



Table des matières

CD1.....	4
Fac de Balamb.....	4
Mine de soufre.....	4
Fac de Balamb (2).....	5
Balamb City.....	5
Dollet.....	5
Le bal de la promotion.....	7
Première mission.....	7
Laguna - Premier rêve.....	8
L'attaque du train présidentiel.....	8
Timber.....	9
Laguna - Second rêve.....	10
Fac de Galbadia.....	11
Deling City.....	12
Tombe du roi inconnu.....	12
Mission d'assassinat.....	13
CD2.....	15
Laguna - Troisième rêve.....	15
Prison du désert.....	16
Base des missiles.....	18
Fac de Balamb.....	20
Horizon.....	22
Concert d'Horizon.....	23
Balamb City.....	24
Fac de Trabia.....	25
Bataille des facs.....	25
Fac de Galbadia.....	26
CD3.....	28
Orphelinat.....	28
Laguna - Quatrième rêve.....	28
Vaisseau des Seeds blancs.....	29
Salt Lake.....	30
Laguna - Cinquième rêve.....	30
Esthar.....	31
Lunar Gate.....	32
Abordage de Lunatic Pandora.....	32
Base Lunaire.....	33
Hydre.....	35
Mausolée d'Esthar.....	36
Orphelinat (2).....	36
Esthar (2).....	36
Lunatic Pandora.....	37
CD4.....	38
Lunatic Pandora.....	38

Salle d'initiation.....	38
Orphelinat (Portails).....	39
Citadelle d'Ultimecia.....	39

CD1

Fac de Balamb

Après la cinématique et les quelques discussions, suivez votre jolie professeure dans l'allée vers l'avant-plan. En chemin, la jeune femme se moque ouvertement de vous. Continuez à avancer jusqu'à avoir une vue aérienne de votre université, nommée BGU (pour Balamb Garden University). Le plan suivant se situe dans la salle de classe où votre héros entre, suivi de près par votre enseignante. Asseyez-vous à votre place, tout au fond. Après quelques communications, vous avez la possibilité de vous brancher au système informatique de l'université à votre place pour récupérer deux G-Force, [Golgotha](#) et [Shiva](#), en sélectionnant le menu "Tutorial". Ce n'est pas obligatoire, si vous ne le faites pas [Quistis](#) vous remettra les deux entités magiques un peu plus tard. Avant de sortir de la pièce, parlez à votre professeure comme elle vous le demande, puis dirigez-vous vers l'ascenseur, à l'avant-plan puis à droite en sortant de la salle de cours. Vous allez vous heurter à [Selphie](#), une étudiante de la faculté de Trabia qui rejoindra votre groupe un peu plus tard. Si vous le désirez, vous avez la possibilité d'accepter de lui faire visiter l'école (si vous débutez dans le jeu, vous obtiendrez quelques informations au cours du tour de présentation). Quoi qu'il en soit, vous pouvez vous balader un peu avant de continuer la suite de la mission. L'étudiant qui se trouve à l'étage sur la passerelle vous remet vos premières [cartes](#) afin de lancer cette quête annexe. La bibliothèque vous permet de trouver votre première source de magie, cachée dans un coin de la première pièce (approchez-vous du tableau au mur pour passer à un gros plan révélant cette source de magie [Esuna](#)). Les autres destinations ne recèlent pas encore de trésors, vous pouvez donc prendre la direction de l'entrée de la fac (vers le bas depuis le panneau d'information situé dans le hall central). En chemin, vous croisez une source de magie [Soin](#) avant de rejoindre [Quistis](#). Une fois les discussions passées, équipez l'une des G-Force à [Quistis](#) et l'autre à [Squall](#) et mettez-vous en route pour votre test.

Mine de soufre

La mine de soufre se trouve sur le bord oriental de l'île, à flanc de colline. Quelques discussions vont avoir lieu avant que les templiers ne vous permettent d'accéder à la caverne. Au cours des échanges, vous aurez à choisir le temps qui vous sera imparti pour trouver et défaire [lfrit](#), votre cible. Le résultat du test sera plus élevé si vous choisissez une limite de temps faible et proche de ce que vous ferez. Je vous conseille d'opter pour 20 minutes, un temps largement suffisant pour venir à bout de la mission (10 minutes se révélant parfois court si le nombre de rencontres aléatoires est important). Suivez le chemin qui s'offre à vous et ramassez la magie [Brasier](#) dans une source sur la droite du chemin au quatrième écran traversé. Un

peu plus loin, vous tomberez sur votre cible et premier boss du jeu, [lfrit](#). Une fois le combat terminé, [lfrit](#) se joint à vous comme troisième G-Force et le compte à rebours s'arrête. Équipez votre nouvelle acquisition et profitez de votre chemin de retour pour tenter de voler des magies diverses aux monstres de la grotte. Revenez ensuite à la fac de Balamb.

Fac de Balamb (2)

Quête annexe conseillée à ce moment :

- [Obtention de la carte Mog](#)

De retour à Balamb Garden, vous êtes félicité pour la réussite de votre mission. Vous devez ensuite vous rendre aux dortoirs, dans l'aile nord de la fac, pour endosser votre uniforme de seed (vous devez être proche du lit pour le faire). Une fois votre uniforme de seed enfilé, sortez du dortoir pour suivre un premier briefing. Le proviseur vous indiquera quelques points concernant la mission à laquelle vous allez participer. Finalement, suivez vos compagnons vers la droite en bas de l'écran pour embarquer.

Balamb City

Vous êtes à présent au volant d'un véhicule et votre destination est la ville de Balamb, à l'ouest de la fac. Suivre la route vous mènera droit à destination. La ville recèle une source de magie [Foudre](#) sur la place centrale. Un magazine [Timber maniacs](#) vous attend soit dans la chambre de l'hôtel soit dans la gare sur la gauche de l'écran (notez que vous ne pouvez pas prendre le magazine aux deux endroits et que vous n'avez pas accès à la gare pour le moment, ne soyez pas étonné de ne pas voir de magazine à la gare si vous décidez de faire un détours par la chambre d'hôtel avant d'embarquer pour votre destination). Des boutiques sont également disponibles si vous désirez dépenser un peu. Quand vous êtes prêt pour le test seed, partez en direction du port et montez à bord du vaisseau pour naviguer vers Dollet, votre destination.

Dollet

[Seifer](#) profitera du voyage vers Dollet pour vous faire des remarques désobligeantes. Quand vous en avez l'opportunité, choisissez de ne pas questionner vos compagnons, puis acceptez la requête de votre rival en sortant de la pièce par l'avant-plan à droite. Une vidéo qui vaut le détour donne alors le ton de votre mission. Gravissez les marches, sauvegardez votre partie si vous le désirez, et avancez en direction de la place du village où trône une statue. Vos ordres sont d'attendre à cet emplacement. Commencez par faire le tour de la place selon les

ordres de votre chef de groupe pour dénicher un soldat Galbadien planqué en haut à droite de la place. Revenez ensuite parler à votre supérieur temporaire, puis attendez patiemment qu'il s'énerve du manque d'action. Après un changement de point de vue et quelques dialogues, [Seifer](#) décide unilatéralement de se diriger vers la tour émettrice.

Partez donc à sa poursuite par l'arrière-plan, passez le pont, puis faites votre chemin en direction de la tour en parlant aux gardes sur votre chemin pour en apprendre un peu plus. Au sommet, [Selphie](#) vous rejoint et vous apporte de nouveaux ordres (ils sont en fait pour [Seifer](#), le chef de l'équipe). Entrez après les discussions dans la tour et servez-vous à la source de magie [Cécité](#). De plus, vous allez affronter un boss et sauvegarder votre partie ne sera pas un luxe. Lorsque vous arrivez en haut de la tour, un combat débute tout d'abord contre [Biggs](#), rapidement rejoint par son collègue [Wedge](#). Le combat sera écourté après quelques échanges de coups par l'arrivée de [Sulfura](#), un monstre ailé doté d'une force de frappe importante. Prenez le temps de lui voler la G-Force [Ondine](#) avant de le terrasser. Après le combat, un compte à rebours s'active et détermine le temps qu'il vous reste pour retourner à la plage.

Pendant que vous sortez de la tour, l'un des Galbadiens trouve la force d'activer un monstre mécanique arachnéen qui va rester à vos trousses pendant votre fuite. Le monstre nommé [Goliath](#) n'est pas immortel, mais particulièrement résistant, aussi évitez au maximum de vous frotter à lui. Au besoin, invoquez la G-Force [Golgotha](#) qui sera particulièrement efficace, ainsi que tout sort de foudre. Lorsque [Zell](#) vous propose de fuir le combat, suivez son conseil avant que le boss ne se relève. Si vous décidez toutefois de le tuer définitivement, il vous faudra lui enlever plusieurs fois sa barre entière de PV. Sachez que vous avez la possibilité d'éviter tous les combats avec un timing parfait. Vous devez pour ça appuyer sur la touche pour aller à gauche pendant le chargement du second écran après l'activation de votre adversaire. Le monstre devrait alors sauter dans votre direction sans réussir à engager un nouveau combat. Marchez dans l'écran suivant afin de vous échapper en douce. Si vous courez, le monstre sautera devant vous et vous interceptera. La rencontre du pont est également évitable, il vous suffit de repartir vers la gauche lorsque votre adversaire a sauté par dessus votre tête en direction de la droite. Puis, changez à nouveau de direction pour la droite dès que la machine a sauté une seconde fois par-dessus vous en direction de la gauche de l'écran. Vous aurez alors la possibilité de vous échapper. Descendez droit vers la plage pour que [Quistis](#) s'occupe du monstre (et d'une façon fort subtile, tout en finesse) une bonne fois pour toute.

Votre bateau vous ramène sur l'île de Balamb, où [Seifer](#) ne prend pas la peine de vous attendre avec le véhicule. Vous êtes condamné à rentrer à pied jusqu'à vos quartiers.

Le bal de la promotion

De retour à la fac, Cid vous accueille chaleureusement dans le hall principal. Partez ensuite par le couloir de droite pour rencontrer [Seifer](#). Cid se montre alors intransigeant avec l'étudiant et le réprimande sévèrement. Revenez vers le hall principal pour qu'une annonce soit faite vous invitant à vous rendre au premier étage. Parlez aux différents étudiants et attendez quelques secondes pour activer une discussion au cours de laquelle vous avez la confirmation de votre réussite à l'examen, suivie par une cérémonie dans le bureau du proviseur. Vous voilà désormais Seed, vous bénéficiez donc d'un salaire régulier (calculé sur le nombre de pas que votre personnage principal effectue). Après la petite cérémonie, parlez à Cid pour qu'il vous remette un [Mouchard de combat](#), puis dirigez-vous vers le premier étage pour être reçu par des applaudissements. Vous vous retrouvez directement dans le dortoir, où [Selphie](#) vous montre son uniforme, visiblement d'une humeur particulièrement joyeuse. Le bal débute et une très jolie cinématique va prendre place. Après quelques pas de danse avec une inconnue, [Quistis](#) vous rejoint et vous demande de vous rendre en tenue standard dans la serre de combat. Une fois changé, dirigez-vous dans l'aile est de l'université, derrière l'entrée de la bibliothèque, pour pénétrer dans la serre de combat. Faites attention toutefois, les monstres ne dorment jamais et les [T-Rex](#) sont plutôt imposant pour votre puissance actuelle. Prenez le chemin à droite pour arriver dans un écran où une source de magie [Glacier](#) vous attend. L'écran suivant possède un passage au fond vous permettant d'avoir une discussion romantique avec votre charmante professeure. Vous incarnez décidément un personnage peu sympathique (ne vous en faites pas, les choses s'amélioreront), et vous vous montrez antipathique envers la pauvre [Quistis](#). En retournant vers votre chambre, vous croisez une jeune fille en prise avec une fâcheuse situation. Tuez les monstres (dont le boss [Lygus](#), relativement facile à battre) pour l'aider avant que des Seeds blancs ne l'emmène. Revenez au dortoir pour y rencontrer [Zell](#) qui montre toujours autant d'enthousiasme et de bonne humeur. Ce dernier vous indique que votre chambre a été agrandie et que vous bénéficiez désormais de votre chambre personnelle. Lorsque vous entrez, vous dormez automatiquement.

Première mission

[Selphie](#) vous réveille en vous hurlant à travers la porte que vous devez partir pour votre première mission. Prenez tout d'abord le magazine [F.F.F. Avril](#) sur la table de votre nouvelle chambre avant de sortir. Dirigez-vous comme demandé vers l'entrée principale de l'université pour rejoindre votre proviseur. Cid expose un résumé de votre première mission en tant que mercenaire membre du Seed. À la fin de son discours, parlez à nouveau à Cid pour qu'il vous remette un objet de grande valeur, le mystérieux [Aladore](#), qui vous permet de lancer un combat contre [Nospheratu](#) pour l'obtenir comme allié. Sachez que le combat est réalisable immédiatement, mais pas aisé. Une fois décidé à suivre votre mission, prenez la direction de Balamb City. La gare se trouve à gauche de la place principale où vous avez trouvé la source de

magie [Foudre](#) auparavant. Achetez un billet de train pour la coquette somme de 3'000 gils afin d'atteindre le quai de la gare. Un magazine [Timber maniacs](#) est à dénicher derrière la sorte de barrière à l'avant-plan (si vous ne l'avez pas ramassé dans la chambre d'hôtel, l'un ne pouvant être ramassé après l'autre). Une fois dans le train, insérez votre ticket dans le panneau de contrôle pour accéder au compartiment qui vous est réservé. Pendant les discussions, vous recevez le magazine [L'Ami des bêtes 1](#). Le sommeil va rapidement vous gagner pour un rêve plutôt étrange.

Laguna - Premier rêve

Votre rêve vous fait incarner Laguna, Ward et Kiros. Avancez vers le haut de l'écran, prenez la source de magie [Soin](#) au second écran, et passez sur le pont pour rejoindre l'autre côté du ruisseau. Continuez votre chemin, ramassez la magie [H2o](#) qui s'offre à vous pour arriver finalement à votre voiture. Après quelques instants, vous arrivez à Deling City de manière quelque peu brutale. Dirigez-vous vers la droite un peu en bas de l'écran et continuez jusqu'à arriver à l'hôtel de Galbadia (dont l'enseigne est suffisamment grande à l'écran pour que vous ne puissiez absolument pas le manquer). Entrez puis descendez les escaliers de droite, parlez à la serveuse et indiquez "Très bien j'arrive" pour vous asseoir à une table et admirer la jolie dame au piano. Laguna en est visiblement très amoureux et vos amis vous poussent dans la direction de la musicienne. Avancez jusqu'à la scène pour être pris d'une crampe soudaine, vous obligeant à revenir vous asseoir auprès de vos compagnons. Laguna n'a visiblement pas l'air à l'aise avec la jeune femme. Heureusement pour le malheureux, Julia se révèle entreprenante et vous invite rapidement à faire un tour dans sa chambre. Montez à la réception pour demander au réceptionniste la chambre de Julia. Après quelques discussions plus ou moins futiles, vous quittez le rêve et revenez à la réalité, dans le train qui vous mène à votre première mission.

