

CLAIR OBSCUR

EXPÉDITION

73

Guide de l'utilisateur

57681

© Didier Morandi aka *Agent Marcel*

Version DRAFT X1.0-2 du 7 décembre 2025
conçue avec le jeu sur Sony PlayStation 5.

Table des matières

Introduction	3
1. Le paramétrage du jeu.....	5
2. Les déplacements	9
3. Les combats	11
4. Interaction avec les PNJ	24
5. L'expédition	29
6. Votre personnage	33
7. Pictos, Luminas et Pigments	43

Introduction

Beaucoup de choses ont déjà été écrites sur ce jeu exceptionnel, mais le Newbie que je suis a cru remarquer qu'il n'y avait pas grand-chose de publié sur la différence essentielle entre ce JRPG non japonais et tous ceux que l'on peut déjà connaître, du moins pour les joueurs fans de *Heroic Fantasy*.

Pour ma part, je ne connais ni *Final Fantasy*, *Lost Odyssey*, *The Legend of Dragoon* ou *Persona*, qui semblent être des références dans le domaine selon le site *Millenium*.

J'ai commencé les jeux « vidéo » dans les années 1980 avec un jeu non vidéo en mode caractère qui s'appelait *Dungeon* (en réalité une adaptation sur ordinateurs DEC VAX/VMS du jeu *Zork* de Infocom).

ZORK I: The Great Underground Empire

West of House

You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front door.

There is a small mailbox here.

>open mailbox

Opening the small mailbox reveals a leaflet.

>read

(leaflet)

(Taken)

"WELCOME TO ZORK!"

ZORK is a game of adventure, danger, and low cunning. In it you will explore some of the most amazing territory ever seen by mortals. No computer should be without one!"

>■

Puis je me suis marié, nous avons eu un garçon, puis un autre, et quand l'aîné a eu dix ans, nous avons acheté notre première *Playstation* modèle 1, sur laquelle nous avons découvert le monde magique des *Boucliers de Quetzalcoatl*. Ensuite, ce fut *Versailles*, puis *Rainbow Six Vegas I et II*, puis *Rainbow Six III Ravenshield* sur PC, etc. etc. On voit la glissade du *Point & Click* vers les FPS, *Shoot 'em Up* et autres du genre.

Nous sommes loin de la *Heroic Fantasy*.

Les années ont passé, j'ai continué sur mon choix et j'ai accumulé des heures avec *Battlefield*, puis *Rainbow Six Siege* pour lequel j'ai pondu une doc téléchargée 48 000 fois, ce qui m'a valu d'être invité en Star Player à l'E3 de Los Angeles par Ubisoft en 2016.

Si.

Ma « vie a changé » quand est sorti le jeu de Massive, *Tom Clancy The Division*, puis sa suite. J'étais accroc aux FPS, j'ai été gâté.

Mais un jour, lassé de créer un nouveau perso tous les trois mois, j'ai cherché un peu et ai trouvé *Red Dead Redemption II* et *Grand Theft Auto V*, puis *Assassins' Creed Origins* et *Odyssey*, et donc j'ai évolué vers le RPG pur et dur.

Et aujourd'hui *Clair Obscur Expédition 33* est sorti et a eu immédiatement la renommée mondiale que l'on sait puisque, à l'heure où j'écris ces lignes, le jeu semble favori pour remporter un GOTY aux *Games Awards* le 11 décembre à Los Angeles.

Ayant reçu de mes garçons une PS5 pour mes 75 ans (pour les 65 ce fut ma première Harley, et pour les 70 ma seconde), je me suis dépêché d'acheter le jeu et de découvrir la perle rare.

Malheureusement, je n'avais pas pris la précaution de lire les nombreux tests publiés ici ou là, qui révèlent sans spoil que le jeu est du genre « on se balade, on loute des ressources, on combine toussa et on (essaie de) bute(r) les méchants rencontrés tous les 300 mètres. »

Pas trop mon truc.

Donc, je m'en suis ouvert sur mon fofo préféré, JVC évidemment, et « on » m'a dit : « L'ancien, accroche-toi, regarde des vidéos et tu verras, tu ne le regretteras pas ».

Dont acte.

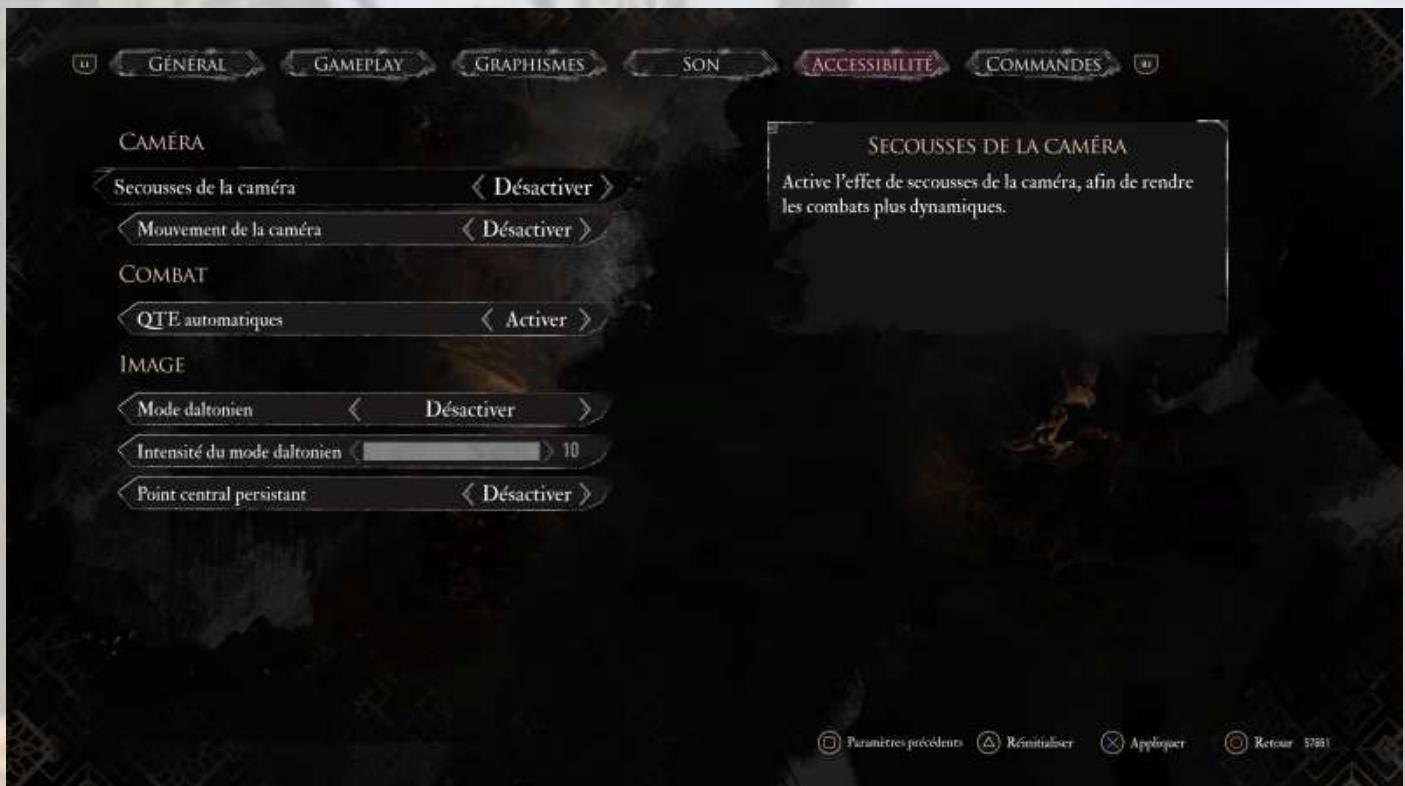
Je me suis donc accroché et, au bout de trois jours de transpiration, j'ai décidé de rédiger ce pavé pour les celles zé ceux qui seraient un peu dans mon cas au niveau des goûts zé des couleurs ludiques.

Parce que l'effort en vaut le coup/coût.

