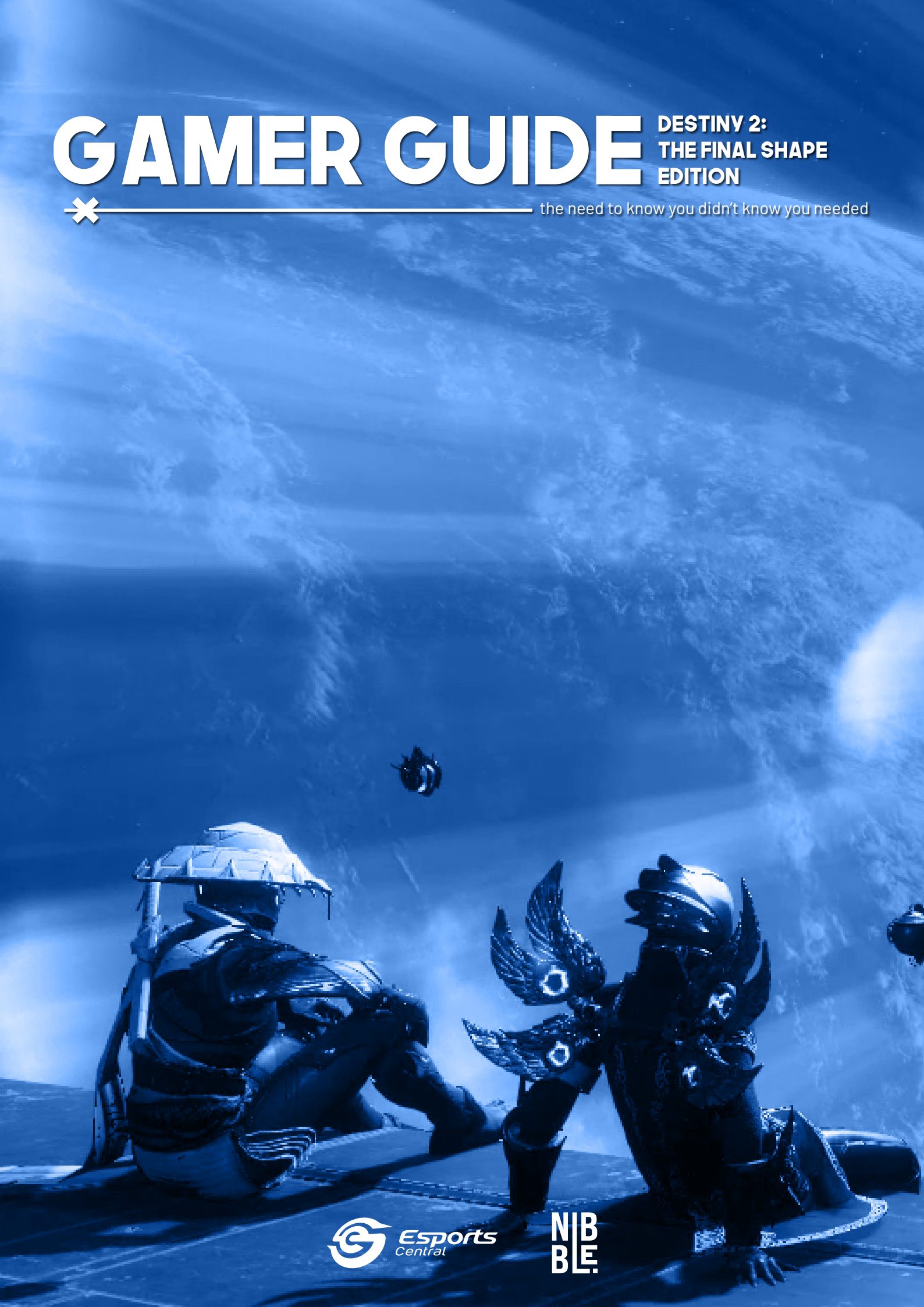


GAMER GUIDE

DESTINY 2:
THE FINAL SHAPE
EDITION



the need to know you didn't know you needed



QU'EST-CE QUE C'EST?



