AGB-AFXP-NFHUG

GAME BOY ADVANCE™

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE™



INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Art.-Nr. 1522390 M · 09.03/Ing. [0703/FHUG/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precaution booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT : Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligst det medfølgende hæfte om Kundevejledning og Sikkerhedsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtig information om garanti, samt oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advance™, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Le Manuel Vierge

Thank you for selecting the FINAL FANTASY TACTICS™ ADVANCE Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu FINAL FANTASY TACTICS™ ADVANCE Game Pak pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

© 2003 SQUARE ENIX CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. / TOUS DROITS RESERVES.
FINAL FANTASY TACTICS AND THE SQUARE ENIX LOGO ARE TRADEMARKS OF SQUARE ENIX CO., LTD. /
FINAL FANTASY TACTICS ET LE LOGO SQUARE ENIX SONT DES MARQUES DE SQUARE ENIX CO., LTD.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. / TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 2003 NINTENDO.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 34
Français 64
Nederlands 94

Le vieux Manuel

SOMMAIRE

L'histoire 64
Les héros 65
Commandes 66
Commencer une partie 68
Comment jouer 68
La carte du monde 69
Ajouter une zone 70
Etablissements 71
Missions 72
Clans 74
Votre formation 76
Menu formation 79
Combats 81
Système de jugement 85
Link 88
Conseils et astuces sur Ivalice 90
Races et jobs 91

L'HISTOIRE

Notre histoire commence peu après l'arrivée au village de St Ivalice d'un jeune garçon nommé March.

La famille de March a un passé difficile et il fait tout ce qu'il peut pour s'habituer à sa nouvelle vie avec l'aide de ses nouveaux amis : Mewt, un garçon calme et timide souvent malmené, et Ritz, une élève brillante qu'un fort tempérament a rendu impopulaire à l'école.

Le jour où ils tombent tous les trois sur un ancien livre magique, St Ivalice change à jamais...

Au cours de cette nouvelle aventure, March va rencontrer Montblanc, un jeune Mog qui l'aidera à parcourir l'étrange monde dans lequel il est arrivé.



Le vieux Manuel

LES HEROS

March Radiuju

Le héros de notre histoire.

Le jeu commence peu après l'arrivée de March à St Ivalice, le village de naissance de sa mère. Son aventure commence lorsque tout le village se transforme. Pourra-t-il redonner au monde son visage d'antan ??



Mewt Randell

Notre autre héros...

Camarade de classe de March, c'est un drôle de garçon qui a toujours son ours en peluche avec lui. Depuis la maladie qui a été fatale à sa mère, son père n'a cessé d'avoir des problèmes dans son travail et Mewt est devenu de plus en plus timide. Lorsqu'il trouve un vieux livre dans une librairie, il ne reconnaît plus rien de ce qui l'entoure... mais est-ce pour le pire ou pour le meilleur ?



Ritz Malheur

Une camarade de classe de March et Mewt.

Contrairement à ses amis, Ritz possède un caractère bien trempé et n'a pas sa langue dans sa poche. Il est difficile de croire qu'elle garde un secret, un secret si terrible qu'il la trouble plus que tout au monde. Quand Ivalice se transforme, Ritz est introuvable...



Montblanc

Un jeune Mog.

Montblanc rencontre March alors que ce dernier erre sans but dans les rues d'Ivalice. Malgré sa petite taille, Montblanc est un compagnon solide et de confiance pour March.



