

PRÉFACE

« *Insuffler un nouvel élan au champion fatigué qu'était devenu Final Fantasy, afin d'en faire un jeu de rôle digne des meilleurs standards actuels.* »

Tel est l'objectif que j'ai fixé au début du projet *Final Fantasy XV*.

Dans mes souvenirs de joueur, avant que je ne travaille sur la série, j'ai toujours vu *Final Fantasy* comme un challenger, un pionnier explorant de nouveaux horizons et repoussant les limites établies. J'ai donc réfléchi à ce qui permettrait à *Final Fantasy XV* de retrouver cette fraîcheur.

Tout d'abord, j'ai fait de l'idée d'un voyage entre amis le socle de l'expérience de jeu – ce qui n'était possible qu'en recourant aux technologies les plus récentes.

J'ai aussi décidé d'opter pour un monde ouvert, avec un système de combat dynamique, de manière à accentuer la sensation de liberté offerte au joueur. J'ai par ailleurs souhaité recréer tous les éléments incontournables de la série *Final Fantasy* avec une technologie de pointe. Enfin, j'ai voulu mettre ce *Final Fantasy* de nouvelle génération à la disposition des joueurs du monde entier simultanément.

À l'heure où j'écris ces lignes, je peux vous dire que mes nombreux coéquipiers et moi avons réussi à relever tous ces défis. Nous avons dû faire face à bien des obstacles, mais avons su les surmonter – chacun d'eux nous enseignant quelque chose et contribuant à faire de nous ce que nous sommes aujourd'hui. Rien dans ce projet n'a été facile, mais je crois sincèrement que tous ceux qui ont pris part à cette aventure en sont sortis grands.

De ce point de vue, on peut dire que *Final Fantasy XV* est le digne héritier de la série, car il a été créé par les mêmes personnes que les épisodes précédents, toutes ayant gagné en maturité et en expérience d'un point de vue créatif. Je ressens donc une profonde joie à l'idée d'offrir ce titre à tous les joueurs du monde en même temps.

Maintenant, laissez-moi vous dire un mot sur ce livre, où plutôt sur la manière dont l'équipe de Piggyback travaille. Leur mission a démarré pendant la phase finale du développement du jeu. Ils ont dû en percer tous les secrets à un moment où le code était particulièrement instable et truffé de problèmes. À ce stade du projet, l'équilibrage du titre n'en était qu'à ses débuts et le jeu était à peine jouable. Et malgré cela, ils sont restés à Tokyo pendant plusieurs semaines, installés au cœur même de l'équipe de développement, explorant sans relâche un jeu en changement constant et œuvrant avec acharnement sans prendre un seul jour de repos.

J'ai la plus haute estime pour le travail de Piggyback, et je considère ce guide qu'ils ont créé comme un ouvrage exceptionnel – le compagnon idéal pour quiconque souhaite s'aventurer dans le monde de *Final Fantasy XV*.

Pour terminer, je voudrais dire un dernier mot à tous ceux qui attendent ce jeu depuis des années : merci pour votre soutien indéfectible. Nous avons vraiment mis tout notre cœur dans *Final Fantasy XV* dans le but de satisfaire tous les joueurs de la planète. Rien ne peut nous faire plus plaisir que de savoir que vous vous amusez avec notre jeu.

Hajime Tabata – Réalisateur de *Final Fantasy XV*



FFを王者から挑戦者に戻し、AAAと呼ばれるRPGを目指す。

FFXVプロジェクトはこの目標を掲げてスタートさせました。

自分がユーザーとしてFFを見ていた頃、FFは時代を切り開く挑戦者でした。

FFXVがそういう存在になるために何をすべきか考えました。

まず、最新技術でしか実現できない“仲間との旅”を体験の軸に据えました。

そして自由な冒険のためにオープンワールドとアクションバトルを実現することにしました。

FFの伝統要素は、最新技術の上で再現することにしました。この新世代のフルスペックFFを、世界中のユーザーに、同じタイミングで届けることにしました。

コメントを書いている現在、多くの仲間と取り組んだこの挑戦は、成功しつつあります。

何度も壁にぶつかり、そのたびに成長して乗り越え、ようやく現在に至りました。

苦勞しなかった事はなく、このプロジェクトを通じて関係者全員が本当に成長できました。

その意味でFFXVは、これまでのFFシリーズを担っていたメンバーが、更に大きく成長して作った最新作です。

この作品を、世界中のファンに同時に届けられることを、心の底から嬉しく思います。

そしてこの本について、いやPiggybackチームの仕事ぶりについて一言。

開発の最終局面、不具合が多く超不安定な状態のゲームを紐解くことから、彼らの仕事は始まりました。

この時期のゲームは、バランスも未調整で、とても遊べないものです。

彼らは東京に何週間も滞りし、開発チームのすぐ横で、1日も休まず、不安定なゲームを粘り強くプレイしていました。

私は彼らの仕事を心から尊敬しました。この攻略本が、彼らが生み出す偉大な作品であることを理解しました。

そんなバックボーンを持つこの本は、冒険者たちの最良のパートナーになると思います。

最後に、このタイトルを長い間、待っていてくれたファンの皆さん。これまで支えてくれて本当にありがとう。

皆さんに喜んで欲しくて、我々ができることを本当にすべて詰め込みました。楽しんでもらえたら幸いです。

FINAL FANTASY XV ディレクター 田畑 端



Ce chapitre vous aide à partir du bon pied dans l'aventure ; de l'exploration au combat en passant par la progression de l'équipe, il vous présente les fonctionnalités essentielles du jeu.



Le cheminement vous guide à travers la quête principale en même temps qu'il présente les activités secondaires du jeu ; il vous permet de planifier votre itinéraire sur mesure tout au long de votre partie.



Catalogue complet des quêtes secondaires du jeu, ce chapitre vous offre une solution claire et instantanée pour chacune d'entre elles.

UTILISATION DU GUIDE

6

PRINCIPES DU JEU

8

Structure du jeu	10
Contrôles	11
Affichage à l'écran	12
Exploration	13
Combat	16
Progression	26

CHEMINEMENT

28

Introduction	30
Analyse des ennemis	30
Légende des cartes	30
Cours accéléré	31
Chapitre 01	34
Chapitre 02	42
Chapitre 03	50
Chapitre 04	58
Chapitre 05	62
Chapitre 06	68
Chapitre 07	72
Chapitre 08	78
Chapitre 09	82
Chapitre 10	88
Chapitre 11	92
Chapitre 12	94
Chapitre 13	96
Chapitre 14	106

QUÊTES SECONDAIRES

112

Personnes en détresse	114
Voitures en panne	120
Pièces de l'énigme	126
Séances photo	132
Contrats de chasse	135
Quêtes en duo	144
Dave	146
Cid	148
Takka	150
Dino	152
Cindy	154
Sania	156
Navyth	158
Vyv	160
Marchands de Lestallum	162
Holly	164
Chocobos	166
Wiz	168
Alliés & Divers	170
Tombeaux royaux	176
Donjons	176
Dédales	192
Randolph	198

INVENTAIRE

Armes	202
Accessoires	208
Nourriture	210
Tenues	214
Objets de combat	215
Trésors	216
Accessoires de voiture	218
Objets de loisir	220
Objets clés	222
Magasins	223

BESTIAIRE

Structure des fiches	230
Index des ennemis	232
Bêtes sauvages	234
Dæmons	250
Forces impériales	261
Boss (attention, spoilers !)	264

ANALYSES & TACTIQUES

Questions/Réponses	268
Caractéristiques	269
Armement	272
Magie	274
Modifications d'état	282
Techniques de combat	283
Calcul des dégâts	292
Progression des personnages	294
Compétences	296
Stratégies d'équipe	300
Aptitudes	303
Mini-jeux	309

SUPLÉMENTS

Trophées & Succès	314
Objets secrets	315
Personnages	317
Histoire d'Eos	318

UTILISATION DU GUIDE

Lisez bien la double page suivante : elle vous aidera à optimiser l'usage que vous pouvez faire de ce livre.

NOTE DE MISE À JOUR

Nous avons fait le maximum pour nous assurer de l'exactitude des informations fournies dans ce guide au moment de son impression. Toutefois, de futures mises à jour sont susceptibles de modifier *Final Fantasy XV* (qu'il s'agisse d'équilibrage de gameplay ou d'ajouts de contenu), ce que nous ne sommes pas en mesure d'anticiper. Si de telles mises à jour du jeu suffisamment significatives interviennent ultérieurement, nous envisagerons de les présenter en ligne dès lors que nous en serons notifiés par Square Enix. Le cas échéant, rendez-vous sur www.piggyback.com/fr/ffxv pour plus de détails.



L'Inventaire recense et analyse la totalité des armes, accessoires, objets et autres éléments que vous pouvez acquérir dans le jeu.



Le Bestiaire passe au crible tous les ennemis que vous êtes amené à rencontrer au cours de votre périple.



Ce chapitre de référence étudie en profondeur tous les systèmes et mécanismes sous-jacents de *Final Fantasy XV*.



Un court chapitre dans lequel figurent notamment la liste des Trophées et Succès et divers secrets – à lire uniquement après avoir terminé l'aventure.

UTILISATION DU GUIDE

Final Fantasy XV offre au joueur une grande liberté. Tout au long de l'aventure, un objectif vous indique clairement la route à suivre pour atteindre la prochaine étape de l'histoire principale ; toutefois, vous êtes la plupart du temps parfaitement libre de l'ignorer pendant des heures entières pour découvrir le monde et vous plonger dans ses nombreuses activités secondaires.

Le jeu est d'une telle richesse que chaque joueur peut l'aborder comme il l'entend. Rien ne vous empêche par exemple d'enchaîner les missions principales pour vous concentrer sur l'épopée de Noctis ; ou au contraire de faire des haltes régulières dans la trame narrative afin d'explorer de fond en comble les vastes étendues du Lucis ; à moins que vous ne cherchiez à développer au plus vite votre équipe afin de relever les défis les plus compliqués du jeu.

En clair, la meilleure façon d'utiliser ce guide dépend avant tout de votre manière de jouer.

Pour enrichir votre expérience, ce guide a précisément été conçu comme un *facilitateur*. Quel que soit votre style de jeu ou le degré d'assistance recherché, vous y trouverez les informations dont vous avez besoin pour progresser sereinement.

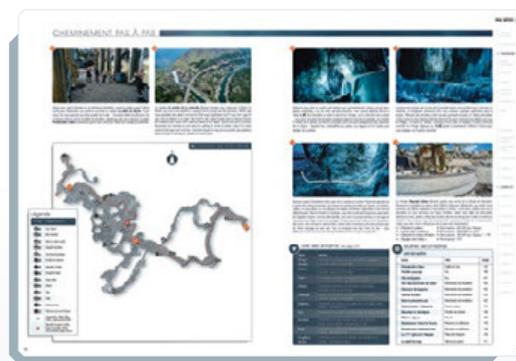
1 Premiers pas Principes du jeu



Le guide commence par une analyse des **Principes du jeu** destinée à vous mettre le pied à l'étrier (voir page 8). Que vous soyez ou non un habitué de la série, vous gagnerez à lire ce chapitre avant de faire vos premiers pas dans le jeu – *Final Fantasy XV* est un épisode novateur, qui rompt avec la tradition par bien des aspects.

Si vous décidez de lancer le jeu immédiatement, notez que vous trouverez au début du chapitre **Cheminement** un « cours accéléré » (voir page 31), qui vous aidera à vous familiariser rapidement avec les fonctionnalités essentielles du jeu.

2 Compagnon tout-en-un Chapitre Cheminement



Le chapitre **Cheminement** (voir page 28) vous guide à travers l'intégralité de l'aventure, en même temps qu'il présente les quêtes annexes auxquelles vous avez accès à chaque étape de votre progression.

- ◇ Chaque section du cheminement débute par une double page qui montre la carte du secteur que vous vous apprêtez à explorer ; y sont décrites les diverses activités disponibles, avec un degré d'assistance minimal.
- ◇ Les pages qui suivent chacune de ces cartes proposent un cheminement traditionnel, qui vous guide pas à pas à travers l'aventure principale dans la zone de jeu correspondante.

Cette structure en deux temps vous donne toutes les clés pour progresser de façon optimale : cartes, points d'intérêt, objets à ramasser, liste des quêtes, analyse des monstres, images annotées, stratégies de combat... autant d'outils dans lesquels vous pouvez piocher à votre guise à mesure que vous avancez dans le jeu.

3

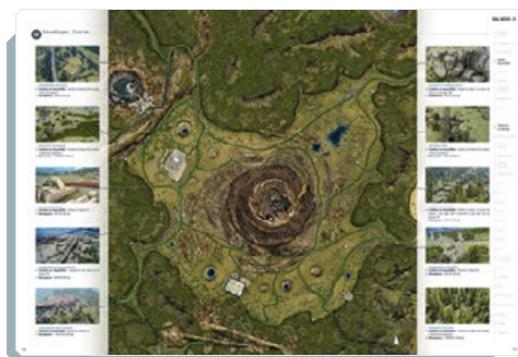
Questions spécifiques

Chapitres de référence

- Utilisation du guide
- Principes du jeu
- Cheminement
- Quêtes secondaires
- Inventaire
- Bestiaire
- Analyses & Tactiques
- Suppléments
- Index

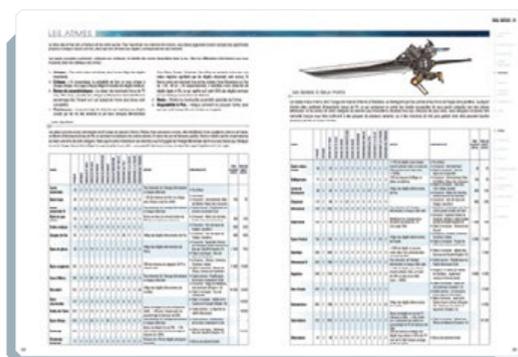
Des chapitres dédiés étudient en profondeur les quêtes, l'inventaire, les ennemis et les mécanismes de gameplay. Le sommaire du guide et le système d'onglets situés sur le bord droit de chaque double page vous aideront à identifier rapidement la page traitant du sujet qui vous intéresse.

Vous trouverez également à la fin de l'ouvrage un index qui recense tous les termes importants du guide ; n'hésitez pas à le consulter si vous recherchez une information portant sur un thème particulier.



Questions relatives aux quêtes secondaires

Le chapitre **Quêtes secondaires** (voir page 112) décrit par le menu la totalité des défis facultatifs du jeu, en les classant par thèmes pour plus de commodité. La solution de la plupart de ces activités secondaires vous est donnée de façon visuelle, par le biais de cartes et d'images annotées.



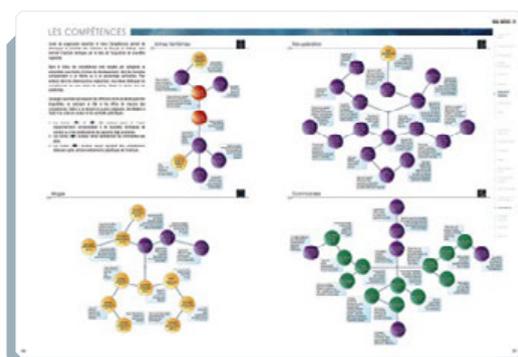
Questions relatives aux objets

Le chapitre **Inventaire** (voir page 200) examine la totalité des objets et pièces d'équipement disponibles dans le jeu, en précisant les conditions d'acquisition et les effets de chacun d'entre eux. Que vous cherchiez à renouveler votre arsenal, à obtenir de nouvelles recettes de cuisine ou à mettre la main sur un accessoire spécifique, tout ce qui touche à l'inventaire n'aura plus aucun secret pour vous.



Questions relatives aux ennemis

Le chapitre **Bestiaire** (voir page 228) passe au crible les dizaines d'adversaires que vous êtes amené à rencontrer au cours de vos voyages dans Eos. Chaque créature y est analysée par le biais d'une fiche détaillée dévoilant notamment son habitat, ses butins, ses affinités aux dégâts et ses principaux attributs. Avec ces renseignements, vous n'aurez aucun mal à prendre le dessus sur chacun de vos ennemis.



Questions relatives aux systèmes de jeu

Véritable mine d'informations, le chapitre **Analyses & Tactiques** (voir page 266) dissèque les mécanismes sous-jacents du jeu. Préparation au combat, déroulement des batailles et développement de l'équipe : vous saurez absolument tout sur ces trois phases essentielles du cycle de gameplay de FFXV.



Principes du jeu

PRINCIPES DU JEU

Les pages suivantes vous aideront à partir du bon pied dans l'aventure. Qu'il s'agisse de la progression des personnages, du système de combat ou des interactions avec l'environnement, ce chapitre met à votre portée les fonctionnalités essentielles de *Final Fantasy XV*.



- Utilisation du guide
- Principes du jeu
- Cheminement
- Quêtes secondaires
- Inventaire
- Bestiaire
- Analyses & Tactiques
- Suppléments
- Index

STRUCTURE DU JEU

Le monde de *Final Fantasy XV* se dévoile progressivement à mesure que vous avancez dans l'aventure. Que vous soyez ou non engagé dans une quête, vous pouvez généralement explorer à votre guise le continent qui sert de cadre à l'odyssée de Noctis et de ses camarades.

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon de jouer à *Final Fantasy XV*. Libre à vous de vous concentrer uniquement sur les missions principales pour connaître rapidement le dénouement de l'histoire, ou au contraire de prendre des chemins de traverse en vue de découvrir tous les secrets du jeu.

Les activités qui vous sont proposées dans *Final Fantasy XV* peuvent se classer en trois catégories :

- ◇ **Quêtes principales** (🚩) : Ces missions sont autant d'étapes que vous devez franchir une à une pour dérouler le fil du récit. Elles s'enchaînent automatiquement, et leurs objectifs s'affichent en priorité sur les cartes du jeu. Certaines d'entre elles se déroulent dans des lieux fermés, dont vous ne pouvez sortir qu'une fois votre tâche accomplie – le jeu vous avertit toujours avant que vous ne vous engagiez dans une quête de ce type.
- ◇ **Quêtes secondaires** (📋) : Plus courtes que les missions principales, ces tâches relativement simples se résument bien souvent à récupérer un objet ou à chasser une créature spécifique. Une fois que vous avez sélectionné une quête dans le menu éponyme, un repère affiché sur les cartes et à l'écran vous guide jusqu'à votre destination. Ne partez pas en mission la fleur au fusil : la prudence commande de reporter à plus tard la réalisation des quêtes dont le niveau recommandé excède celui de votre groupe – notez que le chapitre Cheminement présente les activités annexes au rythme de votre progression dans l'aventure, en vous indiquant le meilleur moment pour vous atteler à chacune d'entre elles. Toute considération de niveau mise à part, le fait de remplir un maximum de quêtes au fil de l'aventure vous permettra de progresser sereinement en évitant bien des écueils.