The Final Shape est une extension importante pour le jeu vidéo de tir à la première personne de Bungie, Destiny 2. Sortie en juin 2024, cette extension marque la 8e année de contenu du jeu et la 10e de la franchise. Contrairement aux extensions précédentes qui suivaient un modèle saisonnier, The Final Shape introduit 3 grands épisodes composés de 3 actes chacun, diffusés tout au long de l'année.

DESTINY 2 THE FINAL SHAPE

Le récit de The Final Shape est centré sur le Gardien du joueur poursuivant le principal antagoniste, le Témoin, poursuivant ainsi l'histoire de l'extension Lightfall. Le Gardien, aux côtés de l'Avant-garde, doit contrecarrer les plans du Témoin visant à créer la Forme Finale, qui entraînerait la calcification et l'anéantissement de toute vie dans l'univers. Cette extension vise à conclure la saga Lumière et Ténèbres, en mettant un terme à la guerre entre ces 2 forces opposées.

LES FONDAMENTAUX EN DÉTAIL

Mécaniques



Classes & Sous-Classes

Les joueurs peuvent choisir parmi 3 classes de Gardiens différentes. Chaque classe présente une apparence et un ensemble de compétences uniques, mais elles sont conçues pour être équilibrées afin qu'aucune classe ne soit globalement supérieure. Chaque classe a accès à une armure, des sous-classes et des capacités spécifiques. Les armes ne sont généralement pas limitées par classe, permettant à n'importe quelle classe d'utiliser la plupart des armes disponibles dans le jeu.

- **Chasseur:** Les Chasseurs sont agiles et furtifs, avec des capacités axées sur la vitesse, l'utilité et la rapidité des attaques. Ils sont connus pour leurs tactiques rusées et impitoyables sur le champ de bataille. À l'origine hors-la-loi et preneurs de risques, les Chasseurs contournent désormais les règles pour tenter leur chance.
- **Titan:** Les Titans sont forts et résilients, conçus pour le combat rapproché et les dégâts élevés. Ils incarnent la force et le sacrifice, se dressant contre les ennemis avec une force dévastatrice. Leur style de jeu est plus lent mais puissant, excellant en défense et en force brute.
- **Démoniste:** Les Démonistes sont des guerriers érudits, utilisant les énergies arcaniques apprises en étudiant le Voyageur. Ils servent souvent de soutien, améliorant les capacités et les armes de leur escouade, tout en infligeant de puissants dégâts de zone. Leurs capacités se concentrent sur la guérison et le renforcement des alliés, ainsi que sur les ennemis dévastateurs.

Chaque classe comprend 6 sous-classes. Les sous-classes sont basées sur des éléments et fournissent aux joueurs des capacités qui infligent les types de dégâts correspondants.

- Arc: ArcLight exploite l'électricité et l'électromagnétisme, permettant aux Gardiens d'améliorer leur vitesse et leur puissance de combat rapproché.
- Solaire: L'énergie solaire est liée à la combustion, à la chaleur et à la fusion nucléaire, permettant aux Gardiens de brûler leurs ennemis et de soigner leurs alliés.
- Vide: L'énergie du Vide implique de l'énergie/matière sombre et des forces gravitationnelles, permettant aux Gardiens de désactiver les ennemis et de protéger les alliés.
- Stasis: Stasis, un pouvoir élémentaire des Ténèbres, se concentre sur le froid et réduit l'entropie, ralentissant, retenant et brisant efficacement les cibles.
- Strand: Strand, un autre élément basé sur les ténèbres introduit dans l'extension Lightfall, permet aux Gardiens de rompre les connexions ennemies et de naviguer dans l'environnement.
- Prismatique: Introduite dans l'extension Final Shape, la sous-classe Prismatique combine les énergies de la Lumière et des Ténèbres, permettant aux joueurs de mélanger et d'associer les capacités de différents types de dégâts. Ce nouvel élément remplit un mètre en dessous du Supermètre: les dégâts du Vide, du Solaire et de l'Arc contribuent au compteur de Lumière; les dégâts de Stasis et de Strand remplissent le compteur d'Obscurité; et les dommages cinétiques contribuent aux deux compteurs. Une fois les deux compteurs pleins, les joueurs peuvent activer la Transcendance, accordant une résistance aux dégâts, des dégâts d'arme bonus et une grenade qui utilise à la fois les types de dégâts de Lumière et d'Obscurité en fonction de la classe.