L'attaque du train présidentiel

Quête annexe conseillée à ce moment :

- [Obtention de la carte Angel](#)

Vos trois héros vont rapidement se rendre compte qu'ils ont partagés le même rêve. Comme vous n'avez pas moyen d'éclaircir la situation pour l'heure, vous passez à autre chose. Après quelques instants, le train entre en gare et vous vous retrouvez sur le quai. L'une des personnes présentes sur le quai de la gare vous propose un choix qui devrait vous rappeler à votre mission. Répondez lui selon les recommandations de Cid, en lui indiquant que les hiboux sont toujours là. Suivez votre mystérieux interlocuteur pour monter automatiquement dans le train des résistants. Vous êtes présentés à des membres supplémentaires de la faction

terroriste des Hiboux de la forêt. Après leur avoir à nouveau adressé la parole, parcourez le train pour rencontrer leur cheffe, que vous avez déjà rencontré au bal de la promotion. Après avoir terminé les présentations, revenez à l'entrée du train et passez par la porte de gauche pour écouter le briefing de la mission qui vous attend. Dès que vous êtes au clair sur les objectifs, vous avez la possibilité de parcourir le train pour sauvegarder votre partie, ce qui peut se révéler une bonne idée. De plus, le magazine [L'Ami des bêtes Vol.2](#) peut être obtenu dans la chambre où vous avez réveillé [Linoa](#). Dès que vous êtes prêt pour l'attaque, parlez à Watts et l'événement commencera.

Courez alors vers la gauche et appuyez sur la touche d'action pour passer au wagon suivant. Avancez d'un second wagon avant d'être invité à lancer une procédure visant à isoler le compartiment du président. Les autres membres de votre groupe surveilleront les gardes pendant que vous entrez un code. Faites bien attention à ne pas rester visible quand les gardes arrivent à la fenêtre proche de la commande de saisie. Remontez plutôt et attendez que les gardes s'éloignent. Vous devrez faire cette manipulation à trois reprises. Refaites ensuite l'opération cinq fois pour détacher l'arrière du wagon du président. Lorsque votre nouvelle amie vous invite à le faire, avancez vers la gauche pour terminer cette partie, vous revenez alors dans le train des Hiboux. Vous avez alors la possibilité de vérifier votre équipement avant d'aller questionner le président Galbadien en parlant à [Linoa](#). Un combat s'engage contre le personnage qui était dans le train, révélant qu'il est une [doublure](#) destinée à tromper les terroristes. Mettez lui une bonne raclée pour lui apprendre à vous faire des sales coups avant d'engager un second combat, plus difficile, contre le boss [Ecorché](#). Une fois cette aventure terminée, vos héros pensent pouvoir rentrer à l'université faire leur rapport. Il n'en est pourtant rien, [Linoa](#) a signé un accord avec le proviseur et le groupe reste à disposition de [Linoa](#) jusqu'à la libération de Timber. Parlez à Watts pour que le train entre en gare de Timber.

Timber

Vous avez maintenant la possibilité de visiter librement Timber et d'y prendre quelques objets intéressants. Prenez le chemin du siège du magazine Timber Maniacs, situé dans le premier écran que vous accédez en partant à droite devant les escaliers d'accès au quai portant l'inscription "Galbadia". Il porte une enseigne visible que vous ne pouvez manquer. Vous pourrez y trouver le magazine pour homme [Comtesse cochon](#) qui vous servira plus tard, ainsi qu'une source de magie [Glacier X](#) et un numéro du magazine [Timber Maniacs](#). Entrez dans la maison située juste à droite du siège du magazine et parlez à la propriétaire, puis montez à l'étage. Les enfants vous permettront de jeter un coup d'oeil sur la rue arrière, un chemin vous permettant d'accéder aux studios d'enregistrement de la chaîne de télévision. Ressortez de la maison et passez dans l'écran de droite. Descendez les escaliers dans le fond de l'écran pour arriver sur une place rectangulaire contenant un shop ainsi qu'une source de magie [Soin](#). Entrez ensuite dans le bâtiment situé

au fond et parlez à la personne bloquant le passage arrière. Parlez-lui de cartes pour qu'il vous remette gratuitement et sans contre-partie une carte Tomberry. Il s'écarte de plus de la porte pour vous laisser le passage libre en direction de la chaîne de télévision.

Vous êtes à présent dans la ruelle que vous avez aperçue auparavant, avec la possibilité de sauvegarder et de ramasser une source de magie [Scan](#). Continuez votre chemin jusqu'aux escaliers et commencez l'ascension. Après une légère dispute avec votre charmante et nouvelle amie, l'émission de télévision débute et vous êtes forcé de regarder d'un oeil attentif. Finalement, suivez le chemin afin d'arriver dans le studio et d'engager quelques conversations. Finalement, suivez [Quistis](#) et [Seifer](#) dans la pièce voisine où vous restez à nouveau impuissant face aux événements. Revenez dans le pub puis dans la maison adjacente au siège du Timber Maniacs. La femme se révèle être la cheffe d'une autre faction de résistance de Timber, appelée les Renards de la forêt. Réfugiez-vous à l'étage de la maison et parlez à votre instructrice pour avancer dans les discussions. [Quistis](#) vous expose ensuite son plan, consistant à chercher des réponses et de l'aide à la fac de Galbadia. Juste avant votre départ, la cheffe des Renards de la Forêt vous remet un cadeau de départ composé d'une [Potion](#), d'un [Remède](#), d'un [MT-Psy](#), d'une [Antidote](#) ainsi que d'un [Défijeur](#). Sortez de la maison et passez vers la droite pour recevoir des [Tickets](#) de train de la main de Zone. Entrez ensuite dans la gare et traversez alors la passerelle pour rejoindre l'autre côté du quai et montez dans le train. Déverrouillez le couloir en activant le panneau de commande pour que [Selphie](#) admire le paysage. Parlez à tout le monde et choisissez de laisser [Zell](#) seul à son désespoir. Au premier arrêt du train à East Academy Station, descendez et dirigez-vous vers la route. Traversez le ravin par le pont puis, sur votre gauche, dirigez-vous en direction d'une forêt. [Linoa](#) va encore se disputer avec [Squall](#), suite à quoi votre groupe s'effondre au sol.

Laguna - Second rêve

Laguna et ses deux compagnons sont de retours. Vous arrivez au Site des Fouilles de Centra en avançant vers l'arrière plan. Une source de magie [Morphée](#) vous attend vers l'entrée. Continuez votre route en direction du fond en prenant à l'embranchement gauche. Une source de magie [Folie](#) peut être récupérée sur la droite de ce nouvel écran. Empruntez ensuite l'échelle située au bout du passage central. Continuez votre chemin jusqu'à arriver dans un couloir dans lequel des structures métalliques sont visibles au sol. Laguna propose de dévisser la trappe centrale, proposition qu'il est conseillé d'accepter. Vous assistez ensuite à la mort d'un soldat d'Esthar, tombé dans le piège que vous venez d'activer. Passez ensuite deux écrans à droite pour arriver à un embranchement. Au sol, proche de la porte circulaire, Laguna découvre une vieille clé. Choisissez de la ramasser pour que Laguna se rende compte qu'il a un trou à son pantalon. La clé lui échappe malheureusement, mais cette action débloque un passage pour plus tard dans l'aventure. Sortez de l'écran où vous êtes par le haut pour arriver vers un détonateur

où vous devez activer le bouton rouge, puis sur le bouton bleu. Continuez votre chemin vers l'arrière-plan et passez la longue passerelle pour arriver dans une salle où un rocher sur la gauche peut être déplacé pour libérer une source de [Soin](#). Continuez votre chemin et dirigez-vous vers l'arrière-plan quand vous croisez le point de sauvegarde pour arriver au bout du chemin. Après quelques combats, vous revenez auprès des jeunes mercenaires.

Fac de Galbadia

La fac de Galbadia est visible à proximité de votre point de sortie de la forêt. Une fois à l'intérieur, suivez [Quistis](#) dans le hall jusqu'à ce que votre groupe soit appelé dans la Salle de Réception du premier étage. Au centre du grand hall, dans la partie lumineuse, se trouve une source de magie [Booster](#). Prenez ensuite le chemin opposé à celui par lequel vous êtes arrivé. Quelques marches vous mènent à un couloir dans lequel un escalier vous est offert sur la droite. Empruntez ce dernier afin de passer à l'étage supérieur puis entrez dans la pièce située en bas de l'écran, en face de votre point d'arrivée. Parlez à tous les membres de votre groupe pour que [Quistis](#) viennent vous apporter des nouvelles de l'état politique actuel. Vous quittez automatiquement la pièce après la conversation. Au lieu de redescendre immédiatement les escaliers en direction du hall, prenez plutôt à droite en sortant de la Salle de Réception. Faites le tour de la pièce circulaire pour accéder à un amphithéâtre. La capacité [Clairvoyance](#) vous sera nécessaire pour détecter la magie [Double](#) au centre de l'espace. Revenez aux escaliers que vous avez empruntés et descendez. Au lieu de vous diriger vers le hall de la fac, dirigez-vous vers le fond de l'écran, puis à nouveau vers l'arrière-plan dans la salle suivante afin d'arriver sur des terrains de sport extérieurs qui renferment une source de [Blindage](#).

Une fois ce petit moment de shopping terminé, il vous faut revenir au niveau du hall central de l'école par le chemin inverse. Lors de votre arrivée, vous rencontrez Raijin et Fujin qui détiennent de nouveaux ordres de la part du proviseur pour votre groupe. Dirigez-vous vers l'entrée de la fac et suivez [Quistis](#) sur le chemin menant à l'extérieur de l'école. Parlez à [Linoa](#) quand vous en avez l'occasion pour que le proviseur Martine, la tête de la faculté de Galbadia, arrive dans votre direction en voiture. Vous faites connaissance avec un nouveau personnage qui vous accompagnera tout au long du jeu, [Irvine](#) Kinneas. Parlez ensuite à votre nouveau compagnon et aux membres de votre groupe et sortez de l'endroit dès que vous avez suivi les derniers textes.

De retour sur l'Atlas, repérez la gare de Far East Galbadia à proximité du bâtiment que vous venez de quitter. Délestez votre bourse du prix du ticket de train, vous montez alors automatiquement à bord. Après avoir ouvert la porte pour [Selphie](#), revenez vers la porte du train pour que les autres membres de votre groupe entrent. Suivez [Irvine](#) dans la salle, puis attendez qu'il ressorte. Parlez alors avec la jeune fille, puis revenez au niveau du couloir du train. Votre récent compagnon va faire

quelques avances peu fructueuses à [Linoa](#) avant de vous expliquer la situation. Le train arrive alors à destination.

Deling City

Dirigez-vous vers le bas par l'escalator, montez les escaliers, puis dirigez-vous vers le bas de l'écran. Après être arrivé à l'extérieur, parlez à vos compagnons puis avancez vers la gauche de l'écran. Si vous reprenez sur votre gauche, vous arriverez vers la sortie de la ville et vers la boutique de location de voiture. Vous devrez revenir à cet endroit peu après. Pour le moment, prenez cependant la sortie en direction de l'arrière plan. Vous êtes à présent sur une route sur laquelle des limitations de vitesse ainsi qu'un signe d'arrêt de bus sont notés. Prenez le chemin sur la gauche pour passer à l'écran suivant juste le temps de ramasser la magie [Foudre +](#). Revenez ensuite un écran en arrière et prenez le chemin sur la droite de la route bloqué par un vigile. Le garde vous donne des instructions ainsi que la [Carte de la tombe du roi inconnu](#). Il se propose également de vous fournir un conseil supplémentaire pour 3000 gils, le prix étant trop élevé pour apprendre qu'une G-Force est disponible au fond de la tombe. De plus, le garde vous propose également une "option" pour 5'000 gils. L'objet en question, un [Indicateur de position](#), vous permet de voir votre position sur la carte qu'il vient de vous remettre. Dirigez-vous à présent en direction de la sortie de la ville, dans la zone indiquée précédemment contenant le magasin de voiture. Vous avez le choix entre la marche à pied ou la conduite de véhicule pour vous rendre à votre destination. Dans tous les cas, votre route doit vous mener en direction du nord-est de la ville, tout au bout de la péninsule Gotland, où vous dénicherez l'entrée d'une grotte.

Tombe du roi inconnu

Le premier écran dans cette nouvelle zone renferme une source de magie [Carapace](#) ainsi qu'un point de sauvegarde qu'il serait avisé d'utiliser. Entrez ensuite dans la tombe à proprement parler. La carte que vous avez reçue vous sera fortement utile pour vous repérer dans cette zone à la symétrie presque parfaite. Attention toutefois, votre position n'est indiquée que si vous avez acheté pour 5'000 gils l'option du garde devant le manoir Caraway. Dans le second écran de la tombe, vous dénicherez par terre une carte sur laquelle est notée un code. Notez-le précieusement, il vous sera demandé par le garde un peu plus tard. Suivez tout d'abord le bord droit de la zone afin d'arriver à la salle à l'extrémité droite. Notez qu'un point de sauvegarde caché est disponible à cet endroit si vous le désirez. Examinez ensuite la statue afin de lancer un combat contre le boss [Tauros](#). Le combat se termine par une fuite de votre adversaire. Continuez votre route en suivant le mur sur votre droite. Vous arrivez dans une pièce spéciale située exactement à l'opposé de l'entrée de la zone de la Tombe du roi inconnu. Actionnez le levier qui s'y trouve et ramassez la source de [Décubitus](#) avant de reprendre votre chemin pour accéder à la salle à l'extrême ouest, soit en tournant à nouveau

toujours à droite à chaque croisement (suivez le mur de droite). Ramassez la magie [Soin +](#) puis activez un nouveau levier, ce qui a pour effet de libérer le chemin dans la salle centrale de la zone. Cette salle est accessible depuis votre emplacement actuel en ressortant de la salle du levier et en prenant le premier embranchement sur votre droite. Dès qu'un nouveau carrefour s'offre à vous, prenez cette fois droit devant vous, puis à gauche au prochain choix. Vous passez d'abord sur un pont avant d'arriver devant un tombeau où un combat contre les deux frères [Tauros](#) et [Taurux](#) prend place. Ce combat vous permet de récupérer les frères sous la forme de la G-Force [Taurus](#). Une fois le combat terminé, examinez le sarcophage puis sortez de la tombe du roi inconnu en prenant toujours le chemin droit devant vous et revenez à la ville de Deling City.

Mission d'assassinat

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Obtention de la carte Linoa](#)

Dès votre retour dans la ville de Deling City, dirigez-vous vers le manoir du major Caraway et indiquez au garde à l'entrée le code que vous avez récupéré dans la tombe du roi inconnu quelques minutes auparavant. Une scène de dialogue prend ensuite place, au cours de laquelle le major vous expose son plan. Votre équipe est alors divisée en deux groupes distincts. D'un côté, [Squall](#) et [Irvine](#) sont chargés de se poster à l'emplacement adéquat pour l'assassinat. [Quistis](#), [Zell](#) et [Selphie](#) sont, quant à eux, chargés de piéger le char de la prêtresse Edea sous l'arche de la ville. [Linoa](#) tente d'apporter sa contribution à la stratégie, sans obtenir le succès qu'elle aurait souhaité. Après la scène du manoir, suivez le major Caraway dans Deling City à destination de l'arche et parlez-lui pour que votre premier groupe prennent sa position. Le major va quant à lui rentrer dans sa demeure en attendant l'action, et vous êtes libre de faire un petit tour de la ville si ça vous tente. Retournez dans le manoir pour un second briefing dès que vous êtes prêt.