01



- ◇ **Exploration libre** : A tout instant, vous êtes libre de quitter les sentiers balisés des missions pour profiter des à-côtés du jeu, qu'il s'agisse par exemple de participer à des mini-jeux, de récupérer les ressources disséminées sur le terrain, ou encore d'affronter des créatures sauvages pour engranger des EXP et affiner vos stratégies de combat... sans parler du plaisir que procure le simple fait de partir à la découverte des panoramas spectaculaires offerts par *Final Fantasy XV* (01).



Options d'aide au combat et difficulté

Si vous avez du mal à vous habituer au rythme échevelé des combats, vous trouverez dans le menu de pause (OPTIONS) plusieurs options susceptibles de vous faciliter la tâche.

- ◆ Vous avez la possibilité de passer du mode de combat « actif » (autrement dit, en temps réel), au mode « stratégique », dans lequel le temps s'arrête dès l'instant où vous ne validez plus aucune commande – ce qui vous laisse tout le loisir de planifier sereinement votre prochaine action.
- ◆ Vous pouvez sélectionner dans les Réglages le mode Facile, dans lequel la puissance et la résistance des ennemis diminuent – une aide bienvenue pour ceux qui désirent avant tout profiter de l'histoire sans avoir à se soucier de maîtriser les arcanes du système de combat.
- ◆ Le tutoriel auquel vous avez accès depuis le menu de pause vous donne l'occasion de vous familiariser avec le système de combat, dont il présente les fonctionnalités essentielles par le biais de courtes leçons très utiles.

Rendez-vous à la page 23 si vous voulez en savoir plus sur ces différentes options.

Retenez par ailleurs que le cycle jour/nuit a un impact important sur la difficulté du jeu. En règle générale, la plupart des bêtes sauvages auxquelles vous êtes confronté dans la journée sont à votre portée ; en revanche, les « *dæmons* » qui rôdent à la nuit tombée ne boxent pas dans la même catégorie – ces monstres redoutables peuvent balayer le groupe en quelques secondes lors des premières heures de l'aventure. Tant que votre équipe n'est pas suffisamment aguerrie, trouvez refuge dans un sanctuaire ou une localité quand arrive le crépuscule.



Sauvegarder la partie

Final Fantasy XV utilise un système de sauvegarde automatique qui enregistre votre progression quand vous franchissez certains paliers dans l'aventure, mais aussi lorsque votre groupe se repose pour la nuit ou qu'il voyage à bord de la Regalia.

Vous pouvez également enregistrer « manuellement » vos progrès via le menu de pause – les emplacements correspondants se situent sous les deux premiers dédiés aux sauvegardes automatiques. N'hésitez pas à créer régulièrement de nouveaux fichiers tout au long de votre partie : vous serez ainsi en mesure de revenir à une étape précédente de votre aventure si vous vous retrouvez par exemple bloqué dans votre progression à cause d'un pic de difficulté insurmontable.

Notez que vous n'avez pas la possibilité de sauvegarder lorsque vous êtes engagé dans un combat ou que des ennemis se tiennent dans les parages (l'option correspondante apparaît alors en gris dans le menu). Cette fonction peut par ailleurs être temporairement désactivée dans le cadre de certaines missions ou de l'exploration de donjons.

Dans *Final Fantasy XV*, les occasions de sortir des sentiers battus ne manquent pas. Vous pouvez tirer d'importants bénéfices de l'exploration libre, mais le fait de s'aventurer dans l'inconnu comporte également des risques – sauvegarder régulièrement est le meilleur moyen de s'assurer que d'éventuelles mauvaises rencontres n'aient pas de conséquences irrémédiables.

LES CONTRÔLES

Le tableau suivant récapitule les principales commandes du jeu.

Commandes essentielles

PS4	XBOX ONE	FONCTION
		Se déplacer.
		Contrôler la caméra.
		Sélectionner l'arme portée par Noctis parmi les quatre associées aux touches directionnelles. Naviguer dans les menus. Contrôler l'autoradio de la Regalia.
		Sauter ; interagir avec l'environnement. Confirmer un choix dans les menus. Dans la Regalia : arrêter le véhicule (touche maintenue).
		Sprinter (touche maintenue). En combat : lancer une attaque (simple pression) ; passer en mode offensif pour exécuter des enchaînements (touche maintenue). Annuler une sélection dans les menus.
		Se téléporter vers l'avant ou vers une cible verrouillée dans le cadre d'un assaut éclipse (simple pression) ; se téléporter sur un point surélevé marqué par un repère bleu dans le cadre d'une éclipse tactique (touche maintenue).
		Effectuer une roulade (simple pression) ; se mettre à couvert (touche maintenue). En combat : esquiver un assaut (simple pression) ; passer en mode défensif ou aider un allié en état de danger à se relever (touche maintenue). Dans la Regalia : faire demi-tour. Sprinter à dos de chocobo.
		Verrouiller la cible actuellement sélectionnée (touche maintenue – changez ensuite de cible en inclinant  dans la direction appropriée). Dans la Regalia : changer l'angle de vue.
		Ouvrir le menu des objets. Dans la Regalia : accélérer. À dos de chocobo, avancer au trot.
		En combat : ouvrir le menu des commandes spéciales des alliés (touche maintenue – sélectionnez ensuite la technique de votre choix avec ). Dans la Regalia : changer l'angle de vue.
		Dans la Regalia : freiner ou faire marche arrière. À dos de chocobo, maintenir la touche pour s'arrêter, ou appuyer pour effectuer une glissade.
		Sprinter (une simple pression sur le stick suffit).
		Afficher la carte principale. En combat, avec un ennemi verrouillé : fixer le verrouillage de la cible.
		Mettre le jeu en pause.
		Ouvrir le menu principal.

- Utilisation du guide
- Principes du jeu
- Cheminement
- Quêtes secondaires
- Inventaire
- Besfaire
- Analyses & Tactiques
- Suppléments
- Index
- Structure du jeu
- Contrôles
- Affichage à l'écran
- Exploration
- Combat
- Progression

L’AFFICHAGE À L’ÉCRAN

A Horloge

Indique l’heure dans le monde du jeu (des icônes en forme de soleil ou de lune symbolisent également le passage du temps). Certaines créatures comme les cibles de chasse sont susceptibles de n’apparaître qu’à certains moments de la journée ; la nuit venue, de dangereux dæmons rôdent aux quatre coins du monde.

B Carte de navigation

Ce radar affiche la carte des environs immédiats, ainsi que les emplacements des objectifs et autres points d’intérêt. Rendez-vous à la page 14 pour plus de détails sur cette fonctionnalité.

C Information

Diverses informations contextuelles s’affichent ici, ainsi que le nom et les objectifs de la quête actuellement sélectionnée.

D Données de l’équipe

Les barres de PV (points de vie) des membres de l’équipe s’affichent dans le coin inférieur droit de l’écran. Un combattant dont la jauge de vie s’est entièrement vidée entre en « état de danger » (voir à ce sujet la page 24) ; notez que les PV des personnages se régénèrent automatiquement. Noctis est également doté d’une barre de PM (points de magie), qui diminue lorsqu’il utilise des mouvements spéciaux comme l’éclipse ou l’esquive, et qui se recharge graduellement avec le temps ; si vous la laissez se vider entièrement, Noctis est momentanément privé de ressources magiques.

E Interactions avec l’environnement

Lorsque vous pouvez interagir avec un objet ou un individu à l’aide de la touche **X/A**, le nom de l’action correspondante (comme « Parler » ou « Ramasser ») s’affiche au centre de l’écran.

F Jauge d’endurance

Cette jauge (qui s’affiche à condition d’activer le réglage correspondant dans le menu de pause) représente les réserves d’énergie dont a besoin Noctis pour sprinter, ou pour rester suspendu à son arme après qu’il s’est téléporté. La jauge se remplit rapidement dès qu’il relâche son effort ; si elle se vide entièrement, elle vire au rouge et vous devez attendre qu’elle soit à moitié régénérée avant de pouvoir de nouveau sprinter ou recourir aux techniques d’éclipse.

G Diagramme des armes & jauge d’osmose

Noctis peut s’équiper depuis le menu Equipement d’un maximum de quatre armes (sorts inclus), chacune étant associée à une touche de **△** – appuyez dans la direction voulue pour qu’il se saisisse instantanément de la pièce correspondante. La jauge circulaire qui entoure le diagramme des armes se remplit à mesure que vous affrontez des ennemis ; lorsqu’elle est pleine, Noctis peut faire appel aux pouvoirs de son arsenal fantôme (une fonctionnalité qui se débloque après quelques heures de jeu – voir page 21).

H Jauge de commandes

Cette jauge se charge progressivement pendant les combats ; quand elle est suffisamment remplie, vous avez la possibilité d’utiliser les commandes spéciales des compagnons de Noctis (maintenez pour cela **L1/LB** et appuyez sur **△** dans la direction voulue) ; le nombre de segments de jauge consommés dans l’opération varie selon la commande choisie.

I Modifications d’état

Les performances de vos personnages peuvent être altérées en bien ou en mal par des modifications d’état. Les effets positifs dus à la nourriture sont représentés par des icônes bleues en bas de l’écran ; les changements d’état intervenus pendant les combats sont symbolisés par des icônes verts ou rouges (selon qu’il s’agit de bonus ou de malus) qui s’affichent près des jauges de PV des individus affectés.



L'EXPLORATION

Avec son monde immense comptant une multitude de points d'intérêt (qu'il s'agisse de personnages à rencontrer, de trésors à récupérer ou de quêtes à accomplir), *Final Fantasy XV* accorde une place importante à l'exploration – le jeu ne manquera d'ailleurs pas une occasion de récompenser votre curiosité.



Les déplacements

- ◇ Lorsque vous vous déplacez à pied, servez-vous de **L** pour avancer et de **R** pour contrôler la caméra. Notez qu'il est possible d'inverser le sens de l'axe horizontal et vertical du stick droit dans le menu des Réglages.
- ◇ Maintenez **○/B** ou appuyez sur **L3/T** pour sprinter. Lorsque vous sprintez, la jauge d'endurance diminue peu à peu ; elle se recharge rapidement dès que vous ralentissez votre course. Si vous laissez la jauge se vider entièrement, elle vire au rouge et Noctis se retrouve alors dans l'incapacité d'accélérer pendant quelques secondes.
- ◇ Une astuce très utile permet de régénérer instantanément la jauge d'endurance : si vous avez démarré un sprint à l'aide de **L3/T**, appuyez de nouveau sur le stick une fraction de seconde avant que la jauge ne soit entièrement vide (si vous sprintez en maintenant enfoncé **○/B**, attendez le même moment et relâchez la touche). En cas de réussite, Noctis se projette vers l'avant (**01**) et la jauge est aussitôt régénérée. Cette manœuvre, dont la réussite nécessite un certain sens du tempo, permet de sprinter indéfiniment sans marquer de temps d'arrêt – un atout indéniable lorsque vous parcourez à pied de grandes distances.
- ◇ Appuyez sur **⊗/A** pour enjamber un obstacle ou vous frayer un chemin sur un terrain escarpé (**02**) & (**03**). Noctis peut subir des dégâts en cas de chute, mais il s'arrête de lui-même si vous tentez de le précipiter dans le vide depuis des hauteurs excessives. Vous serez parfois amené à interagir avec le décor pour escalader une paroi, vous glisser dans un passage étroit ou encore poser le pied sur une corniche.



La Regalia et le déplacement rapide

La Regalia, la voiture dans laquelle voyagent Noctis et ses compagnons au début du jeu, constitue votre principal moyen de transport (**04**). Le véhicule s'utilise de deux façons différentes :

- ◇ En mode de conduite automatique (une fonction uniquement disponible durant la journée), vous confiez le volant à Ignis. Choisissez simplement une destination dans la liste (ou indiquez un point quelconque sur la carte), et vous n'avez plus qu'à profiter du voyage. Vous pouvez à tout moment prendre les commandes du véhicule – maintenez par exemple **⊗/A** pour vous arrêter en chemin. Notez que vous avez la possibilité de vous déplacer rapidement d'un point à un autre en sélectionnant dans la liste des parkings les lieux jusqu'auxquels vous avez déjà conduit (ils sont marqués par l'icône « **▶▶** ») – une option très pratique lorsque vous parcourez le continent pour mener à bien des quêtes annexes.
- ◇ Avec la conduite manuelle, Noctis s'assoit au volant et vous contrôlez vous-même la Regalia. Utilisez **L** pour vous diriger, **R2/R1** pour accélérer, **L2/L1** pour freiner ou faire marche arrière, **⊞/X** pour effectuer un demi-tour, et enfin **⊗/A** pour descendre du véhicule.

Pensez à surveiller de temps à autre la jauge de carburant qui s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran, et profitez de vos haltes dans les stations-services pour refaire le plein. Si vous tombez en panne d'essence, sélectionnez l'option « Envoyer la voiture à Hammerhead » dans le menu de la carte générale pour la faire remorquer (moyennant finances) jusqu'au garage de Cindy.

- Utilisation du guide
- Principes du jeu
- Cheminement
- Quêtes secondaires
- Inventaire
- Bestiaire
- Analyses & Tactiques
- Suppléments
- Index
- Structure du jeu
- Contrôles
- Affichage à l'écran
- Exploration
- Combat
- Progression

Les cartes



Carte principale : Vous pouvez ouvrir la carte générale depuis le menu principal (□/☰) ou directement en appuyant sur **R3/TB** (05). La position de Noctis y est représentée par un cercle blanc, la flèche indiquant la direction dans laquelle il regarde (▲). Déplacez le curseur avec **LB**, réglez le niveau de grossissement à l'aide de **R3**, et appuyez sur **○/X** pour déposer un repère manuel (▼). De nouveaux points d'intérêt s'affichent à mesure que vous explorez votre environnement, ou quand vous demandez des informations aux restaurateurs. Le menu de la carte propose des options très pratiques si vous vous retrouvez égaré dans un lieu isolé : vous avez la possibilité de revenir à l'endroit où est garée la Regalia ou sur le lieu de votre dernière nuit, de faire apparaître votre véhicule sur la route la plus proche, de demander à Cindy de vous remorquer jusqu'à Hammerhead, ou encore de retourner à l'entrée d'un donjon.

Carte de navigation : La mini-carte fournit le plan des environs immédiats (06). Le symbole « N » placé en bordure de l'affichage indique le nord. Le cercle blanc au centre correspond à la position de Noctis, la direction dans laquelle il regarde étant indiquée par une flèche. Les points d'intérêt sont représentés par des icônes spécifiques, identiques à ceux utilisés sur la carte principale. La plupart de ces symboles disparaissent quand ils sortent de la zone couverte par la mini-carte. Seuls celui de la Regalia, l'objectif de la mission sélectionnée et le repère manuel restent affichés en permanence (sur le pourtour de la mini-carte lorsque les destinations correspondantes se trouvent en dehors de son périmètre).

Marqueurs d'altitude : Une petite flèche accompagne le symbole d'un point d'intérêt situé à une hauteur différente de celle de Noctis – selon que l'objet ou l'individu en question se trouve au-dessus ou en-dessous de votre position, la flèche est dirigée vers le haut (↗) ou vers le bas (↘).

Objets & points d'interactivité



Au gré de vos pérégrinations, vous avez l'occasion de ramasser de nombreux objets qui reposent directement sur le terrain sous la forme de points brillants de couleur bleue ou rouge (appuyez sur **○/A** – 07). Les ingrédients, minerais et trésors situés dans les environs s'affichent sur la carte lorsque vous la mettez à jour en interrogeant un restaurateur ; notez que ces « points de récolte » se régénèrent après un certain temps.



Les cartes du Cheminement révèlent l'emplacement des principaux objets que vous pouvez récupérer dans le cadre de l'aventure principale ; pour un aperçu complet incluant les objets aléatoires de moindre valeur, référez-vous à la carte poster du guide. Tenez compte des conseils suivants si vous avez l'intention d'aller à la chasse aux trésors sans recourir à aucune aide dans le cadre de votre première partie :

- ◇ Scrutez régulièrement l'environnement lors de vos déplacements. Lors des missions se déroulant dans des grottes ou des cavernes, prenez la peine d'explorer les impasses – vous avez de fortes chances d'y découvrir une récompense.



Légende des cartes

SYMBOLE	SIGNIFICATION	SYMBOLE	SIGNIFICATION
	Quête principale		Trésor
	Quête secondaire		Ingrédient/ Dépôt de minerai
	Nouvelle quête secondaire		Minerai de feu
	Ennemi		Minerai de glace
	Repère manuel		Minerai de foudre
	Contrat de chasse		Barrage
	Contrat de chasse difficile		Donjon
	Regalia		Base impériale
	Sanctuaire		Tombeau royal
	Restaurant/ Informateur		Garage
	Hébergement		Parking
	Boutique		Poste d'essence
	Armurerie		Point de pêche
	Aliments de 1 ^{re} qualité		Location de chocobos
	Camion à nouilles		Salon pour chocobos

- ◇ Lorsque vous vous aventurez hors des sentiers battus, ne manquez pas d'interagir avec les nombreux dépôts de minerais, d'essence élémentaire ou de nourriture disséminés sur le continent – vous obtiendrez ainsi des ressources essentielles à votre progression.
- ◇ Dans le cadre de certaines quêtes, vous devez passer au crible une zone de recherche (dessinée en bleue sur les cartes) afin de trouver un objet spécifique ; les images et les instructions fournies dans le chapitre Quêtes secondaires vous donneront la solution si vous faites chou blanc.

Au cours de l'aventure, vous aurez l'opportunité d'engager la conversation avec certains habitants d'Eos et d'actionner des mécanismes dans le cadre des missions principales – les individus et les éléments du décor avec lesquels il est possible d'interagir en appuyant sur **X/A** sont clairement signalés à l'écran.

Le fait d'interagir avec l'environnement permet parfois de débloquent des quêtes secondaires. Acceptez-les sans aucune hésitation : vous êtes libre de les mener à bien quand bon vous semble, et vous pouvez en avoir autant que vous le souhaitez en inventaire. Lorsque vient le moment d'accomplir une quête donnée, n'oubliez pas de la sélectionner dans le menu principal pour que les objectifs correspondants apparaissent à l'écran et sur les cartes.

Les conversations interactives

Régulièrement au cours de l'aventure, il vous sera demandé de répondre à la place de Noctis. Un icône en forme de bulle de dialogue apparaît à l'écran au moment où débute une telle conversation interactive (08).

