en direction de l'avant plan pour arriver à Corel.

Village de Corel et Gold Saucer

Arrivé dans le village de Corel, [Barrett](#) commence à parler avec les gens du village. Après la discussion, allez tout à gauche en bas du village. Dans cet écran, [Barrett](#) raconte l'histoire de Corel. Juste après, choisissez "Vas-y" et montez au Gold Saucer. Pour y entrer, vous devrez posséder 3000 gils. Entrez par la porte et le groupe se met à parler. Après la discussion, parlez aux personnages que vous voulez conserver dans votre équipe et sautez dans la porte marquée "Wonder Square" pour rencontrer [Cait Sith](#). Après quelques paroles, ce nouveau personnage se joint à votre groupe. Allez dans la porte marquée "Battle" pour découvrir des gardes morts. [Barrett](#) a en effet un peu pété les plombs. Après la discussion, vous vous retrouvez prisonnier.

Magasins

- [Corel - Magasin d'objets 1](#)
- [Corel - Magasin d'objets 2](#)

- [Corel - Magasin d'équipements](#)
- [Gold Saucer - Ghost Square](#)

Prison de Corel et Gold Saucer

Arrivé dans la prison, allez parler à [Barrett](#), puis descendez vers le bas. Entrez dans la première maison sur la droite, [Barrett](#) entre suivi de tout le groupe. Après une scène comprenant un court dialogue, choisissez votre groupe et sortez. Montez vers le nord. Dans l'écran suivant, passez par la barrière ouverte et longez-la jusqu'au trou suivant. Prenez alors à droite en suivant la faille dans le sol. Faufilez-vous entre les carcasses de voiture et montez ensuite en haut pour combattre [Dayne](#). Après le combat, retournez dans la prison et allez dans le camion à gauche de la maison où vous étiez précédemment. Après la discussion, vous retournez au Gold Saucer. Dans l'ascenseur, Ester vous explique comment monter un chocobo. Pendant la course, vous devrez suivre ses instructions. Dans la salle où vous vous trouvez à présent, ramassez la matière [Ramuh](#) à droite puis suivez les autres concurrents. Rempotez la course puis suivez la conversation avec Ester pour être libéré sur la carte du monde en véhicule à moteur, le Buggy.

Magasin

- [Magasin d'objets](#)

Gongaga

Descendez vers le sud pour arriver dans une ville entourée de forêt. Vous allez immédiatement devoir vous battre contre les Turks ([Réno](#) et [Rude](#)). Après le combat, prenez à droite pour arriver dans un réacteur en ruine. Tseng et Scarlet vont arriver en hélicoptère. Scarlet va se placer à un endroit précis vers le réacteur, où vous récupérer la matière [Titan](#) après la discussion avant de revenir au premier écran. Passez cette fois à gauche puis encore à gauche pour ramasser la matière [Coup mortel](#). Revenez au dernier embranchement et passez à droite pour entrer dans le village. Dans l'auberge (au fond à gauche) il y a un coffre avec une [Potion-X](#). Dans l'immeuble juste à droite, vous pourrez suivre une petite histoire avec Zack. Un [Mégaphone blanc](#) est encore à récupérer dans la maison tout en bas à droite. Faites ensuite les magasins et sortez de la ville.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)
- [Magasin d'équipements](#)
- [Magasin d'accessoires et de matériaux](#)

Canyon Cosmos

Reprenez votre buggy et dirigez-vous vers l'ouest puis un peu au nord pour arriver

au village natal de [Rouge XIII](#), Canyon Cosmos. Parlez au personnage situé à l'entrée du village, puis dirigez-vous vers l'auberge pour lire un journal du Turtle's Paradise et dénicher un [Élixir](#) dans la chambre, sous le lit de l'avant plan. Juste à côté du magasin d'arme, contre le mur, se trouve un autre article du Turtle's Paradise. Montez ensuite tout en haut du village, chez le chef (échelle à côté du magasin de matériau). Passez tout le texte puis redescendez pour parler à un de vos persos et choisir votre groupe. Remontez ensuite chez Buggenhagen. Passez par la porte de bois et parlez-lui pour qu'il vous montre son laboratoire. Après beaucoup de discussions, vous redescendez. Retournez au début du village, à droite près du feu et parlez à un peu tout le monde. Lorsque vous en viendrez à [Rouge XIII](#), choisissez votre groupe, montez vers le magasin de matériau et parlez à Buggenhagen. Choisissez le premier choix et entrez dans la grotte.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)
- [Magasin de matériaux](#)
- [Magasin d'équipements](#)

Quête annexe conseillée à ce moment :

- [Turtle's Paradise \(3/6 et 4/6\)](#)

Grotte Gi

Descendez toutes les échelles et passez à droite. Dans cet écran, entrez dans le trou de pierre qui est le plus en haut et appuyez sur action. Cela ouvre une porte à droite. Approchez-vous de la porte et Buggenhagen vous parle. Montez ensuite et passez à gauche. Ne courez pas sur l'huile et descendez vers le bas pour prendre la matériau [Effet suppl.](#). Retournez dans l'écran précédent et repassez tout de suite à droite puis en haut. Tournez à gauche, descendez les escaliers et à gauche ramassez un [Mégaphone noir](#). Remontez et passez à droite avant les escaliers pour prendre un [Éther](#). Revenez aux escaliers et montez-les. Prenez à gauche en haut, Buggenhagen parle à nouveau puis changez d'écran. Cinq choix s'offrent à vous. Entrez en premier dans la quatrième (de gauche à droite) grotte (attention, dès que vous vous approchez des toiles d'araignées, vous devrez vous battre contre un monstre plutôt puissant, le [Piqueur](#)) et prenez l'[Éther](#). Revenez sur vos pas et entrez dans la deuxième grotte. Bastonnez l'araignée et passez en bas à gauche, puis à droite lorsque vous ne voyez plus [Clad](#) (il faut un peu chercher, c'est pas facile de trouver l'endroit où part le chemin de droite). Vous trouverez un [Anneau fée](#) dans le coffre. Revenez à votre point de départ et approchez vous de la troisième toile d'araignée pour la détruire. Passez tout de suite à gauche pour prendre un [Éther turbo](#). Passez ensuite par l'entrée droit en haut pour vous battre contre [Gi Nattak](#). Ramassez la matériau [Gravité](#) puis dirigez-vous vers le haut. Après une longue discussion, vous revenez à Canyon Cosmos automatiquement et recevez [Peigne séraphin](#). Choisissez votre groupe et sortez de la ville.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)
- [Magasin de matériels](#)
- [Magasin d'équipements](#)