Vous prenez le contrôle du groupe Arche, dirigé par [Quistis](#), et êtes bousculé par [Linoa](#) lorsque vous tentez de sortir de la pièce. Après une discussion au cours de laquelle votre ancienne instructrice n'est pas tendre avec la jeune fille, suivez le général dans la ville jusque sous l'arc de triomphe, où le groupe Arche vous quitte. Continuez à suivre Caraway pour arriver devant les portes de la résidence du président. Après quelques dialogues, le major rentre chez lui.

Vous retrouvez le groupe de [Quistis](#), cette dernière regrettant d'avoir parlé de manière brutale à [Linoa](#). Revenez donc au manoir du major avec [Zell](#) et [Selphie](#). En parallèle, une courte scène montre que [Linoa](#) décide de passer à l'action malgré les recommandations du major. Elle se met donc en route au moment où Caraway s'apprête à l'enfermer à l'intérieur. Le groupe de [Quistis](#) se fait donc enfermer dans

la pièce à sa place. Dès que vous avez le contrôle de [Linoa](#), un petit détour par une bouche d'égout située juste à droite de la voiture vous permet de dénicher un [F.F.F. Mai](#) (notez qu'il vous faudra répondre "Vérifier quand même" lorsque [Linoa](#) vous indiquera que l'endroit ne contient rien d'intéressant pour descendre). Montez ensuite sur le toit à l'aide des caisses et de la voiture garée à proximité. Montez ensuite à l'échelle située sur la gauche de l'écran et pénétrez dans les appartements de la prêtresse. La tentative que la jeune fille effectue pour empêcher Edea de continuer ses actions maléfiques ne sont malheureusement pas couronnées de succès. Au cours de la scène qui suit, la prêtresse tue le président de Galbadia, s'autoproclame dirigeante et donne vie à deux gargouilles dans le but de sacrifier votre amie.

Dans la foule, [Squall](#) et [Irvine](#) repèrent les malheurs de la pauvre [Linoa](#). Vous revenez ensuite au groupe de [Quistis](#), bien décidé à s'échapper de l'emprisonnement fortuit dans lequel il est tombé. Examinez tout d'abord le tableau sur le mur, puis l'étagère à vaisselle sur la gauche de l'écran. Vous obtenez ainsi un [Verre à pied](#). Placez ce verre à pied sur la statue à proximité de la vitrine afin d'ouvrir un chemin direct vers les égouts. Un point de sauvegarde vous sera proposé dès votre arrivée dans ce nouvel espace. Passez la roue à eau en appuyant sur le bouton d'action et faites quelques pas vers le haut pour reprendre le contrôle des deux étudiants chargés du tir de précision. Suivez votre compagnon sur la droite, vers l'avant-plan puis en direction de la demeure du défunt président. Suivez ensuite le chemin qu'à déjà emprunté [Linoa](#) jusqu'au niveau des appartements d'Edea, où vous attend un combat contre les deux [Iguanors](#) auxquels Edea a donné vie peu auparavant. N'oubliez surtout pas de voler la G-Force disponible à l'une des deux créatures. Sortez ensuite de la pièce et ouvrez la trappe dans le couloir.

De retour dans les égouts avec la charmante professeure [Quistis](#), avancez vers le fond de l'écran où vous aviez été interrompu. Dans l'espace suivant, où deux roues à eau sont visibles, appuyez la touche d'action en direction de la grille de gauche après avoir traversé par le pont de bois, puis faites tomber l'échelle métallique par dessus l'étendue d'eau. Traversez l'eau et passez dans l'écran suivant par la gauche pour dénicher une source de magie [Esuna](#). Revenez au niveau de l'échelle métallique pour traverser à nouveau, passez dans l'écran de gauche à nouveau, puis appuyez sur la touche d'action devant la grille pour l'ouvrir. Vous êtes à présent dans un couloir, sur la droite du canal d'eau. La zone suivante, contenant deux roues, vous oblige à partir par la droite après avoir ouvert la grille avec le bouton d'action, sur le côté du canal situé à l'arrière plan. Traversez l'écran suivant vers la droite afin d'arriver dans un nouvel endroit contenant deux roues. Traversez le pont vers le bas et revenez dans le couloir que vous venez de traverser sur votre gauche pour récupérer la source de magie [Zombie](#) qui vous faisait de l'œil. Revenez dans la salle aux deux roues et partez par la sortie la plus proche vers le bas, sur le côté gauche de l'eau du canal. Vous accédez à une nouvelle source de magie contenant des sorts [Cyanure](#). Revenez encore dans la salle précédente et sautez sur les

roues pour sortir par le bas. Empruntez à nouveau la roue de droite puis la sortie du bas à deux reprises avant de vous retrouver dans un couloir, sur le côté droit. Dirigez-vous vers l'avant-plan afin de revenir dans l'écran par lequel vous êtes entré dans les égouts. Vous êtes cependant de l'autre côté du canal, et avez possibilité de faire tomber une échelle en travers de l'eau, vous permettant ainsi d'atteindre les deux côtés sans aucun soucis pour le reste de votre aventure. Continuez alors vers la droite jusqu'à la prochaine roue, sur laquelle vous pouvez monter afin de prendre la sortie située à l'arrière-plan. Après un nouveau couloir qu'il vous faudra traverser vers le fond (vous êtes sur le côté gauche de l'eau), vous accédez à une échelle vous permettant de sortir des égouts.

Le groupe de [Quistis](#) se rend rapidement compte qu'il est arrivé juste à temps pour piéger la prêtresse. Montez à nouveau à une échelle pour atteindre la partie supérieure de l'arche. Un bouton sur la gauche permet à votre groupe d'emprisonner votre adversaire entre de lourdes grilles de fer. La scène suivante vous présente [Irvine](#) face à ses hésitations, se terminant toutefois par un tir de sa part. Toutefois, la magicienne s'est protégée par un bouclier, bloquant ainsi la tentative d'assassinat. Le plan B entre en action et [Squall](#) se précipite en direction de votre adversaire pour un combat rapproché. Après une petite course dans la ville, vous engagez un combat contre [Seifer](#). Dès votre rival abattu, vous êtes rejoint par vos compagnons et pouvez donc engager un combat contre la [prêtresse Edea](#). Le combat se termine par une attaque de votre adversaire, lançant un pieux de glace dans le torse de [Squall](#). Cette scène et la magnifique vidéo qui l'accompagne clôturent le premier CD.

CD2

Laguna - Troisième rêve

Vous retrouvez une fois de plus Laguna, ce personnage mystérieux qui interrompt régulièrement votre cheminement. Ce dernier s'est retiré dans un petit village nommé Winhill. Quittez la pièce, prenez à gauche et descendez les escaliers pour discuter quelques instants avec Ellone, puis sortez et dirigez-vous vers le pub, situé juste à gauche. Kiros fait son apparition et vous apporte quelques informations intéressantes. Après quelques propos échangés, votre petit groupe se met en route pour chasser les monstres qui infestent le village. Traversez la place du village et descendez le chemin en direction de l'avant-plan jusqu'à un panneau de signalisation. Suivez alors le chemin sur la droite jusqu'à être bloqué par un camion. Revenez à l'embranchement et prenez l'autre chemin jusqu'au bout du village afin de terminer votre ronde. N'oubliez pas de faire un tour dans les maisons pour être sûr de ne pas manquer l'une des sources disponibles. Vous aurez en effet la possibilité de dénicher une source de [Saignée](#). De plus, la capacité [Clairvoyance](#) vous permet de découvrir deux sources supplémentaires cachées, vous permettant

de récupérer des magies [Soin Max](#) et [Boomerang](#). Une fois votre petit tour terminé, revenez au pub de Raine. En chemin, Kiros vous indique que le célèbre magazine Timber Maniacs recherche des reporters, ce qui pourrait correspondre à ce que recherche Laguna. Montez à l'étage du pub pour surprendre une conversation entre la jeune fille et la tenancière du bar. Faites votre rapport à Ellone quant au nombre de monstres que vous avez éliminés, puis suivez le court dialogue entre Raine et votre personnage. Ceci fait, revenez dans votre demeure, montez à l'étage et appuyez sur la touche d'action à proximité de votre lit afin de faire une sieste.

Prison du désert

[Quistis](#), [Zell](#), [Selphie](#) et [Linoa](#) se réveillent dans un espace étroit qui vous semble fortement être une prison. Après quelques dialogues à propos du nouveau rêve étrange que vous venez d'avoir, parlez à vos compagnons afin de remarquer qu'[Irvine](#) a disparu.

[Squall](#) se réveille quant à lui dans une cellule où [Seifer](#) fait bientôt son apparition. Il est rapidement clair que les intentions de [Seifer](#) ne sont pas très amicales, votre héros se faisant emmener en direction de la salle de torture. Une courte scène fait ensuite intervenir les gardiens de la prison et votre groupe resté en cellule, avant de revenir à l'infortune de [Squall](#).

De retour avec [Zell](#), un Moomba entre dans la cellule et se fait rouer de coups par le gardien brutal. Lorsque vous avez le choix, sélectionnez l'option "Arrêter ça" afin d'aider la pauvre bête à se défendre contre les gardiens. [Squall](#) subit encore de nombreux tourments lorsque [Seifer](#) continue son interrogatoire. Vous apprenez par la même occasion de nombreuses informations intéressantes quant aux volontés de la prêtresse Edea. [Seifer](#) quitte enfin la salle, laissant le garde continuer seul. Lorsque des choix de réponse s'offre à vous, mentez sans remords. Finalement, l'action reprend avec [Zell](#).

Parlez à vos compagnons afin d'échafauder un plan pour sortir de votre infortune. Les filles du groupe s'allongent alors en mimant un malaise pendant que [Zell](#) appelle au secours. Cette stratégie vous permet d'appeler le garde et de le neutraliser facilement. Le Moomba semble d'ailleurs être reconnaissant de votre liberté et va vous suivre quelques instants. Dès que votre combattant est à nouveau préparé au combat, passez à l'étage supérieur par l'escalier situé à gauche du couloir circulaire. Deux gardes vont tenter de vous arrêter, vous n'aurez cependant aucun mal à leur faire entendre raison. Ces combats vous permettent de récupérer vos armes au sol. Vous revenez alors automatiquement à votre cellule afin de vous préparer au combat, un affrontement débutant peu après avec les renforts qu'un garde a appelé. Vous avez déjà rencontrés ces deux adversaires auparavant, et vous n'aurez à nouveau pas de problème pour venir à bout de [Biggs](#) et [Wedge](#). Dès la fin du combat, une sirène d'alerte annonce que des monstres ont été libérés à

tous les niveaux et que la barrière anti-magie a été retirée.

La salle de torture où est retenu [Squall](#) se trouve au 13^{ème} étage de la structure. Toutefois, les étages inférieurs contiennent de nombreux objets intéressants que vous pouvez dénicher en faisant un long détour par le premier niveau. Dans tous les cas, visiter toutes les cellules de la prison vous permet de ramasser le [Baston Mag 1](#) au premier étage, un [Collier chien](#) et un [Bonus Vgr](#) au 2^{ème}, un [Zoologie](#) au 3^{ème}, un [Red Kross](#) au 4^{ème}, une boutique au 8^{ème}, une source de magie [Furie](#) au 9^{ème}, ainsi qu'une source de magie [Foudre X](#) (cachée) au 11^{ème}. Gagner au jeu de cartes contre le détenu du 10^{ème} niveau vous rapporte également un [Mouchard des personnages](#). De plus, vous avez encore la possibilité de gagner des objets aléatoires au 5^{ème} et au 11^{ème} en pariant 500 ou 200 gils et en gagnant une partie de Triple Triad.

Finalement, votre équipe arrive au niveau 13. Il est possible que vous ayez déniché une [Clé de la salle de torture](#) sur l'un des gardes, ce n'est cependant pas obligatoire et dépend du chemin que vous avez suivi jusqu'à l'étage où se trouve [Squall](#). Quoi qu'il en soit, le Moomba vous ouvre la porte et vous retrouvez votre infortuné ami inconscient. Dès que [Squall](#) est réveillé, parlez aux Moomba, puis sortez de la salle. Vous remarquez la grue présente au centre de la prison, et [Zell](#) vous donne quelques informations concernant son fonctionnement. Ce dernier se sépare temporairement de votre groupe et vous revenez à [Squall](#). Appuyez sur le bouton rouge sur le tableau de bord devant vous. La cabine descend alors au niveau inférieur. Dirigez-vous alors vers la droite et passez à l'écran suivant. Après un court chemin, vous êtes confronté à un cul-de-sac. Des débris bloquent votre passage et votre groupe remarque que la prison se trouve en partie ensevelie. Des tirs d'arme automatique vous ramènent en arrière en direction de la cabine.

De retour à [Zell](#), courez à l'escalier en tournant dans le sens horaire dans la salle. Un gardien vous maîtrise juste avant d'atteindre votre but. [Squall](#) arrive cependant à votre secours, suivi de [Quistis](#) et [Selphie](#). Vous changez encore de vision pour rejoindre [Irvine](#), accompagné par [Linoa](#). Au moment où le duo descend les escaliers, ils sont rejoints par [Squall](#). Choisissez un troisième combattant pour former une première équipe. Ce groupe doit se diriger vers le haut de la prison pendant que le reste se dirige vers le bas, à destination de la cabine. La caméra change de vision lorsque le groupe de [Squall](#) arrive au 13^{ème} étage. Vous y reviendrez dès que vous serez descendu de l'étage 7 à l'étage 3 avec le second groupe. Montez les escaliers situés en bas à gauche dans la pièce permettant à l'accès à la salle de torture, traversez la salle de contrôle et montez les escaliers à disposition vers le haut. Traversez cette nouvelle pièce en vous dirigeant en bas à droite pour arriver enfin à l'air libre. Ne vous réjouissez pas trop vite, votre évasion n'est pas encore terminée, vous serez pratiquement immédiatement attaqué par un soldat [Élite-T](#) accompagné par deux [ExoSkelet](#).

Le combat terminé, la voix d'[Irvine](#) vous invite à entrer à nouveau dans la prison afin

de les tirer d'affaire. Vous engagez alors automatiquement la conversation avec le second groupe se trouvant proche de la cabine. Après les discussions et l'activation de la cabine, sortez à l'extérieur et passez sur le pont où vous avez été attaqué il y a peu. Au milieu du parcours, le pont se brise sous vos pieds, et vous restez suspendu au dessus du vide en situation précaire. Vous pouvez toutefois continuer à avancer pour rejoindre votre destination. Après une brève discussion, vos combattants montent en voiture et s'échappent de la prison. Après quelques instants, votre équipe s'arrête en plein désert pour décider de la suite des opérations.