ARC

Become a current of Light, moving with blinding speed and amplifying your capabilities.

ABILITIES



ASPECTS & FRAGMENTS



Capacités

Les capacités des joueurs varient selon la classe et la sous-classe. Les capacités englobent les éléments suivants:

- Capacités de Mouvement: Affectent les mouvements verticaux, tels que le glissement, la portance ou le double saut.
- Capacités de Mêlée: Améliorent le style d'attaque et les dégâts de mêlée.
- Capacités de Grenade: Impliquent l'utilisation de grenades.
- Super Capacités: Capacités puissantes à des fins offensives, défensives ou de guérison.

Les sous-classes incluent également des aspects qui améliorent la construction et les fragments de puissance du joueur, qui sont des avantages passifs qui modifient les capacités. Grâce à ceux-ci, les joueurs peuvent personnaliser leur style de jeu et créer de puissantes synergies.

La Forme Finale introduit de nouveaux Supers et Aspects pour chaque classe. Ces nouvelles capacités sont disponibles à la fois sur les sous-classes prismatiques et élémentaires respectives.

Chasseur:

- Storm's Edge (Super): Un Arc Super qui permet 3 lancers de couteau et des tirets, infligeant de gros dégâts et adapté au PvP.
- Ascension (Aspect): Propulse les chasseurs dans les airs tout en faisant tournoyer le bâton d'arc, amplifiant les alliés proches et secouant les ennemis.

Démoniste:

- Song of Flame (Super): Un Solar Super qui améliore les capacités de grenade et de mêlée, accordant une régénération de capacité et une résistance aux dégâts améliorées aux alliés, et appliquant Scorch aux ennemis.
- Hellion (Aspect): Invoque un mortier solaire qui lance des projectiles, brûlant les ennemis.

Titan:

- Twilight Arsenal (Super): Un Void Super invoquant 3 énormes haches du Vide qui explosent à l'impact et peuvent être utilisées comme des armes.
- Incassable (Aspect): Invoque un bouclier du Vide qui bloque les dégâts et accorde un surbouclier, se terminant par une explosion d'énergie du Vide.



Modes & Quêtes

Il existe une variété de modes de jeu adaptés au jeu PvP et PvE coopératif.

L'Avant-garde: Missions Coopératives

- Vanguard Ops (PvE): Missions hautement prioritaires (Strikes) pour les Gardiens.
- Nightfall (PvE): Frappes de haute difficulté avec champions et modificateurs.
- Nightfall Grandmaster (PvE): La version la plus difficile du Strike de la semaine.
- Liste de Lecture d'Assaut (PvE): Défendez-vous contre 10 vagues d'ennemis.
- Assaut: Défendez-vous contre 50 vagues d'ennemis avec une difficulté accrue et des modificateurs supplémentaires.

Gambit: Un mode PvPvE 4v4 géré par le Drifter. Collectez et déposez des particules pour invoquer un Primeval. La première équipe à vaincre son Primeval gagne.

Creuset: Joueur contre Joueur

- Compétitif: Un mode classé 3v3.
- Modes Supplémentaires: Divers modes de jeu qui changent chaque semaine.

Légendes: Contenu Hérité

Raids:

- Vault of Glass
- Crota's End
- King's Fall



Donjons:

- Ghosts of the Deep
- Prophecy

Missions Exotiques:

- The Whisper
- Node.OVRD.AVALON
- Zero Hour

Raids: Les raids sont des missions coopératives difficiles à 6 joueurs considérées comme le contenu le plus difficile de Destiny 2. Elles nécessitent une communication et un travail d'équipe approfondis, sans points de cheminement ni objectifs explicites. Les joueurs entreprennent des quêtes spécifiques et font face à des rencontres épiques contre divers boss, aboutissant à des batailles finales intenses. L'extension Final Shape introduit un nouveau raid appelé Salvation's Edge.