Nibelheim et manoir Shinra

Allez maintenant presque droit au nord avec votre buggy pour arriver à Nibelheim, la ville natale de [Clad](#). Dès le début, vos persos parlent quelques instants. Dans la maison tout en bas à droite, vous trouverez une [Source de chance](#) en parlant à un des gars noirs. Dans la maison suivante dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, un des même personnage a un [Ether turbo](#) à vous donner. À l'étage, parlez à un autre mec pour recevoir un [Poing de platine](#). C'est la maison de [Tifa](#). La troisième maison est celle de [Clad](#) mais il n'y a rien à prendre. Dans la quatrième, il y a un [Elixir](#) en parlant à nouveau à un mec bizarre. Dans la suivante, l'auberge, vous dénicher une [Source de chance](#). Allez ensuite dans le gros manoir tout au fond de Nibelheim. Commencez par aller juste à droite avant l'escalier pour prendre un [Mégaphone argent](#). Revenez au premier écran et allez droit au fond, par la porte double, prenez à droite et vous trouverez une [Vipère jumelle](#) dans le coffre. Retournez dans la première salle, montez les escaliers et prenez à gauche. Dans le coffre se trouve un [Lanceur ennemi](#). Préparez-vous à un combat intense puis approchez vous du coffre. La combinaison à entrer est 36 vers la droite, 10 vers la gauche, 59 vers la droite et 97 vers la droite. Attention, vous devez arriver sur le numéro sans le dépasser. Par exemple, pour le premier chiffre, vous devez arriver à 36 en appuyant sur le bouton droite et sans dépasser ce chiffre avant de revenir à 10 vers la gauche sans passer au-dessous de cette barre, et ainsi de suite. Après le combat contre le [Numéro perdu](#), ramassez la matéria [Odin](#) et la [Clé du sous-sol](#). Revenez en haut des escaliers de la première salle et passez à droite cette fois. Prenez la [Source de magie](#) dans le coffre puis entrez dans la cheminée. Descendez au sous-sol par l'escalier en spirale puis avancez vers l'avant-plan. Dans celui d'après, allez à droite puis montez vers les rayons de livres. Là, Sephiroth vous attend et vous donnera la matéria [Destruction](#) (ramassez-la, ne l'oubliez pas...). Revenez deux écrans en arrière et passez par la porte en haut pour appuyer sur action en direction du cercueil. Vous entamez une discussion avec [Vincent](#), qui se joint à votre groupe peu après. Parlez-lui jusqu'à ce que vous soyez confronté à un choix. Sélectionnez "Qui est-tu?" et passez tout les textes. Sortez de la salle et commencez votre chemin pour ressortir du manoir pour que [Vincent](#) vous rattrape et se joigne à vous. Remontez ensuite à l'étage supérieur et sortez du manoir. Il ne vous reste plus qu'à sortir de la ville par l'arrière.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)

Mt Nibel

Suivez le chemin entre les montagnes pour arriver à l'entrée du Mt Nibel. Suivez le chemin jusqu'à ce qu'il se sépare. Prenez en premier vers le haut et faites le tour de la montagne pour prendre un [Sabre rune](#). Prenez ensuite l'autre chemin vers la gauche. Juste avant de passer sur le pont, montez vers le haut. Faites tout un petit tour pour prendre la [Barrette plus](#). Redescendez tout le chemin et passez sur le pont en bois. Une fois de l'autre côté, avant de passer dans un tuyau, descendez par les escaliers puis par l'échelle pour faire descendre une échelle en appuyant sur action et pouvoir par la suite remonter. Allez ensuite vers les tuyaux et prenez le tuyau no 2, puis le no 4. Vous trouverez une [Arme de pouvoir](#) et une matéria [Tout](#). Combattez ensuite le boss [Gardien de matéria](#) et ramassez la matéria [Contre-attaque](#). Descendez vers le bas à gauche, puis sautez sur la partie inférieure. Entrez à droite dans la grotte. Passez à droite, avant d'entrer là où il y a de la lumière, allez un peu à gauche en bas et entrez dans la petite grotte noire. Montez un petit peu (vous ne voyez plus [Clad](#)) puis un peu à gauche et descendez enfin. Vous arriverez vers un coffre qui contient un [Elixir](#). Faites le chemin inverse et passez là où il y a de la lumière. Dans cet écran, approchez-vous de la source de Mako et prenez la matéria [El.base](#), puis continuez à l'arrière plan. Dans cet écran, il y a un [CR d'embuscade](#) dans un coffre à ramasser avant de continuer le chemin vers la droite. Passez à gauche et faites tout le chemin jusqu'au réacteur Mako. Passez derrière le réacteur et changez d'écran. Vous revenez à un endroit connu. Redescendez où vous avez combattu le boss. Passez cette fois en bas à droite et sortez du Mt Nibel.

Village Fusée

Allez vers le nord-ouest pour arriver à Village Fusée. Allez en premier parler deux fois à l'homme devant la maison droit en haut. Il vous donnera une [Yoshiyuki](#). Dans la maison à l'extrême droite du village, il y a un coffre avec une [Source de pouvoir](#). Allez ensuite dans la maison le plus au fond du village. C'est la maison de [Cid](#). Vous y trouverez un [Bras vis](#). Sortez derrière la maison, vous y verrez un avion. La femme vous dit d'aller trouver le capitaine ([Cid](#)). Après avoir passé les textes, sortez de chez [Cid](#) et allez au fond juste à gauche de la maison. Montez aux escaliers et à l'échelle pour entrer dans la fusée. Là, parlez au premier personnage, c'est [Cid](#). Sélectionnez le premier choix puis retournez chez lui. Après la première discussion, et la vidéo, sortez de la maison. Shera vous dit de venir. Retournez vers l'avion et combattez [Palmer](#) avant d'admirer une très belle vidéo.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)
- [Magasin d'équipements](#)

Retour au Gold Saucer

Avec le Tiny Bronco, allez au Gold Saucer par la rivière qui passe au nord de Canyon Cosmos. Atterrissez sur une plage près du Gold Saucer et allez jusqu'à la ville de Corel. Prenez le train pour monter et dirigez-vous en direction du battle square. Montez les escaliers à droite et entrez dans la pièce. Vous allez devoir vous battre contre plusieurs monstres à la suite, avec un handicap additionnel à chaque étape. Faites de votre mieux. Si vous remportez les 8 combats (très difficile) , vous recevrez une [Veste d'eden](#) et des [Baskets](#). De toute façon vous recevrez la [Clé de pierre](#). Retournez à l'entrée du Gold Saucer, vous ne pouvez plus redescendre vers Corel et vous vous retrouvez à l'hôtel. Passez tout les textes. Pendant la nuit, un compagnon de votre groupe vous emmène faire un tour au Event Square (normalement il devrait s'agir d'une fille, mais selon certains événements préalable dans le jeu il se peut que ce soit un mâle). Là, vous devrez créer votre spectacle. Le déroulement de la pièce n'a aucune influence sur la suite des événements, vous pouvez donc laisser libre cours à votre fantaisie afin de créer quelques situations cocasses. Après la pièce, votre ami(e) vous emmène faire un tour en gondole, scène un peu longue pendant laquelle vous n'aurez qu'à lire et à passer les textes. Juste après ça, vous apercevez [Cait Sith](#), lequel vient de vous voler la clé reçue auparavant au Battle Square. Suivez-le jusqu'à ce qu'il la lance à Tseng. Après les textes, une fois à l'hôtel, approchez vous de l'armoire ronde en haut à droite et appuyez sur action pour prendre un [Elixir](#). Sortez, choisissez votre groupe puis lisez à gauche le Turtle's Paradise n° 3. Sortez ensuite de l'hôtel et retournez à votre avion.