Base des missiles

Dès que vous contrôlez votre jeune héros, prenez le temps de récupérer la source de magie [Rafale](#) à proximité de la voiture jaune. Parlez ensuite à [Selphie](#) avant de voir une première salve de missiles prendre leur envol. D'après [Irvine](#), ce premier tir est parti à destination de Trabia. Parlez à nouveau à [Selphie](#) pour relancer la discussion, puis divisez votre équipe en deux. Le premier groupe, emmené par [Squall](#), se dirigera en direction de la Fac de Balamb afin d'évacuer l'université si nécessaire. Les trois autres compagnons se dirigeront sous le commandement de [Selphie](#) à destination de la base des missiles afin de tenter d'empêcher tous nouveaux lancements.

[Squall](#) et les deux compagnons que vous avez choisis pour l'assister arrivent à proximité d'une gare, dans laquelle vous décidez d'emprunter un train. Passez sur la gauche de l'écran pour arriver sur un quai où un train est stationné. Un soldat tentera bien de vous arrêter, sans succès. Votre groupe monte donc dans le train à destination de Balamb.

Le groupe de [Selphie](#) se retrouve en voiture à proximité de la prison, regardez donc votre carte pour vous orienter et arriver rapidement à la base des missiles à bord du véhicule militaire emprunté auparavant. Vos trois membres ont déniché des tenues de soldats à l'arrière, vous permettant d'entrer sans effraction dans le complexe. Dirigez-vous alors vers la gauche, puis entrez dans le bâtiment par la porte visible. Un point de sauvegarde est disponible dans ce premier écran. Examinez ensuite les deux portes afin de déverrouiller celle de gauche en appuyant sur le bouton d'action à proximité de la console située entre les deux portes. Dans l'écran suivant, une porte sur la gauche ne vous est pas encore accessible. Passez devant le garde de faction en marchant (au lieu de courir) pour être félicité. Continuez votre chemin sur la droite et traversez l'écran suivant pour arriver à proximité d'un nouveau point de sauvegarde. Parlez au garde positionné vers la porte pour être autorisé à entrer dans le hangar. Une source de magie [Vie Max](#) vous y attend, ainsi qu'un ingénieur auquel vous devez parler, au centre de la salle. Ressortez alors au niveau du couloir et passez par le chemin tout à gauche, derrière les escaliers par lesquels vous étiez arrivés. Vous y trouverez une source de magie [Cécité](#) ainsi que deux soldats. Parlez

aux gardes pour que l'un d'eux vous demande de livrer un message à l'ingénieur auquel vous avez parlé auparavant. Ce dernier vous indique n'avoir pas le temps. Retournez vers les deux gardes leur apporter le message, ils vous chargent alors de réaliser l'inspection à leur place. Revenez à proximité du point de sauvegarde, dans le couloir, et prenez le chemin par lequel vous étiez arrivé en montant les escaliers. Traversez l'écran suivant afin de revenir au niveau du garde qui vous a félicité pour votre comportement auparavant. Lorsque vous lui parlez, il libère le chemin, vous permettant d'accéder à une salle contenant une magie [Glacier +](#) ainsi qu'une console informatique. Sélectionnez "Appuyer n'importe où", puis "Cogner un bon coup". Appuyez ensuite plusieurs fois sur la touche  pour provoquer un court-circuit sur la machine, coupant ainsi le courant électrique dans le bâtiment. L'alerte étant donnée, ne vous étonnez pas de trouver des soldats lorsque vous sortez de la salle. Vous pouvez soit les affronter, soit tenter de discuter (aucun moyen n'est vraiment plus rapide ou efficace que l'autre, la distinction est que le premier moyen est plus rapide avant la mise en marche de l'autodestruction, mais plus long après l'activation, et inversement).

Si vous décidez de vous battre, tuez les deux gardes avant de ressortir de la salle et de reprendre le chemin vers la droite pour accéder au point de sauvegarde situé à proximité du hangar. Empruntez les escaliers situés en bas à droite de l'écran pour entrer dans une autre salle de contrôle. Vous y découvrez deux soldats ainsi qu'un officier, tous deux en train d'initialiser le lancement des missiles. Après le combat contre eux, examinez le système sur la gauche de l'écran pour saboter la mise à feu des missiles, puis passez dans l'écran suivant situé à l'arrière pour dénicher la procédure d'auto-destruction de la base. Activez-la et programmez 20 minutes comme délai. Passez ensuite par la porte à droite pour revenir à l'entrée du complexe. Bien que vous ayez la possibilité de sortir immédiatement sur le parking de la base, [Selphie](#) vous indique qu'il serait stupide de partir sans chercher à accéder à la console permettant de modifier la trajectoire des missiles. Bien que cette action n'ait aucune incidence sur l'histoire à proprement parler, la réaliser peut vous aider à conserver votre niveau de Seed et à ne pas être dégradé. Si vous êtes pressé, sortez sur le parking. Sinon, faites le chemin en sens inverse pour accéder à la console située à droite de la porte du hangar. En chemin, vous croisez un garde à qui vous pouvez dire que vous restez pour aider vos compagnons, ce qui l'impressionne visiblement. Le garde vous remet alors son [ID Card](#). Accédez alors au terminal à droite de l'entrée du hangar et choisissez "set target" puis "set error ratio". Montez le pourcentage d'erreur au maximum avant de confirmer. Passez ensuite dans "data upload" et attendez que les trois barres se chargent avant de quitter. Courrez alors au parking du complexe.

Si vous avez par contre décidé de parlementer, les gardes vont pénétrer dans la salle de contrôle. Vous les suivez automatiquement avant de les neutraliser. Ressortez de la salle et prenez le chemin vers la droite afin de revenir au niveau du point de sauvegarde à proximité du hangar. Soyez cool devant le garde qui sort de la salle, puis dites lui que vous désirez apporter votre aide et pénétrez dans le

hangar. Placez vos personnages sur la gauche du gros chariot à déplacer puis appuyez à répétition sur le bouton  pour effectuer le déplacement vers la droite. Le garde qui semble être le chef dans la salle vous parle alors des coordonnées à entrer dans la console de lancement. Sortez donc de la salle et accédez à la console informatique sur la droite. Sélectionnez "target" puis "set error ratio" et mettez au maximum la jauge avant de valider. Ouvrez ensuite le menu "data upload" et attendez que les trois barres se complètent pour pouvoir quitter la console. Dirigez-vous ensuite vers le bas à droite de l'écran pour parler au garde de faction devant la salle des commandes. Vous l'informez que vous venez faire votre rapport sur le lancement des missiles, il vous laisse donc passer. Lorsque vous entrez, l'officier ne se laisse pas duper, vos combattants quittent donc leur déguisements pour engager le combat. Approchez-vous des trois consoles de la salle pour saboter la procédure de lancement et passez dans la pièce située à l'arrière pour dénicher le système d'autodestruction. Programmez le décompte sur 10 minutes, puis passez par la porte sur la droite pour revenir à l'entrée du complexe.

Une fois sur le parking, avancez vers la droite pour engager un combat contre le boss [Omniborg](#). Une fois le combat terminé, deux [soldats](#) Galbadiens accompagnés d'un [Elite-T](#) sortent de la carcasse, vous obligeant à leur donner une seconde fessée. Avancez vers la porte de sortie pour la découvrir fermée. Revenez vers la porte de la base des missiles sur la gauche, vous ne pouvez également pas la franchir. Lorsque vous revenez vers la droite, vous découvrez que vous êtes enfermé. La scène se termine sur une formidable explosion du complexe militaire de Galbadia.

Fac de Balamb

Pendant que la moitié de votre équipe se battait contre les Galbadiens, le groupe de [Squall](#) a fait le chemin en direction de Balamb. Vous arrivez donc directement à l'entrée de l'université, qui est actuellement plongée dans une grande agitation. Vous découvrez rapidement qu'une faction rebelle, sous les ordres du "maître", s'est révoltée contre le proviseur Cid, que vous décidez de retrouver au plus vite. La source à l'entrée de la fac, contenant des magies [Soin](#), est probablement à nouveau pourvue d'un stock. Devant le panneau d'information du hall de la fac, vous croisez Raijin et Fujin, auxquels vous exposez la situation. Ces derniers décident alors de vous aider en évacuant les étudiants de l'université. Un templier prend d'assaut chaque aile du rez-de-chaussée de la fac, où des partisans du proviseur sont barricadés. Dans chaque aile, un templier invoque une créature lorsque vous approchez. Si un templier ou un Seed vous le demande, répondez que vous soutenez le proviseur. Certaines personnes dans les ailes de la fac que vous avez libérées vous remettront des objets intéressants, comme la jeune fille proche des étagères de livre dans la bibliothèque qui vous donne un [Remède](#). La source d'[Esuna](#) au fond du premier écran est d'ailleurs probablement pourvue d'un nouveau stock de magie. Dans la serre de combat, aidez le garçon attaqué pour

que la jeune seed vous remette un second [Remède](#). La source de magie [Glacier](#) propose probablement, comme les autres, un nouveau stock. Sur le parking de la fac, un seed vous remet un [Red Kross](#). Outre une source de [Quart](#), un étudiant vous remet également un [Chocolégume](#) à l'entrée de la cafétéria. Dans l'infirmerie, le Dr Kadowaki discute quelques instants avec vous avant de vous conseiller de trouver Shu. Si vous lui parlez à nouveau, elle vous remet un [Elixir](#) pour vous aider. Dans le campus, près de la scène de théâtre, vous dénicher trois Seeds, dont l'un vous remet une [Potion totale](#). Finalement, la seule opportunité des dortoirs est de sauvegarder et de faire une sieste (notez que l'urgence de la situation, des missiles qui se dirigent vers l'université, ne vous empêche absolument pas de vous reposer).

Une fois les ailes libérées, vous pouvez utiliser l'ascenseur au centre du hall pour vous diriger vers le premier étage. Vous y rencontrez Shu dans le couloir, un peu après la salle de classe, qui vous indique que le proviseur Cid est simplement caché dans son propre bureau, au second. Empruntez à nouveau l'ascenseur pour monter encore d'un étage, dirigez-vous vers le fond et parlez au proviseur à deux reprises pour obtenir la [Clé de l'ascenseur](#) de ses mains. Dirigez-vous alors vers l'ascenseur pour suivre les suggestions du proviseur.

Au milieu de la descente, la cabine tombe en panne. Examinez la console pour conclure qu'il y a peu de chance pour que l'ascenseur reprenne sa route. Examinez la trappe au sol pour l'ouvrir et descendre une longue échelle en direction du sous-sol de la fac. En chemin, la cabine reprend sa route, ne vous arrêtez donc pas. Tout en bas, examinez à nouveau une trappe pour accéder à un couloir ressemblant à un égout à la lumière jaunâtre. Dirigez-vous vers la droite, descendez à l'échelle, puis dirigez-vous vers le coin inférieur-gauche pour pénétrer dans une salle circulaire. En son centre, une grande vanne refuse obstinément de s'ouvrir. Appuyez à répétition sur le bouton  pour finalement la débloquer. Sortez de la salle et descendez le long de l'échelle libérée puis suivez les escaliers à proximité de la structure métallique. La source de magie que vous croisez renferme des précieuses magies [Vie Max](#). Dirigez-vous ensuite à gauche du cylindre central pour découvrir une échelle. Lors de votre montée, les montants se détachent de la structure centrale et vous basculez en arrière à travers une vitre. Dirigez-vous alors à droite et activez le terminal pour libérer un accès. Revenez vous placer à proximité de la vitre cassée et appuyez sur le bouton d'action pour ressortir. Dans le coin inférieur gauche de l'écran suivant, vous apercevez une échelle qui descend. Approchez-vous pour que votre héros libère l'accès en déplaçant la barrière qui bloquait. À l'étage inférieur, vous tombez sur un point de sauvegarde. Actionnez ensuite le levier sur votre droite pour libérer une grande porte ainsi qu'un boss composé de deux [Cyanides](#). Après le combat, dirigez-vous par la porte libérée et descendez à l'échelle. Un intermède cinématique vous indique que les missiles se rapprochent fortement de l'université. Une fois arrivé en bas, suivez le chemin vers la gauche et tentez d'activer la vieille machinerie. Après quelques tentatives, les machines se lancent et la fac s'élève dans les airs, évitant de justesse la frappe de missile.

Après les discussions avec le proviseur, sortez de la salle et empruntez l'ascenseur à destination du premier étage. Passez devant la salle de classe et continuez votre chemin afin de sortir à l'extérieur et de profiter d'une jolie vue. En revenant à l'intérieur, Shu vous invite à monter chez Cid car les commandes semblent ne plus répondre. Ne trouvant pas de solution, votre équipe se dirige automatiquement en direction des dortoirs.

Un membre de votre groupe vient vous tirer de votre sommeil. Engagez la conversation avec votre équipier pendant la balade vous menant jusque vers le tableau d'affichage du hall central. Un templier vous invite alors à le rejoindre au sous-sol. L'ascenseur se dirigera automatiquement vers le bas dès que vous y pénétrerez. Dirigez-vous vers la gauche après être descendu les marches pour arriver vers Cid, en discussion animée avec un templier. Ce dernier vous invite à le rejoindre un peu plus tard pour un rapport complet. Pour le moment, votre venue en ces lieux est toujours souhaitée par le "maître". Dirigez-vous donc un peu vers le haut de l'écran pour vous placer face au Norg, le maître des lieux. Ce dernier désire vous sacrifier pour vous punir de l'échec de votre mission d'assassinat. Il vous indique également, information nouvelle qui demandera des explications, que Cid est le mari d'Edea. La conversation se termine rapidement, et votre interlocuteur referme son armure de combat pour tenter de vous faire mordre la poussière. Après le combat contre le boss [Norg](#), accompagné par ses acolytes [Sputnik](#) et [Tupolev](#), ramassez la magie [Cyanure](#) à proximité du lieu de combat, puis retrouvez le proviseur à l'infirmerie où il se fait soigner des blessures légères qu'il a reçu lors de ses altercation avec les templiers.

En revenant au hall principal, Shu vous interpelle en indiquant qu'un vaisseau Galbadien s'apprête à aborder la BGU. Montez au premier étage et passez à l'arrière-plan derrière la salle de cours pour sortir sur le pont. Après une discussion tendue, le proviseur vous envoie chercher Ellone dans la salle de lecture située à l'arrière de la bibliothèque. Après quelques discussions, la jeune fille est emmenée par les Seeds blancs. Peu après, [Squall](#) retourne automatiquement au dortoir, où il somnole et revoit une scène de son passé. Une fois éveillé, dirigez-vous vers le hall central. Après une annonce et une jolie vidéo, vous êtes convoqué dans le bureau du proviseur, puis chargé de vous rendre dans la ville afin de vous excuser auprès du maire de la ville pour cette arrivée brutale. Afin de sortir de la fac, vous devez vous rendre sur le pont, derrière la salle de classe du premier étage.