Dans ce type de situation, vous devez choisir une option parmi plusieurs possibles. *Final Fantasy XV* ne proposant pas d'embranchements scénaristiques, l'issue du dialogue ne change pas quelle que soit la ligne que vous sélectionnez. Vos choix déterminent en revanche la nature des récompenses que vous recevez à la fin de ces séquences (il s'agit en général de points d'expérience ou de compétence – voir à ce sujet la page 26).

Le cheminement du guide recense toutes les conversations interactives susceptibles de vous rapporter de tels bonus. Retenez d'ores et déjà qu'il vaut généralement mieux privilégier les réponses entraînant des gains de PC – une ressource plus rare que les EXP.

08



Passer les cinématiques

Il est possible de passer certaines scènes cinématiques en appuyant successivement sur les touches **OPTIONS** / **≡** et **△/Y** (vous pouvez également utiliser cette touche pour accélérer le déroulement d'un dialogue) ; n'hésitez pas à recourir à cette fonction pour gagner du temps lorsque vous vous apprêtez à affronter un boss pour la seconde fois après une première tentative infructueuse.

Inventaire & Gils

Les armes, accessoires, trésors et autres objets dont vous faites l'acquisition au cours de l'aventure sont automatiquement transférés dans les catégories correspondantes de l'inventaire. Les conditions d'obtention de tous les objets du jeu sont dévoilées dans le chapitre Inventaire (voir page 200).

- ◇ Rendez-vous dans le menu Équipement pour choisir les armes, les sorts et les accessoires utilisés par vos personnages lors des combats.
- ◇ Les sorts ne sont pas disponibles d'office : ils se fabriquent dans le menu Magie. Leur synthèse requiert des essences élémentaires : ces substances se récoltent sur des dépôts (couramment situés à proximité des sanctuaires) ou directement sur les ennemis vaincus lorsque vous maniez des armes dotées de la propriété d'absorption correspondante.
- ◇ Les trésors s'obtiennent en terrassant des ennemis, ou se récupèrent directement sur le terrain. Vous pouvez les revendre pour gagner de l'argent, ou les utiliser en tant que catalyseurs lors de la fabrication des sorts (voir à ce sujet la page 20). Une poignée d'entre eux joue également un rôle dans des quêtes annexes.
- ◇ Les ingrédients servent à préparer des plats qui confèrent des bonus temporaires de caractéristiques (vous devez camper dans un sanctuaire pour pouvoir cuisiner).
- ◇ Les objets de loisir s'utilisent dans le cadre des mini-jeux.
- ◇ Les accessoires de voiture servent à améliorer la Regalia ou à modifier son apparence.
- ◇ Les objets clés sont liés à votre progression dans les quêtes.
- ◇ Les gils (la monnaie ayant cours dans la série Final Fantasy) s'obtiennent en terminant des quêtes et en revendant des trésors.

Les boutiques

Les magasins d'Eos offrent différents types de biens ou de services.

Les magasins

ICONE	MAGASIN	DESCRIPTION
	Restaurant	Vend des plats qui octroient des bonus d'attributs temporaires ; propose des contrats de chasse ; met à jour les informations de la carte en y affichant des points d'intérêt (comme l'emplacement des sanctuaires et des points de récolte, ou des points de départ de quêtes annexes).
	Hébergement	Vous pouvez passer la nuit dans une chambre d'hôtel ou une caravane pour régénérer vos PV et assimiler les EXP engrangés dans la journée.
	Vente d'objets	Vend différents types d'objets comme des potions, des ingrédients de cuisine et des articles de voiture.
	Armurerie	Vend des armes et autres pièces d'équipement.
	Garage	Parlez à Cindy, la garagiste d'Hammerhead, pour réparer et personnaliser la Regalia.

- Utilisation du guide
- Principes du jeu
- Cheminement
- Quêtes secondaires
- Inventaire
- Bestiaire
- Analyses & Tactiques
- Suppléments
- Index
- Structure du jeu
- Contrôles
- Affichage à l'écran
- Exploration
- Combat
- Progression

LE COMBAT

Engager le combat



Jauge d'alerte : Lorsque vous arrivez à portée d'un ennemi, une barre rouge apparaît en haut de l'écran. À ce stade, la créature en question est susceptible de vous attaquer à tout instant. Sa vitesse de réaction dépend de l'espèce à laquelle elle appartient, mais également de votre degré de progression dans l'aventure – les ennemis rencontrés au début du jeu se montrant en général moins réactifs. Tant qu'un adversaire potentiel ne vous a pas repéré (par exemple parce qu'il vous tourne le dos), vous êtes libre de prendre l'initiative et d'engager le combat comme bon vous semble.



Eclipse fatale : L'opportunité vous est parfois offerte de vous débarrasser instantanément d'un soldat ennemi dont vous vous approchez incognito. Maintenez **△/▽** au moment où la commande correspondante s'affiche à l'écran, et Noctis se téléportera jusqu'à lui pour lui infliger un coup fatal, quels que soient ses PV et ses éventuelles résistances. Le cas échéant, vous êtes libre de répéter la manœuvre aux dépens d'un autre garde impérial à condition de ne pas avoir été repéré entretemps.



Assaut éclipse : Si vous êtes pressé d'en découdre, vous pouvez engager les hostilités avec un assaut éclipse pour vous téléporter directement sur un ennemi (voir « Mouvements offensifs ») – Noctis inflige alors des dégâts d'autant plus importants que sa cible était éloignée. Notez toutefois que vous risquez de vous retrouver seul au cœur de la mêlée pendant quelques secondes après l'activation de cette commande, le temps que vos compagnons vous rejoignent.

Les mouvements défensifs



Roulade : Appuyez sur **○/×** pour effectuer une roulade. Cette commande permet autant d'esquiver les assauts ennemis que d'ajuster la position de Noctis (par exemple pour passer dans le dos de votre cible ou pour vous rapprocher d'un allié en difficulté).



Esquive : Noctis évite automatiquement les assauts ennemis quand vous maintenez enfoncé **○/×**. L'utilisation de cette commande, véritable pierre angulaire du système de combat, est soumise à deux limitations : d'une part, la jauge de PM diminue chaque fois que vous esquivez une attaque ; d'autre part, ce mouvement ne suffit pas à lui seul à repousser certaines attaques puissantes.



Garde/Parade : Les attaques de vos ennemis s'accompagnent parfois d'une courte séquence durant laquelle le jeu vous invite à appuyer successivement sur deux touches de la manette en vue d'effectuer une parade. Une fois que vous avez bloqué un tel assaut à l'aide de **○/×**, le symbole **○/△** s'affiche à l'écran : si vous validez correctement cette seconde commande, vous repoussez l'assaut sans coup férir et vous infligez de lourds dégâts à votre assaillant ; en cas d'échec, vous êtes susceptible d'encaisser l'attaque de plein fouet. La réussite de cette délicate manœuvre nécessite de bons réflexes et un excellent sens du tempo, mais vous aurez l'occasion de vous y exercer tout au long de l'aventure, les combats vous confrontant régulièrement à ce type de scénario.

- Utilisation du guide
- Principes du jeu
- Cheminement
- Quêtes secondaires
- Inventaire
- Bestiaire
- Analyses & Tactiques
- Suppléments
- Index
- Structure du jeu
- Contrôles
- Affichage à l'écran
- Exploration
- Combat
- Progression



Contre-attaque : Dans certaines situations, vous avez l'opportunité d'effectuer une contre-attaque dévastatrice à la suite d'une parade – vous devez pour cela appuyer une nouvelle fois sur **○/Ⓚ** au moment où la touche s'affiche à l'écran. La fenêtre de saisie de cette commande est très étroite, mais vous ne subissez aucune conséquence négative si vous échouez à la valider ; pour augmenter vos chances de réussite, rien ne vous interdit de marteler la touche à partir du moment où vous avez réussi la parade.



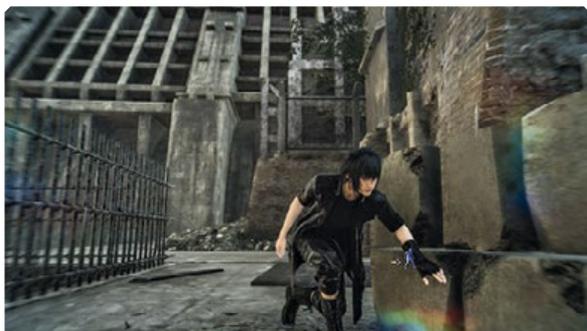
Bouclier : Lorsque vous validez la commande de défense alors que Noctis est équipé d'un bouclier, vous pouvez déséquilibrer l'ennemi dont vous bloquez l'assaut, ce qui vous laisse le champ libre pour riposter. Les créatures les plus imposantes résistent à ce phénomène, à moins que vous ne réalisiez une « garde parfaite » en appuyant sur la touche une fraction de seconde avant l'impact.



Gestion de la caméra : Vous serez régulièrement confronté à des groupes de plusieurs adversaires susceptibles de vous attaquer de n'importe quelle direction. Dans ce type de situation, surveillez leurs mouvements avec **○**, en prêtant une attention particulière aux plus proches ou aux plus rapides d'entre eux. Veillez à ne pas vous laisser encercler, et tâchez de réduire au plus vite le nombre de vos ennemis en concentrant vos assauts sur une cible à la fois, après les avoir éventuellement affaiblis au préalable avec des attaques à effet de zone.



Eclipse : Appuyez brièvement sur **○/Y** pour que Noctis se téléporte vers l'avant ; dans la mesure où il est immunisé contre les dégâts pendant toute la durée de l'animation, vous pouvez utiliser ce mouvement pour esquiver une attaque adverse (notez que Noctis effectue un Assaut éclipse lorsque vous validez la commande avec une cible verrouillée). Des repères bleus sont parfois visibles dans le décor : si vous avez besoin d'un peu de répit, maintenez enfoncé **○/Y** pour vous téléporter aux endroits correspondants par le biais d'une Eclipse tactique – la jauge de PM se remplit alors instantanément, et vous bénéficiez d'une régénération accélérée des PV aussi longtemps que vous restez suspendu à votre arme (dans la limite de votre endurance).



Couverture : Maintenez enfoncé **○/X** quand le symbole de la touche s'affiche à l'écran pour que Noctis s'abrite derrière un élément du décor ; la vitesse de remplissage de ses jauges de PV et de PM augmente sensiblement tant qu'il se tient à couvert.



Fuite : Lorsque la situation semble mal engagée, ou que vous ne voulez pas en découdre, rien ne vous empêche de filer à l'anglaise – sortez simplement de l'arène de combat (dont les limites sont dessinées en rouge sur la mini-carte), et la bataille prendra automatiquement fin. Libre à vous de retenter ensuite votre chance après avoir soigné vos blessures et procédé à d'éventuels ajustements tactiques, ou de continuer votre route sans demander votre reste. Notez que les personnages mis KO se relèvent automatiquement dès que cesse le combat.

Les mouvements offensifs

Vous avez accès à tout un panel de commandes offensives. L'issue du combat dépend de votre maîtrise de ces mouvements et de votre capacité à les utiliser au bon moment.



Attaques uniques : Appuyez sur **○/△** pour donner un coup unique. Vous pouvez enchaîner les assauts dans le cadre d'un combo en appuyant à plusieurs reprises sur la touche.



Attaques-choc : Juste après avoir frappé un ennemi, vous pouvez lancer un assaut spécial plus puissant que la normale en appuyant de nouveau sur **○/△** au moment où l'arme de Noctis commence à disparaître – ce qui correspond au moment où il lance son bras sur le côté quand il manie une épée à une main, et au moment où il fait un pas en arrière quand il manie une autre arme. Vous aurez sans doute besoin d'un peu d'entraînement avant de parvenir à maîtriser cette commande parfaitement. Chaque catégorie d'arme possède un mouvement spécial spécifique ; celui propre aux épées à deux mains donne lieu à une double attaque tournoyante très utile lorsque vous êtes encerclé.



Mode offensif et attaques directionnelles : Maintenez enfoncé **○/△** pour enchaîner les assauts de façon automatique ; ce type de combo se termine par un coup final plus puissant que les précédents (mais moins puissant qu'une attaque-choc). Vous avez la possibilité de modifier la nature des attaques lancées dans le cadre d'un combo en inclinant **○** dans une direction donnée au moment où Noctis frappe sa cible (ou un peu avant si vous le souhaitez). La nature de ces assauts « directionnels » dépend de l'arme que vous maniez ; en maintenant le stick en arrière avec une épée à deux mains, par exemple, Noctis exécute une attaque chargée susceptible de toucher plusieurs cibles à la fois – pour une puissance maximale, attendez qu'une aura violette se dégage de son corps avant de relâcher la touche d'attaque.



Lésion : Vous pouvez cibler différentes parties du corps chez certains ennemis, en vous servant de **○** pour déplacer le réticule de visée. Certaines attaques sont susceptibles de « briser » les parties du corps d'une créature ; le cas échéant, le mot « lésion » s'affiche en rouge à l'écran et l'adversaire en question subit un malus spécifique (notez que cet événement peut parfois se traduire visuellement par la perte d'un appendice comme une corne). Vous en saurez plus sur ce système en vous référant à la page 284.



Verrouillage : Maintenez enfoncé **R1/RB** pour verrouiller votre cible actuelle (et appuyez éventuellement sur **R3/RB** si vous souhaitez fixer le verrouillage), et servez-vous de **R** pour changer de cible. Lorsque vous affrontez plusieurs adversaires en même temps, concentrez vos assauts sur une cible à la fois afin d'accélérer l'issue du combat.



Changer d'arme : Noctis peut utiliser jusqu'à quatre armes différentes sur le champ de bataille – une simple pression sur **+** vous permet de passer instantanément de l'une à l'autre. Lorsque vous affrontez des groupes d'ennemis aux faiblesses différentes, n'hésitez pas à jongler entre vos différentes armes afin de maximiser les dégâts que vous infligez.



Coups critiques : Chacune de vos attaques a une faible chance de se transformer en un coup critique, qui inflige des dégâts très supérieurs à la normale. Il existe des effets bénéfiques (octroyés par les pièces d'équipement ou par la nourriture) qui augmentent la probabilité de réaliser des coups critiques.



Assaut éclipse : Appuyez sur **△/Y** avec une cible verrouillée pour que Noctis se téléporte jusqu'à elle avant de la frapper ; les dégâts infligés augmentent avec la distance qui vous sépare de la victime (notez que vous pouvez enchaîner les charges jusqu'à épuisement de vos réserves de PM en maintenant la touche enfoncée). Lorsque Noctis est suspendu à son arme après la réalisation d'une éclipse tactique, choisissez votre cible et replongez directement dans la mêlée depuis votre perchoir en lançant un assaut éclipse.



Attaques aériennes : Noctis est capable d'attaquer ses ennemis depuis les airs, une faculté essentielle lorsque vous faites face à des ennemis volants, ou à des créatures gigantesques dont vous souhaitez frapper le haut du corps. Entamez ces assauts aériens avec la commande Assaut éclipse ; si vous maniez une lance ou une épée, vous pouvez prolonger leur durée en inclinant **Ⓕ** dans une direction quelconque une fois que vous avez débloqué les compétences de type Pas aérien.



Attaque de dos : Lorsqu'il se trouve dans le dos d'un adversaire, Noctis lance parfois des attaques plus puissantes (mais aussi plus lentes) que la moyenne. Pensez à exploiter cette fonctionnalité dès que l'occasion se présente : glissez-vous derrière vos ennemis pendant qu'ils concentrent leur attention sur vos alliés, ou contournez rapidement les créatures les plus pataudes en effectuant des roulades avant de passer à l'offensive.



Attaques combo : Lorsque Noctis se tient près d'un de ses compagnons quand vous appuyez sur la touche d'attaque, il est susceptible de lancer un assaut combiné avec l'allié en question – ils peuvent ainsi effectuer un combo d'attaque de dos s'ils se trouvent par exemple derrière un ennemi. Ces mouvements contextuels sont beaucoup plus puissants que la normale, en attestent les multiplicateurs de dégâts qui s'affichent à l'écran pendant leur exécution.

- Utilisation du guide
- Principes du jeu
- Cheminement
- Quêtes secondaires
- Inventaire
- Bestiaire
- Analyses & Tactiques
- Suppléments
- Index
- Structure du jeu
- Contrôles
- Affichage à l'écran
- Exploration
- Combat
- Progression

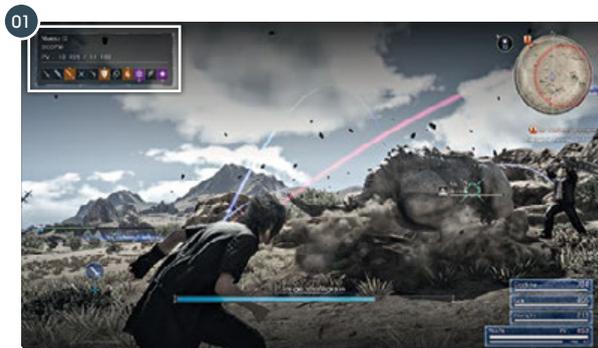
Acuité

Lorsque l'action s'est arrêtée alors que vous jouez en mode stratégique, vous avez l'occasion de dévoiler les forces et faiblesses des ennemis en recourant à la commande Acuité – il vous suffit pour cela de verrouiller une cible en maintenant **R1/RB**. Notez que vous n'avez pas accès à cette fonctionnalité en mode actif (rendez-vous dans le menu de pause si vous souhaitez modifier le réglage du mode de combat).

Une jauge circulaire entoure l'ennemi soumis à une telle analyse ; quand elle est pleine, le processus se termine et l'icône « **R1/RB** » apparaît près du nom du monstre en question. Vous avez dès lors accès aux principales informations le concernant (sous la forme d'une fenêtre affichée dans le coin supérieur gauche de l'écran quand vous le ciblez **01**).

Avec « Analyse », une compétence disponible dans l'arbre de développement dédié au Soutien, Ignis est lui aussi capable de dévoiler les données des ennemis. Lorsqu'il l'utilise, un message correspondant apparaît à l'écran, au-dessus des barres de PV des personnages. En cas de succès, vous pouvez afficher les caractéristiques de la créature concernée simplement en la ciblant, et ce sans aucun délai.

Mettez à profit ces informations pour vous préparer en conséquence et élaborer des stratégies adaptées, qu'il s'agisse d'exploiter la faiblesse élémentaire d'un adversaire avec des sorts, ou de l'attaquer avec le type d'arme auquel il est vulnérable.



Notez que tous vos ennemis potentiels sont naturellement passés au crible dans le chapitre Bestiaire qui débute à la page 228 – la fiche de chaque créature dévoilant une foule d'informations supplémentaires en plus de ses affinités aux dégâts.



Les sorts

Dans *Final Fantasy XIV*, les sorts fonctionnent comme des projectiles qui se consomment à chaque utilisation. C'est à vous qu'il incombe de les fabriquer au préalable depuis la page Magie du menu principal.