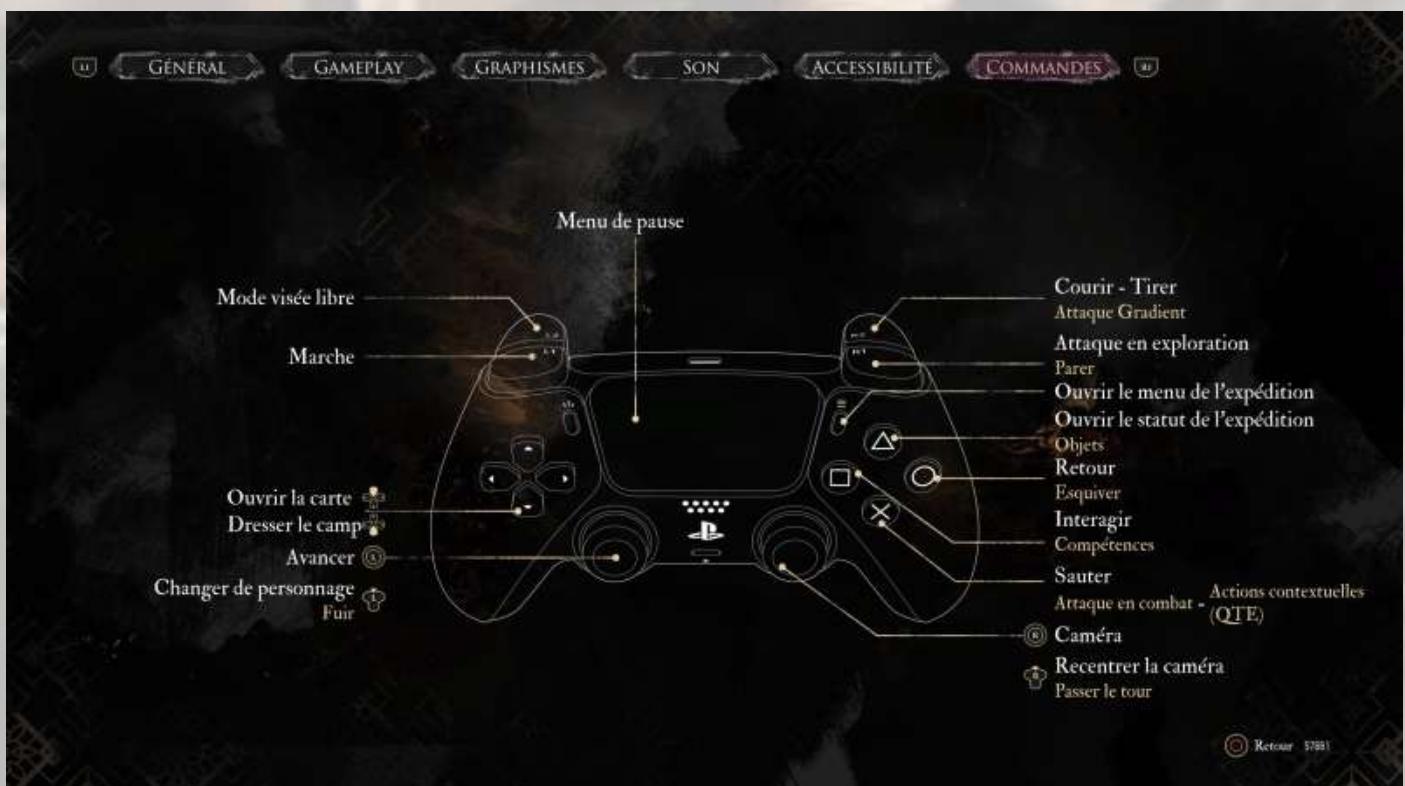
1. Le paramétrage du jeu







L'écran ci-dessous nécessite une petite explication. Les libellés en blanc sont les actions opérées par les commandes hors combats, les autres, en jaune, sont actives pendant les combats et uniquement quand c'est son tour de combattre. Exemple « sauter ». Si c'est votre tour, l'action sur X vous fera attaquer, sinon elle vous fera sauter en l'air.



Il y a trois niveaux de difficulté dans le jeu : Mode Histoire, Expédition et Expert.



DIFFICULTÉ DU JEU

Permet de modifier la difficulté du jeu. Ce paramètre peut être ajusté à tout moment en dehors des combats.

Histoire : expérience narrative avec des combats moins exigeants. Les ennemis infligent moins de dégâts et il est plus facile d'esquiver ou de parer. Recommandé pour ceux qui préfèrent les jeux narratifs comme Marcel.

Expédition : difficulté prévue pour le jeu, avec des combats plus difficiles. Les ennemis infligent des dégâts normaux et maîtriser l'esquive et la parade est encouragé. Recommandé pour ceux qui aiment les jeux au tour par tour.

Expert : difficulté élevée, avec des combats extrêmement difficiles. Les ennemis infligent davantage de dégâts et il est absolument nécessaire de savoir parer et esquiver. Recommandé pour ceux qui aiment les jeux exigeants en temps réel.

2. Les déplacements

Quand vous aurez recommencé trois fois la même séquence, vous pourrez avoir envie de passer les cinématiques, ce qui se fait via le menu *Pause*. Sur PS5, appuyez sur X, l'écran de pause apparaît et permet soit de reprendre la cinématique, soit de la passer.



Quand une action est possible sur un objet, un bouton apparaît à l'écran lorsque vous êtes suffisamment proche de l'objet, ici une fleur à donner à votre chérie :



Si vous devez franchir un obstacle, soit vous sautez plus bas si c'est possible (le personnage ne peut pas tomber dans le vide par accident), soit vous montez ou descendez une corde, soit vous escaladez une paroi, soit vous pouvez aussi utiliser un grappin pour sauter par-dessus le vide, comme ci-dessous. Cliquez sur Carré et vous vous retrouvez de l'autre côté.



Ici, une corde est identifiée par un graphisme lumineux :



3. Les combats

Bon, on vous prévient, ça va devenir chaud.

Procédons par ordre :

1° Déjà, tous les « ennemis » ne sont pas forcément à affronter. Si vous courez vite, vous pouvez passer à côté mais cela vous privera des bonus que vous pouvez recevoir à chaque fois que vous gagnez un combat.

2° Quand un combat commence, une « roue de combat » apparaît sur l'écran. Ci-dessous, on voit à gauche que L1 permet de viser pour tirer sur un ennemi (le choix de ses *points de faiblesse* est judicieux, on en parlera plus loin), ensuite à droite les petits points bleus sont vos Points d'Action (PA, maximum 9), nécessaires pour utiliser des compétences ou des objets, le triangle permet d'utiliser des objets, le carré des compétences et le X d'attaquer avec l'arme que l'on a en mains. A chaque choix ci-dessous, la liste des objets ou des compétences apparaît, ce qui permet de choisir les plus adaptés à l'ennemi.

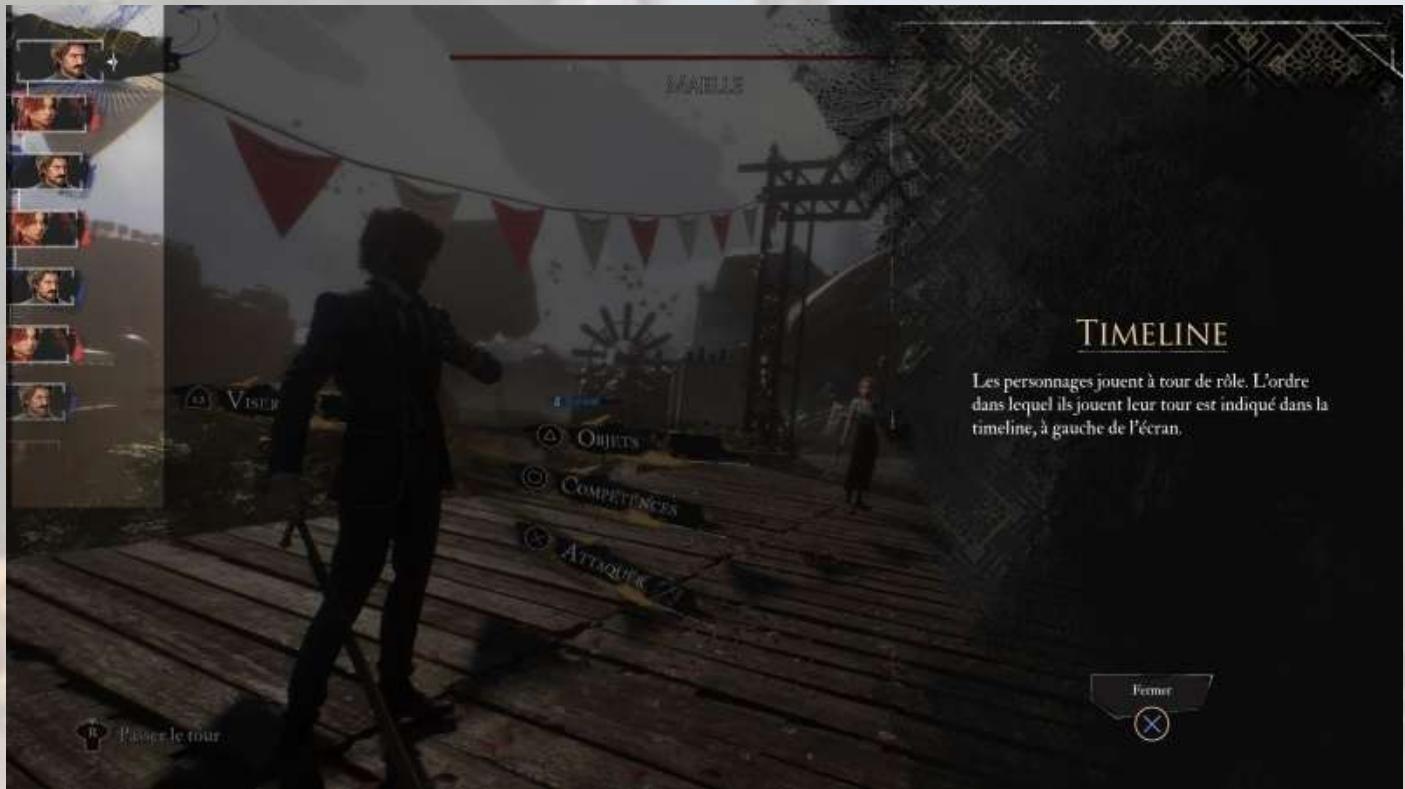


On vous dit aussi que vous pouvez gagner des PA en attaquant directement (avec X) ou en réussissant une parade (avec R1).

3° Quelques mots sur les parades et les esquives.

Une **parade** protège votre personnage d'un coup reçu, elle est plus difficile au niveau timing mais apporte plus qu'une **esquive**, qui vous éloigne de l'ennemi et qui est plus facile à faire. Donc, pour les méchants seuls et pas trop dangereux, je conseille les parades, pour les autres les esquives jusqu'à ce que vous maîtrisiez les deux.