Horizon

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Obtention de la carte Golgotha](#)
- [Récupération de la carte Ifrit, perdue volontairement à Deling City](#)

Passez tout d'abord le premier écran de structures métalliques, puis tournez pour

prendre l'escalier descendant vers l'avant-plan. Dans le troisième écran, vous découvrez une échelle par un examen attentif de la barrière entourant la grosse structure cylindrique centrale. Après quelques marches, vous passez par un chemin vers la gauche dans un écran où se trouve le pêcheur que vous avez effrayé lors de la vidéo d'arrivée de l'université de Balamb dans la ville. Ce dernier vous remet un magazine [Occult Fan III](#). Remontez ensuite au niveau du large cylindre métallique rouillé pour continuer vers la droite et parler à la personne à proximité du tableau de commande. Choisissez de descendre, dirigez-vous à droit vers l'avant-plan puis prenez le chemin étroit qui pars vers l'arrière-plan dans le premier écran de voies ferrées. Après un écran où votre seul choix est d'avancer vers la droite, vous arrivez devant la maison du maire, située en plein centre du village. Montez à l'étage pour entamer des négociations en vue de la réparation de la BGU. Notez qu'une source cachée de magie [Ultima](#) est dissimulée dans la pièce, ne l'oubliez surtout pas.

Sur la route pour revenir à la fac, vous êtes interpellé par Flo et Dobe qui vous accusent d'avoir poussé les Galbadiens à investir la ville par votre arrivée. Suivez donc le maire vers la droite sur les voies de train. Vous avez accès à un point de sauvegarde ainsi qu'une source de magie [Récup](#) dans l'écran suivant. Poursuivez votre route sur les voies pour arriver dans un écran où trois choix s'offrent à vous. Sur la gauche, une porte mène à un hôtel contenant une boutique ainsi qu'un exemplaire du [Timber Maniacs](#) à l'étage. Un chemin sur votre droite, au dessus de l'eau, vous mène à une source de [Blindage](#) ainsi qu'une seconde boutique. Enfin, l'arrière plan vous mène à une place située devant l'entrée de la gare de la ville. Dirigez-vous sur la gauche par le chemin qui descend des voies pour vous approcher du maire qui négocie avec les Galbadiens. Lorsque vous le pouvez, venez lui en aide en engageant un combat contre [Omniborg \(2 ème rencontre\)](#). Après des retrouvailles avec la seconde moitié de votre équipe et une discussion avec [Linoa](#), vous avez la possibilité de visiter la ville. Un détour par le bâtiment de la gare vous permet d'ailleurs de récupérer un stock de [Booster](#). La maison située au-dessus des voies de chemin de fer, tout à droite de l'écran où vous avez combattu le boss, vous permet de dénicher un autre exemplaire du [Timber Maniacs](#). Revenez ensuite en direction de Balamb Garden, en parlant au passage à [Irvine](#) que vous croiserez. Il vous demande de vous rendre auprès de [Selphie](#), que vous trouverez sur le campus de la fac, près de la scène de théâtre qui a subi des dégâts lors du choc avec la ville. Après quelques discussions, Cid vous invite à vous rendre auprès de lui.

Concert d'Horizon

Vous contrôlez à présent [Irvine](#) pour les préparatifs du concert. Sélectionnez un instrument par personnage, puis parlez-lui pour le lui assigner pour le concert. Des airs différents seront joués pendant le concert selon les instruments choisis. Reportez-vous à la page des [astuces](#) pour savoir quels sont les choix possibles. Dès que vos personnages ont tous un instrument, la répétition du concert commence et vous retrouvez [Squall](#). Quittez le dortoir et retrouvez [Linoa](#) en tenue

légère dans le couloir menant au hall. Votre héros se montre antipathique comme à son habitude, mais décide toutefois de suivre la jeune femme, puis vous êtes envoyé directement dans la ville d'Horizon. Parlez à [Irvine](#) pour recevoir des conseils sur un endroit tranquille pour être seul avec [Linoa](#), sur la droite de la scène. Il y a de plus laissé traîner un magazine dont vous n'aurez malheureusement pas le contenu. Parlez-lui à nouveau puis suivez le en direction de la maison du maire d'Horizon. Lorsque vous dénicher le livre abandonné à votre intention, [Linoa](#) vient vous rejoindre pour une longue discussion. Selon les instruments que vous avez choisis, il se peut que [Linoa](#) n'aime pas la musique et écourte la soirée. Dans le cas contraire, vous pouvez bavarder avec elle pendant longtemps. Si tel est le cas, vous pouvez terminer la soirée en appuyant sur le bouton . [Squall](#) retourne alors automatiquement à son dortoir. Dès votre réveil, montez sur le pont de la BGU pour prendre la direction des opérations. Parlez à [Quistis](#) et Shu. Nida, la jeune pilote, lance les moteurs de l'université et la fac de Balamb Garden se met en route. Quelques explications sur l'utilisation et la manipulation de l'engin vous seront alors données.

Balamb City

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Ruines de Centra](#)
- [Obtention de la carte Zell](#)
- [Obtention de la carte Quistis](#)
- [Groupe CC de la BGU](#)

Lorsque vous arrivez vers l'île de Balamb, vous remarquerez que la fac de Galbadia, elle aussi transformée en vaisseau, est posée à proximité de la ville. Prenez [Zell](#) avec vous pour pénétrer dans sa ville natale. Les soldats de Galbadia autoriseront l'entrée de votre équipe à partir du moment où [Squall](#) leur indiquera qu'il détient des informations importante à propos d'Ellone. Le soldat vous invite alors à aller porter votre information au Commandant dans l'hôtel. Près de la fontaine au centre du village, la source de [Foudre](#) devrait avoir un nouveau stock pour vous. Les gardes devant l'hôtel vous indiquent que le commandant est en patrouille. Dirigez-vous alors vers les quais du port afin de trouver un soldat accompagné d'un chien à l'arrière-plan. Parlez au garde pour qu'il vous indique que le commandant a pris un poisson en pêchant et qu'il est parti pour trouver un endroit permettant de le cuisiner. Au bout du ponton, une source de [Soin](#) cachée peut être déniché en se plaçant tout au bout de l'embarcadère. Les soldats proches du chien vous indiquent que ce dernier est capable de pister Ellone. Dirigez-vous ensuite dans la maison de [Zell](#) pour discuter avec la mère de votre compagnon. Celle-ci vous indique que Fujin est dans les parages et cherche à faire cuire un poisson. Retournez ensuite parler au chien sur les quais du port. L'odeur de poisson que vous portez pousse l'animal à partir en courant en direction de la gare. Suivez-le jusqu'à le voir entrer dans le train garé sur la gauche de l'écran. Quelques instants

plus tard, Raijin fait son apparition. Suivez-le jusqu'à l'hôtel pour entamer une discussion, puis un combat contre [Raijin](#), suivi rapidement par un second combat contre ce même adversaire accompagné de sa camarade [Fujin](#). Lors de ce second combat, n'oubliez pas de voler la G-Force [Zéphyr](#) à la jeune femme. Vous revenez après quelques discussions sur le pont de l'université de Balamb. Après avoir parlé à [Quistis](#), [Selphie](#) se manifeste en demandant de faire un tour par Trabia, l'université d'où elle provient.

Fac de Trabia

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Obtention de la carte Selphie](#)

Partez en direction du nord pour dénicher l'édifice entre les chaînes de montagnes enneigées du nord (reportez-vous à la [Carte du monde](#) pour situer l'emplacement de la fac, nommée "Trabia Garden"). A proximité de l'université, prenez [Selphie](#) dans votre groupe et pénétrez sur le domaine de la fac de Trabia. [Selphie](#) escalade alors la plante sur le côté du portail d'entrée. Suivez-la et dirigez-vous vers l'arrière plan dans l'écran suivant. Vous arrivez sur une place où trône une fontaine en très mauvais état, et où [Selphie](#) tiendra une discussion avec l'une de ses amies. A l'avant-plan de cet écran, vous dénicher le magazine [F.F.F. Août](#). Proche de la fontaine, une source de [Foudre X](#) vous est accessible. Faites tout d'abord un tour dans le cimetière situé à droite de l'écran où vous êtes, vous y dénicher une source de magie [Zombie](#) (cachée) ainsi qu'un exemplaire du [Timber Maniacs](#). Revenez ensuite dans l'écran précédant et prenez cette fois le chemin à gauche de la fontaine. En prenant à droite, vous accédez à un point de sauvegarde puis à une console où vous pourrez plus tard en apprendre plus sur Laguna. En prenant finalement à gauche à l'embranchement, vous accédez à un nouvel écran dans lequel une source cachée de magie [Aura](#) est accessible juste en haut des escaliers en bois. Passez finalement dans le dernier écran de la fac, en direction de la gauche, pour accéder au terrain de sport. Une longue discussion à propos de votre passé est alors lancée, concluant que tous les protagonistes de l'histoire, en dehors de [Linoa](#), ont un passé commun dans un orphelinat situé sur une île du sud.

Bataille des facs

Avec la BGU, dirigez-vous au sud en direction de l'orphelinat, noté "Edea's House" sur la [carte du monde](#) et dirigez-vous en direction de la forêt à proximité pour engager les hostilités contre votre rivale Galbadia Garden. Après quelques discussions, descendez à l'étage inférieur par l'élévateur et parlez à [Quistis](#) pour choisir un groupe. Entrez dans l'ascenseur pour arriver automatiquement sur la passerelle du premier étage. Parlez aux étudiants présents, puis passez dans le couloir à gauche. Parlez à nouveaux aux personnes présentes pour que l'une d'elle

vous remette un [Saindoux](#). Rejoignez ensuite [Zell](#) sur le campus de la fac pour que ce dernier fasse une demande un peu spéciale au milieu du désordre de la guerre. Il désire emprunter l'anneau que [Squall](#) porte au doigt. Peu après, le reste de votre groupe vous rejoint. Lorsque vous faites mine de sortir de l'endroit, [Squall](#) est convoqué au poste de pilotage de la fac. Après quelques discussions et jolies cinématiques, votre pilote en chef, Nida, ne peut rien faire pour éviter la collision entre les deux université.

Vous contrôlez à présent [Zell](#) sur le campus. Ce dernier remet à [Linoa](#) l'anneau qu'il a emprunter à [Squall](#). Partez ensuite vers la gauche pour que la BGU subisse une forte secousse, provoquant l'effondrement du sol sous les pieds de votre amie. Vous ne pouvez malheureusement pas lui porter d'aide. Courez dans le hall et suivez le groupe de [Squall](#) jusqu'à l'entrée de la fac. Les salles de classes sont alors attaquées et [Squall](#) décide de diviser les forces. [Zell](#) est chargé de s'occuper de la pauvre [Linoa](#). Son groupe se dirige en direction du combat dans les salles de classe. Le reste des protagonistes ira aider Shu.

Vous reprenez le contrôle du groupe de [Squall](#). Dirigez-vous vers la salle de classe du premier étage, où un combats débute contre les attaquants Galbadiens. Après l'affrontement, demandez à la jeune femme à proximité d'emmener l'enfant à l'abri. Lorsque vous voulez sortir de la salle, une annonce vous indique que le docteur Kadowaki désire vous parler au poste de pilotage. Faites donc le chemin jusqu'au 2^{ème} étage. Après quelques discussions, un assaut direct contre la fac rivale est planifié et [Squall](#) effectue une annonce officielle.

Redescendez au premier étage, où une Seed vous indique qu'un garçon a disparu. Dirigez-vous vers le pont derrière les salles de classe pour retrouver le gamin en chemin. Parlez-lui pour qu'un soldat adverse fasse son apparition. Un combat un peu particulier débute, au cours duquel vous devrez ouvrir la sortie de secours en sélectionnant tout d'abord "Faire autre chose". Le Galbadien et vous êtes attirés au dehors. Un combat dans les airs débute, où vous devez tenter d'assommer votre adversaire à coups de pieds et de poings tout en parant ses attaques. Ne vous en faites pas si vous n'arrivez pas du premier coup, vous avez la possibilité de recommencer ce petit événement. Une fois que vous avez poussé votre adversaire dans le vide, [Squall](#) lance une corde à [Linoa](#) et atterrissez proche d'une entrée de Galbadia Garden. Après une courte discussion au cours de laquelle vous pouvez renommer votre anneau, dénicher la source de magie cachée [Aura](#) sur la droite de l'écran, puis dirigez-vous vers votre objectif d'assaut.

Fac de Galbadia

Si vous le désirez, enregistrez votre partie au point de sauvegarde se trouvant dans le couloir où vous êtes. Certaines portes sont actuellement bloquées, mais vous aurez finalement accès à la totalité de la fac après avoir obtenu quelques cartes

d'accès. Prenez donc la sortie sur votre droite, puis à nouveau à droite dans le long couloir. Montez les escaliers pour rencontrer Fujin et Raijin. Après une courte discussion, sortez de l'écran par la gauche, puis entrez dans la salle sur la droite du couloir. Vous rencontrez un étudiant Galbadien qui vous remet la première des [clés](#) permettant d'ouvrir les portes de la fac. Revenez ensuite en arrière jusqu'au point de sauvegarde où vous étiez précédemment.

Passez cette fois à gauche et ouvrez la porte située sur la gauche du couloir à l'aide de la clé obtenue. Traversez la patinoire, ramassez la magie [Carapace](#) au passage, et pénétrez dans les vestiaires (porte de gauche) pour récupérer un stock de magie [Vie](#). Ressortez de la pièce et prenez l'autre porte pour revenir dans un couloir. Entrez dans la pièce située sur la droite et adressez-vous à l'étudiant dans la salle de cours pour récupérer la [Clé 2](#). Sortez de la pièce et dirigez-vous deux fois vers l'avant-plan pour revenir au niveau du point de sauvegarde initial.

Prenez à nouveau le chemin vers la droite puis à nouveau sur la droite. Montez tout en haut des escaliers (un étage plus haut que précédemment) et ouvrez la porte à l'aide de la seconde clé. Vous surplombez alors le terrain de basket. Descendez les escaliers puis passer sur le terrain en direction de la gauche sans oublier la magie [Blindage](#) proposée. Passez ensuite plusieurs écrans vers l'avant-plan pour accéder au hall central de la fac, où un combat contre le boss [Cerbères](#) débute dès que vous approchez du centre de la salle. Un stock de magie [Booster](#) devient disponible dès la fin du combat. Quittez ensuite le hall par la sortie située en bas à gauche, puis entrez dans la salle à gauche du couloir. Un nouvel étudiant Galbadien vous remet alors la [Clé 3](#). Revenez dans le hall, prenez la sortie située en haut à gauche, passez les quelques marches puis empruntez les escaliers sur la droite du couloir à destination de l'étage supérieur. Dirigez-vous vers la gauche pour prendre l'ascenseur auquel vous avez maintenant accès après l'obtention du troisième passe. Après un court échange avec [Seifer](#), il est clair que sa folie est irréversible et que le combat est inévitable. Donnez donc une bonne correction à [Seifer \(2 ème rencontre\)](#). Après votre affrontement, prenez l'ascenseur en sens inverse pour revenir au premier étage. Au lieu de prendre les escaliers menant au hall, passez à droite en direction de la terrasse qui le surplombe. Si ça vous intéresse, sachez qu'un point de sauvegarde est dissimulé dans cette pièce, et il peut être indiqué d'en profiter car deux combats contre des boss vont suivre. Lorsque vous sortez de l'écran par en bas à droite, vous arrivez dans l'auditorium de la fac de Galbadia, où une magie [Double](#) est cachée en son centre. Approchez-vous des escaliers sur les côtés pour lancer des discussions. Au terme des échanges, un nouveau combat contre votre ancien compagnon [Seifer \(3 ème rencontre\)](#) s'engage, puis contre [Edea \(2 ème rencontre\)](#) qui détient la G-Force [Alexandre](#) à ne pas oublier. Après quelques nouveaux échanges verbaux, le second CD du jeu se termine.