La création d'un sort requiert deux composants de base : une sphère magique (l'objet physique qui sert de contenant), et la quantité voulue d'essence élémentaire. Cette substance s'obtient en interagissant avec les dépôts de minerai (🔥, ❄️ et ⚡) situés à proximité des sanctuaires et dans les donjons (maintenez **X/A** – **02**) ; certaines armes offrent également une source d'énergie élémentaire. Notez que les sphères magiques qui ont libéré tous leurs sorts retournent automatiquement dans votre inventaire après utilisation.

La puissance d'un sort dépend principalement de la quantité d'essences entrant dans sa fabrication. Par définition, un sort comprenant 30 unités d'énergie élémentaire est plus puissant qu'un autre qui en contient 10. Notez qu'il est possible de mélanger plusieurs types d'essences pour fabriquer des sorts hybrides.

En plus des deux composants de base, vous pouvez ajouter un « catalyseur » à chaque recette. Il s'agit tout simplement d'un objet susceptible d'augmenter la puissance d'un sort et de lui apporter des effets supplémentaires. À titre d'exemple, le fait de combiner 10 unités d'essence de Feu avec une Potion aboutit à la création d'un sort qui inflige des dégâts de feu aux ennemis tout en soignant le lanceur.

Comme le montre le tableau suivant, les sorts se classent en trois catégories selon leur niveau de puissance ; plus le « rang » du sort est élevé, plus son rayon d'action et les dégâts qu'il inflige sont importants. Notez que vous trouverez une analyse beaucoup plus poussée de ces différentes fonctionnalités dans le chapitre Analyses & Tactiques (voir page 274).

Rang des sorts

RANG	ÉLÉMENT	PUISSANCE REQUISE	SORT
I	🔥 Feu	1 à 99	Feu
	❄️ Glace	1 à 99	Glace
	⚡ Foudre	1 à 99	Foudre
II (« Extra »)	🔥 Feu	100 à 199	Extra Feu
	❄️ Glace	100 à 199	Extra Glace
	⚡ Foudre	100 à 199	Extra Foudre
III (« Méga »)	🔥 Feu	200 et plus	Méga Feu
	❄️ Glace	200 et plus	Méga Glace
	⚡ Foudre	200 et plus	Méga Foudre



Les sorts étant considérés comme des armes, rendez-vous dans le menu Équipement et assignez-les à une direction de **↻** pour y avoir accès pendant les combats ; notez que vos compagnons peuvent également recourir aux sorts, qu'ils portent en tant qu'arme secondaire.

Pour lancer un sort que Noctis tient dans la main, maintenez enfoncée la touche d'attaque puis relâchez-la après avoir visé avec **L** (sa zone d'effet est matérialisée par un halo lumineux). Si vous possédez d'autres exemplaires du même sort, vous devez attendre une trentaine de secondes avant de pouvoir répéter la manœuvre, et ainsi de suite jusqu'à épuisement de vos réserves.

Les sorts représentent une précieuse ressource, dont l'utilisation doit s'inscrire de préférence dans une stratégie réfléchie à l'avance. Vous pouvez par exemple lancer un sort sur un groupe d'adversaires rapprochés (ou sur une créature qui présente une forte vulnérabilité élémentaire) afin de démarrer en position de force un combat a priori difficile (03).

Les techniques spéciales

L'arsenal fantôme

À partir du moment où il a mis la main sur les Crocs du Lion lors du Chapitre 03, Noctis peut déployer son « arsenal fantôme ». À ce stade de l'aventure, le diagramme des armes dans le coin inférieur gauche de l'écran est entouré par une jauge circulaire qui se remplit peu à peu au fil des affrontements (04).

Lorsque cette jauge « d'osmose » est pleine, vous pouvez faire appel au pouvoir de vos ancêtres en appuyant simultanément sur **L1** + **R1** / **LB** + **RB**. Noctis entre alors dans un état second dans lequel sa puissance est démultipliée (05) ; à compter de cet instant, la jauge diminue rapidement et le prince revient à son état normal dès qu'elle se vide entièrement.



- Utilisation du guide
- Principes du jeu
- Cheminement
- Quêtes secondaires
- Inventaire
- Bestiaire
- Analyses & Tactiques
- Suppléments
- Index
- Structure du jeu
- Contrôles
- Affichage à l'écran
- Exploration
- Combat
- Progression



Les commandes

Chacun des compagnons de Noctis peut se voir attribuer une « commande » depuis le menu d'équipement. Pour utiliser une de ces techniques spéciales, maintenez enfoncé **L1** / **LB** puis appuyez sur **↻** dans la direction voulue – Ignis, Prompto, Gladiolus et les invités éventuels sont respectivement associés aux touches **↻**, **↻**, **↻** et **↻**.

Vous avez accès à la première commande de chaque allié dès le début du jeu ; en progressant dans l'aventure, vous aurez l'occasion d'en débloquer de nouvelles dans un arbre de développement dédié en échange de points de compétence (voir à ce sujet la section consacrée à la « Progression des personnages » page 26).

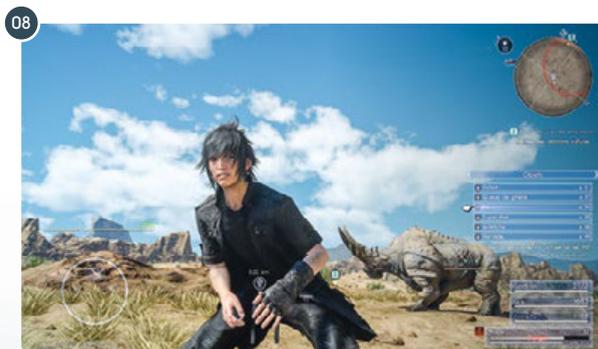
Les commandes sont des techniques très utiles aux propriétés diverses : certaines attaques à effet de zone frappent tous les ennemis pris dans leur rayon d'action, d'autres provoquent des dégâts élémentaires ou infligent des altérations d'état à leur cible. Notez que Noctis est invulnérable aussi longtemps que dure l'intervention d'un allié ; vous avez parfois l'occasion de conclure la séquence en exécutant une attaque supplémentaire au moment où le jeu vous y invite.

Les commandes s'utilisent par le biais de la jauge affichée à gauche de l'écran (06), leur activation consommant entre un et trois segments. La jauge de commandes se charge progressivement au fil du temps (certains mouvements pouvant accélérer son remplissage), et elle se réinitialise à la fin de chaque combat.

N'hésitez pas à déclencher ces mouvements dès que vous en avez l'occasion, car la jauge se réinitialise à la fin de chaque combat. Le Tourbillon de Gladiolus (une attaque circulaire au très large rayon d'action – 07), et la Balle perçante de Prompto (qui réduit la défense des créatures résistantes) s'avèrent particulièrement précieux dès les premiers instants de l'aventure et restent utiles jusqu'à sa conclusion. Notez que le chapitre Analyses & Tactiques propose un examen approfondi de cette fonctionnalité (voir page 288).

Fenêtre des objets

À tout moment, vous pouvez arrêter l'action en appuyant sur **R2** / **RT** pour afficher la liste des objets consommables de votre inventaire (08). Les objets accessibles depuis cette fenêtre servent par exemple à soigner un personnage en lui rendant des PV, à guérir des altérations d'état, ou encore à ressusciter un compagnon évanoui.



Déroulement du combat

Le système de combat de *Final Fantasy XV* est centré sur l'utilisation de deux commandes principales : l'attaque et la défense, associées respectivement aux touches **○/B** et **□/X**.

La clé de la réussite réside précisément dans votre capacité à trouver le juste équilibre entre attaque et défense. Dès qu'un adversaire trahit ses intentions belliqueuses par un mouvement caractéristique, préparez-vous à esquiver son assaut, et passez à l'offensive à la moindre ouverture. Les affrontements donnent ainsi lieu à de véritables chorégraphies, dont les mouvements sont dictés par les actions des créatures qui vous font face, l'issue du combat dépendant de votre faculté à vous adapter à leur comportement.

Autour de ces commandes de base viennent se greffer plusieurs fonctionnalités dont le nombre augmente à mesure que vous progressez dans l'aventure. Parmi la multitude d'options mises à votre disposition, vous devez choisir en temps réel celle qui vous semble le mieux adaptée à la situation du moment – tel est le principal enjeu du système de combat. Voici le type de décisions que vous êtes amené à prendre dans le feu de l'action :

- ◇ Attaquer les ennemis avec les catégories d'armes auxquelles ils sont vulnérables.
- ◇ Esquiver leurs assauts en réagissant au bon moment.
- ◇ Recourir à bon escient aux techniques de téléportation.

- ◇ Garder un œil sur tous les ennemis, y compris ceux situés dans votre dos.
- ◇ Ajuster en permanence la position de Noctis, à la fois pour ne pas vous laisser encercler, mais aussi pour frapper les ennemis dans le dos après les avoir contournés.
- ◇ Changer d'arme à la volée en vue de maximiser les dégâts infligés quand vous affrontez des espèces différentes.
- ◇ Utiliser des sorts ou des techniques spéciales (comme les commandes des alliés ou l'arsenal fantôme de Noctis) selon les circonstances.
- ◇ Soigner les membres de l'équipe avec des objets à chaque fois que le besoin s'en fait sentir.

De façon générale, vous devez être capable de modifier votre stratégie de combat en tenant compte de l'évolution de la situation et de plusieurs facteurs, comme les forces et faiblesses des ennemis ainsi que les différentes ressources auxquelles vous avez accès à chaque instant (niveaux des jauges de PM, d'osmose et de commandes, nombres de sorts et d'objets en réserve...).

En guise de conclusion, ne vous laissez pas tromper par l'apparente simplicité du système de combat ; le procédé qui consiste à sélectionner une action précise parmi un large éventail d'options en fonction du comportement des ennemis, le tout en l'espace d'une fraction de seconde, est bien plus complexe qu'il n'y paraît.

Mode Stratégique & Difficulté

Final Fantasy XV propose un système de combat beaucoup plus tourné vers l'action que ses prédécesseurs. Les rencontres avec les ennemis donnent lieu à des affrontements très dynamiques, durant lesquels vous devez prendre en considération une multitude de paramètres (attaque, défense, positionnement de Noctis, comportement des alliés, mouvements des ennemis, gestion de la caméra, etc.).

Si le rythme des combats vous semble par trop intense, rendez-vous dans le menu de pause et passez du Mode de combat « actif » au réglage « stratégique ».

Le principe du mode stratégique est le suivant : lorsque vous vous déplacez ou que vous validez des commandes, le combat se déroule normalement ; dès que vous cessez de donner des instructions à Noctis, le temps s'arrête – l'action reprenant ses droits lorsque vous utilisez **L** ou que vous appuyez sur une des touches de face de la manette.

Le temps total pendant lequel que vous êtes autorisé à interrompre l'action au cours d'un même combat est limité, comme l'indique la jauge qui s'affiche en bas de l'écran : le niveau de cette barre diminue peu à peu aussi longtemps que le jeu reste arrêté ; à partir du moment où elle s'est entièrement vidée, vous ne pouvez plus faire de pause jusqu'à la fin de l'affrontement.

Vous pouvez profiter du moment de répit qui vous est offert une fois que l'écran s'est figé pour choisir tranquillement l'action qui vous semble la mieux adaptée à la situation du moment – prenez votre décision en tenant compte de facteurs tels que les positions respectives des ennemis, ou des postures corporelles susceptibles de trahir leurs intentions belliqueuses. Ce délai qui vous est accordé en plein cœur du combat est particulièrement salutaire lorsque vous hésitez sur la conduite à tenir, ou quand vos adversaires exercent une forte pression.

Voici pour résumer les principaux avantages dont vous bénéficiez quand vous jouez en mode stratégique :

- ◇ Une fois que le temps a suspendu son cours, vous pouvez analyser les ennemis par le biais de la commande Acuité en appuyant sur **R1/RB** ; notez qu'il est impossible de dévoiler les forces et faiblesses de vos adversaires si vous jouez en mode actif, le réglage d'origine.
- ◇ Lorsque l'action s'arrête, des lignes colorées relient chaque belligérant à sa cible du moment (les couleurs bleu et rouge étant respectivement associées aux personnages et aux ennemis). Si vous constatez par exemple qu'un adversaire concentre son attention sur un de vos alliés, envisagez de le contourner en vue de le frapper dans le dos.
- ◇ Une fois que le temps s'est suspendu, vous pouvez utiliser **R3** pour déplacer le réticule de visée d'une cible à une autre, ce qui vous permet d'avoir une bonne vue d'ensemble de la situation actuelle.
- ◇ Lorsque vous ordonnez à Noctis d'attaquer une cible éloignée alors que le jeu est en pause, il se précipite automatiquement vers elle en se déplaçant plus vite qu'en temps normal.

Si la difficulté des combats vous semble toujours trop élevée malgré l'activation du mode stratégique, notez que vous avez la possibilité de passer le jeu en niveau Facile via le menu de pause. Ce réglage a pour effet de réduire la valeur des caractéristiques des ennemis et de diviser par dix la vitesse à laquelle se vide la jauge stratégique – une aide bienvenue pour les joueurs peu à leur aise avec les combats et qui souhaitent avant tout se concentrer sur le déroulement de l'histoire.



PV, état de danger et mort

Concernant les points de vie, il convient de distinguer le nombre actuel de PV et celui des PV max. En temps normal, les attaques infligées par les ennemis font diminuer le nombre de PV actuels, mais la valeur des PV max reste quant à elle inchangée. La jauge des PV actuels se régénère automatiquement et progressivement jusqu'à son niveau maximal (vous pouvez également vous soigner avec des objets de soin comme des Potions).

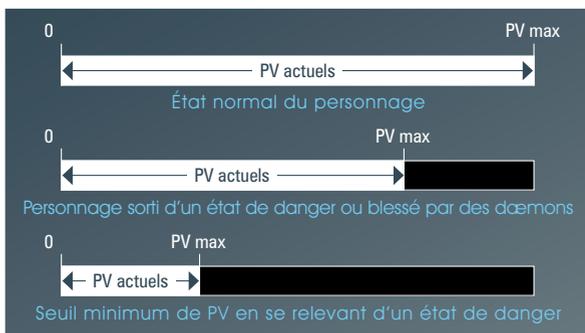
La valeur des PV max des membres de l'équipe peut toutefois être réduite dans deux types de situations :

- ◇ Lorsque la jauge des PV actuels d'un personnage se vide entièrement, il entre en état de danger. À ce stade, il se retrouve dans l'incapacité de courir, de se battre ou de se défendre (dans le cas de Noctis, vous pouvez uniquement lui faire presser le pas en appuyant sur **○/B**, ou ouvrir le menu des Objets) ; plus grave encore, la valeur de ses PV max diminue progressivement à un rythme alarmant, ainsi qu'à chaque fois qu'il subit un autre assaut. Un individu en état de danger retrouve la pleine possession de ses moyens s'il consomme un objet de soin ou s'il reçoit l'aide d'un de ses compagnons valides ; Noctis peut également sortir automatiquement de l'état de danger après un certain délai, à condition de ne pas être à nouveau blessé entretemps.
- ◇ Les *dæmons*, des créatures redoutables qui errent dans les donjons et en plein air à la nuit tombée, infligent des dégâts qui réduisent directement le nombre de PV max.

Un personnage qui vient de sortir d'un état de danger ou de se faire blesser par un *dæmon* se retrouve donc dans une situation de plus ou moins grande vulnérabilité, selon la quantité de PV max qui lui a été retirée (**09**). Pour annuler cette pénalité et ramener les PV max à leur niveau normal, vous devez consommer des Elixirs (des objets vendus en boutique à un prix relativement élevé), ou vous reposer pour la nuit dans un hébergement ou un sanctuaire.



Un personnage qui perd l'intégralité de ses PV max s'effondre aussitôt, et vous devez utiliser une Queue de phénix pour le ressusciter ; s'il s'agit de Noctis, vous n'avez qu'une poignée de secondes pour réagir, sans quoi la partie se terminera par un *game over*.



Les points de magie

De tous les protagonistes, Noctis est le seul à disposer d'une réserve de points de magie. La jauge correspondante (visible sous sa barre de PV) diminue quand il esquive les assauts adverses ou qu'il utilise les techniques d'éclipse ; les réserves de PM se reconstituent par quatre biais différents :

- ◇ La jauge de PM se recharge peu à peu au fil du temps – vous pouvez accélérer le processus en vous mettant à couvert derrière un élément du décor.
- ◇ La jauge de PM se régénère instantanément lorsque Noctis effectue une éclipse tactique vers un point bleu de téléportation.
- ◇ Une fois la compétence de récupération aérienne débloquée, toute attaque en plein air qui touche un ennemi rend quelques PM à Noctis, ce qui encourage les stratégies offensives.
- ◇ Certains objets comme les Ethers ont pour effet de restaurer instantanément la totalité des réserves de PM.

Lorsque Noctis épuise l'intégralité de ses PM, il s'affaisse l'espace d'un instant, et le processus de recharge automatique se retrouve momentanément bloqué ; durant ce laps de temps, vous avez encore la possibilité d'effectuer une éclipse tactique, mais vous ne pouvez plus réaliser d'esquive (vous êtes tout de même capable de bloquer les assauts pour en réduire l'impact), ni réaliser d'assaut éclipse (si vous essayez malgré tout d'utiliser cette technique, Noctis exprime de nouveau son malaise en mettant un genou à terre). En clair, vous avez tout intérêt à surveiller régulièrement le niveau de la jauge de PM et à ne pas la vider totalement – évitez par exemple de recourir trop fréquemment aux techniques de téléportation, très gourmandes en énergie magique.

Les caractéristiques

Les performances de vos personnages dépendent de leurs caractéristiques, dont les valeurs s'affichent dans le menu principal et, plus en détails, dans la rubrique dédiée à l'équipement (**10**).

Vous pouvez augmenter durablement la valeur de ces attributs par le biais de l'équipement, mais également en consommant des plats achetés dans les restaurants ou préparés par Ignis lorsque vous campez.

- ◇ Les bonus octroyés par les pièces d'équipement restent actifs aussi longtemps que les personnages en sont équipés.
- ◇ Les bonus conférés par les plats durent au minimum l'espace d'une journée ; les plats vendus en magasin sont coûteux, mais vous n'aurez aucun mal à trouver des ingrédients pour préparer votre propre cuisine.

L'amélioration des caractéristiques est un facteur de réussite important. Si vous vous apprêtez par exemple à affronter un adversaire dont les assauts sont de type Feu, vous vous faciliterez la tâche en vous équipant d'accessoires qui améliorent la résistance à cet élément ; de la même manière, vous mettez toutes les chances de votre côté si vous augmentez votre valeur de Magie avant un combat durant lequel les sorts joueront la vedette. De façon générale, vos personnages ont intérêt à partager un repas autour d'un feu de camp avant chaque bataille qui s'annonce difficile.