Magasins

- [Corel - Magasin d'objets 1](#)
- [Corel - Magasin d'objets 2](#)
- [Corel - Magasin d'équipements](#)
- [Gold Saucer - Ghost Square](#)

Quête annexe conseillée à ce moment :

- [Turtle's Paradise \(5/6\)](#)

Temple des Anciens

Une fois à votre avion, dirigez-vous vers le sud-est. Le temple se trouve sur une île au sud, à mi-chemin entre les deux grands continents. Montez les escaliers, passez les textes et entrez dans le temple. Vous tombez alors sur Tseng mal en point. Passez tout les textes et approchez-vous de l'autel. Appuyez sur la touche d'action pour placer la clé dans le socle. Empruntez le chemin ouvert et descendez l'échelle, puis récupérez un [Trident](#) dans un coffre. Passez ensuite à droite et montez à l'échelle. Vous ne pouvez entrer dans la porte juste à gauche. Continuez donc vers la gauche avec les escaliers et suivez le vieux papy. Ramassez la [Source spirituelle](#) avant d'entrer par la porte. Dans le coffre, vous récupérez un [Fusil argent](#) avant de

parler au vieux. Ressortez, montez les escaliers, descendez l'échelle et passez à gauche par la porte. Prenez l'[Éther turbo](#) puis la matéria [Super chance](#) sur la gauche des escaliers. Continuez votre chemin jusqu'au coffre contenant un [Punch foudroyant](#). Continuez et suivez le papy jusqu'à une salle où des pierres roulent dans votre direction. Arrangez-vous pour que [Clad](#) passe dans le trou creux de la pierre. À mi-chemin, prenez la matéria [Trans](#) puis continuez. Arrivé au bout, les rochers s'arrêtent et débute une petite discussion. Après les textes, continuez pour arriver sur une grande horloge. Choisissez de tourner vous-même les aiguilles et placez les de manière à pouvoir aller au n° 4 et trouver une [Garde de princesse](#). Allez ensuite au n° 5 pour trouver un [Ruban](#), au n° 7 pour trouver une [Conque](#) puis au n° 8 pour trouver un [Mégalixir](#). Finalement, placez-vous sur une aiguille et attendez que l'aiguille des secondes vous pousse en bas. Après un combat contre un monstre pouvant se révéler dangereux, récupérez [Coup d'ongle](#). Vous devriez reconnaître l'endroit lorsque vous sortirez de cette pièce. Faites à nouveau tout le chemin nécessaire et retournez à l'horloge. Entrez dans la pièce n° 6 pour jouer à cache-cache avec le papy. Descendez tout d'abord ouvrir le coffre qui contient un [Gant de travail](#), puis passez par une porte que vous entrez immédiatement dans le trou d'où vous sortez. Autrement dit, entrez dans un trou au sol et laissez le bouton haut enfoncé jusqu'à ce que vous l'attrapiez. Ensuite, préparez-vous au combat contre [Dragon rouge](#) et passez par la porte en haut. Passez tout les textes et le combat commence. Après l'affrontement, n'oubliez pas la matéria [Bahamut](#). Allez tout à droite de la salle et appuyez sur action. Dans le texte, sélectionnez "La prendre". Choisissez ensuite le premier choix, passez les textes et sortez de la salle. Retournez à l'horloge et empruntez la porte n° 12. Un autre boss vous attend, la [Porte des démon](#). Après le combat, [Cait Sith](#) vous rejoint. Il va se suicider (son corps évidemment, c'est un robot) pour prendre la [Matéria noire](#). Passez tout les textes, le temple explose. S'ensuit à nouveau une assez longue discussion.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)

Gongaga

Après tout les textes, vous vous réveillez sur un lit dans le village de Gongaga. Passez tout les textes puis sortez de la maison. Passez à nouveau tout les textes puis sortez de la ville.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)
- [Magasin d'équipements](#)
- [Magasin d'accessoires et de matériels](#)

Village des ossements

Prenez votre avion et dirigez-vous en direction du temple des anciens. Après, prenez au sud-est puis contournez tout le grand continent par la droite pour arriver vers Midgar. Juste après avoir dépassé Midgar, prenez vers le nord et atterrissez sur une plage près d'une forêt. Dans cette forêt, entrez au village des ossements. Parlez au gars qui dors et sélectionnez l'option "Commencer à creuser." puis "Harpe Lunaire". Montez à l'échelle en haut à droite et allez vous placer de manière à ce que [Clad](#) soit derrière la fumée de la maison d'en-dessous. Appuyez sur carré puis choisissez "Quitter". Appuyez sur carré à nouveau puis encore carré. Normalement la nuit devrait s'écouler et le coffre devrait contenir la [Harpe Lunaire](#) au petit matin. Si ce n'est pas le cas, refaites la manip en plaçant [Clad](#) dans les environs (très proches) de cette fumée. Une fois la "Harpe Lunaire" en votre possession, montez à l'échelle et allez au fond à gauche. Entrez dans la porte sombre et allez tout au fond. Dans l'écran suivant, une matéria joue à cache-cache. Elle apparaît puis disparaît de manière aléatoire. Dès que vous la voyez, foncez dessus en appuyant sur action pour récupérer la matéria [Kjata](#). Puis continuez votre chemin vers le nord. Passez en premier à droite et prenez un [Cercle d'eau](#). Puis revenez un peu en arrière et passez à gauche puis dans le tronc creux. Puis continuez vers le haut. Suivez le seul chemin pour changer encore d'écran. Vous serez alors sur la carte du monde.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)

Cité des anciens

Dirigez-vous vers le nord pour entrer dans la cité des anciens. Passez en premier à gauche, suivez le chemin et entrez dans la petite maison. En haut, prenez la [Source de magie](#), puis sortez par l'arrière de la maison. Descendez les escaliers, passez à droite et récupérez un [Bracelet aurore](#) dans le coffre. Revenez à l'entrée où les trois chemins s'offraient à vous et allez à droite. Dans la première maison à droite, à l'étage, vous dénicher une [Source de protection](#). Entrez ensuite dans la seconde maison à droite et prenez un [Élixir](#) dans le premier coffre. Montez à l'étage et sélectionnez "Non". Avancez et ramassez la matéria [Talent de l'ennemi](#) derrière le poteau (elle ne se voit pas, cherchez un peu). Redescendez, remontez et vous acceptez cette fois de dormir. Passez les textes, descendez, sortez de la baraque et passez en bas. Prenez le troisième chemin et avancez vers la lumière. Entrez dans la drôle de maison et montez tout en haut pour prendre la matéria [Comète](#). Redescendez un peu et empruntez l'escalier de cristal (transparent en tout cas). Faites tout le chemin imposé, puis descendez. Montez sur les petits poteaux puis admirez l'une des vidéos ayant fait le succès du jeu. Ensuite passez tout les textes et battez-vous contre [Jénova-Vie](#). Après le combat, passez les textes et profitez à nouveau d'une belle vidéo.