CD3

Orphelinat

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Obtention de la carte Edea](#)
- [Obtention de la carte Seifer](#)

Vous débutez ce troisième CD dans votre lit, dans les dortoirs de Balamb Garden. [Squall](#) se rend automatiquement auprès de [Linoa](#), toujours inconsciente après sa rencontre avec la prêtresse [Edea](#). [Quistis](#) propose alors à [Squall](#) par l'intermédiaire du système d'annonce de la fac de se rendre à l'orphelinat d'[Edea](#). Montez donc après de votre pilote Nida, parlez également à [Quistis](#), et choisissez votre équipe. Allez à l'aide de la BGU jusqu'à l'orphelinat.

Dès votre entrée, une discussion s'engage avec Cid. Un magazine [Timber Maniacs](#) a été laissé à votre intention dans le coin droit de la première pièce de l'orphelinat. Passez ensuite par l'ouverture sur la gauche de la salle pour récupérer un stock de magie [Soin Max](#). Suivez ensuite votre proviseur dans le jardin pour parler à [Edea](#). Après quelques discussions, vous revenez automatiquement dans la fac de Balamb. [Squall](#) décide et annonce qu'[Edea](#) n'est plus considérée comme une ennemie. Parlez ensuite à tous le monde autours de vous pour que vienne au jour l'idée de retrouver le vaisseau des Seeds blancs auxquels vous avez confié Ellone plus tôt dans l'aventure. Si vous désirez dénicher un magazine [F.F.F. Juillet](#), faites un petit tour par la serre de combat. Prenez à gauche dans le premier écran et fouillez derrière les troncs d'arbres coupés pour le découvrir. Retournez ensuite à l'infirmierie au chevet de [Linoa](#) pour pénétrer dans un nouveau rêve avec Laguna.

Laguna - Quatrième rêve

Dans cette scène un peu décalée, vous retrouvez Laguna, Kiros et Ward alors qu'ils ont été engagés comme acteurs pour tourner un film. Passez les textes pour arriver à la scène du dragon. Alors que Laguna s'attend à un faux dragon, il remarque rapidement que les coups portés par le gigantesque adversaire sont tout à fait réels. Une nouvelle bataille un peu différente de ce que vous avez l'habitude débute, comme auparavant avec [Squall](#) lors de la bataille des facs. Défendez-vous contre les attaques rapides du monstre avec la touche carré, puis enchaînez rapidement quelques coups avec la touche triangle pendant que votre adversaire se prépare à lancer une attaque plus lente. Normalement, vous sortirez vainqueur de ce combat au premier essai, il vous est toutefois possible de recommencer à volonté. Fuyez ensuite sur le chemin pour que Kiros et Ward vous rejoignent. Dès que vous en avez l'opportunité, équipez vos personnages du mieux que vous le pouvez en vous

protégeant si possible contre le feu et en associant un sort de neige à votre attaque. Dirigez-vous ensuite vers la droite pour affronter le [Griffon](#) dans un combat standard.

Vaisseau des Seeds blancs

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Obtention de la carte Shiva](#)

De retour à [Squall](#), un petit intermède s'active dans lequel vous découvrez une discussion entre [Edea](#) et Laguna sous une pluie battante. À nouveau réveillé, montez en direction de la cabine de pilotage de la BGU et parlez à Nida pour décoller. Retournez auprès d'[Edea](#) dans son orphelinat pour recevoir la [Missive d'Edea](#) et obtenir des informations approximatives quant à l'emplacement de leur vaisseau (qui est à peu de choses près impossible à trouver avec ses explications). Reportez-vous à la [carte du monde](#) pour découvrir facilement le vaisseau, noté sous l'appellation anglophone "White SeeD Ship". Il vous faudra toutefois tourner deux ou trois fois en rond autour de l'emplacement avant de découvrir comment entrer dans la crique en question.

Une fois que la BGU est arrivée à proximité du vaisseau, votre équipe aborde automatiquement et vos personnages montent à bord. Vous y découvrez également les anciens compagnons de [Linoa](#), les Hiboux de la forêt. Sur le pont, un point de sauvegarde caché vous est accessible à l'aide de la capacité [Clairvoyance](#). Montez ensuite l'escalier sur la gauche pour accéder à la passerelle et ramassez l'exemplaire du [Timber maniacs](#) sur la gauche du gouvernail. Parlez au Seed présent pour qu'il vous indique d'aller voir le leader. Entrez donc dans la cabine à droite du point de sauvegarde (un stock de magie [Sidéral](#) s'y trouve) pour parler au leader des Seeds blancs. Remettez lui la lettre d'[Edea](#) à l'aide de la touche d'action. Après quelques explications, un flash back vous permet d'apprendre qu'Ellone ne se trouve plus à bord et qu'elle est en route pour la ville d'Esthar, grande rivale de Galbadia, pour y être à l'abri. Vous retournez automatiquement dans la cabine de pilotage de la fac de Balamb après cette scène.

Rendez-vous à l'infirmierie auprès de [Linoa](#) pour que [Squall](#) décide de partir lui aussi pour Esthar. Il prend la jeune femme sur le dos et monte automatiquement jusqu'au premier étage pour débarquer à Horizon (vous y êtes miraculeusement arrivé). Après quelques pas en direction de la ville, une scène prend place, dans laquelle [Squall](#) porte seul [Linoa](#) sur des voies ferrées interminables. Après quelques instants, vous arrivez dans une gare, et vous y retrouvez le reste de votre groupe accompagné d'[Edea](#). Après quelques discussions, choisissez les membres de votre expédition et suivez les rails en direction d'Esthar. Une fois sur la carte du monde, faites quelques pas en direction de la zone grise claire devant votre personnage pour changer d'écran.

Salt Lake

Votre équipe se trouve à présent dans la zone d'un ancien lac, asséché par le temps, où ne subsiste qu'une grande quantité de sel. Dirigez-vous vers l'arrière plan pour passer dans l'écran suivant, puis montez sur votre droite sur la tête du dinosaure mort afin de gravir le surplomb. Dans l'écran suivant, ramassez tout d'abord la source de [Météore](#) cachée juste sur votre droite, puis passez par dessus la route sur l'ossement. Une source de [Foudre X](#) est alors disponible droit devant vous, dans l'endroit qui ressemble à une gueule animale. Vous avez la possibilité de sauter directement en bas du surplomb en vous plaçant au bord de la plate-forme sur laquelle vous êtes, à l'arrière à droite. Passez ensuite dans l'écran suivant par l'arrière-plan. Arrivé au bord de la falaise, vous avez la possibilité de faire un petit détour par la droite pour sauvegarder votre partie dans un écran en cul-de-sac. Si vous prenez à gauche, vous arrivez par contre droit à l'emplacement d'un combat contre le boss [Hornet](#). Après le combat, passez dans l'écran suivant et examinez les bords du précipices attentivement. Vous verrez alors apparaître une entrée dissimulée de la ville. Montez les marches de l'échelles qui est apparue puis engagez-vous dans le passage. Continuez votre chemin jusqu'à atteindre une plate-forme qui vous mène à l'étage supérieur. Une fois à destination, dirigez-vous vers l'arrière-plan pour être à nouveau sur une plate-forme. Cette dernière vous mène, avec une vue imprenable sur la ville technologique d'Esthar, jusqu'à une place où votre équipe tombe de fatigue.

Laguna - Cinquième rêve

Vos trois protagonistes sont visiblement condamnés au travail forcé dans le laboratoire Lunatic Pandora. Ward et Kiros sont rapidement emmenés par les gardes, et vous vous retrouvez pratiquement seul. Explorez l'endroit et parlez au Moomba et aux gardes jusqu'à lancer un combat contre un géolier. Après l'affrontement, Kiros et Ward font leur apparition, vous permettant de lancer un second combat. Prenez ensuite l'ascenseur pour monter à l'étage.

En haut, vous trouvez le Docteur Geyser, visiblement trop occupé pour prêter la moindre attention à vos allées et venues. Dirigez-vous donc vers le bas de l'écran en direction de la sortie. Une fois à l'extérieur, parlez à nouveau au Moomba et à l'ancien prisonnier pour qu'ils vous parlent à nouveau d'être le chef de la résistance. Un nouveau personnage, l'assistant du Dr Geyser, fait son apparition et confirme qu'il est fait également partie de la faction rebelle et qu'Ellone est retenue dans les environs. Une source de magie [Ankou](#) est disponible à proximité d'un point de sauvegarde. Retournez ensuite dans le laboratoire et ramassez le magazine [F.F.Février](#) qui est posé au sol dans la salle, avant de prendre l'ascenseur et de parler au Dr Geyser pour engager un combat contre des gardes, renforcés par quelques créatures plus puissantes. Dès la fin de l'affrontement, Geyser tente de s'échapper par l'ascenseur. Suivez-le dans la salle de contrôle puis à l'extérieur, où

vous pouvez le rattraper avant qu'il n'atteignent la voiture dans laquelle il cherche à monter. Après quelques discussions, votre équipe monte dans la voiture à destination du laboratoire de Geysler en ville d'Esthar, où Ellone est retenue.

Une source cachée de magie [Double](#) peut être dénichée directement dès votre arrivée, à proximité d'un point de sauvegarde, également caché, vous devrez toutefois exterminer un groupe de gardes esthariens avant de pouvoir en profiter. Dès que vous leur avez fait mordre la poussière, examinez le siège élévateur pour être amené à l'étage. Une nouvelle magie cachée est disponible sur la gauche de l'écran, avec un stock de [Fournaise](#) à la clé. Entrez ensuite dans la salle à l'arrière-plan par la porte et examinez la baie vitrée au fond. Accédez ensuite à l'ordinateur situé sur la droite de la salle pour ouvrir une pièce à l'étage inférieur. Revenez à la plate-forme ressemblant à un siège et descendez pour passer dans la salle de l'arrière-plan, maintenant ouverte. Après quelques discussions avec Ellone, une transition vous ramène auprès de [Squall](#) et de ses compagnons.

Esthar

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Obtention de la carte Ward](#)

Vos compagnons se réveillent alors qu'une voiture arrive avec à son bord un assistant du Dr Geysler. La ville étant grande, ce dernier vous emmène à bord à destination du palais présidentiel. Sur place, [Edea](#) indique à l'assistant qu'elle désire un exorcisme afin de ne plus pouvoir être possédée par Ultimecia, la sorcière du futur. Le Dr Geysler en personne fait alors son apparition et propose de vous mener à Ellone en échange de la garde de [Linoa](#), dans le but de faire quelques tests. Parlez ensuite à son assistant, qui vous indique votre prochaine destination, Lunar Gate. Parlez ensuite à nouveau à Geysler avant de sortir du palais. Vous avez maintenant la possibilité de visiter la ville et de faire les boutiques avant de vous mettre en route. Le paragraphe suivant est un résumé des objets intéressants pouvant être découverts.

Partez à droite dans le couloir et prenez la plate-forme pour rejoindre la ville. Avancez un peu vers l'avant-plan pour arriver sur une place avec de nombreux personnages sans importance ainsi qu'une source de [Glacier](#). Prenez à droite puis vers l'arrière-plan et enfin deux fois vers le bas pour arriver dans la zone des boutiques, contenant également une source cachée de [Tornado](#). Descendez encore d'un écran pour arriver à un carrefour. Si vous passez par la sortie située à l'arrière-plan, vous arrivez dans un écran contenant des escaliers montant sur la gauche. En haut se trouve une source de [Soin Max](#). Redescendez les escaliers et sortez en direction du bas. Faites ensuite deux écrans vers la gauche pour arriver à un nouveau carrefour. Prenez la sortie en direction de l'avant-plan sur la gauche pour accéder à l'entrée du laboratoire du Dr Geysler, auquel vous n'avez pas encore

accès. Une magie [Quake](#) est toutefois disponible à gauche du garde. Ressortez et obliquez à droite. Après deux changements d'écrans, prenez le chemin en direction de l'avant-plan pour arriver sur la carte du monde. Notez que si vous le désirez, vous pouvez louer une voiture avant de sortir, vous permettant d'éviter de nombreux combats jusqu'à votre destination.

Lunar Gate

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Tears Point](#)

Lunar Gate se situe au sud-est de la ville d'Esthar (si besoin, orientez-vous à l'aide de la [carte du monde](#)). Sur place, descendez les escaliers et entrez dans le bâtiment par la porte. Une assistante vous accueille à votre arrivée. Suivez-la jusqu'à ce qu'Angel, le chien de [Linoa](#), vous rejoigne. Après vous être occupé de l'animal, suivez l'assistante en direction de la zone de lancement, puis approchez-vous du scientifique en tenue blanche. [Zell](#) se propose de rester pour protéger [Edea](#). [Squall](#) devra partir en direction de la base lunaire, même si vous pouvez tenter dans un premier temps de refuser de partir. Vous devez également choisir un troisième équipier pour cette mission parmi [Quistis](#), [Selphie](#) et [Irvine](#) ([Linoa](#) faisant naturellement partie du voyage). Une fois votre choix effectué, la moitié de votre équipe choisie est propulsée dans l'espace dans une jolie séquence cinématique.

Juste après le décollage, Angel se met à aboyer et demande visiblement à ce qu'on le suive. Vous contrôlez [Zell](#) à présent, suivez donc l'animal de [Linoa](#) jusqu'à l'extérieur, où vous apercevez le gigantesque building volant nommé Lunatic Pandora. Après quelques discussions, votre groupe décide de se rendre auprès du Dr Geyser pour en savoir plus. Choisissez donc un compagnon à ajouter à [Zell](#) et [Edea](#) et retournez à la ville d'Esthar.

Abordage de Lunatic Pandora

A votre arrivée dans la ville d'Esthar, tirez directement à gauche au premier carrefour, passez l'écran suivant, puis empruntez le chemin vers l'avant-plan pour arriver à l'entrée du laboratoire de Geyser. Vous serez accueilli par son assistant, suivez-le à l'intérieur après un court échange verbal. Montez sur la plate-forme vous permettant d'accéder à l'étage et entrez dans la porte à l'arrière plan pour trouver le docteur. Ce dernier semble absorbé par la contemplation de Lunatic Pandora. Suivez ces instructions pendant la discussion pour obtenir la totalité des informations. Vous recevez un [Plan d'Esthar](#) au cours de la discussion pour vous orienter dans la ville, accessible à l'aide de la touche carré. Vous devez à présent aborder Lunatic Pandora par l'un des trois points dédiés à cet effet en ville d'Esthar. Un compte à rebours de 20 minutes s'active dès que vous quitter le laboratoire de

Geyser. Le réseau de service public de la ville étant temporairement arrêté, vous devrez faire le chemin à pied. Voici les trois endroits de la ville permettant l'abordage :

- Après être sorti du laboratoire de Geyser, prenez à droite au premier embranchement, passez l'écran suivant jusqu'au carrefour et sortez par l'arrière plan. Montez les escaliers qui mènent à la sortie sur la gauche pour arriver dans un écran où vous êtes sur un chemin allant de droite à gauche avec une vue superbe sur le palais présidentiel. Ce point permet l'abordage entre les minutes 15 et 12 du décompte de temps. Notez que l'écran situé juste à gauche du point d'abordage cache un [Baston Mag 4](#) (obtenez-le en vous plaçant à peu près à la verticale du tube de couleur, du côté de la route situé à l'arrière-plan, un dialogue s'ouvre avec noté "j'ai fini, je vous le donne").
- Le second point de contact est accessible, en partant de l'écran des boutiques de la ville, en changeant deux fois d'écran vers l'arrière plan puis en tournant à gauche à l'embranchement. Vous serez alors sur un chemin étroit qui passe sous un autre passage de même type croisant à angle droit. Ce point permet l'abordage entre les minutes 10 et 5 du compte à rebours.
- Le troisième point de contact est situé dans l'écran derrière les boutiques de la ville. Ce point permet l'abordage dans les trois dernières minutes allouées.