4° Les combats se font au tour à tour, et le jeu est sympa, il y a un petit temps entre chaque tour, qui vous permettra de choisir quelle attaque mettre en pratique. Les tours sont affichés dans une Timeline :



C'est à Gustave d'attaquer, donc sa roue de combat apparaît (automatiquement) :



Dans l'image ci-dessous, en bas à droite, vous avez un indicateur de niveaux :

- 0/10 montre les *points de surcharge* actuellement disponibles
- 150/150 est votre *santé*
- Les cinq carrés bleus sont vos *points d'action* (PA)

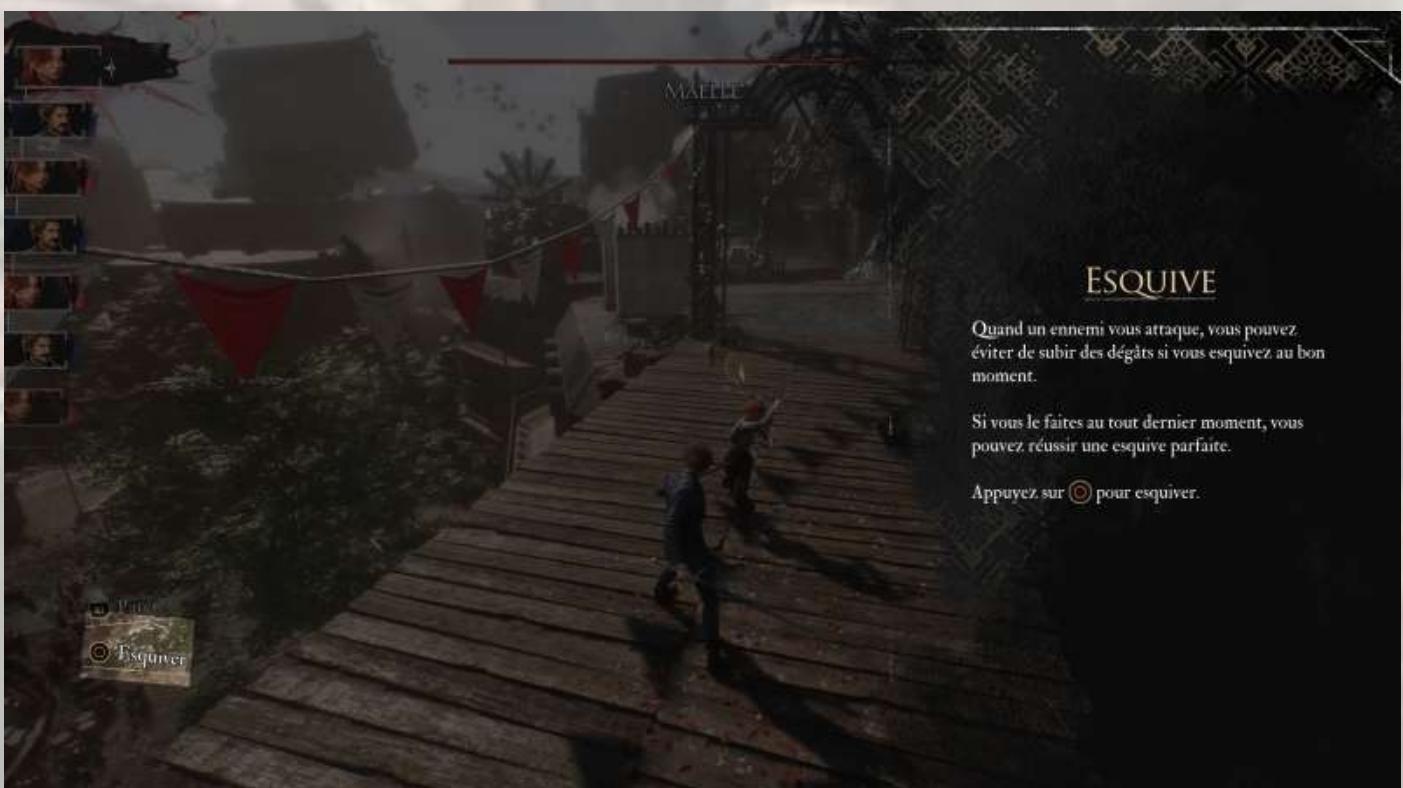


Les points de surcharge permettent, quand vous en avez 10, d'utiliser la compétence du même nom, qui augmente considérablement l'efficacité du coup porté. On gagne des points de surcharge à chaque attaque, parade ou esquive. Donc, si vous attaquez quatre fois, parez trois fois et esquez trois fois, vous pourrez utiliser la surcharge le coup d'après.





Contrairement à une parade réussie, qui ne rapporte qu'un point de PA, une esquive parfaite rapporte un point de PA et permet de contre-attaquer.



La roue de combat, au début du jeu, comporte trois options :

- Objets
- Compétences
- Attaque



Utiliser **Carré** pour afficher la roue des compétences du personnage dont c'est le tour :



Gustave a deux compétences actives (boutons non grisés) :

- Assaut de lumière
- Surcharge



Gustave a utilisé sa compétence *Surcharge*, le bouton est grisé :





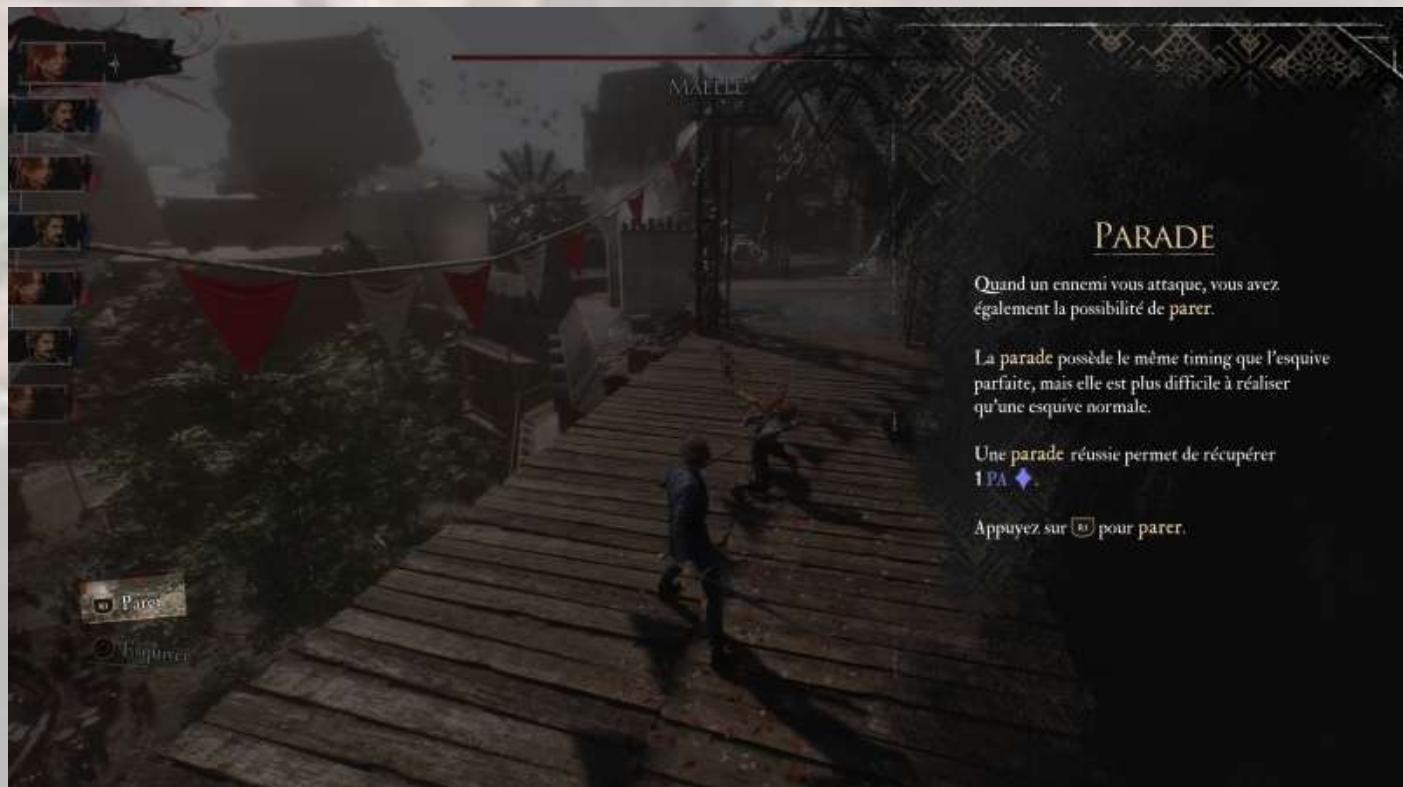
5° Une QTE (Quick Time Event) est une action à réaliser manuellement à un moment très précis pour en retirer le bénéfice si elle est réussie. Cette action peut être paramétrée dans le jeu en mode automatique, si vous n'y arrivez pas manuellement.