Les caractéristiques

ICONE	NOM	DESCRIPTION
	PV	Le nombre maximal de PV (avec une jauge pleine).
	Attaque	Détermine les dégâts que vous infligez avec vos attaques physiques (correspond à la somme de l'Attaque de l'arme et de la Force du personnage).
	Défense	Détermine les dégâts que vous subissez en cas d'attaque physique.
	Force	Affecte les dégâts que vous infligez avec les attaques physiques.
	Constitution	Affecte les dégâts que vous subissez en cas d'attaque physique.
	Résistance	Affecte les dégâts que vous subissez en cas d'attaque magique.
	Magie	Affecte les dégâts que vous infligez avec les sorts.
	Résistance au feu	Affecte les dégâts que vous subissez en cas d'attaque élémentaire de type Feu.
	Résistance à la glace	Affecte les dégâts que vous subissez en cas d'attaque élémentaire de type Glace.
	Résistance à la foudre	Affecte les dégâts que vous subissez en cas d'attaque élémentaire de type Foudre.
	Résistance aux ténèbres	Affecte les dégâts que vous subissez en cas d'attaque élémentaire de type Ténèbres.
	Résistance aux balles	Affecte les dégâts que vous subissez en cas d'attaque par balles.

Les modifications d'état



Les effets bénéfiques améliorent les performances offensives ou défensives des combattants en augmentant une ou plusieurs de leurs caractéristiques. Représentés par des icônes carrés de couleur bleue ou verte, ces bonus sont généralement octroyés par des pièces d'équipement (en particulier les accessoires) et par la nourriture.

Les altérations d'état affaiblissent leur victime en réduisant la valeur d'une ou plusieurs de ses caractéristiques, ou en lui infligeant un handicap spécifique. Ces effets sont représentés par des icônes carrés de couleur rouge. Certains malus peuvent être effacés en consommant un objet de soin ; il existe également des accessoires et des plats qui offrent une protection totale contre une ou plusieurs altérations d'état.

Les modifications d'état jouent un rôle important dans *Final Fantasy XV*. Si vous voulez en savoir plus sur cette fonctionnalité, rendez-vous dans le chapitre Analyses & Tactiques à la page 282.

Les types de dégâts



Selon qu'elles sont exécutées avec des armes ou des sorts, les attaques peuvent être de type physique ou magique (les dégâts qu'elles infligent étant respectivement déterminés par les attributs Force et Magie).

Les attaques physiques peuvent être non-élémentaires (neutres) ou associées à un élément parmi cinq possibles. Les sorts sont par nature toujours élémentaires.

Chaque catégorie d'armes inflige par ailleurs un type de dégâts qui lui est spécifique.

Les éléments

ICONE	SIGNIFICATION
	Feu
	Glace
	Foudre
	Lumière
	Ténèbres

Les catégories d'armes

ICONE	SIGNIFICATION
	Épées
	Épées à deux mains
	Lances
	Armes à feu
	Dagues
	Boucliers
	Machines

Les dégâts causés par chacun de ces types d'assauts dépendent des affinités correspondantes de la cible. Les dommages standards s'affichent en blanc ; les dégâts supérieurs à la normale apparaissent en orange (dénotant ainsi une vulnérabilité de la cible) ; enfin les dégâts inférieurs à la normale sont retranscrits en violet (signalant une résistance de la cible). Configurez votre équipement de façon à exploiter les faiblesses des monstres une fois que vous les avez identifiées. Par exemple, si une créature est vulnérable au feu et aux épées, vous obtiendrez d'excellents résultats en maniant une Langue de feu ou une autre épée associée à cet élément.

Les « types de dégâts » sont une des clés du système de combat dans *Final Fantasy XV*. Les fiches du Bestiaire dévoilent les affinités aux dégâts de chaque créature ; le chapitre Inventaire examine quant à lui les propriétés de toutes les armes et pièces d'équipement du jeu.

- Utilisation du guide
- Principes du jeu
- Cheminement
- Quêtes secondaires
- Inventaire
- Bestiaire
- Analyses & Tactiques
- Suppléments
- Index
- Structure du jeu
- Contrôles
- Affichage à l'écran
- Exploration
- Combat
- Progression

PROGRESSION DES PERSONNAGES

Vos combattants deviennent de plus en plus puissants à mesure que vous avancez dans l'aventure. Une de vos priorités tout au long de la partie consiste précisément à optimiser leur potentiel en vue de relever les nombreux défis du jeu.

Cette section présente les principales fonctionnalités liées à la progression des personnages. Une fois familiarisé avec le jeu, n'hésitez pas à approfondir vos connaissances sur ces différents systèmes en vous plongeant dans la lecture du chapitre Analyses & Tactiques (voir page 294).

Expérience

L'accumulation de points d'expérience (EXP) est un des principaux leviers de développement des personnages. Vous recevez des EXP en remportant des combats et en terminant des quêtes – les récompenses étant naturellement proportionnelles à la difficulté des tâches. Il existe d'autres sources potentielles d'EXP, dont plusieurs se débloquent dans le menu Compétences.

Dans *Final Fantasy XV*, les EXP que vous gagnez s'ajoutent dans un premier temps dans une « cagnotte » virtuelle au lieu de bénéficier immédiatement à vos personnages. Ces derniers doivent dormir dans un sanctuaire ou dans un hébergement pour profiter des points d'expérience accumulés depuis leur dernière nuit de sommeil (01) ; notez que ce processus d'assimilation s'effectue également de façon automatique à la fin de chaque chapitre.

Lorsque la quantité d'expérience d'un personnage franchit certains seuils (autrement dit, chaque fois que sa jauge d'EXP est pleine), il passe au niveau supérieur, ce qui lui permet de bénéficier d'une hausse de ses caractéristiques. Au début de l'aventure, ces bonus sont suffisamment significatifs pour que vous puissiez immédiatement en ressentir les effets : les performances de vos combattants s'améliorent de façon notable d'un niveau à l'autre.

Le niveau d'expérience de votre équipe sert également d'indicateur pour évaluer le degré de difficulté des quêtes. De façon générale, vous devriez éviter de vous engager dans une mission dont le niveau recommandé (tel qu'il apparaît dans le menu Quêtes) excède celui de votre groupe.

Menu Compétences

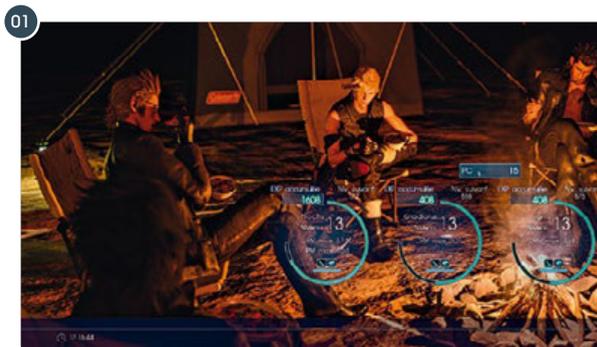
Un autre moyen pour améliorer le potentiel de l'équipe consiste à faire l'acquisition de nouvelles compétences dans le menu éponyme (02). Utilisez **L1** & **R1** / **LB** & **RB** pour passer d'un groupe de capacités à un autre ; dans chaque catégorie, les compétences sont présentées sous la forme d'un arbre de développement, dont les branches correspondent à un thème ou à un personnage. Vous devez débloquent les compétences les unes après les autres, depuis les centres des arbres jusqu'aux extrémités des branches.

L'activation d'une capacité se fait en échange d'un certain nombre de points de compétence (PC) ; les premières compétences ne coûtent qu'une poignée de PC, mais les prix augmentent de façon significative à mesure que vous avancez dans les ramifications.

Il existe plusieurs sources de PC possibles : vous en recevez en gagnant des niveaux d'expérience ; en terminant des « Quêtes en duo » ; en terrassant les ennemis avec des techniques comme les assauts éclipse et les parades ; en faisant certains choix lors des dialogues interactifs ; en réalisant des actions liées à l'exploration ou aux aptitudes des personnages une fois que vous avez débloquent les compétences correspondantes dans l'arbre dédié aux Loisirs ; en remplissant les objectifs de stratégie optionnels qui vous sont assignés au début de certains combats tout au long de l'aventure.

Vous êtes libre d'activer les compétences dans l'ordre qui vous convient. Au début de l'aventure, vous devez les choisir avec soin dans la mesure où vos ressources en PC sont limitées. Par exemple, vous avez tout intérêt à débloquent au plus vite la commande Enchantement d'Ignis – cette technique essentielle permet d'imprégner les armes de Noctis avec l'élément auquel votre cible actuelle est la plus vulnérable.

Plus vous avancez dans l'aventure, et plus votre éventail d'options s'élargit. De façon générale, prenez le temps de la réflexion avant d'investir vos PC, les choix que vous effectuez en la matière pouvant avoir une influence importante sur l'évolution de votre groupe. D'un point de vue stratégique, tâchez de débloquent en priorité les compétences qui correspondent à votre style de jeu.



Équipement

Le troisième levier de développement de votre équipe n'est autre que l'acquisition de pièces d'équipement octroyant des bonus de caractéristiques. Contrairement à ceux offerts par le biais des gains de niveau, ces bonus ne sont pas permanents, puisque vous devez vous équiper des pièces correspondantes afin d'en bénéficier. Pour autant, le choix de l'équipement peut avoir une grosse influence sur les performances de votre équipe.

La plupart des pièces d'équipement s'achètent dans des boutiques, l'éventail de marchandises auxquelles vous avez accès s'élargissant à mesure que vous découvrez de nouveaux lieux. Le coût de certaines pièces étant relativement élevé, vous devez jeter votre dévolu sur celles susceptibles de faire une réelle différence lors des combats, en opérant des choix stratégiques. Si vous vous apprêtez par exemple à explorer un donjon occupé par des créatures vulnérables au Feu, investissez en priorité dans l'achat d'armes associées à cet élément. Vous gagnez des gils, la monnaie ayant cours dans le jeu, en remplissant des quêtes et en revendant les butins relâchés par les monstres ; si vous n'avez pas les moyens de vous offrir un objet dont l'importance ne fait aucun doute à vos yeux, envisagez de livrer des combats supplémentaires ou de remplir des quêtes annexes (comme les contrats de chasse) en vue de vous renflouer.



Le chapitre Inventaire (voir page 200) passe au crible l'intégralité des pièces d'équipement du jeu, en précisant pour chacune son prix, ses conditions d'obtention et les éventuels bonus de caractéristiques qu'elle confère.

Les aptitudes

Chaque personnage possède un domaine de prédilection qui lui est propre, dans lequel il peut s'améliorer au fil du temps en franchissant des niveaux – vous pouvez mesurer ses progrès en la matière au moment où le groupe se repose pour la nuit et assimile les EXP engrangés dans la journée. Les paragraphes suivants présentent brièvement les disciplines favorites de Noctis et de ses compagnons ; pour une description plus détaillée, référez-vous au chapitre Analyses & Tactiques à la page 303.



Pêche

Au cours de votre périple, vous découvrirez parfois des endroits où Noctis peut s'adonner à la pratique de la pêche. Une première occasion de ferrer le poisson se présente lorsque vous atteignez la Baie de Galdina au début de l'aventure.

Rien n'est plus simple que de se livrer à une partie de pêche : vous possédez par défaut tout le matériel nécessaire, et les commandes relatives à cette activité sont toutes indiquées à l'écran. Noctis devient un pêcheur de plus en plus doué à mesure que son niveau d'aptitude augmente.



Survie

Gladiolus est spécialisé dans le domaine de la survie. Le simple fait de se promener à pied lui rapportant des points d'aptitude, son niveau s'améliore naturellement tandis que vous progressez dans l'aventure et que vous explorez votre environnement.

À l'issue de certains combats, Gladiolus récupère automatiquement des objets spéciaux, en plus de ceux relâchés par vos victimes, et dont la qualité augmente avec son niveau d'aptitude – à titre d'exemple, les potions qu'il récolte au début de l'aventure se transforment en élixirs ou en lingots à mesure que vous arpentez les terres d'Eos.



Cuisine

Ignis est le cuisinier de la bande. À chacune de vos haltes dans un sanctuaire, il se propose de préparer des plats qui octroient des bonus d'attributs temporaires à toute l'équipe. Ignis ne peut confectionner que les plats dont il connaît la recette et pour lesquels vous possédez les ingrédients nécessaires.

- ◇ Vous pouvez obtenir des ingrédients en les achetant dans des boutiques, en terrassant des ennemis, ou en les ramassant directement sur le terrain (leur emplacement est marqué sur la carte par les icônes  & .
- ◇ Vous apprendrez de nouvelles recettes en faisant monter de niveau l'aptitude d'Ignis, en consommant des plats dans les restaurants ou encore en éliminant des ennemis spécifiques.

Ignis gagne des points d'aptitude quand il cuisine, les plats les plus élaborés étant les plus rémunérateurs en la matière.



Photographie

Prompto possède des talents de photographe. Il reçoit des points d'aptitude chaque fois qu'il prend une nouvelle photo ; les clichés ordinaires sont peu lucratifs, mais les images capturées dans le cadre des missions « Séance photo » et « Quête en duo » rapportent un nombre important de points.

À mesure que son aptitude monte de niveau, Prompto débloquent l'accès à de nouvelles fonctionnalités (comme la possibilité d'utiliser des filtres de couleur ou de prendre des selfies). À chacune de vos haltes dans un hôtel ou un sanctuaire, vous avez le loisir d'admirer la production quotidienne de Prompto, et d'enregistrer vos clichés préférés dans l'album accessible depuis le menu principal.

The background of the page is a dark, monochromatic landscape. It features rolling hills and mountains under a cloudy sky. In the foreground on the right side, the head and neck of a horse are visible, looking towards the left. The overall mood is mysterious and adventurous.

Cheminement

CHEMINEMENT

Ce chapitre vous guide à travers l'aventure principale, tout en présentant les activités optionnelles auxquelles vous avez accès à chaque étape de votre progression. Vous pouvez l'utiliser ponctuellement pour y trouver une information spécifique, ou le suivre pas à pas si vous comptez réaliser une partie « parfaite ».



- Utilisation du guide
- Principes du jeu
- Cheminement**
- Quêtes secondaires
- Inventaire
- Bestiaire
- Analyses & Tactiques
- Suppléments
- Index

INTRODUCTION

Le monde de *Final Fantasy XV* se dévoile par étapes à mesure que se déroule le fil du récit. Dans chaque région du jeu, vous avez accès à des quêtes optionnelles que vous êtes libre de mener à bien à votre rythme lorsque vous souhaitez faire une pause dans l'aventure. Le cheminement couvre l'ensemble des activités disponibles, des missions principales aux tâches secondaires en passant par les divers à-côtés que propose le monde d'Eos ; il vous permet ainsi de planifier votre propre itinéraire à travers le jeu.

Chaque section du cheminement débute par une double page qui montre la carte du secteur que vous vous apprêtez à explorer. Voici les différentes informations que vous trouverez sur ces cartes :

- ◇ L'emplacement des points d'intérêt et des objets à récupérer.
- ◇ Le tracé du chemin à emprunter pour terminer les missions principales.
- ◇ Des informations relatives aux quêtes optionnelles à votre portée.

Les pages qui suivent chacune de ces cartes proposent un cheminement traditionnel, qui vous guide pas à pas à travers l'aventure principale dans la zone de jeu correspondante. Pour une clarté maximale, le texte est découpé en paragraphes numérotés ; chaque chiffre est reproduit sur la carte du secteur, à l'endroit où ont lieu les événements en question.

Si vous avez l'intention de terminer l'aventure en recourant à un minimum d'assistance, vous pouvez vous référer uniquement aux cartes du cheminement pour être sûr de ne rater aucune récompense potentielle, qu'il s'agisse d'un objet à récupérer ou d'un bonus obtenu à l'issue d'une quête optionnelle.



Analyse des ennemis

Au début de chaque section du cheminement, un tableau recense les ennemis que vous êtes susceptible d'affronter dans le secteur. Des notes dévoilent les éventuelles résistances des créatures, ainsi que leurs vulnérabilités face aux dégâts causés par les différents types d'armes et d'attaques élémentaires. Grâce à ces informations, vous êtes en mesure de vous armer de manière optimale pour chaque affrontement. Pour une analyse plus poussée de vos adversaires, référez-vous aux fiches du Bestiaire.

LÉGENDE DES CARTES

Le tableau suivant donne la signification des principaux symboles et annotations utilisés dans le Cheminement. Les cartes présentes dans ce chapitre sont généralement orientées vers le nord, comme indiqué par la boussole qui les accompagne. Notez par ailleurs que le Cheminement ne montre pas l'emplacement des objets génériques (dont la nature est déterminée de façon aléatoire quand vous les ramassez) – pour des questions de lisibilité, ils figurent uniquement sur le poster.

SYMBOLE	SIGNIFICATION	SYMBOLE	SIGNIFICATION
	Itinéraire conseillé		Accessoire
	Étape du cheminement		Accessoire de voiture
	Sanctuaire		Objet de loisir
	Restaurant/ Informateur		Objet clé
	Hébergement		Barrage
	Vente d'objets		Donjon
	Armurerie		Base impériale
	Cache à trésor		Tombeau royal
	Ingrédients		Garage
	Minerai élémentaire de feu		Parking
	Minerai élémentaire de glace		Poste d'essence
	Minerai élémentaire de foudre		Point de pêche
	Objet de combat		Location de chocobos
	Trésor		Salon pour chocobos
	Arme		Dépôt de minerai



COURS ACCÉLÉRÉ

Si vous n'avez pas (encore) lu les Principes du jeu (voir page 8), prenez le temps de parcourir les paragraphes suivants – ils vous aideront à vous familiariser avec les fonctionnalités essentielles de *Final Fantasy XV*.



Objectifs de quêtes (❗ & 📍) : Visibles directement à l'écran et sur les cartes du jeu, ces marqueurs indiquent les emplacements des objectifs de mission. Lorsque vous décidez de vous atteler à une quête secondaire, sélectionnez-la au préalable dans le menu principal [📁] [Ⓜ], et laissez-vous guider jusqu'à destination par le repère correspondant. Notez que vous avez la possibilité de placer des marqueurs personnalisés sur la carte générale en appuyant sur [📍] [X] ; cette fonction vous permet par exemple de jalonner votre parcours quand vous explorez une nouvelle région.