Les troupes de Galbadia ayant investi la ville d'Esthar, vous aurez de nombreux combats à réaliser avant d'accéder à un point d'abordage. Ne paniquez pas si vous en ratez un ou deux, passez simplement au point suivant. Une fois à l'intérieur de Lunatic Pandora, vous pouvez explorer une partie de Lunatic Pandora, mais pas la totalité (se référer au dernier chapitre du CD3 pour une visite détaillée de Lunatic Pandora et de ses trésors cachés). Un adversaire nommé Anakronox vous rejoint quelques écrans après que vous ayez pris l'ascenseur numéro 01 et vous expulse de Lunatic Pandora, vous faisant atterrir sur un toit de la ville.

Base Lunaire

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Obtention de la carte Laguna](#)
- [Obtention de la carte Alexandre](#)

Après quelques jolies scènes cinématiques de votre arrivée sur la base lunaire, vous reprenez le contrôle de [Squall](#). Parlez à Piet, le commandant, puis dirigez-vous vers [Linoa](#), que [Squall](#) se charge de transporter comme auparavant. Sortez de l'écran d'arrivée puis entrez dans la salle par la porte située sur la gauche. Un point de sauvegarde est disponible devant le lit de la pièce. Menez [Linoa](#) dans la pièce

d'isolement du fond, puis ressortez dans le couloir. Dirigez-vous vers l'arrière-plan, passez devant les escaliers sans vous en occuper, et passez dans l'écran suivant, la salle de contrôle. Approchez-vous de l'écran situé à droite du membre de votre équipe et appuyez sur la touche d'action pour avoir un aperçu de la surface lunaire où de nombreux monstres se rassemblent. Parlez à Piet et indiquez lui que vous n'avez pas vu Ellone pour qu'il vous conseille d'aller lui rendre visite. Quittez la salle de contrôle par le chemin par lequel vous êtes arrivé et gravissez les marches d'escaliers. Parlez aux scientifiques dans ce nouvel écran pour que l'un d'eux vous montre la prison d'Adel. Puis continuez votre chemin pour arriver dans la chambre d'Ellone. Un stock de magie [Météore](#) est disponible à proximité de la porte d'entrée. Après une courte discussion, Ellone vous suit pour aller voir [Linoa](#).

Lorsque vous vous dirigez vers la salle de quarantaine de [Linoa](#), une alarme retenti et vous demandez à Ellone de se réfugier dans la salle de contrôle. Retrouvez votre jeune amie à la sortie de sa chambre, puis suivez [Linoa](#) dans les couloirs de la base sans pouvoir intervenir. Si vous tentez de l'approcher, [Squall](#) se fait éjecter contre le mur avec violence. Vous ne pouvez qu'être spectateur et regarder [Linoa](#) entrer dans la salle de contrôle et commencer le processus de libération d'Adel. Parlez à nouveau à votre amie possédée jusqu'à vous faire à nouveau éjecter contre le mur. Approchez votre compagnon d'équipe près du tableau de bord pour voir une courte vidéo où la surface lunaire commence à saturer de monstres, puis sortez de la salle de contrôle et montez à l'étage. Dans le couloir avec vue inversée, une nouvelle vidéo s'active, au cours de laquelle vous voyez la larme sélénite couler de la lune vers la terre. Entrez ensuite dans le vestiaire par le coin supérieur droit de l'écran. Appuyez sur le bouton d'action devant les armoires pour dénicher une combinaison spatiale et la revêtir. Passez ensuite par la porte sur la gauche de l'écran pour sortir à l'extérieur. Dirigez-vous en direction de la porte à l'arrière-plan pour vous rendre compte que vous n'y arriverez pas à temps. Vous ne pouvez pas atteindre la sortie avant la fermeture. Revenez alors en arrière jusque dans le vestiaire. Revenez à la salle de contrôle et appuyez sur le bouton d'action vers Piet pour assister à une ultime scène de libération d'Adel par [Linoa](#). Parlez à Ellone puis sortez de la salle de contrôle par la droite. Empruntez l'ascenseur avec Ellone et regardez la très jolie vidéo montrant l'arrivée de la larme sélénite sur terre. En bas, un point de sauvegarde est disponible. Passez ensuite dans la salle de droite et parlez à Ellone avant d'entrer dans votre capsule de survie.

Ellone tente de vous renvoyer dans le passé pour changer le cours des événements. Son pouvoir ne lui permet cependant pas de cibler avec précision le moment que vous revivez. Les flash-backs que vous revivez sont sans importance par rapport à la situation présente mais vous permettent de récupérer quelques informations supplémentaires sur le scénario. Finalement, Ellone ne peut pas en faire d'avantage et [Squall](#) décide de sortir de la capsule de survie dans l'espace.

Vous devez à présent tenter de sauver [Linoa](#) dans l'espace intersidéral. Attendez de la voir apparaître sur votre écran et ajustez votre position pour que son corps se

dirige vers le centre de l'écran. Ne vous en faites pas si vous ne réussissez pas du premier coup, vous avez la possibilité de le refaire à volonté. Finalement, [Squall](#) récupère la jeune femme dans ses bras. Après de nouvelles scènes cinématiques, vous êtes sauvés par l'arrivée d'un vaisseau spatial, l'Hydre.

Hydre

Une fois les pieds posés sur la coque extérieure du vaisseau, dirigez-vous vers le coin supérieur gauche de votre écran pour atteindre le sas d'entrée. Vous arrivez dans une salle où un point de sauvegarde vous permet d'enregistrer votre progression. Sur la gauche de l'écran, activez l'interrupteur pour fermer le sas de pressurisation. Dirigez-vous ensuite à l'arrière plan pour vous débarrasser de vos combinaisons de protection et commencer un long discours entre votre héros et la jeune fille qui l'accompagne (les compétences en matière de relations avec les femmes n'est toujours pas le point fort de votre héros). Passez finalement à nouveau à l'arrière plan pour atteindre une passerelle surélevée. À partir de ce point élevé, vous repérez vite l'[Alienator](#) qui rôde en bas de la rampe d'escalier. La particularité de ces adversaires, au nombre de huit (quatre paires de couleurs différentes), est qu'ils réapparaissent indéfiniment à moins que vous ne combattiez deux spécimens de la même couleur à la suite. Dans ce cas, les deux [Alienators](#) de la couleur sont définitivement exterminés.

Prenez l'escalier sur la droite et affrontez votre premier adversaire, de couleur violette. Dirigez-vous ensuite à l'arrière plan, passez la grande porte et courez immédiatement jusqu'à la sortie gauche de la salle suivante avant que le spécimen rouge arrive vers vous. Vous rencontrez alors le second individu violet, vous permettant de définitivement mettre hors jeu cette première paire. Revenez dans la salle précédente, tuez l'[Alienator](#) rouge, puis revenez encore une salle en arrière. Prenez les escaliers en direction de l'étage supérieur et tuez l'adversaire rouge qui vous attend sur la passerelle, mettant hors course le second couple. Redescendez à l'étage inférieur et passez la petite porte à l'arrière-plan. Outre le premier spécimen vert, vous découvrez également un point de sauvegarde dans cette salle. Revenez à la salle précédente où se trouvent les escaliers, sortez par la grande porte du fond et passez deux fois dans l'écran suivant en direction de la gauche. Vous dénicher le second adversaire vert en bas de l'ascenseur permettant d'accéder au cockpit. Après l'avoir éliminé, entrez dans la salle juste à gauche pour rencontrer le premier spécimen jaune. Passez ensuite à l'avant-plan dans la salle de l'élévateur pour déverrouiller la porte menant à la passerelle que vous ne pouviez pas ouvrir précédemment. Une source de magie [Vie](#) a fait son apparition sur la gauche de la porte. Passez la passerelle vers l'avant plan et dirigez-vous jusqu'à la salle par laquelle vous êtes arrivés dans le vaisseau, afin d'exterminer le dernier monstre du vaisseau. Avant de revenir à la salle de l'élévateur, descendez les escaliers à droite de la passerelle et entrez dans les deux salles du fond de la pièce. Deux sources de magie de [Vie Max](#) et [Soin +](#) sont apparues depuis votre dernier passage.

Montez ensuite à l'étage par l'ascenseur pour entrer dans le cockpit. Une longue scène romantique entre les deux personnages débute alors, au terme de laquelle votre vaisseau arrive au sol. [Linoa](#) est emmenée par les Esthariens sans opposer de résistance. Remontez alors dans le vaisseau et entrez dans la salle des passagers à gauche de l'ascenseur pour y être rejoint par les autres membres de votre groupe. Ils vous reprochent naturellement d'avoir laissé [Linoa](#) être emmenée. Au cours des discussions, [Selphie](#) et [Irvine](#) sortent de la salle. Peu après, une secousse manque de mettre à terre vos combattants. Montez alors dans le cockpit pour découvrir que [Selphie](#) s'est mise aux commandes de l'appareil. Vous entrez en possession du vaisseau qui vous permet de voyager aisément sur la planète.

Mausolée d'Esthar

Mettez le cap sur le Mausolée d'Esthar, appelé par son appellation anglophone "Esthar Sorceress Memorial" sur la [carte du monde](#). Entrez dans le bâtiment, obtenez un stock de magie [Stop](#) juste avant d'arriver en haut des escaliers, puis parlez aux gardes pour être autorisé à entrer. Vous découvrez alors [Linoa](#) dans une impressionnante machine, dont vous doutez fortement du bien qu'elle pourra faire à votre amie. Passez dans la pièce de gauche pour aider la jeune femme. Une fois [Linoa](#) libérée, sortez de l'endroit et retournez à votre vaisseau. Après une longue discussion dans l'Hydre, [Linoa](#) souhaite visiter l'orphelinat d'[Edea](#).

Orphelinat (2)

Une fois sur place, Angel, le chien de [Linoa](#), part subitement sur la gauche de l'écran. Suivez l'animal jusque vers un champ en fleur. L'un de vos compagnons se charge d'aller chercher [Linoa](#) pendant que vous discutez un peu avec son compagnon canin. La jeune fille finit par arriver pour une nouvelle discussion romantique. [Zell](#) interrompt toutefois la scène pour indiquer qu'Esthar vous demande de l'aide. En sortant, [Edea](#) prend encore le temps de vous raconter quelques points de son histoire personnelle. Revenez ensuite au vaisseau et décollez à destination d'Esthar.

Esthar (2)

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Obtention de la carte Squall](#)

Une fois dans la ville, dirigez-vous vers le palais présidentiel d'Esthar. Lorsque vous arrivez devant la porte de la salle où vous aviez rencontré le Dr Geyser lors de votre premier passage en ville, continuez votre chemin vers la gauche pour finalement arriver devant une porte qui était auparavant inaccessible. Les gardes de faction vous laissent entrer et vous découvrez l'identité du président d'Esthar, qui n'est

autre que Laguna. Après une discussion relativement longue à propos de la sorcière Ultimecia, votre groupe décide de partir pour Lunatic Pandora et vous êtes automatiquement ramenés à l'Hydre.

Lunatic Pandora

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Centre de recherche de Deep Sea](#)
- [Ishtar, reine des cartes](#)
- [Village Shumi](#)
- [Chocobos](#)
- [OVNI / Koyo K](#)
- [Vase de Winhill](#)
- [Lac Obel](#)

Dirigez-vous en direction de l'imposante masse que forme Lunatic Pandora pas très loin de la ville d'Esthar et foncez directement sur l'objet avec votre vaisseau. Après une petite scène cinématique, vous pénétrez le champ de protection. Dès votre arrivée dans cet endroit étrange, votre équipe est attaquée par les acolytes de Seifer, [Fujin](#) et [Raijin](#). Peu après le combat, empruntez le seul passage ouvert jusqu'à rencontrer deux vieilles connaissances, Biggs et Wedge. Ces derniers ont cependant perdus la motivation de combattre et décident de ne pas s'opposer à vous. À proximité se trouve un point de sauvegarde pour enregistrer votre partie. Continuez ensuite votre route à travers une galerie en forme de tube et continuez tout droit à l'intersection pour arriver à un ascenseur vous menant au hall central. Une source de magie [Soin Max](#) peut être récupérée à proximité, ainsi qu'une source de [Météore](#) dans les escaliers à l'avant-plan du hall.

Passer par l'ascenseur numéro 03 (celui de droite) est tout à fait optionnel. Cependant, une grande quantité d'objets intéressants est accessible par ce détours. Notez toutefois que certains ne peuvent être récupérés que si vous avez réalisé certaines actions lors de l'un de vos rêves avec Laguna, et qu'il est possible que vous ayez déjà ramassé les objets lors de votre premier passage dans Lunatic Pandora. Arrivé dans la zone cristalline par l'élévateur, prenez le chemin partant en direction de l'avant-plan. Vous découvrez une longue échelle. Arrivé en bas, une source de magie [Folie](#) est directement accessible. Sur la droite, une porte circulaire est ouverte à condition que vous ayez trouvé la vieille clé lors de votre passage avec Laguna lors du second rêve. Si tel est le cas, un [Amour bestial](#) peut être déniché derrière. Dirigez-vous ensuite vers la gauche pour arriver dans un couloir où une pierre ronde vous permet de passer par dessus le trou, à condition de l'avoir activée avec Laguna lors du second rêve. Derrière, vous dénicher deux écrans contenant une source de magie [Ultima](#) ainsi qu'un [Baston Mag 5](#). Trois portes, dont certaines peuvent être fermées selon vos actions avec Laguna dans le second rêve, permettent d'accéder à des petites salles contenant un stock de magie [Aphasie](#), un

[MT-Psy](#) ainsi qu'un [V-Choc](#). Dès que vous avez récupéré le maximum de choses possible, retournez dans le hall principal par l'ascenseur et continuez votre chemin.