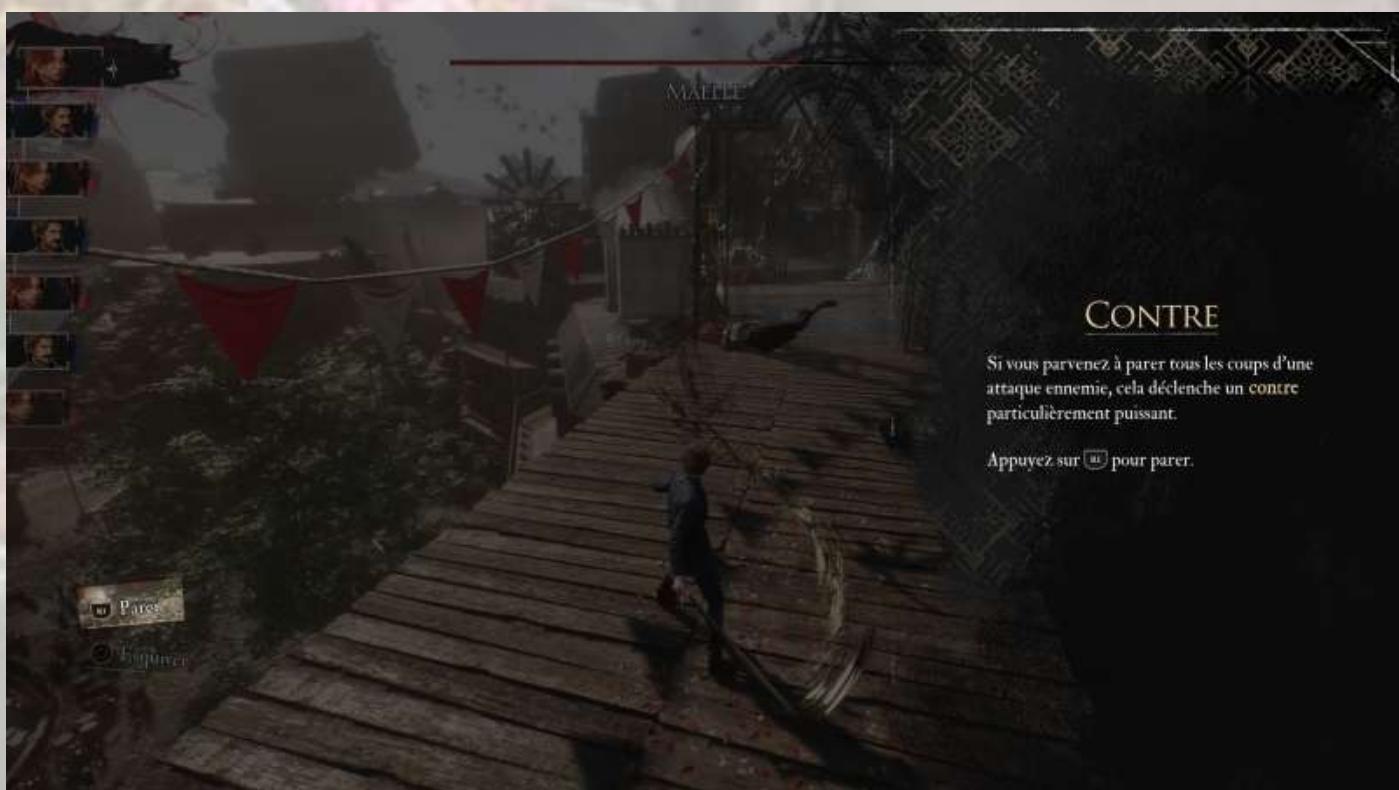
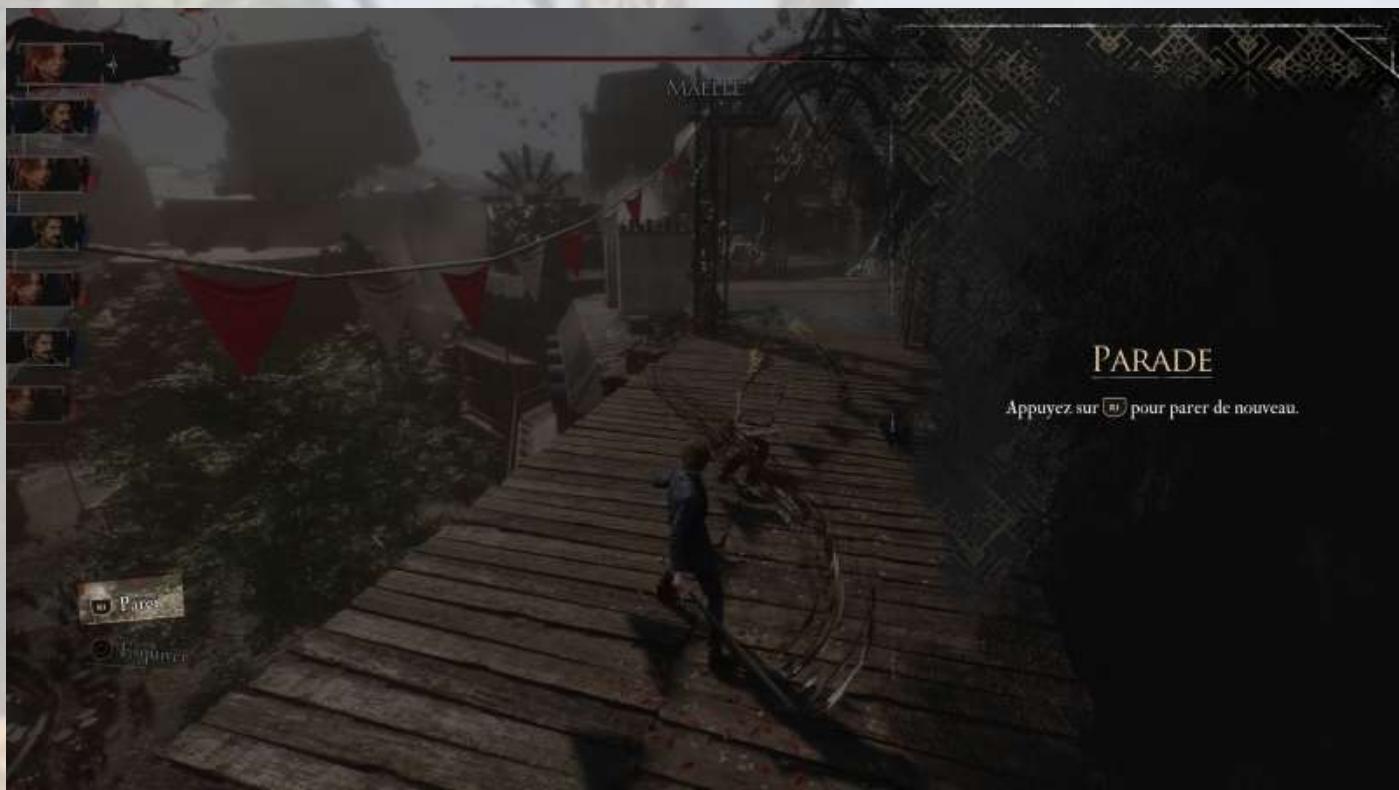


Pour activer les QTE automatiques, aller dans **Paramètres > Accessibilité** puis sélectionner **Activer** et appliquer la modification en validant l'invite **Appliquer ces paramètres**.

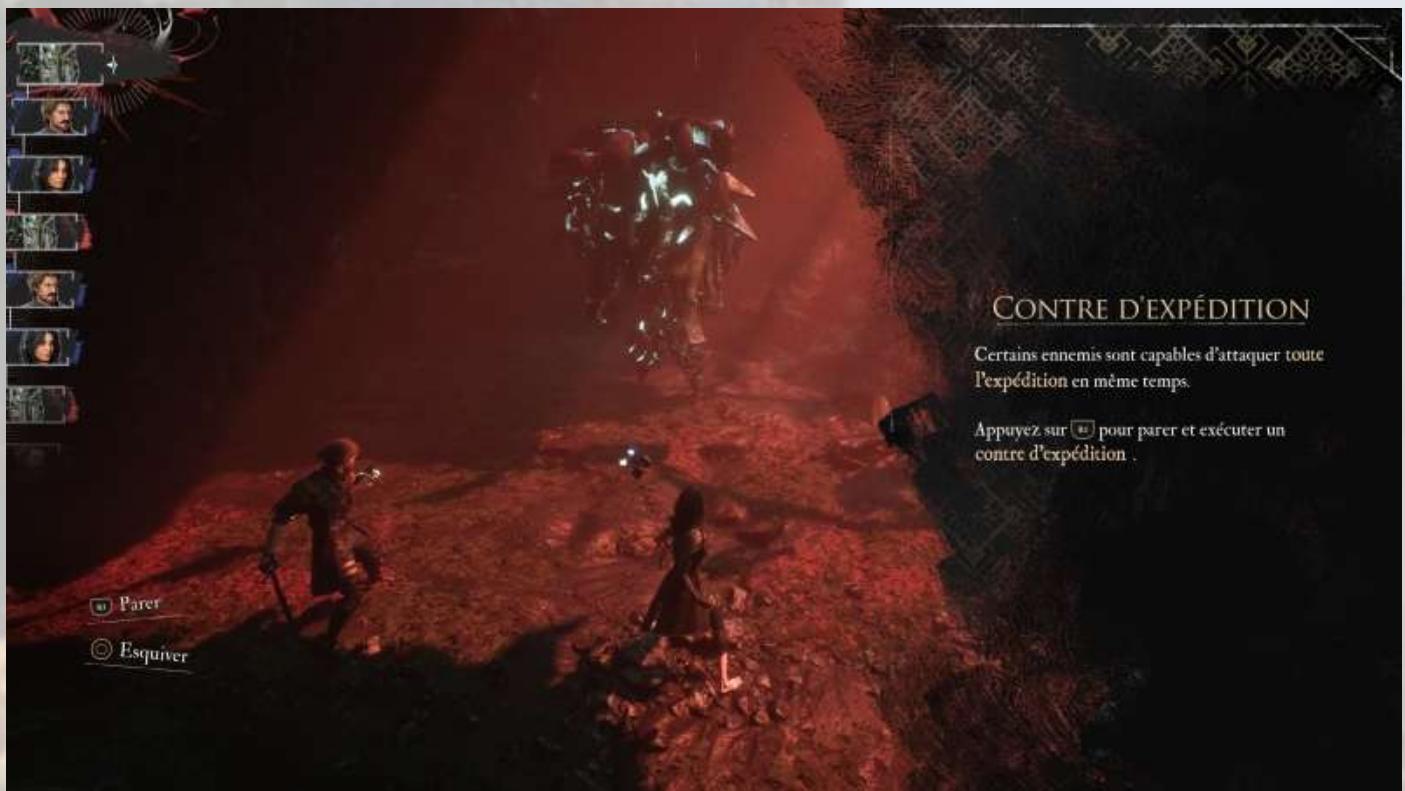


6° Les parades et les contres.