CD2

Cité des anciens

Partez vers la gauche et passez les textes. Prenez alors le chemin où est parti Sephiroth (celui du haut à droite). Dans l'écran suivant passez en premier à gauche de l'escargot et faites le tour pour prendre une [Vipère hallebarde](#). Revenez au début de cet écran et approchez vous des piques de l'escargot. [Clad](#) montera automatiquement en sautant. Montez en rond dans l'escargot puis arrivé en haut passez sur sa partie supérieure par la droite. Redescendez un petit peu et entrez dans la grotte. Montez en premier à la seconde faille (la plus éloignée de votre point d'arrivée) et choisissez "Gauche". Continuez votre ascension sur la gauche puis sélectionnez "Droite", approchez vous de celle de droite et mettez "Bas" pour récupérer une [Hypnocouronne](#). Retournez à la faille de gauche pour prendre en haut un [Bracelet éclair](#). Tout en haut à droite se trouve un [Mégalixir](#). Après ce dernier coffre, continuez à gauche, montez à la faille qui s'offre à vous et accédez à l'échelle. En bas se trouve la matéria [Super magie](#). Puis montez tout en haut de cette échelle et dirigez-vous vers la droite. Dans cet écran, ramassez une [Source de pouvoir](#) à droite en entrant puis sortez de la grotte.

Région du Glaçon

Suivez le seul chemin qui s'offre à vous pour arriver au village du Glaçon. Allez en premier tout au fond du village pour qu'un villageois vous dise que c'est raide. Choisissez "J'y vais quand même" et les turks viendront mettre leur grain de sel à l'histoire. Vous pouvez essayer d'éviter les coups d'Éléna, mais c'est pas évident. Vous vous réveillez dans une maison du village. À l'étage en dessous, il y a un [Éther turbo](#) à voler. Sortez et dirigez-vous vers la maison avec un bonhomme de neige devant. Entrez et récupérez la [Carte du glacier](#) sur le mur de gauche ainsi que la [Boisson de héros](#) et le [Vaccin](#) qui traînent dans les environs. Dans l'auberge, la maison juste à gauche au fond, vous trouverez une [Potion-X](#) cachée derrière le mur à l'étage. Entrez dans la maison suivante en plein centre du village, parlez au gamin au fond puis prenez le [Surf des neiges](#) que ce dernier vous offre suite à sa blessure malheureuse. Il ne vous reste plus qu'à aller tout au fond du village et à faire la petite descente à snowboard. Pour faciliter la suite de la soluce, prenez à droite puis à gauche lorsque les chemins se séparent, vous vous retrouvez ainsi plus près des objets importants.

Magasins

- [Magasin d'équipements et d'objets](#)

Grand Glacier

Après la course de snowboard (je rappelle de prendre le chemin qui va en premier à droite puis à gauche lors des embranchements), vous devriez atterrir près d'un arbre isolé. Le glacier est grand et contient plusieurs objets inutiles. Pour simplifier, je vais donner l'emplacement des objets principaux. Prenez depuis l'arbre vers la droite et passez 3 écrans plus loin. Vous devriez vous retrouver devant un embranchement. Prenez celui de l'arrière-plan et traversez l'écran suivant. Dans celui d'après, il y a une matière [Coupure suppl.](#) à ramasser (attention, elle ne se voit que très mal). Continuez votre chemin pour arriver vers deux sources d'eau chaude. Approchez de celle de gauche et mettez "Y aller". Puis continuez vers le haut. Passez deux écrans pour vous retrouver dans un écran très grand où vous avez la possibilité de planter des bâtons pour vous repérer. À l'aide des bâtons, avancez toujours tout droit en partant vers le haut (attention, la caméra change d'angle de vue) jusqu'à accéder à une grotte. Dans celle-ci se trouve une matière [Tout](#). Ressortez de la grotte, placez-vous face à elle et partez vers la droite. Avancez dans cette direction toujours à l'aide des bâtons et passez dans l'écran suivant. Continuez encore sur trois écrans pour arriver vers une grotte. Parlez à l'individu bleu que vous y trouverez pour lancer un combat au terme duquel vous pouvez ramasser la matière [Alexandre](#). Revenez ensuite en arrière dans le grand écran dont l'angle de caméra change, revenez au centre à proximité de la grotte avec l'aide des bâtons en vous dirigeant dans un premier temps vers la gauche. Puis, dirigez-vous dans la direction opposée de l'entrée de la grotte toujours à l'aide des bâtons. Vous arrivez ainsi vers une cabane. Il est possible qu'au cours de votre aventure dans ce glacier vos persos tombent de froid. Si c'est le cas, pas d'inquiétude, vous vous réveillerez dans la cabane et vous pourrez même retourner au glacier au cas où vous auriez oublié quelque chose. Une fois les discussions avec le groupe terminées, avancez vers l'arrière plan.

Falaise de Gaea

Montez à la falaise en escaladant et en faisant attention que votre température corporelle n'atteigne pas 28°. Pour se réchauffer, appuyez rapidement sur la touche  (touche playstation). Entrez dans la grotte, dirigez-vous au nord, montez les escaliers à gauche et entrez dans l'écran suivant. Passez le pont en bas et entrez dans le mur tout droit pour trouver un [Ruban](#) (le passage dans le mur n'est pas visible). Revenez un peu en arrière, avant de traverser le pont et montez au nord. Vous tombez sur un [Javelot](#) dans un coffre. Entrez à gauche, traversez le pont, passez dans le tunnel et vous devriez réapparaître plus haut dans le même écran (vous ne voyez plus [Clad](#), cherchez un peu pour arriver en haut). Approchez-vous du rocher, appuyez sur action et regardez le rocher rouler. Revenez sur vos pas tout au début vers les escaliers de glace et montez le chemin qui s'est ouvert. Dans l'écran suivant, passez à droite puis en bas. Revoilà la falaise. Montez là où sont les drapeaux en choisissant toujours le premier choix, vous arriverez dans une autre grotte. Attention à la température qui descend vite. Prenez en premier l'[Élixir](#) dans le

coffre à droite. Dirigez-vous vers le nord et entrez dans le trou à droite. Suivez l'unique chemin, entrez à nouveau dans la grotte, prenez le coffre puis approchez-vous des stalagmites en glace. Vous devrez combattre un glaçon accompagné de chauve-souris. Pourfendez les adversaires des quatre combats en sélectionnant toujours "Non." comme choix. Arrivé au bout, prenez le [Mégalixir](#) dans le coffre. Revenez en arrière et choisissez "Oui." cette fois pour sauter dans la salle d'en bas. Allez à gauche du point de sauvegarde et prenez une [Source de rapidité](#) dans le coffre. Ensuite, empruntez le dernier passage par lequel vous n'êtes pas encore passés. Prenez la [Super épée](#) tout de suite à gauche dans le coffre puis faites tout le chemin jusque dans la grotte. Passez le pont, puis montez à nouveau à la falaise dans l'écran suivant (vous commencez probablement à connaître le truc). Prenez toujours le premier choix lorsqu'on vous le propose. Une fois dans la grotte suivante, vous pouvez vous régénérer en appuyant sur action vers la lumière blanche. Continuez ensuite vers la droite et avancez vers l'avant-plan pour rencontrer le boss [Schizo](#). Grimpez ensuite à droite de la sortie et escaladez.