Déplacement & barre d'endurance : Lorsque vous vous déplacez à pied, avancez avec [🏃] et ajustez la caméra avec [📷] ; appuyez sur [🏃] [A] pour sauter par-dessus les obstacles ; enfin, maintenez [🏃] [B] ou appuyez sur [🏃] [Y] pour sprinter. À cette allure, vous devez faire des pauses régulières pour laisser à la jauge d'endurance le temps de se recharger. Il existe toutefois une astuce qui permet de sprinter indéfiniment : réactivez la commande (en appuyant sur [🏃] [Y] ou en relâchant [🏃] [B] une fraction de seconde avant que la jauge ne soit entièrement vide – en cas de réussite, la jauge est aussitôt régénérée.



Carte de navigation : La mini-carte fournit le plan des environs immédiats. Le symbole « N » placé en bordure de l'affichage indique le nord. Le point central de couleur blanche correspond à la position de Noctis, et la direction dans laquelle le prince regarde est indiquée par une flèche. Les icônes représentant les points d'intérêt disparaissent quand ils sortent de la zone couverte, à l'exception de celui de la Regalia, des objectifs de mission et des repères manuels qui restent affichés en permanence (sur le pourtour de la mini-carte lorsque les destinations correspondantes se trouvent en dehors de son périmètre).



Jauge d'alerte & Fuite : Une barre rouge apparaît en haut de l'écran quand un ennemi est sur le point de vous repérer. À ce stade, deux options s'offrent à vous : soit vous prenez l'initiative de déclencher les hostilités (par exemple en lançant un assaut éclipse), soit vous filez en douce si vous ne voulez pas en découdre. Lorsque la bataille s'est engagée, vous pouvez vous échapper si vous le souhaitez – vous serez définitivement hors de danger une fois sorti du périmètre de combat délimité en rouge sur la mini-carte.

- Utilisation du guide
- Principes du jeu
- Cheminement
- Quêtes secondaires
- Inventaire
- Bestiaire
- Analyses & Tactiques
- Suppléments
- Index
- Introduction
- Analyse des ennemis
- Légende des cartes
- Cours accéléré
- Chapitre 01
- Chapitre 02
- Chapitre 03
- Chapitre 04
- Chapitre 05
- Chapitre 06
- Chapitre 07
- Chapitre 08
- Chapitre 09
- Chapitre 10
- Chapitre 11
- Chapitre 12
- Chapitre 13
- Chapitre 14





Le combat : Le système de combat est centré sur l'utilisation de deux commandes principales – l'attaque et la défense. Vous attaquez à l'aide de **○/B** (appuyez sur la touche ou maintenez-la pour passer en mode offensif) et vous vous protégez contre les assauts adverses à l'aide de **△/Y** (appuyez pour effectuer une roulade, ou maintenez la touche pour passer en mode défensif). À ces commandes de base s'ajoutent plusieurs autres fonctionnalités (dont certaines se débloquent à mesure que vous avancez dans l'aventure), telles que les assauts éclipse (appuyez sur **△/Y** pour vous téléporter vers une cible verrouillée avant de la frapper), ou la possibilité de changer d'arme à la volée à l'aide de **+**.



Techniques éclipse : Maintenez enfoncé **△/Y** pour que Noctis se téléporte sur les éléments du décor signalés par un marqueur bleu caractéristique ; votre jauge de PM se régénère instantanément une fois que vous êtes suspendu à votre arme après avoir réalisé une telle « éclipse tactique ». Depuis votre perchoir, vous pouvez ensuite exécuter un assaut éclipse sur une cible que vous avez choisie à l'aide de **R1/RB** et **R2** – la puissance de l'assaut étant proportionnelle à la distance qui vous sépare d'elle.



Localités : Durant les premières minutes de l'aventure, vous faites une halte forcée sur l'aire de repos de Hammerhead – la première d'une longue liste. Voici les différents services qui vous sont proposés dans ce type de lieu :

- Vous pouvez acheter des pièces d'équipement et des objets dans des boutiques  
- Rendez-vous dans un restaurant  pour manger des plats conférant des bonus d'attributs, accepter des contrats de chasse et mettre à jour les informations de la carte en affichant les points d'intérêt situés dans les environs.
- Le fait de passer la nuit dans un hôtel ou une caravane  permet de guérir les blessures et d'assimiler les points d'expérience accumulés durant la journée. Ce type d'hébergement est payant, mais chaque nuitée vous rapporte un bonus d'EXP dont le montant varie selon l'établissement.

Certains objets vendus en magasin (comme les potions ou les kits de réparation) servent dans un grand nombre de quêtes secondaires ; pour éviter les allers-retours inutiles, pensez à acheter plusieurs exemplaires de ces produits de première nécessité.



Sanctuaires  : Noctis et ses compagnons peuvent camper dans des sanctuaires. Ces havres disséminés sur le continent sont visibles de loin grâce à la longue colonne de fumée qui en émane. Le fait de dormir dans ces refuges permet à vos personnages d'« assimiler » les EXP accumulés depuis la dernière nuit de repos, et donc de potentiellement leur faire gagner des niveaux. Chaque fois que vous dressez un campement, vous avez également l'occasion de cuisiner des plats conférant des bonus d'attributs. Notez enfin que vous obtiendrez des essences élémentaires, une ressource nécessaire à la fabrication des sorts, en interagissant avec les dépôts de minerai situés près des sanctuaires   .

Certains sanctuaires sont le théâtre de courtes missions qui mettent en vedette les compagnons de Noctis. Ces activités, qui rapportent d'importants bonus de PC, s'activent automatiquement lorsque vous campez pour la première fois sur les sites en question.



Points de récolte    : Vous pouvez ramasser sur le terrain des ingrédients, des matériaux ou des trésors, dont les emplacements apparaissent sur les cartes du jeu pour peu que vous interrogez les informateurs locaux (les icônes correspondants aux ressources que vous avez déjà récupérées sont grisées). Notez que ces « points de récolte » se régénèrent au bout d'un certain temps.



La Regalia  : La voiture de Noctis et de ses camarades constitue votre principal moyen de transport. Vous pouvez en prendre vous-même les commandes, ou confier le volant à Ignis – en mode automatique, vous choisissez votre destination dans une liste incluant emplacements de parking, objectifs de quêtes et repères manuels. Notez que vous pouvez directement vous téléporter sur les lieux marqués par l'icône «  » dans la liste des parkings.



Parking (P) : À moins qu'il ne s'agisse de points de passage obligés dans le cadre de certaines quêtes, les parkings servent en général à attirer votre attention sur la présence de points d'intérêt dans les parages. Notez que vous êtes libre d'arrêter votre véhicule sur le bord de la route à n'importe quel moment (et pas seulement sur les parkings) en maintenant **⊗/A**.



Menu Compétences : Lorsque vous gagnez des niveaux ou effectuez des actions particulières (telles que terrasser un ennemi avec un assaut éclipse), vous recevez des PC. Ces derniers servent à débloquer des bonus d'attributs ou de nouvelles capacités dans le menu des Compétences.

Quêtes secondaires : Parallèlement à votre progression dans l'aventure principale, vous avez tout intérêt à prendre le temps de mener à bien un maximum de tâches secondaires. Les ressources supplémentaires obtenues dans le cadre des activités optionnelles ou de l'exploration libre permettent de faire progresser vos personnages, et donc de mieux les préparer aux épreuves qui les attendent dans la suite de l'aventure. Durant les premières heures de jeu, veillez toutefois à vous tenir à l'écart des ennemis dont le niveau est supérieur à celui de votre groupe – par mesure de prudence, sauvegardez régulièrement la partie quand vous sortez des sentiers battus.



Location de chocobos (🐔) : Vous pouvez louer les services d'un chocobo en interagissant avec ces bornes présentes un peu partout sur le continent. Il vous faudra toutefois attendre le chapitre 03 au plus tôt pour gagner le droit de chevaucher ces montures (voir page 51).



Menu Equipement : Rendez-vous dans ce menu pour équiper vos personnages avec les armes et les accessoires en votre possession. Les sorts (à fabriquer dans le menu Magie) et les commandes des alliés (à débloquer dans le menu Compétences) doivent également être assignés depuis ce menu.



- Utilisation du guide
- Principes du jeu
- Cheminement
- Quêtes secondaires
- Inventaire
- Bestiaire
- Analyses & Tactiques
- Suppléments
- Index
- Introduction
- Analyse des ennemis
- Légende des cartes
- Cours accéléré
- Chapitre 01
- Chapitre 02
- Chapitre 03
- Chapitre 04
- Chapitre 05
- Chapitre 06
- Chapitre 07
- Chapitre 08
- Chapitre 09
- Chapitre 10
- Chapitre 11
- Chapitre 12
- Chapitre 13
- Chapitre 14

CHAPITRE 01

PARTIE 1

LEIDE: SECTEUR DE HAMMERHEAD

QUÊTE SECONDAIRE

Sauvetage d'urgence (voir page 115)

Après avoir rempli la quête **Le mutant pourpre**, fouillez le secteur au niveau du croisement entre le sentier et la route principale au nord-ouest de Hammerhead ; l'homme que vous devez secourir avec une potion est assis contre les rochers au bord de la route.

QUÊTE SECONDAIRE

Automobiliste en panne (voir page 121)

En partant de Hammerhead, suivez la route qui file vers le nord-ouest et donnez un kit de réparation (un objet vendu dans la supérette locale) à l'automobiliste en panne à cet endroit.

QUÊTE SECONDAIRE

Randonneur en détresse (voir page 114)

Un homme épuisé se cache parmi les conteneurs à l'ouest de l'endroit où vous avez affronté le Bicorne mutant lors de l'aventure principale ; donnez-lui une potion pour le remettre d'aplomb.

Dæmons

A ce stade de l'aventure, évitez de vous promener pendant la nuit. Le soir, les créatures diurnes cèdent la place à de redoutables dæmons, que seule une équipe suffisamment développée peut espérer terrasser. Pour l'heure, jouez la prudence et dirigez-vous vers un sanctuaire ou un hébergement quand tombe le crépuscule.

CONTRAT DE CHASSE

Hammerhead : Désert brutal

(voir page 136)

Ce contrat ne pose aucune difficulté particulière ; les Mesménirs que vous pourchassez (des créatures vulnérables aux épées à deux mains, aux dagues et au feu) rôdent au sud-ouest de Hammerhead, uniquement pendant la journée.

QUÊTE SECONDAIRE

Conducteur malchanceux (voir page 120)

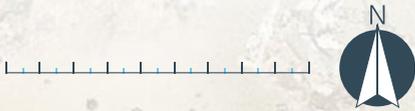
En partant de la cabane dans laquelle vous avez porté secours à Dave lors de l'aventure principale, suivez le sentier qui part vers le sud et donnez un kit de réparation (un objet vendu dans la supérette de Hammerhead) au conducteur malchanceux.

Cheminement express

(tournez la page pour en savoir plus)

ÉTAPE	QUÊTE	DESCRIPTION
<01>	-	Poussez la Regalia sur quelques mètres.
<02> - <04>	Le prince mendiant	Parlez à Cindy, puis revenez la voir après avoir parlé à un vendeur. Éliminez trois groupes d'Alacrans à l'ouest de Hammerhead.
<05> - <07>	Le chasseur chassé	Examinez les documents dans la cabane située à l'ouest, puis débarrassez-vous de deux groupes de Taoties avant de parler à Dave.
<08> - <09>	Le mutant pourpre	Éliminez le Bicorne mutant au nord.
<10>	Le transporteur	Parlez à Cindy à Hammerhead, puis montez dans la Regalia et rendez-vous sur l'aire de repos de Longwythe.

- Utilisation du guide
- Principes du jeu
- Cheminement**
- Quêtes secondaires
- Inventaire
- Bestiaire
- Analyses & Tactiques
- Suppléments
- Index
- Introduction
- Analyse des ennemis
- Légende des cartes
- Cours accéléré
- Chapitre 01**
- Chapitre 02
- Chapitre 03
- Chapitre 04
- Chapitre 05
- Chapitre 06
- Chapitre 07
- Chapitre 08
- Chapitre 09
- Chapitre 10
- Chapitre 11
- Chapitre 12
- Chapitre 13
- Chapitre 14



QUÊTE EN DUO

Cuisine en plein air (voir page 145)
 Campez dans le sanctuaire de Cotisse et acceptez d'aider Ignis à préparer le petit déjeuner ; le moment venu, faites tourner ou inclinez-le à plusieurs reprises sur les côtés pour vous acquitter de votre tâche.

CONTRAT DE CHASSE

Hammerhead : Hurllements de faim
 (voir page 136)
 Le groupe de Tacties que vous traquez se trouve au nord-est de Hammerhead. Vous remporterez la victoire haut la main si vous utilisez des techniques à effet de zone comme le Tourbillon de Gladius, ou les attaques tournoyantes d'une épée à deux mains. Notez que ces créatures se montrent également vulnérables aux dégâts infligés par les dagues, les armes à feu et la glace.

Achats importants

L'armurier de Hammerhead propose plusieurs armes d'excellente facture. Durant les premières heures de jeu, efforcez-vous de lui acheter au moins un exemplaire des pièces suivantes : Pacificatrice (une épée à deux mains efficace contre les groupes d'ennemis), Cocyte (une arme à feu associée à l'élément Glace) et enfin la paire de dagues Vengeresses – sur le champ de bataille, vous pouvez passer en un éclair d'une arme à une autre à l'aide de , ce qui vous permet de maximiser les dégâts que vous infligez aux ennemis en exploitant leurs faiblesses. Les performances de tous vos personnages (et pas uniquement de Noctis) dépendent en partie de leur équipement – veillez par conséquent à régulièrement leur confier de nouvelles pièces au cours de votre progression. Pour finir, envisagez de faire une halte dans la supérette locale afin d'y acheter quelques potions, kits de réparation et antidotes – ces objets entrant en jeu dans plusieurs quêtes annexes, vous éviterez ainsi des allers-retours inutiles.

Légende

ICONE	SIGNIFICATION
	Moellon de qualité
	Sou ancien
	Corne poilue géante
	Croc recourbé
	Fragment de métal
	Bout de métal rouillé
	Harmonica cassé
	Chevillère de guerrier
	Armille de bronze
	Bracelet de grenat
	Méga-élixir
	Méga-phénix
	Super-élixir
	Antidote
	Potion
	Super-potion
	Queue de phénix
	Vengeresses
	Lame de Brennaere
	Duc d'acier*
	Pièce du sacre de l'Oracle
	Éclat de blanchelithe (17%), Éclat de noirlithe (17%), Éclat de rougelithe (17%), Éclat de bleuelithe (17%), Éclat de vertelithe (16%), Éclat de jaunelithe (16%)
	Poussière d'argent (40%), Poussière d'or (35%), Poussière d'irilithe (25%)

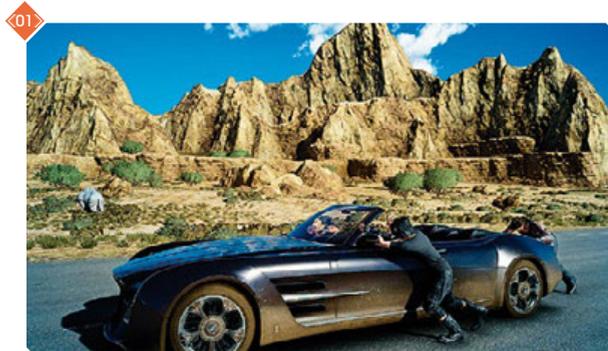
QUÊTE EN DUO

Pèlerinage à Hammerhead
 (voir page 145)
 Si vous faites halte dans le sanctuaire de Palmaugh, Prompto vous demande de l'accompagner sur la colline qui surplombe Hammerhead – rendez-vous sur place en suivant le repère.



*Disponible uniquement après la fin de l'aventure

CHEMINEMENT PAS À PAS



À l'issue des scènes d'introduction, votre première tâche en tant que Prince Noctis consiste... à pousser la Regalia, votre voiture tombée en panne (maintenez pour cela **R2**/**RL**). Profitez-en pour admirer le paysage en tournant la caméra à l'aide de **○**.



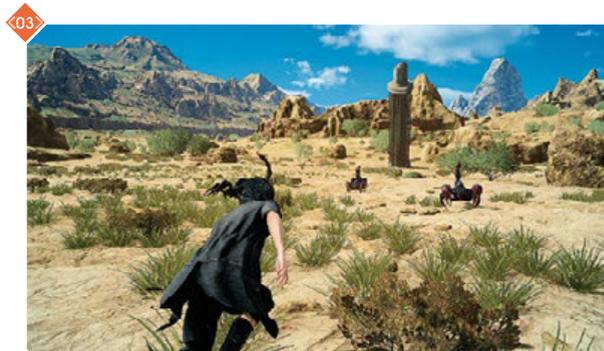
Une fois arrivé à destination, parlez à Cindy pour hériter de la carte du continent. Adressez-vous ensuite au restaurateur ou à l'un des marchands de l'aire de repos afin d'activer la quête **Le prince mendiant**. Retournez alors auprès de Cindy comme vous le suggère Ignis, puis choisissez une des options suivantes lors de la conversation qui s'ensuit :

- ◆ « Demander un rabais » ➔ Récompense : 10 PC
- ◆ « Demander un prêt » ➔ Récompense : 10 PC
- ◆ « Demander aux autres » ➔ Récompense : 10 PC



Liste des ennemis (voir page 231)

NOM	NOTES
Alacran	Vulnérable aux épées, aux épées à deux mains et à la foudre ; résistant à la glace et à la lumière
Taotie	Vulnérable aux dagues, aux armes à feu et à la glace ; résistant au feu et à la lumière
Bicorne mutant	Très vulnérable au feu ; vulnérable aux lances et aux boucliers ; résistant à la glace
Bicorne	Vulnérable aux lances, aux boucliers et au feu ; résistant à la glace et à la lumière
Mesménir	Vulnérable aux épées à deux mains, aux dagues et au feu ; résistant à la glace et à la lumière



Avant de vous mettre en route, interrogez Takka dans le restaurant pour dévoiler de nouveaux points d'intérêt sur la carte. Les premiers ennemis que vous devez affronter se trouvent près du poteau télégraphique effondré, à quelques pas au sud-ouest de la station-service – laissez-vous guider par l'icône **!**. Ne faites pas l'impasse sur l'objectif stratégique qui vous est assigné au début du combat : les défis de ce type rapportent des PC, une ressource importante qui sert à débloquer de nouvelles capacités dans le menu des Compétences.



Quêtes secondaires

Dans *Final Fantasy XV*, le développement des personnages passe notamment par la participation aux nombreuses activités optionnelles qui vous sont proposées. Le fait de remplir des quêtes secondaires rapporte en effet des ressources essentielles à votre progression, qu'il s'agisse d'EXP pour gagner des niveaux, ou de gils pour améliorer votre équipement.

Vous avez donc tout intérêt à sortir régulièrement des sentiers battus, en parallèle de vos avancées dans l'aventure principale. Pour vous aider à mener à bien ce double objectif, le cheminement présente au début de chaque section une sélection de quêtes annexes à votre portée.