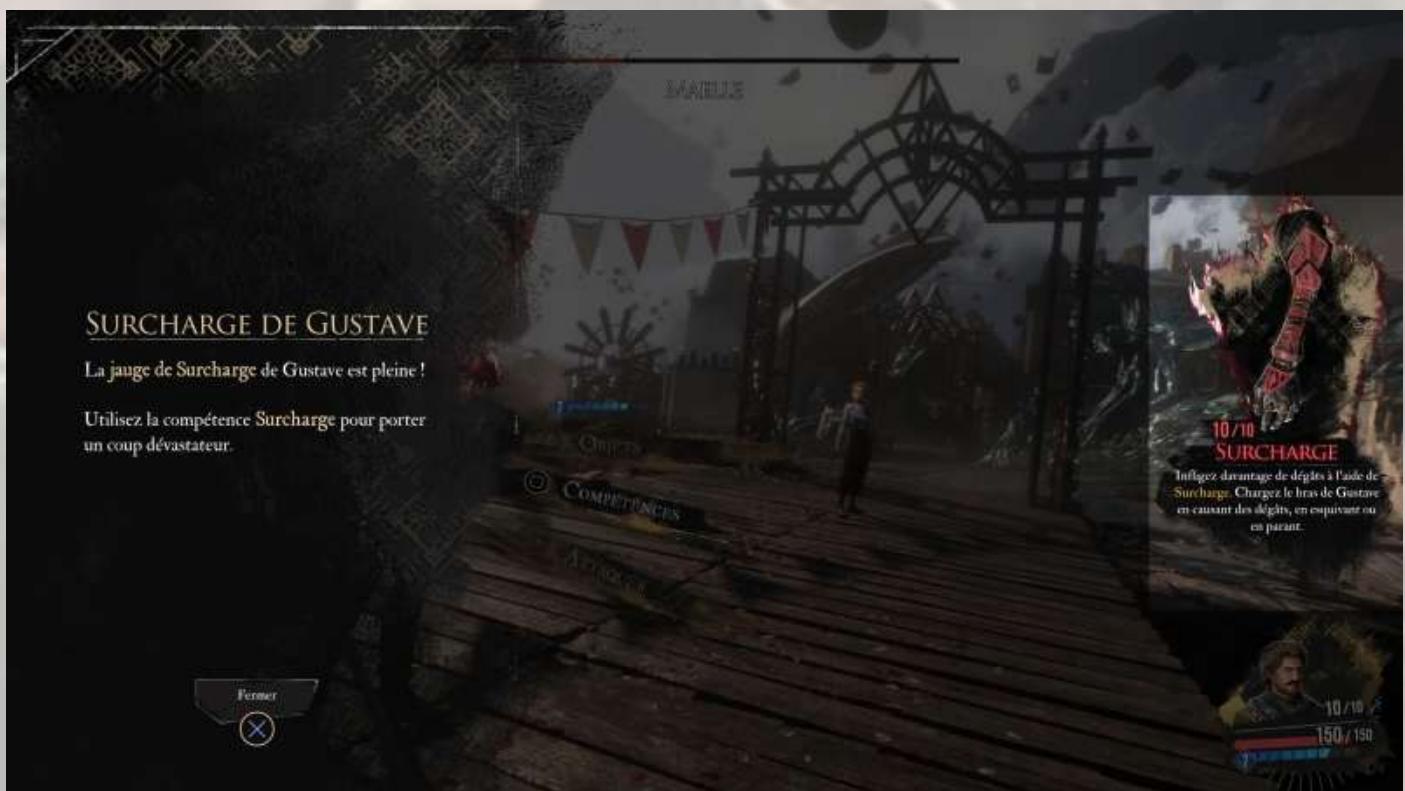




Ne pas confondre *Contre* pendant un combat et *Contre d'expédition* :



7° Utilisation de la surcharge quand sa jauge est pleine (10) :





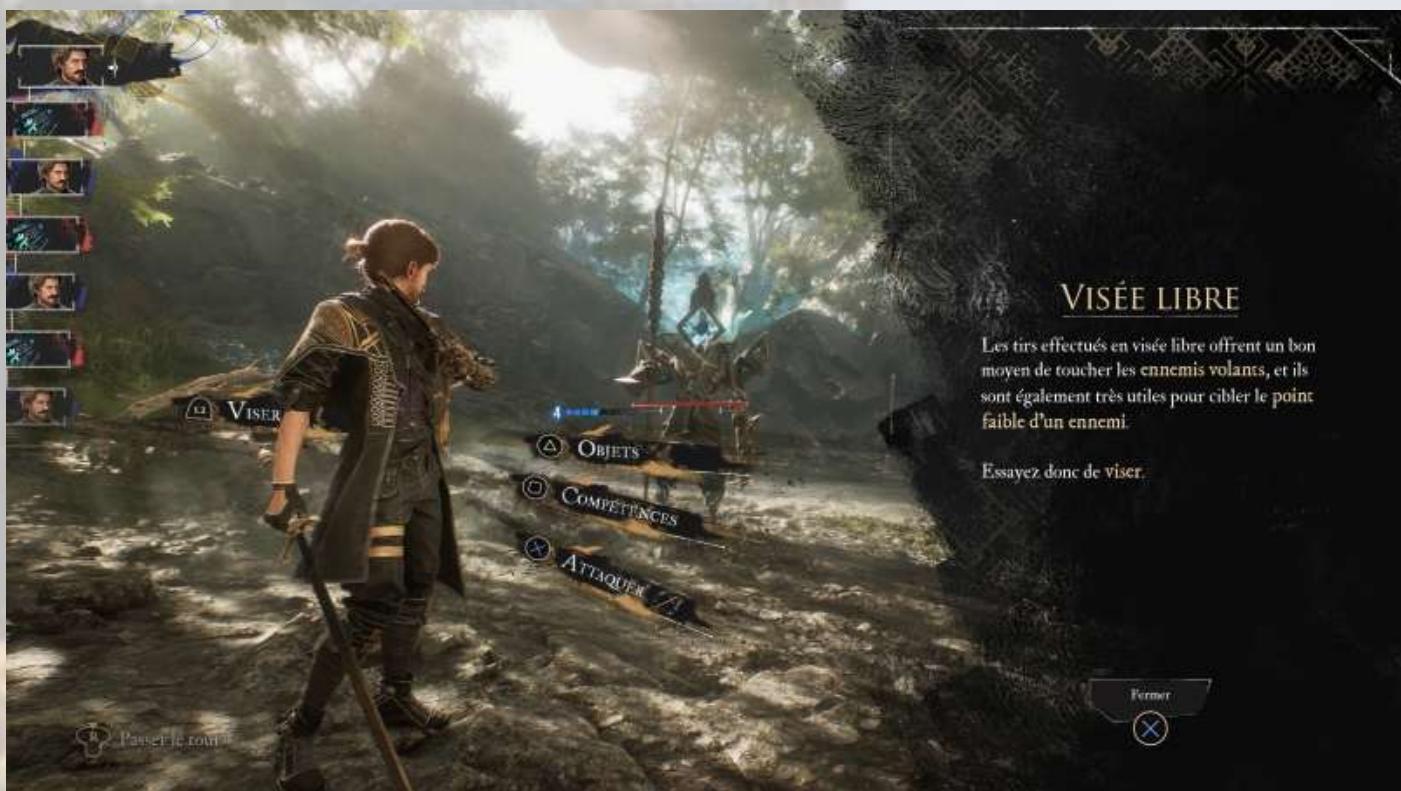


8° Quand un combat est fini, s'il est perdu, un écran *Échec de l'expédition* s'affiche et le joueur se retrouve à l'endroit où il était au début du combat (mais pas nécessairement devant l'ennemi à affronter, ce qui déclencherait un nouveau combat sans pouvoir l'éviter). Une option vous est proposée de recommencer le combat ou non.

Si le combat est gagné, un écran vous affiche les statistiques du combat :



9° La visée libre



4. Interaction avec les PNJ

Quand votre personnage n'est plus seul, vous pouvez changer de personnage avec R3.

Maëlle :



R3 => Gustave :



(non, il ne fait pas un bras d'honneur, il s'étire l'épaule, geste répété au moins un million de fois dans le jeu, c'est dommage vu que personne ne fait jamais cela dans la réalité, mais bon...)

Un truc essentiel à savoir, c'est que l'interaction avec le décor et les PNJ est essentielle au jeu. Elle permet soit de débloquer le déplacement suivant, soit d'apprendre un indice, soit tout simplement d'entendre des textes d'une grande beauté à mon avis, ce qui est gratuit, certes, mais contribue à la magie du jeu.

Interaction avec le décor :



Et avec un PNJ :



De temps en temps, un choix vous est proposé :



Quand il y a un dialogue, la touche **Options** vous permet de le dérouler en automatique, avec une pause de 2 secondes entre chaque interlocuteur (message *Auto activé* en bas à droite), ou en manuel avec le bouton **X** :



Pour en revenir aux déplacements, quand vous commencez un trajet, ne partez pas vent debout tout droit, commencez par explorer la zone autour de vous. Par exemple, et ce sera le seul spoil dans ce document, au tout début de votre expédition, après avoir quitté votre bateau, vous vous trouvez ici :



Derrière vous, une cascade infranchissable :