Labyrinthe Tornade

Descendez vers la gauche. Arrivé dans l'écran suivant, passez tout les textes et continuez vers la gauche. Allez un peu vers la gauche de l'écran suivant pour prendre la matéria [Néo-bahamut](#). Puis continuez vers la gauche. Une petite scène avec la Shnira à bord du Hautvent va avoir lieu. Passez tous les textes et continuez votre chemin. Dans l'écran suivant, traversez le trou lorsque le vent devient calme et continuez vers l'arrière plan. Dans cet écran, un seul chemin s'offre à vous, sur lequel vous ramasserez un [Poing de Kaiser](#) dans un coffre. Dans l'écran d'après, vous devez également éviter le vent. Avancez jusqu'à voir Sephiroht, puis passez les textes pour combattre [Jénova-MORT](#). Après le combat et les textes, donnez la "Matéria Noire" à quelqu'un puis parlez à [Tifa](#). Prenez la matéria [Turbo MP](#) et l'[Anneau poison](#) dans le coffre plus haut puis continuez vers l'arrière-plan. Évitez à nouveau le vent, vous arrivez à Nibelheim dans une illusion. Parlez à [Tifa](#), passez les textes, parlez à Sephiroth puis à [Tifa](#). Passez un long dialogue, vous verrez Rufus et la Shinra arriver dans une grotte. Passez à nouveau tout les textes jusqu'à ce que [Clad](#) se retrouve au plafond la tête en bas. Lorsque vous le pouvez, bougez dans toutes les directions, passez les textes puis regarder une vidéo magnifique.

Junon

Après quelques dialogues, vous vous réveillez à Junon. Approchez-vous de [Barrett](#), passez les dialogues puis suivez les turks qui emmènent [Tifa](#) jusque dans une salle avec des chaises sur le sol. Passez les textes et [Tifa](#) se retrouve attachée dans une chambre à gaz. Peu après, tuez les deux gardes avec [Barrett](#) et [Cait Sith](#). Approchez de la salle où est [Tifa](#), appuyez sur action plusieurs fois pour découvrir que la porte est bien fermée. Passez ensuite les dialogues et regardez une nouvelle vidéo magnifique. Dès que vous retrouvez [Barrett](#), parlez à [Cait Sith](#) et

sortez de la pièce. Passez les textes et continuez par le chemin en bas à droite. Avancez vers l'avant plan, vous retrouvez [Youffie](#) déguisée en reporter. Après une courte vidéo, continuez vers la gauche, allez vers le panneau de commande jaune juste en haut et appuyez sur action pour faire monter la plate-forme. Dirigez-vous en direction de l'avion à l'arrière-plan, passez les textes et vous retrouvez [Tifa](#). Appuyez à la suite sur jambes, jambes, tête, jambes + tête, bras gauche, bras droit. Laissez à [Tifa](#) le temps d'exécuter les actions avant de passer à la suivante. Ensuite, approchez-vous de la gauche du siège pour éteindre le gaz en appuyant sur la touche d'action. Dirigez-vous vers la porte et appuyez sur action : [Tifa](#) ne peut ouvrir la porte. Après une courte vidéo, un trou dans le toit de la cellule a été fait. Reculez dans la cellule pour que [Tifa](#) monte sur le toit. Descendez à gauche en escaladant, vous vous retrouvez sur le canon de Junon. Avancez vers le sud-ouest jusqu'à l'arrivée de Scarlet. Là, un petit jeu débute dans lequel vous devez appuyer sur la touche d'action pour lui coller des baffes. Dès qu'une des deux filles perd, passez les textes et dirigez-vous vers le bout du canon. Le Hautvent arrive, et vous montez à bord lors d'une jolie scène d'action. Vous possédez dès lors un avion pour vous rendre en pratiquement tout les endroits rapidement. Passez les textes, entrez à l'intérieur, descendez les escaliers, dirigez-vous vers [Barrett](#), passez les textes puis allez à droite dans le cockpit. Parlez à [Rouge XIII](#), à [Cid](#) et au pilote puis sortez du cockpit. Allez dans la grande porte droit en haut et parlez au membre de l'équipage sur votre gauche. Choisissez les membres de votre groupe ainsi que votre équipement et vos matériels. Retournez ensuite dans le cockpit et parlez au pilote pour sélectionner "On part".

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Utaï](#)
- [Turtle's Paradise \(6/6\)](#)
- [Chocobos](#)
- [Gold Saucer](#)

Mideel

Avec le Hautvent, dirigez-vous au sud-est de Junon pour trouver la ville de Mideel, au milieu d'une forêt sur un île. Dans les magasins, vous rencontrez un mini-chocobo. Donnez-lui un [Légume Mimett](#) (que vous pouvez acheter à la ferme Chocobo) et chatouillez-le derrière les oreilles. Il vous donnera en retour la matière [Contenir](#). Approchez-vous du fond du village pour que [Tifa](#) intercepte la conversation des deux hommes. Vous retrouvez [Clad](#), malheureusement dans un piteux état. Allez vers lui pour vous rendre compte que son langage est quelque peu limité. Après les textes, vous êtes à nouveau à bord du Hautvent. Allez au bout du pontet parlez avec [Youffie](#) et [Barrett](#). Dirigez-vous ensuite en haut dans la grande porte pour choisir les membres de votre groupe.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)

- [Magasin d'équipements](#)
- [Magasin d'accessoires](#)
- [Magasin de matériels](#)

Méga-Matéria 1 (Corel)

Vous commencez à présent une quête importante. Vous devez trouver 4 méga-matéria, très utiles pour la suite du jeu. Si par malheur vous ne réussissez pas à avoir une méga-matéria (souvent par manque de temps, les quêtes sont pour la plupart chronométrées), faites un reset de votre console pour retenter le coup et l'obtenir (vous n'êtes pas obligé pour finir le jeu, mais pour optimiser vos combattants vous en aurez besoin). Avec le Hautvent, allez au nord-est du village de Corel, derrière la montagne et entrez dans le chemin. Avancez vers l'arrière plan puis à nouveau vers l'arrière plan. Descendez le chemin qui s'offre à vous en direction du réacteur mako. Lorsque vous approcherez, vous êtes attaqué par des gardes Shinra. Détruisez-les pour entendre un bruit de train après le combat. Passez les textes pour vous retrouver sur un autre train. Suivez les instructions données (appuyez sur  puis  touche playstation) pour accélérer le train. Arrivé à hauteur de l'autre train, vous sautez dessus et êtes confronté sur chaque wagon à un ennemi différent. Ne perdez pas trop de temps pour les ennemis. Lancez des attaques et limites et évitez les invocations, trop longue à réaliser. Après quatre combats, tuez le soldat de la Shinra et préparez-vous à arrêter le train. Appuyez en alternance sur  et  (touche playstation) et ne vous en faites pas si le train accélère, c'est normal. Arrivé dans Corel, le train freine subitement. Vous recevrez votre première [Méga-matéria](#). Parlez ensuite aux gens à proximité en bas. À la fin de la discussion, vous recevez de leurs mains la matéria [Ultima](#) puis passerez automatiquement la nuit au village. Après ça, sortez de la maison et dirigez-vous dans celle juste en bas à gauche. Parlez au personnage le plus à gauche pour recevoir [Catastrophe](#). Passez vers le fond du village, vous devrez faire tout le chemin inverse sur les rails du train pour aller rechercher votre avion.