À titre d'exemple, le combat contre le Bicorne mutant (étape **◆** sur cette double page) vous paraîtra plus facile si vous avez rempli plusieurs tâches facultatives dans la région de Hammerhead – référez-vous au tableau suivant et à la page précédente pour de plus amples détails. De façon générale, ce principe s'applique à tous les défis les plus importants que vous avez à relever dans le jeu : le temps que vous consacrez aux activités optionnelles à chaque étape de l'aventure est un investissement qui portera ses fruits lorsque vous serez confronté à un boss ou à toute autre épreuve synonyme de pic de difficulté.

LISTE DES QUÊTES SECONDAIRES

NOM	TYPE	PAGE
Désert brutal	Contrat de chasse	136
Hurlements de faim	Contrat de chasse	136
Pèlerinage à Hammerhead	Quête en duo	145
Cuisine en plein air	Quête en duo	145
Automobiliste en panne	Voiture en panne	121
Conducteur malchanceux	Voiture en panne	120
Randonneur en détresse	Personne en détresse	114
Sauvetage d'urgence	Personne en détresse	115



Le second groupe d'ennemis se trouve près d'un autre poteau un peu plus loin à l'ouest. Ce combat est l'occasion de se familiariser avec l'art de la défense : une fois que vous avez esquivé les assauts des créatures en maintenant **○**/**△** passez à l'offensive. Avancez ensuite vers l'ouest jusqu'au troisième et dernier groupe d'Alacrans ; débarrassez-vous d'eux afin de mettre un terme à la quête du **Prince mendiant**.

05



La mission **Le chasseur chassé** débute à l'issue de votre conversation téléphonique avec Cindy. Rendez-vous dans la cabane située à l'ouest de votre position, puis examinez les documents posés sur la petite table dans l'angle opposé pour provoquer l'arrivée d'une horde de Taoties ; débarrassez-vous d'eux en les canardant avec un pistolet Cocyte (vendu à Hammerhead) pour exploiter leur vulnérabilité à la Glace, ou exécutez des attaques tournoyantes ou chargées avec une épée à deux mains afin de toucher plusieurs cibles à la fois (vous en saurez plus sur ces mouvements en vous référant à la page 18).

07



La quête **Le chasseur chassé** prend fin une fois que vous avez abattu tous les monstres. Lors de votre conversation avec Dave, vous devez choisir une des trois options suivantes :

- ◆ « **Accepter gratuitement** » ➔ Récompense : 30 EXP pour toute l'équipe
- ◆ « **Accepter contre une récompense** » ➔ Récompense : 2 PC
- ◆ « **Demander aux autres** » ➔ Récompense : 150 EXP pour Ignis

09



Le **Mutant pourpre** que vous pourchassez se trouve au nord, après le pipeline visible en arrière-plan sur l'image. Avant de vous frotter à lui, rendez-vous dans les menus des compétences et débloquez la commande « Enchantement », avant d'en équiper Ignis ; envisagez également de faire un petit détour vers l'ouest pour vous emparer de la puissante **Lame de Brennaere**, une épée à deux mains associée au Feu qui repose directement au sol (voir page 34). Tout au long du combat, essayez de rester derrière la créature : vous serez ainsi hors de portée de plusieurs de ses assauts (que vous pouvez à défaut esquiver en appuyant sur la touche de défense ou en effectuant des roulades), et vous réaliserez régulièrement des attaques de dos. Pour accélérer l'issue de l'affrontement, utilisez la **Lame de Brennaere** qui exploite la vulnérabilité au Feu de votre adversaire ; vous pouvez également tirer parti de ses deux faiblesses à la fois en maniant une lance renforcée avec la commande **Enchantement d'Ignis**.

06



Un autre groupe de monstres vous attend au niveau du repère suivant à l'ouest. Au début du combat, un nouvel objectif stratégique vous est proposé : regardez en direction de l'éolienne puis maintenez **△/Y** pour vous téléporter jusqu'au marqueur bleu ; appuyez de nouveau sur la même touche après avoir éventuellement verrouillé un ennemi avec **RT/RB**, afin de lancer un assaut éclipse depuis votre perchoir – vous serez amené à utiliser fréquemment de telles « éclipses tactiques » au cours de l'aventure.

08



Avant de vous rendre sur les lieux de la mission suivante, faites un détour par le sanctuaire de Merrioth, au sud-est de votre position actuelle – comme le montre l'image, son emplacement est signalé par une colonne de fumée. Prenez la peine de récolter les essences élémentaires qui se trouvent dans les parages (cette ressource sert à fabriquer des sorts – voir à ce sujet la page 20), puis dressiez le camp pour la nuit afin que vos personnages « assimilent » les points d'expérience (ou EXP) qu'ils ont accumulés jusque-là ; les bonus d'attributs que vous obtenez à cette occasion (ainsi qu'en mangeant le plat préparé par Ignis) vous aideront à faire la différence dans le combat à venir.

10



À l'issue du combat, retournez à Hammerhead et parlez à Cindy pour terminer la mission en cours et démarrer **Le transporteur**. Avant de poursuivre l'aventure, vous êtes libre de remplir quelques quêtes annexes si vous le souhaitez. Une fois que vous êtes fin prêt, partez en direction de l'Aire de repos de Longwythe – si vous avez choisi de prendre le volant de la Regalia, utilisez **△/Y** pour accélérer, et inclinez **L** dans la direction voulue pour tourner à un croisement (Noctis dirige lui-même le véhicule le reste du temps). Une fois arrivé à destination, maintenez **⊗/A** quand le jeu vous y invite pour garer la voiture.

- ◆ « **Accepter** » ➔ Récompense : 50 EXP pour toute l'équipe
- ◆ « **Refuser** » ➔ Récompense : 2 PC
- ◆ « **Demander aux autres** » ➔ Récompense : 200 EXP pour Prompto

Utilisation du guide

Principes du jeu

Cheminement

Quêtes secondaires

Inventaire

Bestiaire

Analyses & Tactiques

Suppléments

Index

Introduction

Analyse des ennemis

Légende des cartes

Cours accéléré

Chapitre 01

Chapitre 02

Chapitre 03

Chapitre 04

Chapitre 05

Chapitre 06

Chapitre 07

Chapitre 08

Chapitre 09

Chapitre 10

Chapitre 11

Chapitre 12

Chapitre 13

Chapitre 14

QUÊTE SECONDAIRE

La 1^{ère} pièce de l'énigme (voir page 126)

Alors que vous faites face au guichet du motel sur l'aire de repos de Longwythe, suivez la galerie vers la gauche et ramassez le document posé près de la chaise au bout du passage. Sélectionnez la quête dans le menu et rendez-vous dans la zone où se trouve l'objet de vos convoitises. Voici un indice pour vous mettre sur la piste : le trésor repose près d'un gros rocher, non loin du centre du périmètre de recherche – notez que son emplacement exact est indiqué dans le chapitre Quêtes secondaires.

CONTRAT DE CHASSE

Aire de repos de Longwythe : Cauchemar de chasseur (voir page 136)

Les créatures que vous pourchassez apparaissent en plein jour au nord de l'aire de repos de Longwythe. Vos adversaires craignent les épées à deux mains, les dagues et la glace.

QUÊTE SECONDAIRE

L'adieu du chasseur (voir page 146)

Après avoir parlé au patron du motel dans le cadre de la mission **Le transporteur**, adressez-vous au commis qui se tient devant le guichet. Dave, le destinataire de la lettre, se trouve de l'autre côté de la route, devant le petit bâtiment voisin du restaurant ; remettez-lui l'enveloppe et renseignez-vous sur la quête auprès du restaurateur. Avancez ensuite jusqu'au repère au nord et examinez les restes du feu de camp, avant de vous débarrasser des Taoties au niveau du repère suivant – la commande Tourbillon de Gladiolus vous facilitera la tâche. Une fois que vous avez ramassé la plaque d'identification, rappez-la à Dave sur l'aire de repos de Longwythe pour terminer la mission.

QUÊTE SECONDAIRE

Moteur défaillant (voir page 121)

Un homme victime d'une panne se tient sur le bord de la route, au sud de l'aire de repos de Longwythe. Aidez-le en lui donnant un kit de réparation (un objet vendu dans la supérette de Hammerhead).

CONTRAT DE CHASSE

Aire de repos de Longwythe : Des ombres dans la mine (voir page 136)

Les cibles de ce contrat rôdent à la nuit tombée sur la colline située près de l'entrée des mines de Balouve. Vous minimiserez le risque de faire de mauvaises rencontres en rejoignant le repère à pied après avoir garé la Regalia sur l'aire de Longwythe. Une fois débarrassé des Gobelins (des créatures vulnérables aux dagues, aux lances et au feu), ouvrez la carte principale et retournez auprès de la Regalia en sélectionnant l'option correspondante.

QUÊTE SECONDAIRE

Le festin du félin (voir page 170)

Alors que vous retournez vers la Regalia après avoir parlé à Dino dans le cadre de l'aventure principale, interagissez avec le chat qui se trouve sur le long ponton. Descendez ensuite sur la plage et attrapez un poisson depuis le point de pêche situé près de la cabane. Retournez auprès de l'animal, puis adressez-vous à la restauratrice avant de revenir sur vos pas pour apporter le plat au félin – et mettre ainsi un terme à cette quête. (Avant de quitter le secteur, achetez une Tomate lucisienne dans la boutique voisine ; cet objet vous sera utile dans le cadre d'une future mission annexe.)

QUÊTE EN DUO

La course des sables (voir page 145)

Campes dans le sanctuaire de Lachyrte et acceptez de relever le défi de Gladiolus. Le lendemain matin, suivez-le jusqu'au point de départ de la course. Pour vous assurer la victoire, sprintez sans vous arrêter jusqu'à la ligne d'arrivée en utilisant l'astuce qui permet de régénérer l'endurance (voir la page 31). Votre niveau de performance détermine la réaction de Gladiolus sur la ligne d'arrivée.

QUÊTE SECONDAIRE

Promenade dangereuse (voir page 115)

Après avoir rempli la quête secondaire **Un cri au secours**, rendez-vous dans la grange située près de la cabane dans laquelle vous avez rencontré Dave la première fois ; à l'intérieur se trouve un homme à qui vous devez donner un antidote.

QUÊTE SECONDAIRE

Un cri au secours (voir page 115)

Un homme a besoin de votre aide dans les ruines situées au nord-ouest de Hammerhead ; rendez-vous sur place après avoir effectué votre livraison au motel de l'aire de repos de Longwythe, et portez-lui secours en lui donnant une potion.



Mines de Balouve

Mines de Balouve

(voir page 178)

A ce stade de l'aventure, évitez de vous aventurer dans les mines de Balouve, un donjon rempli de créatures dangereuses et dont vous n'êtes pas encore en mesure de récupérer la récompense finale.

CONTRAT DE CHASSE

Baie de Galdina : Paix à la plage (voir page 136)

Les Pincas-rubis que vous traquez se trouvent à quelques pas au nord de la plage ; ils sont vulnérables aux épées à deux mains, aux boucliers et à la glace.

LEIDE: VERS LA BAIE DE GALDINA

CHAPITRE 01
PARTIE 2

Cheminement express

(tournez la page pour en savoir plus)

ÉTAPE	QUÊTE	DESCRIPTION
11 - 12	Le transporteur	Rendez-vous sur l'Aire de repos de Longwythe et parlez au patron du motel, avant de poursuivre votre route vers le sud jusqu'à la Baie de Galdina.
13 - 15	Chantage cordial	Parlez à Dino sur le quai sud ; faites un aller-retour jusqu'au dépôt de minerai au nord de la localité pour lui rapporter la pierre qu'il vous réclame.
16 - 18	Cité perdue	Parlez de nouveau à Dino ; à l'issue de la scène, rendez-vous au sommet de la colline.

Aire de repos de Longwythe



Baie de Galdina



Légende

ICONE	SIGNIFICATION
	Condensateur électrolytique
	Sou ancien
	Os peintu
	Corne poilue géante
	Croc recourbé
	Croc d'ancien dragon
	Fragment de métal
	Bout de métal rouillé
	Coquillage étoile
	Coquille fossilisée
	Ammonite fossilisée
	Bracelet de grenat
	Gilet pare-balles
	Pendentif étoilé
	Chevillère de guerrier
	Armillé de bronze
	Chevillère d'épéiste
	Amulette
	Torque vert
	Armillé de fer
	Méga-élixir
	Méga-phénix
	Remède
	Super-élixir
	Super-élixir**
	Antidote
	Potion
	Méga-potion
	Vengeresses
	Lame de Brennaere
	Duc d'acier*
	Organix*
	Pièce du sacre de l'Oracle
	Éclat de blanchelithe (17%), Éclat de noirelith (17%), Éclat de rougelith (17%), Éclat de bleuelith (17%), Éclat de vertelith (16%), Éclat de jaunelith (16%)
	Poussière d'argent (40%), Poussière d'or (35%), Poussière d'irilith (25%)

* Disponible uniquement après la fin de l'aventure

** Disponible à partir du Chapitre 09

- Utilisation du guide
- Principes du jeu
- Cheminement**
- Quêtes secondaires
- Inventaire
- Besliste
- Analyses & Tactiques
- Suppléments
- Index
- Introduction
- Analyse des ennemis
- Légende des cartes
- Cours accéléré
- Chapitre 01**
- Chapitre 02
- Chapitre 03
- Chapitre 04
- Chapitre 05
- Chapitre 06
- Chapitre 07
- Chapitre 08
- Chapitre 09
- Chapitre 10
- Chapitre 11
- Chapitre 12
- Chapitre 13
- Chapitre 14

CHEMINEMENT PAS À PAS



Liste des ennemis (voir page 231)

NOM	NOTES
Taotie	Vulnérable aux dagues, aux armes à feu et à la glace ; résistant au feu et à la lumière
Alacran	Vulnérable aux épées, aux épées à deux mains et à la foudre ; résistant à la glace et à la lumière
Bicorne	Vulnérable aux lances, aux boucliers et au feu ; résistant à la glace et à la lumière
Mesménir	Vulnérable aux épées à deux mains, aux dagues et au feu ; résistant à la glace et à la lumière
Soldat impérial	Vulnérable aux armes à feu, aux boucliers et au feu ; résistant à la foudre
Soldat magitech	Vulnérable aux lances, aux dagues et à la foudre ; résistant à la glace

11



Une fois que vous avez garé la Regalia sur le parking de l'Aire de repos de Longwythe, parlez à l'homme assis derrière le guichet du motel. Une fois la livraison faite, envisagez de faire une pause dans l'aventure en menant à bien quelques quêtes secondaires dans le secteur.



Quêtes secondaires

Vous avez l'occasion de remplir plusieurs nouvelles quêtes secondaires avant la fin du chapitre 1 :

- ◆ Une fois que vous avez livré le paquet au propriétaire du motel sur l'Aire de repos de Longwythe (voir étape 11), vous êtes libre de vous atteler aux tâches suivantes : **L'adieu du chasseur**, **La 1^{ère} pièce de l'énigme**, **Moteur défaillant**, **Un cri au secours**, **Promenade dangereuse**, **Des ombres dans la mine** et **Cauchemar de chasseur**.
- ◆ Avant d'apporter le Grenat brut à Dino sur la Baie de Galdina (voir étape 12), envisagez de mener à bien les missions **La course des sables**, **Paix à la plage** et **Le festin du félin**.

LISTE DES QUÊTES SECONDAIRES

NOM	TYPE	PAGE
L'adieu du chasseur	Dave	146
La 1^{ère} pièce de l'énigme	Pièce de l'énigme	126
Moteur défaillant	Voiture en panne	121
Des ombres dans la mine	Contrat de chasse	136
Cauchemar de chasseur	Contrat de chasse	136
Un cri au secours	Personne en détresse	115
Promenade dangereuse	Personne en détresse	115
La course des sables	Quête en duo	145
Paix à la plage	Contrat de chasse	136
Le festin du félin	Minou mignon	170

12



Rendez-vous en voiture dans la Baie de Galdina. Après avoir garé la Regalia, traversez le long ponton puis descendez sur le quai de l'autre côté du bâtiment principal – en chemin, arrêtez-vous au restaurant la Mère des perles afin d'interroger l'informatrice locale.



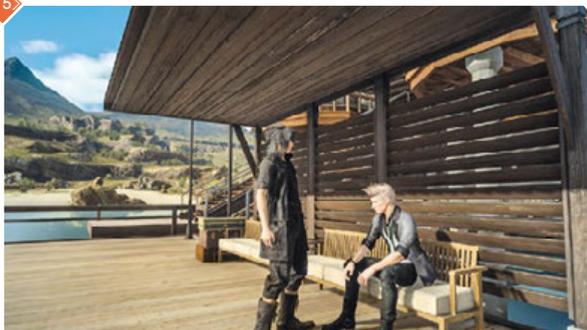
13



Avancez jusqu'au repère pour terminer la mission **Le transporteur**, puis parlez à l'homme assis sur la banquette afin de démarrer **Chantage cordial** ; vous devez choisir une des deux options suivantes dans le cadre de votre conversation avec le dénommé Dino :

- ◆ « **L'écouter** » ➔ Récompense : 80 EXP pour toute l'équipe
- ◆ « **Refuser** » ➔ Récompense : 150 EXP pour Ignis

15



Après avoir réglé les éventuelles affaires en cours dans la Baie de Galdina, parlez de nouveau à Dino pour terminer la mission **Chantage cordial** – la suite de l'aventure vous conduisant vers d'autres horizons, notez que vous ne pourrez plus revenir dans le secteur avant quelque temps.

17



Le chemin dessiné sur l'image vous conduit droit à un second groupe de soldats ennemis ; débarrassez-vous d'eux en recourant à la même stratégie que lors du combat précédent, puis prenez le temps de récupérer les objets cachés dans les petites salles latérales.

14



Remontez dans la Regalia et roulez jusqu'à votre nouvel objectif (en mode de conduite automatique, choisissez le lieu correspondant dans la liste des quêtes). Une fois le véhicule garé, empruntez l'itinéraire montré sur l'image puis approchez-vous du dépôt de minerai en contournant l'oiseau géant (dont la seule réaction sera de s'envoler si vous le dérangez dans son sommeil) ; rebroussez chemin jusqu'à la Baie de Galdina après vous être emparé du Grenat brut – Dino vous remet en échange de cette pierre un Bracelet de grenat, un excellent accessoire que vous devriez confier à l'un de vos personnages.