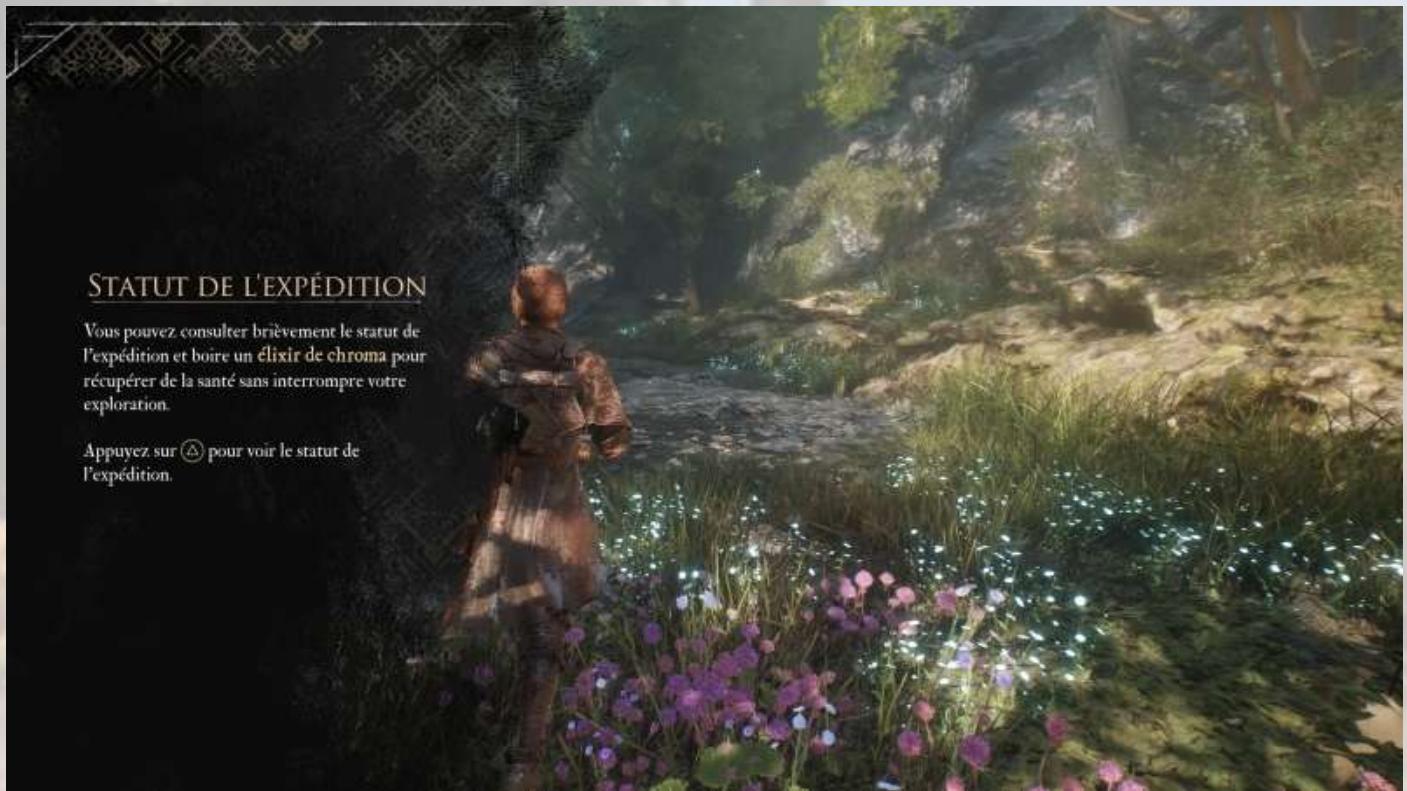
Et alors ? Allez donc voir à sa base s'il n'y aurait pas quelque chose à louter et...

Surprise ! (mais on ne vous dira pas ce que c'est). 😊



5. L'expédition

La capture d'écran ci-dessous parle d'elle-même :



Résultat de l'action sur **Triangle** (remarquer la présence de la *boussole*, qui vous évitera de faire demi-tour et de repartir sur vos pas après un combat sans le savoir...)





Un mot sur les élixirs de Chroma.



Il y a deux différences fondamentales entre boire un *élixir de Chroma* en cours de déplacement et en se reposant auprès d'un drapeau :

Dans le premier cas, il vous faut un point d'élixir de Chroma, sinon il est inutilisable. Dans le second cas, le repos permet de restaurer la santé et de recharger votre dotation en élixirs, mais fait réapparaître tous les ennemis de la zone. Détail important... 😞

Pour savoir où vous en êtes dans votre expédition, utilisez le pavé de la manette pour afficher ce menu :



- *Reprendre* permet de fermer le menu
- *Paramètres* permet d'accéder au menu de gestion des paramètres
- *Guide de l'expédition* rassemble toutes les explications importantes du jeu : systèmes de combat, mécaniques, états, items, concepts, etc. Une sorte de manuel en ligne dont le présent document se veut être un complément.

GUIDE DE L'EXPÉDITION	ROUE DE COMBAT
Roue de combat	Durant votre tour de jeu, votre personnage a la possibilité d'attaquer, viser, ou encore utiliser une compétence ou un objet. Les compétences dépensent des PA ♦ quand on les utilise.
Roue des compétences	
Esquive	
Parade	
Surcharge de Gustave	
Pigments de Lune	
Postures de Maelle	
Actions contextuelles (QTE)	
Statut de l'expédition	
Élixirs de chroma	

- *Sauvegardes précédentes* permet de repartir depuis une sauvegarde
- *Écran titre* quitte la session de jeu en cours

Au fur et à mesure de votre expédition, vous allez rencontrer des drapeaux plantés par les expéditions précédentes :



Au début, ils vous proposent trois choix. Quand vous aurez atteint un autre drapeau, un quatrième choix vous permettra un déplacement rapide d'un drapeau à un autre.



Nous allons voir les attributs et les compétences en détail au chapitre suivant.

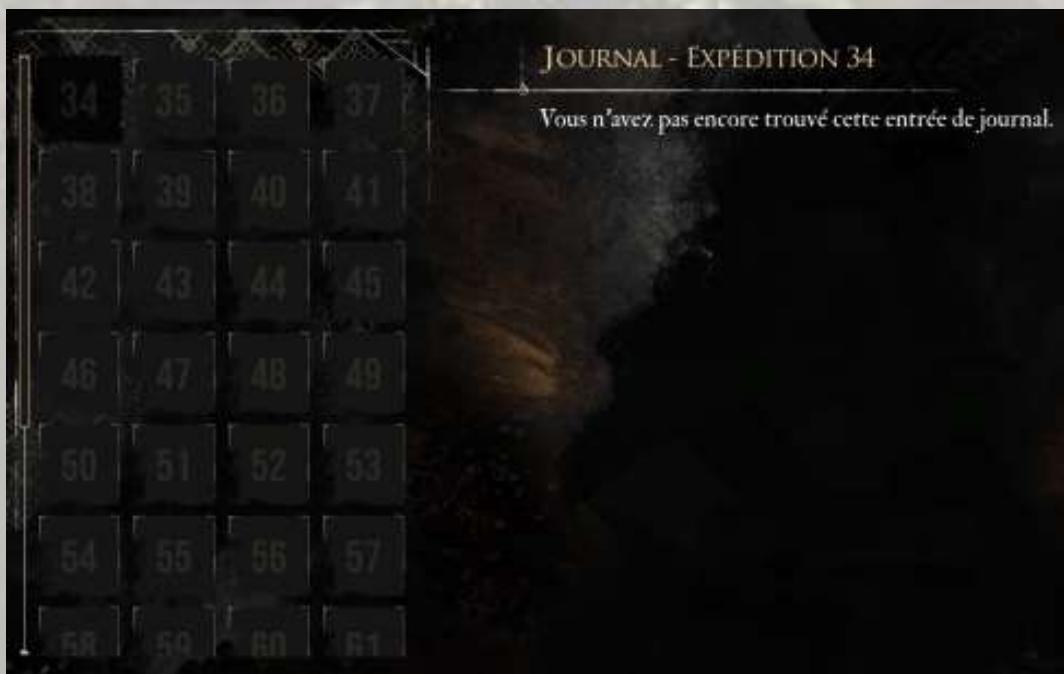
6. Votre personnage

Pour accéder au profil de vos personnages (oui, parce que sans spoiler, vous verrez que Gustave ne reste pas seul très longtemps), utilisez la touche **Options** qui permet d'afficher le *Menu de l'expédition* :



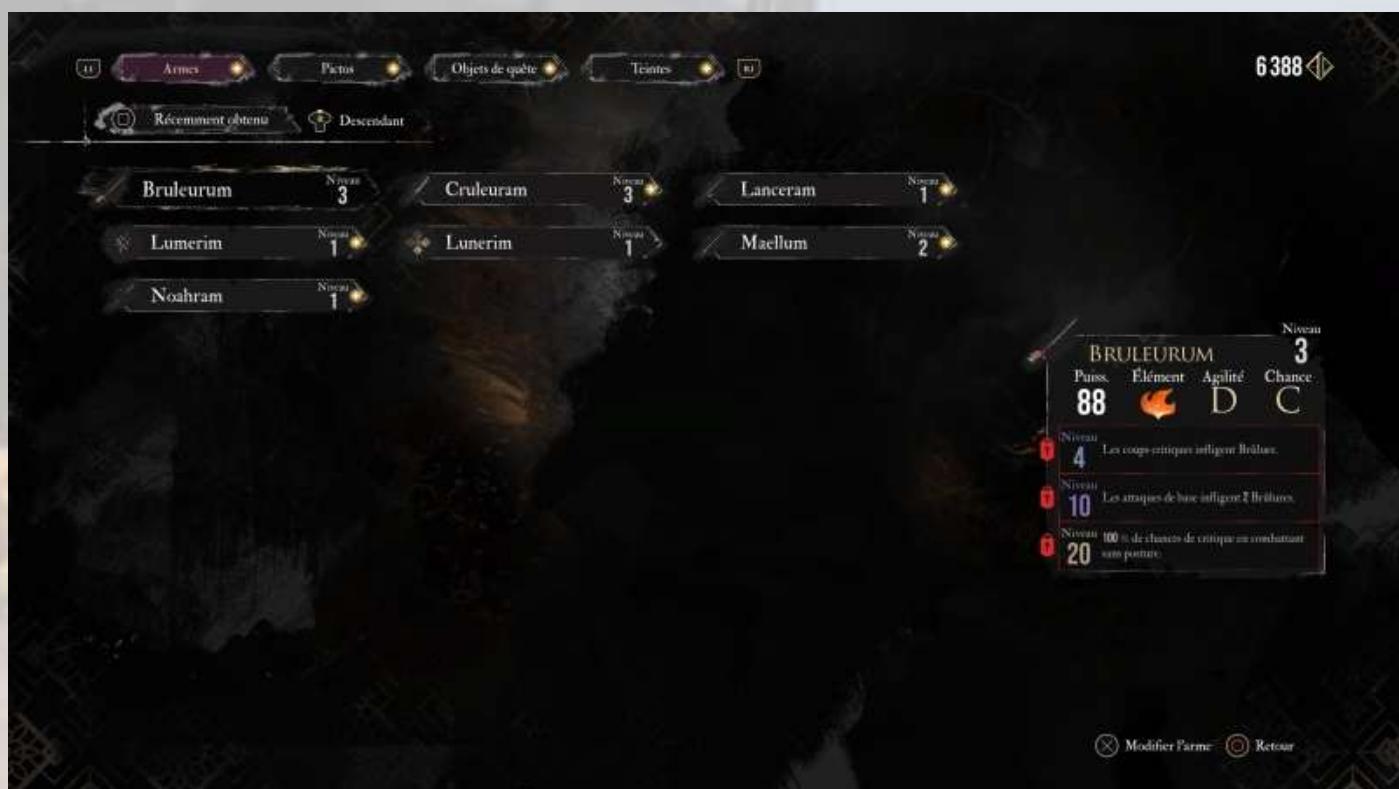
Contrairement à ce que cette image peut faire croire, vous avez ici accès à trois sous-menus :