Magasins

- [Magasin d'objets 1](#)
- [Magasin d'objets 2](#)
- [Magasin d'équipements](#)

Méga-Matéria 2 (Fort Condor)

Allez avec votre avion à Fort Condor, c'est au sud-est de Junon si vous n'y êtes pas encore allé. Parlez au personnage à l'entrée et dites-lui que vous allez l'aider. Montez pour parler au vieillard assis à une table puis montez tout en haut du fort. Parlez à l'individu que vous rencontrez et sélectionnez "Assez." puis "Ok, prêt.". À ce moment, un petit jeu de stratégie va apparaître. Vous pouvez tenter de repousser l'invasion en plaçant des unités sur le terrain de jeu, ou attendre que les ennemis

arrivent à vous (environ 3 minutes d'attente). Après votre victoire sur le terrain ou en combat, vous recevez [Garde Impériale](#), un objet défensif intéressant. Après une courte vidéo, sortez par la porte et récupérez la matéria [Phénix](#). Retournez parler au vieillard pour recevoir votre seconde [Méga-matéria](#). Passez ensuite les textes et sortez.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)
- [Magasin de matériels](#)

Mideel (La Rivière de la Vie)

Retournez voir [Clad](#) à Mideel, il est toujours dans un sale état. Pendant votre discussion, la [Dernière arme](#) passe à l'attaque. Passez ensuite les textes, regardez la petite vidéo sympa et vous sombrez dans la rivière de la vie. Une fois que vous avez le contrôle de [Tifa](#), parlez au [Clad](#) en haut. Passez les textes puis parlez à [Clad](#) et la discussion reprend. Après les paroles échangées, allez parlez au [Clad](#) situé sur la gauche. Passé cette seconde partie, parlez au [Clad](#) de droite. Revenu à cet écran, parlez au jeune [Clad](#) puis après un plongeon de la caméra par une fenêtre retournez parler au [Clad](#) du haut et avancez vers l'arrière plan. À nouveau, les scènes se font automatiquement. Après toute la discussion, les [Clad](#) fusionnent et vous en avez appris un peu plus sur le déroulement des événements de Nibelheim des années auparavant. Parlez au [Clad](#) qui reste, c'est le bon et va un peu mieux qu'avant. Vous retournez alors à Mideel; la ville a été détruite mais vous possédez à nouveau votre groupe entier. Après une discussion à bord du Hautvent, votre quête continue.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)
- [Magasin d'équipements](#)
- [Magasin d'accessoires](#)
- [Magasin de matériels](#)

Méga-Matéria 3 (Junon)

Allez avec votre avion à Junon. Payez 10 gils au personnage au fond du village pour monter sur la plate-forme. Actionnez le bouton de l'ascenseur puis sortez une fois à destination. Passez par la porte en bas à gauche et descendez vers l'avant plan. Dans l'écran suivant, allez vers la gauche puis passez vers le bas. Entrez dans l'ascenseur et tuez les gardes qui vous attaquent. Arrivé en bas, deux gardes vous attaquent à nouveau. Après le combat, suivez le chemin qui s'offre à vous et passez dans l'écran suivant. Descendez les escalier, entrez dans l'ascenseur et descendez à l'étage du dessous. Là, allez vers l'arrière plan, vous arrivez dans un tunnel transparent sous-marin. Appuyez sur le bouton à gauche et l'ascenseur

descend. Suivez le chemin qui s'offre à vous, vous ne pouvez pas vous tromper. Après un long chemin et quelques bastons contre des gardes de la shinra, vous arrivez dans une salle avec deux sous-marins et le turk Réno à l'entrée. Combattez le boss [Porte-armure](#) qui se trouve sur votre chemin puis allez à gauche récupérer un [Bugle de combat](#) (sous le nom de "Clairon de guerre" ??? A VERIFIER). Dirigez-vous ensuite vers le deuxième sous-marin, vous dénicher un [Cimeterre](#) et des [Écailles de Léviathan](#) (sous le nom de "Écailles du dieu aquatique" ??? A VERIFIER). Donnez ensuite une correction aux gardes à l'entrée du sous-marin. Une fois dans le vaisseau, encore un combat et vous pouvez entrer au fond dans le cockpit. Si vous le souhaitez, vous pouvez éviter le combat contre les gardes aux commandes de l'appareil, sinon faites le court combat avant de passer les textes. Un petit jeu va alors se déclencher si vous sélectionnez "Commencer la mission.". Avancez avec  et tirez avec  (touche playstation). Si vous restez derrière le sous-marin rouge en le bombardant, l'affrontement devrait durer une vingtaine de secondes à peine. À partir de maintenant, vous possédez votre sous-marin. Il vous reste à rechercher la méga-matéria sur l'épave du sous-marin que vous venez de couler. L'épave est tout au sud, entre les deux continents au fond de l'océan. Approchez-vous d'elle pour récupérer automatiquement la troisième [Méga-matéria](#). Faites tout de même attention à l'[Arme d'émeraude](#) qui se balade par là également, vous n'êtes absolument pas de taille à lui tenir tête. Ensuite retournez vers Junon pour récupérer votre avion.

Magasins

- [Magasin de matériels](#)
- [Magasin d'équipements 1](#)
- [Magasin d'équipements 2](#)
- [Magasin d'équipements 3](#)
- [Magasin d'équipements 4](#)
- [Magasin d'équipements 5](#)

Méga-Matéria 4 (Village Fusée)

Dirigez-vous enfin vers Village Fusée avec le Hautvent et allez vers la fusée. Vous aurez de nouveau des gardes Shinra à combattre. Tuez-les pour engager un combat contre [Rude](#), un des turks. Apprenez-lui qui est le plus fort, ainsi qu'à ses deux acolytes. Entrez ensuite dans la fusée, éliminez le garde et allez au fond dans le cockpit. Passez les textes, la fusée décolle et vous vous retrouvez dans l'espace. Après les discussions, allez à droite du cockpit, montez l'échelle et approchez du tableau lumineux. Choisissez d'utiliser le panneau de commande et entrez , , ,  (touche playstation) lorsque vous pouvez entrer un code. Vous recevez la quatrième [Méga-matéria](#). Revenez dans le cockpit, dirigez-vous cette fois vers le bas, descendez l'échelle puis avancez en direction du bas. Après la petite histoire, allez vers l'avant plan pour monter dans la nacelle de survie. Regardez la jolie vidéo puis attendez la fin des discussions et une nouvelle vidéo.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)
- [Magasin d'équipements](#)

Canyon Cosmos

Une fois les discussions dans le vaisseau terminées, prenez la direction de Canyon Cosmos. Allez en premier au magasin d'éléments, il se trouve en haut de la deuxième échelle à droite en entrant. Passez derrière le comptoir et allez chercher la matière [Guérison max](#), un [Elixir](#) et une [Source de magie](#) dans la pièce à gauche. Montez ensuite tout en haut du village voir Bugenhagen dans son observatoire. Une fois en haut de l'observatoire et les discussions terminées, approchez-vous de la méga-matériau bleue et choisissez "Se rapprocher". Vous recevez [Bahamut zéro](#). Les autres méga-matériaux ne sont pas encore utiles. Approchez-vous à nouveau d'une méga-matériau et sélectionnez "Redescendre". Vous serez immédiatement dans le Hautvent avec Bugenhagen.