Le Vieux Manuel

COMMANDES



Sur la carte du monde

Bouton L	Afficher la liste des lois
Bouton R	Afficher des infos sur la région sélectionnée
Manette ✚	Déplacer le curseur (maintenir le bouton B pour aller plus vite)

Bouton A	Confirmer
Bouton B	Retour
START	Ouvrir le **menu de la carte du monde**
SELECT	Afficher l'aide contextuelle

Le vieux Manuel

Avant les combats

Bouton L	**Mode champ de bataille** • Afficher le champ de bataille et voir le statut des unités ennemies
Bouton R	Afficher le statut des unités • Modifier l'équipement et les capacités
Manette ✚	Choisir les personnages

Bouton A	Confirmer
Bouton B	Retour
START	Engager le combat
SELECT	Afficher les lois en vigueur

Pendant les combats

Bouton L	Utiliser les raccourcis définis dans les OPTIONS
Bouton R	Aucune fonction
Manette ✚	Déplacer le curseur
Bouton A	Confirmer / Amener le curseur sur l'unité active

Bouton B	Retour / Voir zone de déplacement de l'unité
START	Ouvrir le **menu système**
SELECT	Afficher l'aide contextuelle

Le Vieux Manuel

COMMENCER UNE PARTIE

QUE L'AVENTURE COMMENCE !

NOUVELLE PARTIE

Commencer au tout début de l'histoire.

PARTIE SAUVEGARDEE

Reprendre le jeu à partir d'une sauvegarde.

COULEURS

Choisir la couleur d'affichage.

LANGUE

Sélectionner ou modifier votre langue.



TERMINER ET REPRENDRE UNE PARTIE

Appuyez sur START depuis la **carte du monde** pour ouvrir le **menu de la carte du monde**. Ce menu vous permet de sauvegarder vos parties et de charger des parties sauvegardées. Au début du tour de combat d'un personnage, appuyez sur le bouton B puis sur START pour faire apparaître le **menu système**.

COMMENT JOUER

Un étrange livre a transformé le monde d'Ivalice. Notre histoire commence sur ce nouveau monde, dans un village nommé Cyril. En tant que personnage principal, vous allez rejoindre une organisation appelée CLAN. Aux côtés des autres membres du clan, vous aurez à remplir différentes missions.

ENREGISTER
Si vous sauvegardez au cours d'une bataille, le dernier enregistrement que vous avez fait lors d'une bataille sera effacé. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule fois la fonction REPRENDRE COMBAT pour revenir sur une bataille enregistrée.

Le vieux Manuel

LA CARTE DU MONDE

COMMENCER VOTRE AVENTURE

Au début d'une partie, la **carte du monde** affiche divers points, les routes qui les connectent ainsi que quelques zones prédéterminées.

Les zones que vous pouvez visiter sont reconnaissables grâce à des icônes qui vous indiquent si la zone est une agglomération ou une zone sauvage. Les points représentent les zones qui n'ont pas encore d'icône.

Se déplacer sur un tronçon de route qui connecte des zones entre elles prend un jour dans le monde d'Ivalice.

Rencontres

De temps en temps, vous verrez apparaître le symbole d'un autre clan sur la **carte du monde**. Si vous vous déplacez sur un de ces symboles, un combat commencera immédiatement. A chaque fois que vous vous déplacez de deux sections, le clan adverse se déplace également, alors soyez prudent !

Informations sur la carte du monde

GILS CLAN

Le nombre de gils dont dispose votre clan. Utilisez-les pour vous procurer de l'équipement et payer la commission lorsque vous acceptez une mission.

DATE

Le jour actuel sur le calendrier d'Ivalice. Passer d'une zone à une zone adjacente coûte un jour.

LOIS

Appuyez sur le bouton L pour afficher une liste des règles de bataille, ou LOIS.

INFO

Appuyez sur le bouton R lorsque le curseur se trouve sur une zone pour afficher des informations sur cette zone.



Le vieux Manuel

Le menu de la carte du monde

Appuyez sur START depuis la **carte du monde** pour ouvrir le **menu de la carte du monde.**

FORMATION

Vous permet d'équiper vos personnages pour la bataille.

CLAN*

Affiche diverses informations sur votre clan.

LINK*

Utilisez le câble Game Boy Advance Game Link™ pour vous connecter à d'autres Game Boy Advance™.

LISTE ZONE

Affiche une liste des zones déjà placées.

SYSTEME

Pour sauvegarder ou charger une partie, modifier les OPTIONS ou revenir à l'**écran titre**.