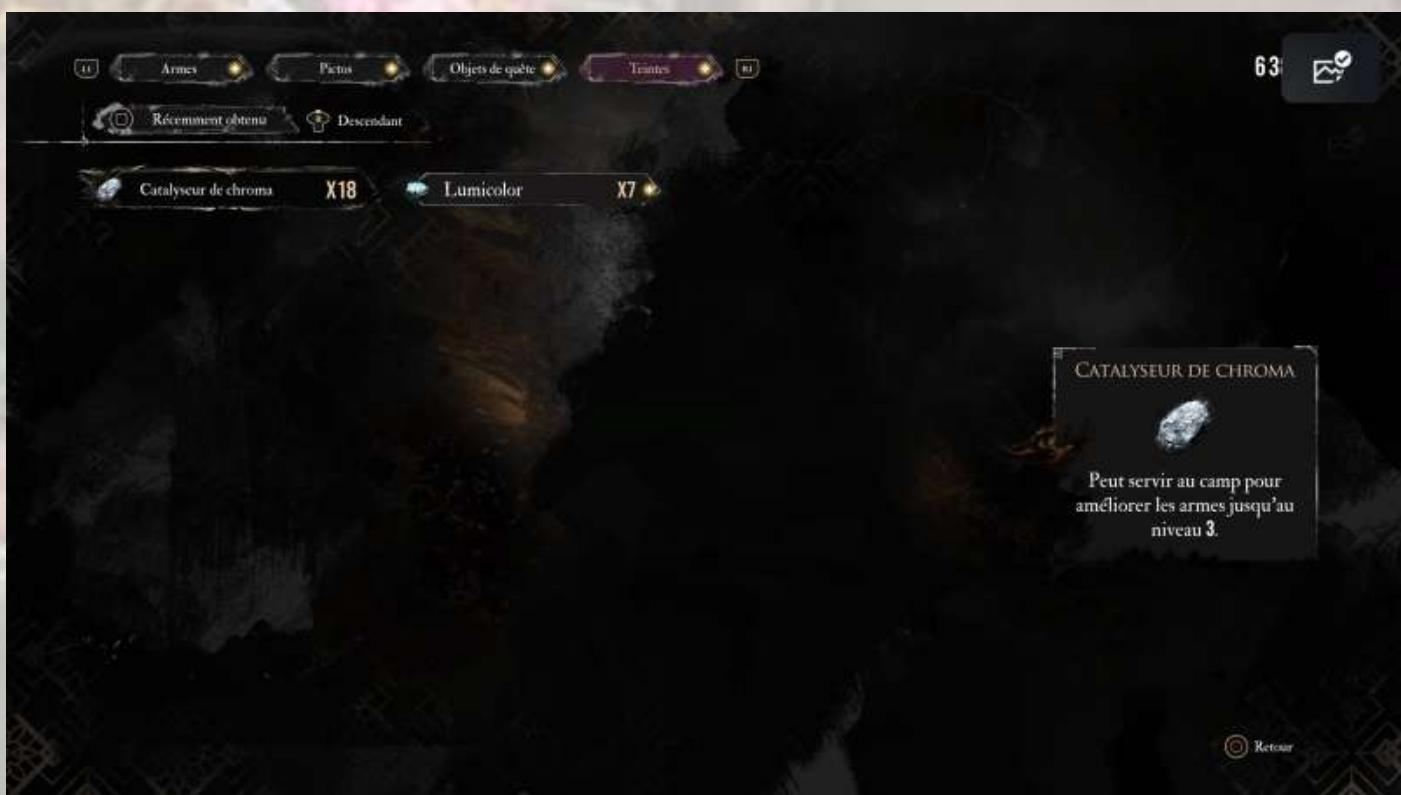
a) *Journal*



b) *Inventaire*, qui contient les onglets :

- Armes
- Pictos
- Objets de quête
- Teintes





c) les personnage

Il y a deux écrans de présentation d'un personnage :

- L'*aperçu*, qui regroupe de façon globale toutes les informations liées à un personnage,
- et
- Le profil, qui affiche des données détaillées.

Aperçu : (au tout début du jeu, chaque personnage dispose de deux compétences)



Détail : (ici, on voit que le personnage en a maintenant six, ce qui est le maximum)





Les attributs

Les attributs d'un personnage sont au nombre de cinq :

- Vitalité
- Force
- Agilité
- Défense
- Chance



On fait évoluer un attribut à un drapeau, à partir du nombre de points d'attributs disponibles pour chaque personnage (choix : *Améliorer les attributs*). On obtient trois points à chaque changement de niveau. La modification des attributs permet d'adapter votre personnage à votre style de jeu. Ne pas oublier de mettre à jour tous les personnages à chaque drapeau, vous n'êtes pas seul dans les combats, et n'hésitez pas à panacher leurs attributs pour que vos personnages soient complémentaires.

Les compétences

C'est un peu compliqué, mais on va y aller lentement.

Il y a trois actions qui concernent les compétences :

- Apprendre
- Débloquer
- Assigner

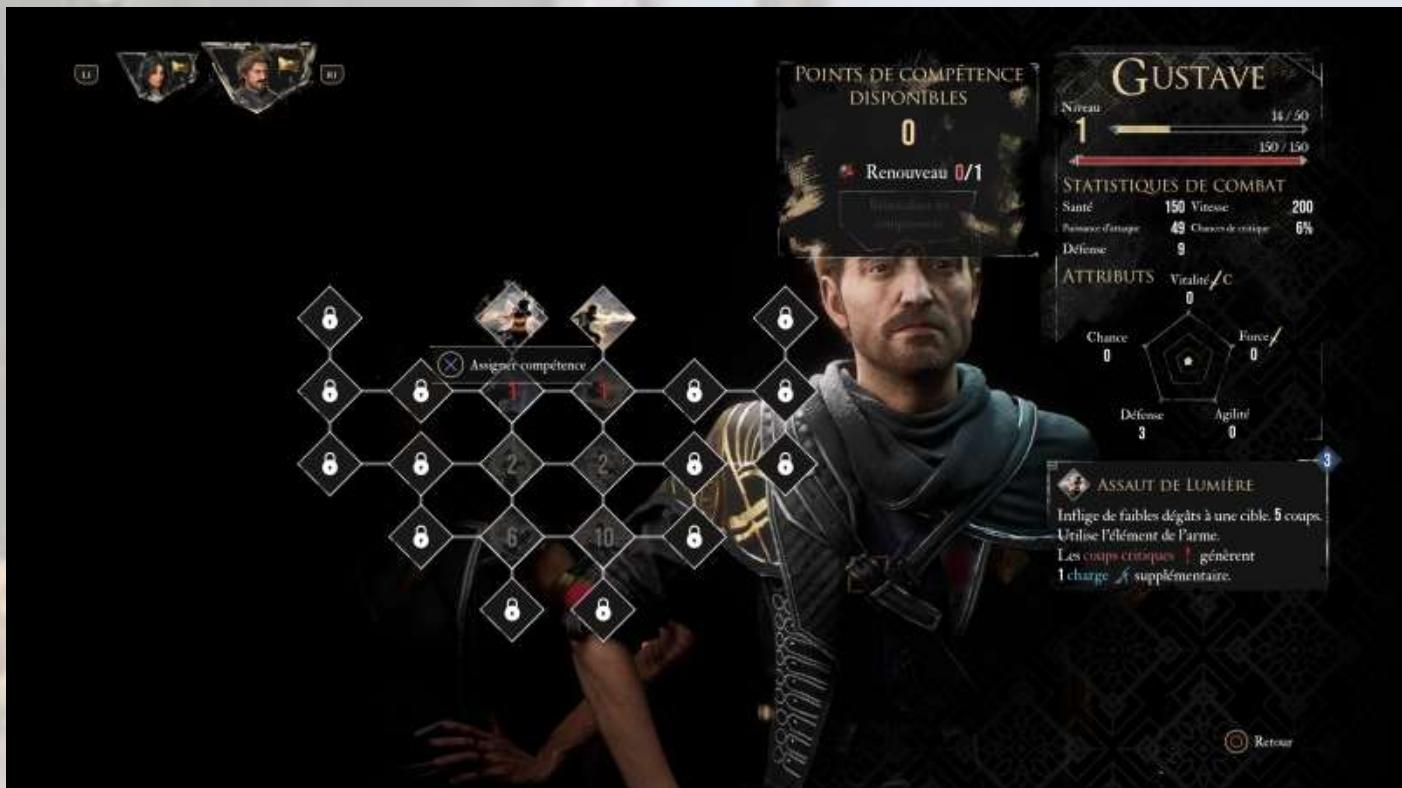
Pour *apprendre* une compétence nouvelle et donc accéder à leur menu de gestion, vous devez aussi être à un drapeau et utiliser le choix *Apprendre des compétences*. L'arbre des compétences du personnage apparaît.