Magasins

- [Magasin d'objets](#)
- [Magasin de matériaux](#)
- [Magasin d'équipements](#)

Cité des Anciens

Après ce petit voyage à Canyon Cosmos, vous devez trouver la clé de la cité des anciens. Allez avec votre Hautvent à Junon et prenez le sous-marin que vous avez volé précédemment. Avec ce sous-marin, allez le plus possible au nord-ouest en faisant attention à l'[Arme d'Émeraude](#) qui traîne dans l'océan. Sous l'eau, vous devriez trouver un petit passage pas très visible avec au bout une clé. Approchez-vous d'elle, passez les textes et vous recevez la [Clé des anciens](#). Revenez à votre avion et allez atterrir près du Village des Ossements, dans la faille rocheuse qui se trouve juste au nord-est du village (le village se trouve au nord, vers le milieu de la carte et au milieu d'une forêt). Dans la crevasse, approchez-vous de l'espèce de caillou pour entrer dans la Cité des Anciens. Prenez tout de suite à gauche et n'allez pas dans la maison dans l'écran suivant. Continuez vers le haut, pour arriver dans une salle que vous devez sûrement déjà avoir visitée. Passez les textes et faites le tour de la salle par l'étage où vous vous trouvez pour rejoindre Bugenhagen (il y a un petit escalier à droite qui n'est pas visible). Un dialogue assez long commence, suivi d'une petite séquence cinématique. Juste après, entrez là où l'eau tombe pour recommencer une discussion suivie d'une jolie vidéo. Dès que vous contrôlez [Clad](#), ressortez de cet endroit pour recevoir un coup de téléphone de [Cait Sith](#). Après une nouvelle vidéo, faites le chemin en sens inverse pour reprendre le Hautvent.

Arme de diamant

Lorsque vous voudrez reprendre votre Hautvent, un texte s'affiche et la musique change. Vous devez tuer l'arme de diamant qui marche sur Midgar. Allez près de la ville dès que vous aurez passé tout les textes. Équipez-vous et enregistrez, puis attendez que le boss atteigne la côte pour engager le combat (prenez patience, c'est assez long). Après le combat, une des plus belle vidéo du jeu va prendre place. Passez ensuite les textes et approchez vous du pilote du Hautvent pour décoller. Dirigez-vous tout au nord en direction de la grotte nord pour que des discussions prennent place. Après tout les textes, revenez à Midgar dans votre vaisseau pour organiser une petite initiation au saut en parachute.

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Dernière arme](#)
- [Forêt oubliée](#)

Midgar

Arrivé en bas, suivez [Cait Sith](#) et parlez-lui pour qu'il ouvre une trappe. Descendez l'échelle et ne prenez pas tout de suite les escaliers qui descendent mais restez au même niveau. Allez vers la droite et passez sur la planche en haut. Sur la droite se trouve un coffre avec un [Mégalixir](#) et sur la gauche un coffre avec un [Élixir](#). Revenez au début et prenez les escaliers puis l'échelle. Dans ce nouvel écran, partez à gauche, dirigez-vous vers le fond et montez à l'échelle dans l'écran suivant. Un coffre vous attend avec un [Bracelet aegis](#). Redescendez dans l'écran précédant et partez cette fois vers la droite. Vous ne pourrez accéder au coffre car le sol s'effondrera. Prenez le seul chemin qui s'offre à vous et montez à l'échelle. Arrivé en haut, passez par le tuyau à droite. Sur la plate-forme, prenez le coffre que vous n'avez pas pu prendre juste avant. Il contient un [Téléphone d'étoiles](#) (sous le nom "Corne de lumière d'étoile" ??? A VERIFIER). Une [Élixir](#) vous attend aussi sur la droite de la plate-forme dans un coffre. Descendez l'échelle et approchez-vous du bord droit de la plate forme inférieure. [Clad](#) saute sur le tuyau. Allez vers le haut puis à gauche dans l'écran suivant, montez à l'échelle et ramassez un [Rayon maximum](#) dans le coffre. Revenez sur la plate-forme supérieure et montez les escaliers. Au point de sauvegarde, je vous conseille vivement de prendre [Barrett](#) dans votre groupe pour pouvoir récupérer sa dernière arme un peu plus loin (ce que vous ne pouvez pas faire sans lui). Puis prenez la porte à gauche et rampez dans le couloir.

Vous êtes à présent sur les voies férées. Prenez tout de suite vers le bas et allez toujours en bas jusqu'à un écran de voies férées contenant un point de sauvegarde. Sur le chemin pour y aller, vous trouverez dans des coffres biens visibles une [Source de pouvoir](#) (sous le nom de "Super pouvoir"), une [Source de protection](#) (nommée "Super garde"), une [Source spirituelle](#) (appelée "Super esprit") et une [Source de magie](#) (sous l'appellation de "Super magie", les quatre objets ayant été

mal traduit dans la localisation francophone du jeu). Dans l'écran avec le point de sauvegarde, vous trouverez une matière très importante, [Élément-W](#). Remontez les écrans qui vous êtes descendu pour retrouver l'échelle par laquelle vous êtes arrivés sur les voies. Dirigez-vous ensuite vers le fond pour rencontrer les turks. Pendant la discussion, il vous est possible d'éviter le combat. Je vous conseille toutefois de le réaliser pour le gain en gils, expérience et AP très important. Pour combattre, choisissez "Finissons-en" dès que vous avez le choix et enseignez à [Réno](#), [Rude](#) et [Elena](#) quel groupe est le plus fort. Après la fessée, passez dans l'écran d'en dessus.

Si vous prenez à droite (pas essentiel pour la quête, mais renferme quelques objets forts intéressants), traversez l'écran suivant de voies ferrées puis prenez à gauche. Montez l'échelle pour arriver vers le bâtiment de la Shinra, que vous avez visité lors de votre premier passage à Midgar. Une fois dans le bâtiment, montez les escaliers avec le tapis bleu. Ne montez pas plus haut et allez à cet étage tout au nord. Une porte sera ouverte et vous pourrez prendre à l'intérieur un [Poing maître](#) et un [Bunker](#). Revenez à l'entrée et prenez l'ascenseur rond. Montez au 63^{ème} étage et prenez la [Lance croissance](#) au centre de la pièce, elle est bien en vue. Montez au 64^{ème} et fouillez les casiers dans la partie nord de la pièce pour trouver [Cri HP](#), la dernière arme de Cait Sith (normalement les autres casiers sont vides, vous devriez les avoir déjà vidés lors de votre première visite des lieux). Les autres étages ne sont pas intéressants, revenez alors au 59^{ème} étage et entrez dans la cage d'escalier à l'arrière plan. Ressortez du bâtiment en descendant les étages à pied pour dénicher sur votre chemin une [Corne Béhémoth](#), puis revenez sur les voies de train.