*Cette commande devient disponible au fur et à mesure de votre progression.

AJOUTER UNE ZONE

CREER UN MONDE

Une fois réussies, certaines missions vous donneront un « symbole » à placer sur un point de la **carte du monde** de manière à obtenir une nouvelle zone.

Trésors

En plaçant les symboles sur la **carte du monde** selon un certain schéma, vous pourrez révéler des trésors cachés. En vous rendant sur la zone où se trouve le trésor et en utilisant la commande CHASSE AU TRESOR, vous pourrez prendre possession de celui-ci !



Le Vieux Manuel

ETABLISSEMENTS

LES RUES D'IVALICE

Vous trouverez différents établissements dans les rues des villes et villages d'Ivalice.

Bar

Rendez-vous dans les bars pour accepter des requêtes ou des MISSIONS de la part des habitants d'Ivalice, ainsi que pour entendre les dernières RUMEURS.



Magasin

Les magasins vendent la plupart des objets et l'équipement qu'il vous faut pour partir à l'aventure. Chaque MAGASIN est unique, alors assurez-vous de tous les visiter.

Menagerie

Les monstres attrapés grâce à la commande CAPTURE sont gardés à la MENAGERIE. Visitez cet endroit pour voir vos monstres et les élever.

Prison

Si vous enfreignez une des lois qui régissent les combats sur Ivalice, vous pouvez finir en prison. Une unité est envoyée en prison si elle enfreint la loi et se fait expulser du combat en cours.

Vous pouvez payer une caution en gils pour obtenir une PENITENCE qui effacera le casier du personnage.

Carterie

Rendez-vous à la CARTERIE pour échanger des CARTES LOIS. Elles servent à annuler des lois en vigueur. Vous pouvez également discuter avec le propriétaire.



Le Vieux Manuel

MISSIONS

LES MISSIONS ET L'HISTOIRE

L'histoire de FINAL FANTASY TACTICS™ ADVANCE se déroule entièrement sous forme de missions. Accomplissez les missions pour découvrir tous les mystères d'Ivalice !

Vous pouvez accepter des missions dans les bars qui se trouvent dans chaque cité d'Ivalice. Parlez au tenancier et choisissez MISSIONS pour afficher la liste des missions disponibles. Après avoir sélectionné une mission et pris connaissance des conditions, vous pouvez l'accepter en payant une commission.

Attention, si vous n'accomplissez pas au bout d'un certain temps la mission que vous avez acceptée, cela sera considéré comme un échec.

Il existe quatre types de missions et chaque type demande des conditions particulières pour être réussi.

En accomplissant des missions, vous gagnez des points d'expérience, des objets spéciaux et des gils.

Types de missions

Missions standard



Repérables au symbole de l'épée, ces missions vous proposent de vous rendre à un endroit défini pour y remporter un combat. La plupart des missions qui concernent l'histoire centrale et les mystères d'Ivalice sont des missions standard.

Missions sans combat



Repérables au symbole du parchemin, ces missions doivent être remplies par un seul membre de votre clan. Après avoir rempli les conditions de la mission, le personnage utilisé reviendra faire son rapport. Selon les conditions et le personnage envoyé, la mission peut aussi se solder par un échec. Les personnages déployés sur ce genre de mission ne peuvent pas participer à d'autres activités.

Le vieux Manuel

Missions de rencontre



Repérables au symbole du clan. Si vous en choisissez une, le symbole d'un clan adverse apparaîtra sur la **carte du monde**. Allez sur ce symbole pour commencer la mission. La plupart des missions de ce type sont des combats, mais vous pourrez parfois négocier afin de ne pas vous battre.

Missions de libération



Repérables au symbole du drapeau. Elles vous demanderont soit de vous rendre sur une zone précise, soit d'envoyer un personnage.