Vous pouvez aussi accéder à un arbre de compétences à partir de l'écran de profil d'un personnage en cliquant sur *Arbre de compétences* à droite, mais un message vous dira peut-être que : « *Vous devez être à un point de repos pour apprendre une compétence.* »

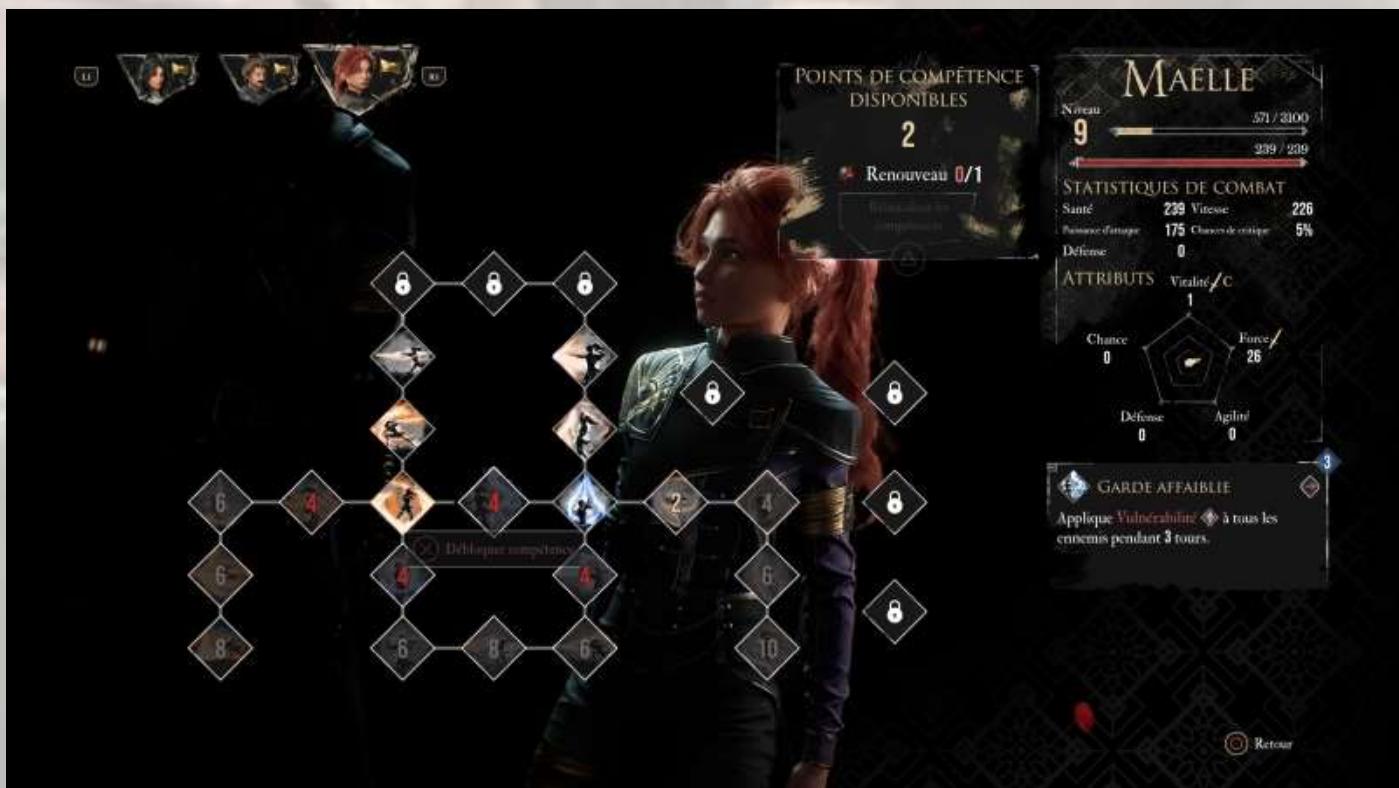
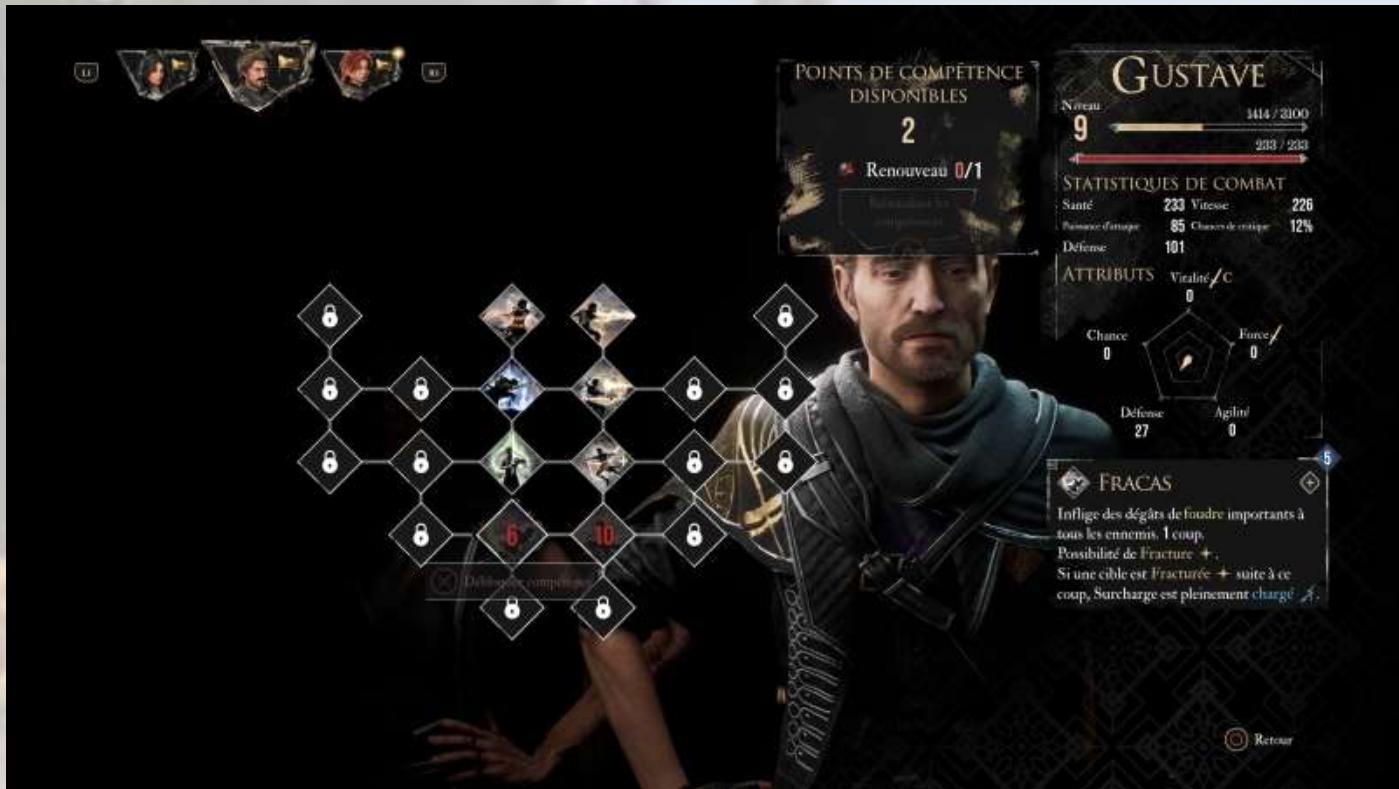
Si vous êtes à un drapeau, vous allez pouvoir débloquer une ou plusieurs compétences selon les points dont vous disposez (un changement de niveau = 1 point).

C'est cette option de *déblocage* que le jeu appelle *Apprendre*.

Le jeu commence avec deux compétences offertes à chaque personnage :



Au fur et à mesure de votre progression, des compétences se débloquent. Les chiffres en rouge indiquent que cette compétence est disponible mais que vous n'avez pas assez de points pour l'apprendre :



Une compétence une fois apprise, vous pouvez l'assigner à votre personnage. La liste des compétences apprises apparaît en haut à gauche, les compétences assignées sont en bas.



La procédure pour assigner une compétence est la suivante (commandes PS5) :

- a) bouton **Options**
 - b) cliquer sur un personnage
 - c) les compétences disponibles sont listées en haut
 - d) cliquer sur une compétence, le bouton *Assigner compétence* apparaît
 - e) si vous voulez retirer une compétence assignée, cliquez dessus en bas, le bouton *Assigner compétence* devient *Retirer compétence*.





7. Pictos, Luminas et Pigments

Tout au long de votre cheminement, vous allez trouver un certain nombre de ressources à louter, et notamment des **Pictos** :



La liste des pictos que vous avez trouvés est affichée dans votre *inventaire*, accessible via le bouton **Options** qui affiche le *Menu de l'expédition* :





Pour assigner un picto à un personnage, aller dans son profil et cliquer sur un emplacement de pictos. Un bouton *Modifier les pictos* apparaît. On peut en avoir trois maximum en même temps :



Les pictos, contrairement aux compétences, sont des modificateurs passifs qui n'ont pas besoin d'être activés. Leur effet est permanent tant qu'ils sont appliqués à un personnage.

Trophée « Vous avez trouvé votre premier picto. » :



Lorsque vous aurez gagné quatre combats avec le ou les mêmes pictos, ceux-ci sont transformés en *Luminas* :



Contrairement aux pictos, les *Luminas* générées ont un effet permanent même si les pictos correspondants ne sont pas équipés. En deux mots, cela veut dire que, si vous

avez 50 pictos dont 40 Luminas, vous pouvez équiper trois pictos non encore convertis, vous aurez toujours 40 Luminas actives dont les effets s'ajouteront aux pictos équipés.

Les Pigments de Lune