Allez cette fois à gauche, montez à la grue sur la gauche et vous serez attaqué par [Superbe lourdeau](#). Continuez votre chemin vers le nord et prenez un [Élixir](#) et un [Mystile](#) dans les deux coffres. Montez ensuite à l'escalier et suivez [Cait Sith](#). Dans l'écran suivant suivez le seul chemin qui s'offre à vous et ouvrez le coffre après le premier escalier. Il contient [Manuscrit absent](#) (vous devez avoir [Barrett](#) dans le groupe comme conseillé précédemment). Continuez votre chemin pour tomber sur Hojo que vous devrez combattre après quelques discussions ([Hojo](#), [Hojo hellétique](#) puis [Forme de vie - Hojo N](#)). Une fois le combat terminé, une petite discussion va commencer dans votre vaisseau. Après une scène prenant place entre [Clad](#) et [Tifa](#), passez les textes pour admirer la vidéo qui cloture le CD2.

CD3

Grotte Nord

Dès que vous vous sentez prêt à affronter votre destin, rendez-vous dans la Grotte Nord. Sortez de votre Hautvent en descendant l'échelle et descendez vers le bas.

Un chemin vous mène en cercle vers le bas. Au passage, prenez un [Cristal sauf](#) et une [Source de protection](#). Dans l'écran suivant, descendez d'un étage puis remontez à gauche pour prendre une [Source de pouvoir](#), puis allez vers la droite prendre le truc qui brille. C'est la matéria [Absorption HP](#). Continuez votre descente et ramassez un [Élixir](#) dans un coffre puis plus bas une [Source de magie](#). Remontez tout en haut de cet écran et descendez par le chemin de droite pour ramasser une [Source de protection](#) et une [Source spirituelle](#). Passez à l'écran inférieur, entrez dans la grotte à gauche. Juste en dessous entrez dans le trou noir du dessous pour ressortir par celui du dessus et ramasser une [Source de pouvoir](#). Continuez votre descente, prenez la [Source de protection](#) et sortez de la caverne. Prenez juste à droite la [Boisson de héros](#). Remontez en haut de cet écran par la grotte et allez tout à droite. Vous sauterez à l'étage inférieur. Prenez la [Source spirituelle](#) dans le coffre puis montez à l'étage d'en-dessus en appuyant sur action dès que le message s'affiche. Entrez dans la grotte à gauche juste en dessous et prenez le [Mégalixir](#). Ressortez, remontez juste en dessus et sortez à droite. Passez dans la grotte et ressortez juste en dessous. Sautez en bas des derniers étage et passez à l'écran suivant.

Je vous conseille de placer le point de sauvegarde que vous avez ramassé plus haut à cet endroit. Pour le placer, utilisez le [Cristal sauf](#) depuis votre inventaire. Descendez en escaladant et parlez avec votre groupe. Il va falloir vous séparer. Il existe trois chemins pour descendre, ils se rejoignent un peu plus bas avant les derniers boss. Les objets sont différents dans chaque chemin et vous pouvez très bien descendre le premier chemin, remonter, faire le second puis le troisième pour être sûr de n'avoir rien oublié. Voici les trois chemins :

Chemin no 1 : Pendant la discussion, choisissez de partir avec [Clad](#) vers la droite. Allez à droite et descendez le chemin en rond. Mettez "descendre" dès qu'on vous le demande et prenez le [Mystile](#) dans le coffre à gauche. Continuez votre descente et prenez l'[Élixir](#) au milieu du chemin, quelques mètres plus bas. Allez vers le coffre que vous apercevez et prenez une [Source de rapidité](#) et un [Tétra élémentaire](#) en face. Continuez vers la droite puis vers le haut, vous trouvez un [Mégalixir](#) dans un coffre. Revenez deux mètres en arrière, il y a un petit chemin qui vous mènera vers un autre coffre à gauche contenant un [Mégalixir](#). Dans l'écran suivant, passez sur les ossements et prenez la [Source de chance](#) dans l'écran suivant. Vous arrivez ensuite vers les autres membres de votre aventure et rejoignez les deux autres chemins.

Chemin no 2 : Pendant la discussion, choisissez de partir à gauche avec [Clad](#) puis partez en bas dans l'écran suivant. Sautez en bas des pierres et prenez le [Remède](#) dans le coffre. Dirigez-vous ensuite vers la droite et prenez l'[Élixir](#) dans le coffre, puis allez vers le bas. Vous ramassez une [Potion-X](#) avant de changer d'écran. Descendez et sautez en bas pour prendre l'[Éther turbo](#) puis passez à droite pour le [Vaccin](#). Continuez et prenez la [Potion-X](#) dans le coffre, puis plus bas un [Éther turbo](#) dans un coffre et une matéria [Méga-tout](#) sur la gauche. Vous devrez la ramasser au

vol, n'hésitez pas à appuyer souvent sur action pendant que votre héros se déplace entre les plate-formes. Prenez encore une [Source de rapidité](#) à gauche avant de rejoindre les deux autres chemins.

Chemin no 3 : Pendant la discussion, choisissez de partir à gauche puis partez vers la droite dans l'écran suivant. Passez tout d'abord vers la droite pour ramasser une [Source de magie](#) dans un coffre. Allez ensuite vers le haut, le coffre contient un [Remède](#), puis changez d'écran. Prenez le coffre au fond qui contient un [Vaccin](#) puis allez vers la lumière verte brillante, la matéria [Bouclier](#). Allez ensuite à gauche de l'endroit où se trouvait la matéria et descendez pour prendre un [Garde impérial](#). Le dernier coffre à droite contient une [Boisson de héros](#). Continuez le chemin, vous arrivez dans une sorte d'arène. En son centre se trouve la matéria [Opposition](#). Continuez à gauche pour rejoindre vos compagnon et les deux autres chemins.

À partir d'ici les 3 chemins se rejoignent. Parlez avec tout vos persos, ils vous donneront des items si vous n'avez pas tout pris plus haut (personnellement ils ne m'ont rien donné, c'est donc que la soluce est complète...). Avancez vers le bas et sélectionnez "Allez, on avance". Sachez que vous ne pourrez plus revenir en arrière dès que vous aurez entré ce choix. Descendez sur les plates-formes sur deux écrans pour commencer le combat contre [Jénova-Synthèse](#). Après le combat, une petite scène et quelques textes, choisissez "Allons-y les gars" pour commencer le combat contre Sephiroth. Vous devrez le battre trois fois de suite ([Bizarro Sephiroth](#), [Safer Sephiroth](#) et finalement [Sephiroth](#)) pour terminer le jeu. Passez quelques textes et admirez la superbe vidéo de fin.

Quête annexe conseillée à ce moment :

- [BOSS Ultimes](#)