Donjons: Les donjons sont essentiellement des raids plus petits et plus simples et ne nécessitent que 3 Gardiens pour les terminer, avec la possibilité de les terminer en solo avec de la pratique. The Final Shape sortira 2 nouveaux donjons tout au long de l'année dans le cadre de son contenu épisodique.



Primes & Pathfinder

L'extension Final Shape introduit le nouveau système Pathfinder, qui consolide les primes et les défis Vanguard, Crucible et Gambit en un seul système rationalisé accessible via le directeur. La campagne Final Shape débloquent un Pathfinder supplémentaire se concentrant exclusivement sur les tâches du Pale Heart. Ce nouveau système rationalise les objectifs hebdomadaires, offrant un moyen plus engageant et plus efficace de réaliser des activités et de gagner des récompenses.

Les Pathfinders disposent d'un arbre de progression de 20 nœuds fonctionnant comme des cartes d'objectifs. Les nœuds sont disposés selon un motif décroissant de gauche à droite et chaque carte de nœud comporte des symboles d'activité et des tâches spécifiques telles que la collecte de munitions lourdes dans Crucible ou l'utilisation de dégâts élémentaires. Une fois terminé, les joueurs peuvent réclamer une récompense Engram et réinitialiser le chemin vers de nouveaux objectifs aléatoires.

Le premier achèvement chaque semaine garantit des récompenses rares comme les engrammes principaux et les prismes d'amélioration, avec des rendements décroissants pour les achèvements suivants.



Armes

Les armes sont peut-être la mécanique la plus importante de Destiny 2. Cependant, la mécanique peut être un peu déroutante. Les armes sont classées en 3 emplacements en fonction de leur type de munitions et de leurs caractéristiques de dégâts:

- **Armes Cinétiques:** Elles infligent des dégâts cinétiques et ne peuvent pas infliger de dégâts élémentaires (Arc, Vide ou Solaire). Ils sont plus efficaces contre les ennemis non protégés mais moins efficaces contre les ennemis protégés. Notamment, les armes Strand et Stasis, qui occupent également l'emplacement Kinetic, ne bénéficient pas du bonus de dégâts contre les ennemis non protégés.
- **Armes Énergétiques:** Elles infligent des dégâts élémentaires (Arc, Vide ou Solaire), ce qui les rend efficaces contre les ennemis dotés de boucliers correspondants. Ils sont particulièrement efficaces pour percer les boucliers ennemis par rapport aux armes cinétiques.
- **Armes Lourdes:** Utilisant des munitions lourdes, ces armes sont les plus puissantes et infligent également des dégâts élémentaires (Stasis, Strand, Solar, Arc ou Void). Elles sont idéales pour les rencontres difficiles et les combats de boss, mais constituent le type de munitions le plus rare à trouver.

Types de Munitions:

- **Munitions Primaires (Boîtes Blanches):** Réserve infinie, utilisée avec les armes primaires. Idéal pour le combat général et face aux ennemis standards.
- **Munitions Spéciales (Boîtes Vertes):** Approvisionnement limité, utilisées avec des armes spéciales. Idéal pour gérer des ennemis plus coriaces ou infliger des dégâts importants pendant les moments critiques.
- **Munitions Lourdes (Boîtes Violettes):** Rares et puissantes, utilisées avec des armes lourdes. Réservé aux rencontres et aux combats de boss les plus difficiles.

Classes d'Armes:

- **Armes Principales:** Elles ont des munitions infinies et sont votre choix pour les combats réguliers.
- **Armes Spéciales:** Celles-ci utilisent des munitions spéciales et sont réservées aux situations ou aux ennemis plus difficiles.
- **Armes Lourdes:** Elles utilisent des munitions lourdes et sont les plus puissantes, utilisées en cas d'urgence et de phases de dégâts critiques.