Prenez l'ascenseur portant le numéro 01 (celui de gauche) pour accéder à un écran d'une salle cristalline. Vous trouvez dans ce premier écran une source de magie [Sidéral](#) et un [Livret VTS-A](#) sur le sol à gauche avant la sortie. Vous dénicher dans l'écran suivant un point de sauvegarde caché qu'il est fortement conseillé d'utiliser. Continuez votre chemin vers l'arrière-plan et changez d'écran pour engager un combat contre [Anakronox](#) alors que vous tentez de courir après Fujin et Raijin. Lorsque vous passez la porte après le combat, vous tombez face à Fujin et Raijin qui détiennent Ellone. Seifer se trouve également à l'arrière-plan. Après une courte discussion au cours de laquelle l'allégeance de Fujin et Raijin change de camp, un nouvel affrontement contre [Seifer \(4^{ème} rencontre\)](#) débute. Après le combat et une scène au cours de laquelle Seifer prend [Linoa](#) en otage, le CD3 se clôture lorsqu'ils arrivent vers Adel.

CD4

Lunatic Pandora

Ce quatrième et dernier CD de jeu commence dans la salle où vous avez combattu Seifer. Dirigez-vous vers l'avant-plan sur la gauche, puis passez sur la plate-forme située sur la droite de l'écran. Auparavant inaccessible, vous pouvez désormais y accéder. Montez ensuite à l'échelle pour rejoindre le pont qui surplombe la salle où vous vous trouvez. Une fois en haut, partez en direction de la droite et passez l'écran suivant par le seul chemin offert. Dès que vous croisez le point de sauvegarde, n'oubliez surtout pas de l'utiliser avant d'entrer dans la salle suivante et lancer un combat contre [Adel](#). Après l'affrontement, Laguna et Ellone vous rejoignent. Après quelques communications, vous êtes automatiquement emmenés vers la suite.

Salle d'initiation

Vous êtes à présent dans la salle d'initiation, avec une possibilité d'enregistrer votre partie immédiatement. Ne ratez pas cette occasion de le faire, le cristal s'éclipsant peu après votre arrivée, lorsque vous l'aurez dépassé. Dès que vous approchez de la porte, vous êtes attaqués à plusieurs reprises par des adversaires de plus en plus puissant. Vous devrez en tout affronter des [Nécromanciennes \(1\)](#), puis des [Nécromanciennes \(2\)](#), et finalement une [Nécromancienne \(3\)](#). Vous serez régulièrement transportés entre les combats dans des endroits de plus en plus étranges. Ne vous en souciez pas outre mesure, focalisez votre attention sur vos adversaires jusqu'à vous retrouver dans une version en ruines de l'orphelinat d'Edea.

Orphelinat (Portails)

Avancez vers l'arrière-plan pour entrer dans l'orphelinat. Passez la porte à droite de l'écran puis sortez à l'arrière par la porte centrale. Des cadavres humains de seeds jonchent le sol sur votre parcours, mais vous arrivez finalement dans un écran où différentes chaînes énormes sont ancrées à la terre. Une source de magie [Triple](#) est disponible à proximité de la base d'une des chaînes. Celle-ci vous permet également de vous en servir comme passerelle pour vous approcher de la citadelle d'Ultimécia. Après quelques temps, vous découvrez trois portails situés sur la gauche de la gigantesque chaîne sur laquelle vous marchez. Ces trois portails vous ramènent dans le monde réel, ce qui vous donne une dernière chance de réaliser toutes les quêtes annexes du jeu et de terminer l'évolution de vos combattants. Le portail du bas vous mène à Galbadia, loin de votre Hyde. Le portail central vous amène à proximité des Ruines de Centra. Le dernier portail, celui du haut, vous amène sur la côte au nord-est d'Esthar. Ces deux derniers choix représentent les meilleures opportunités pour accéder rapidement à votre vaisseau. Rejoignez le sanctuaire des chocobos à proximité (identifié par une tête de chocobo sur la [carte du monde](#)). À l'aide d'un chocobo, vous rejoignez facilement votre Hyde, dans le désert Kashkabal, sur le continent de centra en face de l'île des pampa. Lorsque vous avez réalisé les quêtes que vous désiriez, repassez l'un des portails en sens inverse pour accéder à nouveau à la chaîne. À son sommet se trouve la citadelle d'Ultimécia et son ultime défi.

Citadelle d'Ultimécia

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Minotaure \(BOSS ultime\)](#)

Dès votre entrée dans la citadelle, une source cachée de magie [Fournaise](#) est accessible, ainsi qu'un point de sauvegarde si vous désirez sauvegarder votre partie. Dès que vous vous aventurez dans le vestibule de la citadelle, vos combattants perdent pratiquement toutes les possibilités d'action en combat (vous n'aurez accès qu'à la commande d'attaque). Cependant, vous gardez toutefois la possibilité d'effectuer des associations de magie dans votre menu, vous permettant d'associer les magies qu'il faut à l'attaque élémentaire ou mentale en fonction de la rencontre programmée. Vous devez en tout défaire huit boss avant d'accéder à votre objectif. Après chaque affrontement, vous pouvez choisir une capacité de combat à laquelle vous pourrez à nouveau accéder. À l'exception du premier affrontement, vous avez la possibilité de faire les boss dans l'ordre que vous le désirez. Pour des raisons pratiques, le cheminement qui suit les présente dans un ordre qui vous demande de faire peu de détours inutiles. Votre équipe sera divisée en deux groupes de trois combattants. Le groupe contenant une majorité d'hommes sera utilisé en premier (cela a de l'importance plus tard). La citadelle contient des cercles de lumière verte à certains emplacements, vous permettant d'échanger le

contrôle avec votre second groupe. Certains endroits ne seront accessibles qu'en alternant à plusieurs reprises vos groupes afin d'ouvrir les bonnes portes ou passages au bon moment.

En haut de l'escalier du vestibule, vous rencontrez votre première cible (obligatoire de l'affronter en premier), [Brahman](#). La commande la plus importante à récupérer est celle permettant de lancer de la magie. Vous aurez en effet besoin de soins pour les affrontements qui suivent. Notez que ça ne comprend pas les magies [Vie](#) et [Vie Max](#) qui font partie de la catégorie "réanimation" avec la capacité [Ranimer](#).

Passez la porte qui domine les escaliers pour entrer dans le hall principal. Avancez sur le lustre pour le faire tomber à l'étage inférieur. Après la remontée du lustre, examinez la trappe au sol pour accéder à un escalier en colimaçon en direction de la cave. Engagez le combat avec [Acron](#) et récupérez votre capacité suivante (les limites sont généralement plus intéressantes que les G-Force, les deux alternatives étant viables). Une source de magie [Aura](#) cachée est également disponible dans cette pièce. Vous ne pourrez toutefois pas y accéder si vous n'avez pas encore récupéré la commande permettant de voler.

Remontez les escaliers en colimaçon, puis placez-vous sur la lumière verte pour activer automatiquement un mécanisme bloquant le lustre dans sa position relevée. Prenez donc le contrôle de votre second groupe (celui contenant une majorité de filles) puisque vous êtes sur le cercle lumineux. Montez les escaliers pour passer dans le hall et passez par dessus le lustre. Derrière, vous accédez au balcon où vous attend [Krystal](#), votre cible suivante, et récupérez une capacité de combat supplémentaire. Avant de sortir, prenez le temps de récupérer la source de magie [Météore](#). Toujours avec le même groupe, passez en sens inverse sur le lustre, revenez dans le vestibule puis sortez par la porte de gauche du balcon supérieur. Descendez les escaliers pour atteindre la sortie de la pièce, puis passez le couloir vers l'arrière plan pour arriver dans une salle où vous apercevez au fond une sorte d'ascenseur à contrepoids. Vous pouvez entrer dans la nacelle de gauche avec ce groupe (qui doit être le plus léger des deux, d'où l'importance d'avoir au moins deux filles dans cette équipe). Changez alors de groupe pour revenir à celui majoritairement masculin.

Avant toute chose, sortez de la pièce par l'arrière-plan pour accéder au jardin. Une source de magie [Somni](#) est disponible peu avant d'entrer dans la salle suivante, une chapelle. Une source de magie [Anti-sort](#) peut être ramassée dans ce nouvel espace. Montez ensuite les marches à l'arrière plan sur la droite jusqu'à arriver sur un pont fortement usé. Si vous courez sur le pont, la clé située en son centre tombera. Faites en sorte de marcher sur le pont afin d'arriver jusqu'à la [Clé de l'arsenal](#), puis revenez en sens inverse jusqu'à la salle du lustre. Sortez alors par la porte de gauche pour revenir au vestibule d'entrée. Montez à nouveau les escaliers centraux, mais empruntez le passage vers la droite sur le balcon au lieu de suivre le même chemin qu'auparavant en direction du lustre. Passez alors la porte sur la

droite, descendez l'escalier pour atteindre l'étage inférieur, puis passez dans la salle suivante par l'arrière-plan. Vous vous situez à présent dans la galerie d'art de l'endroit. Douze petits tableaux sont disposés (quatre en bas et huit à l'étage), ainsi qu'un treizième de grande taille. Vous devez examiner tous les petits tableaux avant de retourner au grand afin d'entrer les trois mots VIVIDARIUM, INTERVIGILIUM et VIATOR. Si vous désirez toutefois savoir comment résoudre cette difficile énigme, examinez l'horloge de la salle pour découvrir qu'elle indique VIII heures, IIII minutes et VI secondes. Le "V" indique des tableaux dans lesquels apparaît cette lettre. Les "I" représente le nombre de fois que cette lettre apparaît. Après avoir exterminé [Flotix](#) qui vient d'apparaître, une nouvelle capacité vous est offerte. Une source de magie [Meltdown](#) peut être déniché dans la galerie d'art de la citadelle où vous vous trouvez, à l'étage sur la droite.

Sortez de la galerie par la porte arrière pour accéder à un nouvel escalier. Descendez les quelques marches derrière le rond vert lumineux et passez dans la salle suivante pour accéder à une pièce contenant une écluse. En passant par la passerelle sur la gauche, vous accédez à la prison, où un cadavre dans le coin de la pièce tient dans sa main une [Clé du cachot](#). Dès que vous obtenez l'objet, un nouveau boss apparaît sur votre chemin de retraite, le grand et imposant [Attila](#). Avant de passer à la suite, videz la source de magie [Vie Max](#) de la salle.

Grâce à la clé trouvée auparavant sur le pont usé, ouvrez la porte située à droite dans l'arrière-plan pour entrer dans l'arsenal. Après un premier combat contre de simples monstres, un nouvel adversaire fait son apparition, [Agamemnon](#). Vous récupérez une nouvelle capacité après cet affrontement. Avant de sortir, n'oubliez pas la source d'[Ultima](#) de la pièce.

Sortez de l'arsenal, passez en bas dans la salle de l'écluse pour arriver à l'escalier. Sortez par la porte de gauche au lieu de revenir à la galerie d'art et passez le couloir vers la gauche (ramassez au passage la magie [Soin +](#) sur votre chemin) pour arriver dans la salle des ascenseurs. Placez-vous sur l'ascenseur de droite pour descendre à l'étage inférieur (et faire monter votre autre groupe d'un étage), grâce au poids supérieur de ce groupe majoritairement masculin. Il ne vous reste qu'à prendre le contrôle du groupe féminin pour accéder à la porte en hauteur. Dans ce nouvel espace, vous dénicher la [Clé de l'écluse](#) ainsi qu'une source de magie [Soin Max](#). Retournez ensuite à la cabine de la salle des ascenseurs. Prenez le contrôle de votre autre groupe et sortez de la cabine de droite pour inverser la position des ascenseurs. L'importance d'avoir un groupe plus lourd que l'autre n'étant plus d'actualité, vous pouvez à présent choisir indifféremment l'une ou l'autre des équipes pour vous rendre dans la salle de l'écluse (chemin que vous devriez connaître, en passant par le vestibule, porte de droite, galerie d'art, puis escaliers descendant) pour activer le levier situé à proximité de la porte menant à la prison (il faut au préalable retirer le verrou du levier avec la clé récupérée dans la fontaine). Menez ce groupe au jardin (en revenant dans le vestibule d'entrée, puis par le lustre qui tombe puis la porte arrière). La fontaine s'étant vidée, vous récupérez la [Clé de](#)

[la chambre forte](#) permettant d'ouvrir la salle du trésor. Échangez vos équipes pour revenir à proximité de l'ascenseur à contrepoids puis sortez par le bas pour accéder au couloir sombre. Sur la gauche, invisible, se trouve l'entrée de la salle du trésor, à laquelle vous pouvez accéder grâce à la clé dénichée dans la fontaine. Une petite énigme vous est réservée par la salle. Votre but est d'ouvrir tous les coffres en même temps, sachant que lorsque vous activez un coffre, plusieurs couvercles se déplacent. En numérotant les coffres de 1 à 4 en partant de la gauche de l'écran, fermez tout d'abord les coffres 4, puis 1 puis 3. Finalement, activez le coffre 2 pour qu'ils se retrouvent tous en position ouverte. Le trésor que vous découvrez est la possibilité de mettre une raclée à [Fabryce](#) et ainsi récupérer une nouvelle capacité. Une source de [Sidéral](#) est également disponible dans la salle avant votre départ.

Sortez avec votre équipe de la chambre forte et accédez à l'escalier le plus proche en partant vers le bas. Échangez les positions avec votre autre groupe, se trouvant normalement encore dans le jardin. Entrez dans la chapelle par la sortie du haut et approchez-vous de l'orgue pour jouer un petit morceau. Appuyez sur les huit touches Rond, Carré, Croix, Triangle, L1, L2, R1, R2 en même temps et gardez le tout appuyé pour abaisser une porte sur la droite de la zone du jardin. Au bout de cet étroit chemin ouvert, vous découvrez un coffre avec un très précieux [Roc rosette](#). Ressortez par le chemin par lequel vous êtes entré ou par la porte arrière menant à la prison.

Votre dernière cible se situe dans le clocher, derrière le pont fragile situé à l'arrière de la chapelle. Vous devriez commencer à connaître le chemin pour y accéder en passant par le lustre, la porte menant au jardin puis la chapelle à l'arrière plan (choisissez l'une des deux équipes, de préférence la plus puissante, car c'est elle qui affrontera le boss final). De l'autre côté du pont, prenez la porte de gauche et montez l'escalier en colimaçon jusqu'à un rétrécissement du chemin. Vous voyez alors une cloche se balancer à proximité. Vous pouvez sauter dessus avec la touche action depuis le point le plus proche situé sur la gauche de l'écran. Vous descendez automatiquement lorsque vous arrivez de l'autre côté. Passez par la porte pour rencontrer votre dernier opposant, [Acarnan](#). Vous récupérez par la même occasion la dernière capacité qu'il manquait à votre arsenal de guerre, et dénichiez une source de magie [Triple](#).

Revenez à l'escalier en spirale par la cloche et continuez votre ascension. En passant sur les mécanismes de l'horloge, vous découvrez une source de magie [Stop](#). Continuez ensuite votre route sur l'unique chemin qui s'offre à vous jusqu'à croiser un dernier point de sauvegarde à proximité de la porte d'entrée de la tour d'Ultimécia. Finalement, passez la porte pour engager les hostilités au cours des quatre batailles ultimes contre [Ultimécia \(1 ère forme\)](#), [Cronos](#), [Ultimécia \(2 ème forme\)](#) ainsi que [Ultimécia \(3 ème forme\)](#). Finalement, admirez la séquence cinématique qui clôture ce jeu exceptionnel.