16



La mission **Cité perdue** débute tandis que vous roulez en direction d'Insomnia. Après être descendu du véhicule, suivez le chemin indiqué sur l'image pour livrer un premier combat contre les soldats. Les sorts, la commande Tourbillon de Gladiolus ou les attaques-choc des épées à deux mains (voir à ce sujet la page 18) donnent d'excellents résultats lors de cet affrontement ; si vous avez besoin d'un moment de répit, approchez-vous d'un abri potentiel et maintenez **Ⓢ**/**ⓧ** pour vous mettre à couvert (vous bénéficiez alors d'une recharge plus rapide de vos jauges de PV et de PM).

18



Une dernière confrontation a lieu à l'endroit indiqué sur l'image. Débarrassez-vous en priorité des tireurs postés sur le rocher, sans quoi vous risquez d'être pris sous un feu croisé – téléportez-vous jusqu'à eux avant de les rouer de coups. À l'issue du combat, avancez jusqu'au repère pour terminer la mission **Cité perdue** en même temps que le premier chapitre de l'aventure.

- Utilisation du guide
- Principes du jeu
- Cheminement
- Quêtes secondaires
- Inventaire
- Bestiaire
- Analyses & Tactiques
- Suppléments
- Index
- Introduction
- Analyse des ennemis
- Légende des cartes
- Cours accéléré
- Chapitre 01
- Chapitre 02
- Chapitre 03
- Chapitre 04
- Chapitre 05
- Chapitre 06
- Chapitre 07
- Chapitre 08
- Chapitre 09
- Chapitre 10
- Chapitre 11
- Chapitre 12
- Chapitre 13
- Chapitre 14



QUÊTE SECONDAIRE

La 2^{ème} pièce de l'énigme (voir page 126)

Lors de votre passage au Repos des chasseurs, vous pouvez récupérer un fragment de carte en examinant la petite table à roulettes installée de l'autre côté de la rue par rapport à la position de Monica. L'objet dont vous devez ensuite vous emparer se trouve sur une desserte semblable près de l'entrée des Tranchées de Keycatrich, dans le coin nord-est de la zone où se déploient les troupes impériales dans le cadre de la mission **Le pouvoir des rois**.

QUÊTE SECONDAIRE

Faire son deuil (voir page 146)

Après avoir rempli la quête secondaire **L'adieu du chasseur** à Longwythe (voir page 38), parlez à Dave au Repos des chasseurs – il se trouve près du lieu de votre rencontre initiale avec Monica. La plaque d'identification que vous devez récupérer est cachée dans une voiture abandonnée au sud du Repos des chasseurs.

QUÊTE SECONDAIRE

Promeneuse en danger (voir page 114)

Après avoir rempli la quête secondaire **Randonneur en détresse** (voir page 34), rendez-vous dans le bâtiment situé au sud du Repos des chasseurs et donnez une potion à la femme qui se trouve à l'intérieur.

QUÊTE SECONDAIRE

La 3^{ème} pièce de l'énigme (voir page 126)

Cette Carte mystérieuse repose par terre, devant une cabane en bois située au sud du Repos des chasseurs. L'objet correspondant vous attend quant à lui à l'ouest de Hammerhead – il est dissimulé au centre de la zone de recherche, caché entre la paroi rocheuse et les grosses poutres métalliques.

QUÊTE SECONDAIRE

Automobiliste désemparé (voir page 120)

Si vous avez rempli la quête **Automobiliste en panne** (voir page 34), vous rencontrez un autre homme désemparé sur le sentier, au sud de la route principale reliant Hammerhead et le Repos des chasseurs ; donnez-lui un kit de réparation (vendu dans la supérette de Hammerhead) pour le tirer d'affaire.

QUÊTE SECONDAIRE

Perdu et paniqué (voir page 114)

Après avoir rempli la quête secondaire **Sauvetage d'urgence** (voir page 34), rendez-vous au-dessus du tunnel rocheux que vous traversez pour accéder à la Baie de Galdina, et donnez une potion à l'homme caché derrière les buissons.

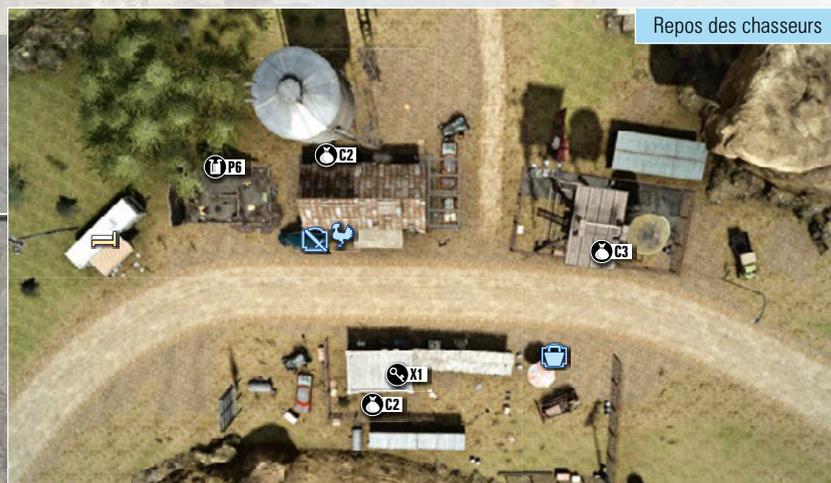
QUÊTE SECONDAIRE

L'apprenti bijoutier (voir page 153)

Parlez à Dino dans la Baie de Galdina, puis rendez-vous à l'endroit indiqué à l'est du Pic de Longwythe. Examinez le dépôt de minerai au sud-ouest de la zone de recherche pour vous emparer de l'Améthyste brune qu'il vous réclame. Rapportez-la à Dino, puis adressez-vous de nouveau à lui pour qu'il vous confie une nouvelle mission (**Jamais deux sans trois**), dont le cadre se situe dans la région de Duscae.



Hammerhead



Repos des chasseurs

QUÊTE SECONDAIRE

La baie sur le gâteau (voir page 151)

Après avoir rempli **Un coursier princier**, adressez-vous de nouveau à Takka (si vous venez de terminer sa mission précédente, éloignez-vous à plus de 150 mètres avant de lui parler). Il vous demande de lui apporter un ingrédient que vous devez prélever sur un Pennépée, une créature dont plusieurs spécimens errent au nord-est de Hammerhead – terrassez-les en lançant des assauts éclipse suivis de combos aériens.

QUÊTE SECONDAIRE

Un coursier princier (voir page 151)

Au début du chapitre 02, parlez à Takka, le propriétaire du restaurant de Hammerhead, pour commencer une série de quêtes dans lesquelles vous devez partir à la recherche de différents ingrédients. Commencez par lui apporter une Tomate lucisienne, un objet vendu dans le magasin de la Baie de Galdina.

QUÊTE SECONDAIRE

Demoiselle en détresse (voir page 114)

Après avoir rempli la quête **Perdu et paniqué**, revenez à l'endroit où vous avez rencontré l'oiseau géant lors de la mission Chantage cordial. Une fois que vous avez traversé le pont, suivez la paroi sur votre gauche et secouez la demoiselle en détresse en lui donnant un antidote.

QUÊTE SECONDAIRE

Besoin pressant (voir page 151)

Le dernier des trois ingrédients que vous réclame Takka dans l'immédiat (voir **Un coursier princier**) doit être prélevé sur un Garula, une créature à laquelle vous serez confronté dans la région de Duscae au début du chapitre 03.

QUÊTE SECONDAIRE

Prise de tête routière (voir page 121)

Un autre conducteur dans le besoin apparaît au bord de la route qui relie Hammerhead au Repos des chasseurs une fois que vous avez rempli la quête **Automobiliste désemparé** ; venez-lui en aide en lui donnant un kit de réparation.

Légende

ICONE	SIGNIFICATION
	Condensateur électrolytique
	Moellon de qualité
	Corne poilue géante
	Croc recourbé
	Croc d'ancien dragon
	Fragment de métal
	Bout de métal rouillé
	Coquillage étoile
	Ammonite fossilisée
	Chevillère de guerrier
	Torque blanc
	Armille de bronze
	Chevillère d'épéiste
	Amulette
	Torque vert
	Armille d'argent*
	Bracelet de grenat
	Pendentif étoilé
	Méga-élixir
	Méga-phénix
	Remède
	Super-élixir
	Potion
	Méga-potion
	Vengeresses
	Lame de Brennaere
	Sulfateuse
	Duc d'acier*
	Organix*
	Pièce du sacre de l'Oracle
	Éclat de blanchelithe (17%), Éclat de noirelithite (17%), Éclat de rougelithite (17%), Éclat de bleuelithite (17%), Éclat de vertelithite (16%), Éclat de jaunelithite (16%)
	Poussière d'argent (40%), Poussière d'or (35%), Poussière d'irilithite (25%)

* Disponible uniquement après la fin de l'aventure

Cheminement express

(tournez la page pour en savoir plus)

ÉTAPE	QUÊTE	DESCRIPTION
	Le souhait d'un père	Parlez à Cid dans le garage de Hammerhead ; rendez-vous sur l'aire du Repos des chasseurs, et parlez tour à tour à Monica et Cor.
	Le pouvoir des rois	Explorez les Tranchées de Keycatrich à l'est et emparez-vous d'une nouvelle arme royale.

CHEMINEMENT PAS À PAS



Liste des ennemis (voir page 231)

NOM	NOTES
Pennépie	Vulnérable aux dagues, aux armes à feu et au feu ; résistant à la foudre et à la lumière
Taotie	Vulnérable aux dagues, aux armes à feu et à la glace ; résistant au feu et à la lumière
Reine garula	Vulnérable aux épées à deux mains, aux machines et au feu ; résistant à la glace et à la lumière
Garuleau	Vulnérable aux épées à deux mains, aux armes à feu et au feu ; résistant à la glace et à la lumière
Gobelin	Vulnérable aux lances, aux dagues, au feu et à la lumière ; résistant à la glace
Arachné	Vulnérable aux épées à deux mains, aux machines, au feu et à la lumière ; résistant à la foudre
Tarentule	Vulnérable aux dagues, aux armes à feu, au feu et à la lumière ; résistant à la glace
Fusilier impérial	Vulnérable aux armes à feu, aux boucliers et au feu ; résistant à la foudre
Soldat impérial	Vulnérable aux armes à feu, aux boucliers et au feu ; résistant à la foudre
Soldat magitech	Vulnérable aux lances, aux dagues et à la foudre ; résistant à la glace
AM Miles	Vulnérable aux épées à deux mains, aux dagues et à la foudre ; résistant au feu ; immunisé à la lumière



Quêtes secondaires

Le tableau suivant récapitule les quêtes secondaires auxquelles vous avez accès au début du chapitre 02. Fixez-vous comme objectif d'en accomplir un maximum pour vous préparer au mieux aux épreuves qui vous attendent dans les Tranchées de Keycatrich.

LISTE DES QUÊTES SECONDAIRES

NOM	TYPE	PAGE
Perdu et paniqué	Personne en détresse	114
Demoiselle en détresse	Personne en détresse	114
Promeneuse en danger	Personne en détresse	114
Automobiliste désemparé	Voiture en panne	120
Prise de tête routière	Voiture en panne	121
Un coursier princier	Takka	151
La baie sur le gîteau	Takka	151
Besoin pressant	Takka	151
L'apprenti bijoutier	Dino	153
La 2^{ème} pièce de l'énigme	Pièce de l'énigme	126
La 3^{ème} pièce de l'énigme	Pièce de l'énigme	126
Faire son deuil	Dave	146

<01>



La mission **Le souhait d'un père** commence lorsque votre équipe arrive à Hammerhead. Approchez-vous de Cid dans le garage pour déclencher une scène, puis remontez dans la Regalia avant de vous rendre au Repos des chasseurs.

<02>



Parlez à Monica à votre arrivée, puis avancez vers le nord en direction du repère. (La fonction de sauvegarde manuelle étant désactivée tout au long de l'épreuve qui vous attend, envisagez d'enregistrer votre progression à ce stade.)

<03>



Franchissez la porte du tombeau royal au bout du sentier pour déclencher une scène, à l'issue de laquelle vous héritez du Glaive du Sage, votre première arme fantôme – une catégorie d'armes aux propriétés exceptionnelles mais dont l'utilisation consomme des PV (voir à ce sujet la page 286). Parlez à Cor pour commencer la mission **Le pouvoir des rois**.

<04>

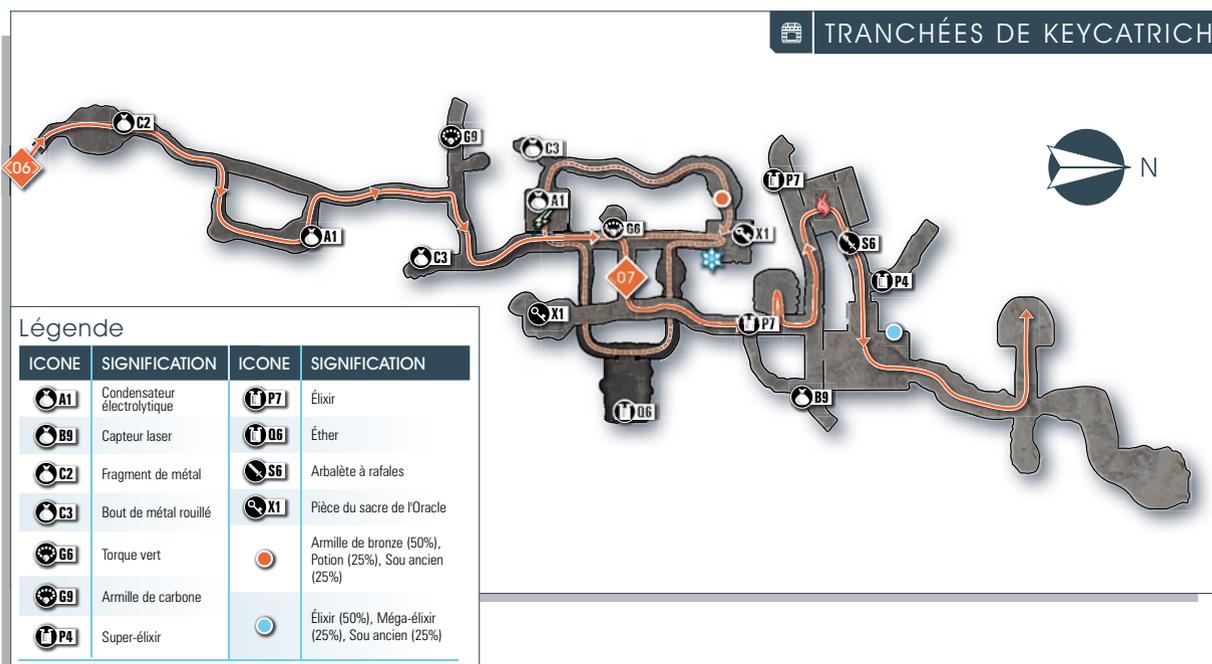


Les Tranchées de Keycatrich, votre prochaine destination, se trouvent à l'est de votre position actuelle. Revenez sur vos pas et engagez-vous sur le sentier qui part vers le nord-est au niveau de la bifurcation.

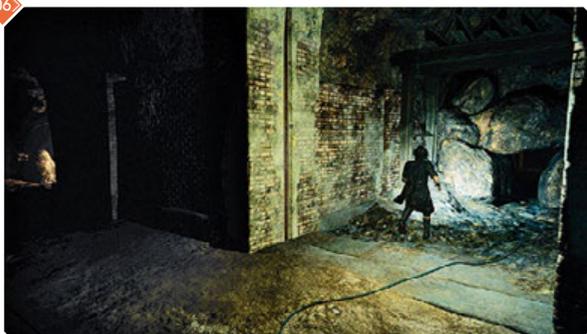
05



Deux options s'offrent à vous lorsque vous arrivez dans le secteur où se sont déployées les troupes impériales. Si vous voulez aller droit au but, longez la paroi sur votre gauche, puis forcez jusqu'à l'entrée de la grotte en contournant les Garulas. Sinon, suivez le sentier et préparez-vous à livrer un difficile combat contre les troupes impériales : détruisez la tourelle en priorité, puis débarrassez-vous rapidement des soldats avant de vous occuper pour finir des deux robots – les attaques chargées et tournoyantes des épées à deux mains font merveille lors de ce combat (surtout si vous les avez renforcées avec l'Enchantement d'Ignis), puisqu'elles peuvent infliger des dégâts multiples aux machines tout en détruisant leurs missiles. Notez que vous avez l'occasion d'affronter une autre escouade (avec un bonus d'EXP à la clé) un peu plus loin à l'est. Lorsque vous êtes fin prêt, pénétrez dans la grotte après vous être emparé de la Sulfateuse qui repose sur les rochers à gauche de l'entrée.



06



Frayez-vous un chemin à travers le donjon en empruntant l'itinéraire montré sur la carte ci-dessus : après avoir redémarré le générateur, prenez à droite au niveau du premier embranchement. Poursuivez votre route dans le tunnel principal avant de vous glisser dans l'ouverture creusée dans la paroi sur votre droite, à l'endroit montré sur l'image. (Référez-vous au trajet dessiné en pointillés sur la carte si vous voulez explorer les autres souterrains dans cette partie de la grotte – mais méfiez-vous du rocher qui tombe du plafond dans la salle située en bas des marches.)

07



Le parcours à travers la seconde moitié du donjon est linéaire : tournez à gauche après vous être glissé sous les rochers, puis faufilez-vous dans l'étroit passage entre les plaques d'acier. Après avoir activé un autre générateur dans la pièce sur votre gauche (qui sert de théâtre à une attaque de Gobelins), continuez votre route jusqu'à la grande salle centrale où vous êtes confronté à un dangereux Arachné (n'oubliez pas de récupérer l'Arbalète à rafales qui repose sur le chemin). Pour mettre toutes les chances de votre côté, utilisez une épée à deux mains renforcée avec l'Enchantement d'Ignis (notez que le monstre est également vulnérable aux machines), et lancez régulièrement des attaques chargées ou tournoyantes (voir à ce sujet la page 18) ; ignorez les Tarentules éventuellement invoquées par votre adversaire, et protégez-vous contre ses assauts en effectuant des roulades et des parades dès que l'occasion se présente. Une fois que le monstre rend son dernier souffle, glissez-vous dans l'ouverture creusée dans la paroi et pénétrez dans le tombeau royal : vous vous y emparez de la Hallebarde de l'Achnaré, ce qui conclut la mission **Le pouvoir des rois**.

Utilisation du guide

Principes du jeu

Cheminement

Quêtes secondaires

Inventaire

Bestiaire

Analyses & Tactiques

Suppléments

Index

Introduction

Analyse des ennemis

Légende des cartes

Cours accéléré

Chapitre 01

Chapitre 02

Chapitre 03

Chapitre 04

Chapitre 05

Chapitre 06

Chapitre 07

Chapitre 08

Chapitre 09

Chapitre 10

Chapitre 11

Chapitre 12

Chapitre 13

Chapitre 14