Les armes exotiques offrent des avantages et des capacités uniques qui peuvent avoir un impact significatif sur le gameplay. Une seule arme exotique peut être équipée à la fois. L'extension Final Shape a introduit 8 nouvelles armes exotiques au moment de la rédaction de ce guide:

- Tessellation: Fusil à Fusion d'Énergie
- Red Death Reformed: Fusil à Impulsion Solaire
- Still Hunt: Fusil de Précision Solaire
- Microcosm: Fusil à Trace Cinétique Lourd
- Khvostov 7g-0x: Fusil Automatique Cinétique
- Ergo Sum: Épée Spéciale Multi-Éléments
- Euphony: Fusil à Fusion Linéaire à Strand Spécial



Engrenage

l'Armure dans Destiny 2 est essentielle pour améliorer les capacités de votre Gardien et personnaliser le gameplay. Les pièces d'armure sont réparties en différentes catégories, chacune offrant des bonus spécifiques et en synergie avec les sous-classes et les armes :

- Casques
- Gantelets
- Armure de Poitrine
- Jambes/Bottes
- Armure de Classe
 - » Chasseurs: Capes
 - » Démonistes: Liens
 - » Titans: Marques

Chaque pièce aura un ensemble aléatoire de points de statistiques attribués aux catégories suivantes:

- Mobilité: Influence la vitesse de déplacement et la hauteur de saut.
- Résilience: Affecte la résistance aux dégâts, les PV et la résistance au tressaillement.
- Récupération: Impacte la régénération de la santé.
- Discipline: Détermine le temps de recharge de la grenade.
- Intelligence: Affecte le temps de recharge de la capacité Super.
- Force: Régit le temps de recharge des capacités de mêlée.

Les pièces d'armure peuvent également être personnalisées avec des mods. Chaque pièce peut accueillir 1 mod général et 3 mods spécifiques aux emplacements:

- Mods Généraux: Offrez des améliorations de statistiques (+5 ou +10).
- Mods Spécifiques Aux Emplacements: Offrent des avantages tels que la super énergie lors des éliminations de capacités ou la génération d'orbes de puissance.

l'Armure exotique, tout comme les armes, présente des avantages uniques qui peuvent radicalement modifier le gameplay. Ils sont les plus rares et distincts des équipements légendaires. Une seule armure exotique peut être équipée à la fois. The Final Shape introduit de nouveaux exotiques pour chaque classe:

Titan:

- Ignorance Pieux (Gantelets): Augmente la charge et les dégâts de la Lame frénétique; retour d'énergie de mêlée des impulsions de Banner of War.
- Propulsion Dangereuse (Coffre): Stocke et tire des roquettes Exodus; buff de dégâts du lance-roquettes.

Chasseur:

- Conviction Surdouée (Coffre): Libère des explosifs Arc; confère une résistance aux dégâts sur Jolt.
- Équilibre des Pouvoirs (Jambes): Améliore la durée et la durabilité du Spectre fileté; devient invisible près de Threaded Spectre.



Démoniste:

- Vue du Haut-Parleur (Casque): Les grenades curatives génèrent des tourelles réparatrices; chance de faire apparaître des orbes de pouvoir sur les alliés qui soignent.
- Mataiodoxia (Coffre): Suspend les ennemis tués par Arcane Needle; confère de l'énergie de mêlée et transperce les champions de la barrière.

Les nouveaux objets de classe exotique fonctionnent de la même manière malgré leurs noms différents. Chaque élément de classe a des jets aléatoires et comporte 1 avantage exotique dans chacune de ses 2 colonnes. Ces objets vous permettent de combiner plusieurs effets exotiques, mais les avantages sont pour la plupart spécifiques à une classe: les Titans, par exemple, ne peuvent généralement accéder qu'aux effets liés aux Titans. Les avantages de ces objets de classe, connus sous le nom de versions "spirituelles", ne sont pas des copies complètes des avantages exotiques originaux et manquent souvent de certains effets.

De plus, ces objets de classe exotique ne sont efficaces que lorsqu'ils sont utilisés avec la nouvelle sous-classe Prismatique.



Factions

Les Dread sont la première nouvelle faction ennemie à être introduite depuis des années. Ils sont équipés d'armes à feu et peuvent également hurler pour ralentir et supprimer vos capacités. Parmi eux, le Husk est un attaquant de mêlée qui vous charge, et s'il est mal vaincu, il engendre un Geist qui se concentre sur vous et explose. De plus, les ennemis Weaver et Attendant utilisent les capacités Strand et Stasis pour perturber vos mouvements, ce qui en fait des cibles hautement prioritaires au combat.





Emplacements

Les joueurs peuvent voyager vers diverses destinations depuis le directeur, y compris des lieux PvE et des espaces sociaux. Ces destinations PvE offrent un gameplay étendu avec des activités telles que des patrouilles, des missions d'histoire, des frappes et des raids. Voici un bref aperçu des emplacements actuels:

- Neptune: Une métropole technologique cachée qui a survécu à l'effondrement.
- Europe: Une lune gelée montrant les ambitions et les échecs de l'humanité.
- Le Monde du Trône de Savathun: Un royaume créé à partir de l'esprit de Savathun, plein de mystère.
- Nessus: Un planétoïde reconverti par les Vex pour des raisons inconnues.
- Lune: Le site d'un mal ancien caché sous la surface.
- Dreaming City: Une forteresse longtemps cachée et sacrée pour les Éveillés du Récif.
- Éternité: Une dimension de poche où se croisent de multiples réalités.
- EDZ: Le site d'une ancienne civilisation humaine, en attente de remise en état.
- Cosmodrome: Un complexe de vols spatiaux en ruine dans l'ancienne Russie.
- The Pale Heart: Introduit dans l'extension Final Shape, ce royaume surréaliste à l'intérieur du Voyageur est corrompu par le Témoin. Il présente divers biomes et éléments narratifs importants, offrant un environnement vaste et évolutif aux joueurs.

Espaces Sociaux:

- Tour: Le centre de The Last City où les Gardiens gèrent leur équipement, leurs quêtes et leurs activités.
- H.E.L.M: La base des opérations de Vanguard, où se déroulent les vendeurs saisonniers et les activités de recherche. C'est actuellement la plaque tournante de toutes les activités liées à Echoes.

CONSEILS & ASTUCES



Préparation du Pale Heart

Avant de vous diriger vers le Pale Heart, assurez-vous de prévisualiser et de prioriser les objectifs Pathfinder, car terminer les 2 premiers Pathfinders vous rapportera des récompenses très précieuses. Si vous jouez en solo, choisissez la version matchmaking d'Overthrow, qui est toujours présente, pour accélérer vos efforts agricoles.

Réussir les épreuves d'Osiris

Dans Trials, le succès dépend de la stratégie plutôt que de la force brute. Profitez du premier tour pour observer les styles de jeu, les erreurs et les tactiques de vos adversaires. Faites attention à la composition de l'équipe ennemie pour exploiter ses faiblesses et contrer efficacement ses forces. Tirer parti de ces informations peut améliorer considérablement vos chances de victoire.

Terminer 50 vagues

N'hésitez pas à utiliser votre arme lourde dans Onslaught. La réalisation des objectifs bonus fait souvent apparaître une caisse lourde près de l'ADU, qui restaure entièrement vos munitions lorsque vous interagissez avec elle. Équipez des chercheurs de munitions et un primaire exotique pour maximiser l'utilisation des armes lourdes tout au long de la course. Ceci est particulièrement important pour affronter des vagues plus coriaces, car les munitions lourdes sont cruciales pour affronter de grands groupes et des ennemis redoutables.



CONCLUSION

The Final Shape de Destiny 2 triomphe en offrant une conclusion convaincante à sa longue saga, dépassant les attentes avec une fin satisfaisante. Bien que certaines questions demeurent et que des développements futurs soient attendus, cette extension offre une conclusion gratifiante à l'intrigue principale avec des batailles épiques et des moments d'émotion. Bien que les systèmes RPG et les scénarios complexes du jeu restent complexes, The Final Shape recommande fortement de persévérer, car il marque une fin pleine d'espoir et enrichissante pour le voyage.