Equipement pour les missions

Lorsque vous acceptez une mission, vous pouvez emporter des objets spéciaux avec vous. Ils peuvent avoir une incidence sur le succès de la mission, c'est pourquoi il faut bien connaître leur nature et les conditions de la mission. Certaines missions ne sont pas disponibles tant que vous n'avez pas un objet requis pour l'occasion.

Vous obtiendrez généralement ces objets en accomplissant d'autres missions. Vous pouvez vendre ces objets ou les échanger avec vos amis par le biais du câble Game Boy Advance Game Link. Certains objets ne pourront plus être remplacés une fois donnés, alors faites attention !



Utilisez la commande CLAN sur le **menu de la carte du monde** pour voir vos objets de mission.

Le Vieux Manuel

CLANS

PARTEZ A L'AVENTURE AVEC VOS AMIS !

Peu après votre arrivée dans le nouvel Ivalice, vous rencontrerez un Mog nommé Montblanc qui vous fera rejoindre un CLAN. L'aventure pourra alors commencer ! Les clans vivent des missions qu'ils remplissent pour les citoyens d'Ivalice.

Un clan progresse en acceptant et en réussissant des missions. Le niveau du clan et ses aptitudes montrent sa progression. Un clan peut également recevoir des titres, selon les actions qu'il accomplit.



Le menu clan

Choisissez CLAN sur le **menu de la carte du monde** afin d'obtenir le **menu clan**.

Le nom, le titre et le niveau affichés sont ceux du clan du joueur.

LISTE MISSIONS

Affiche la liste des missions en cours. Vous pouvez aussi voir les conditions de chaque mission.

RAPPORT

Affiche les détails des missions déjà accomplies.



ZONE CLAN

Affiche la zone d'influence de votre clan. Cette fonction est utile pour voir quelles zones ont été libérées lors de missions de libération. La couleur des symboles indique le statut de la zone :

Symbole standard (jaune)

Cette zone fait partie de la zone d'influence de votre clan.

Symbole gris

Cette zone n'appartient à aucun clan.



Symbole rouge

Cette zone libérée est attaquée par un autre clan.

Le Vieux Manuel

OBJETS REÇUS*

Consultez les objets que vous avez reçus en accomplissant des missions et débarrassez-vous des objets inutiles.

CARTES LOIS

Consultez les CARTES LOIS que vous avez actuellement.

CLANS LINKES*

Utilisez la fonction LINK (voir page 88) pour voir le nom des clans des autres joueurs, le nombre de fois que vous vous êtes connectés ainsi que d'autres informations.

NOTE CLAN

Les points d'expérience du clan. Votre clan gagne un niveau tous les 100 points.

ZONES LIBEREES

Le nombre de zones que votre clan a libéré.

MISSIONS

Le nombre de missions que vous avez accomplies.

NIVEAUX D'APTITUDES

Le niveau de votre clan pour chaque aptitude.

*Cette commande devient disponible au fur et à mesure de votre progression.

Aptitudes du clan

Les aptitudes sont un indicateur de la progression du clan. Il existe huit types d'aptitudes qui s'améliorent quand vous réussissez des missions.

Certaines missions ne sont disponibles que si vous avez un niveau minimum dans une aptitude donnée.

Les aptitudes de votre clan peuvent également avoir une influence sur le résultat des missions sans combat.

NIVEAUX D'APTITUDES

Voici les icônes qui représentent les aptitudes du clan :

 COMBAT	 MAGIE	 EVALUER	 RASSEM-BLER
 FORGE	 ARTISAN	 NÉGOCIER	 PISTER

Le vieux Manuel

VOTRE FORMATION

PERSONNALISEZ VOS UNITES !

Vous pouvez préparer vos personnages pour les différentes missions en consultant leur statut pour les équiper en armes et armures, changer leurs jobs ou définir leurs capacités. Ces options font partie des éléments que vous trouverez dans le **menu formation**.

Personnaliser vos unités

Les unités sont caractérisées par leur race, leur job et leurs capacités. Ces éléments peuvent être modifiés dans le **menu formation.**

Avant de personnaliser vos unités, il vous sera utile de connaître les différentes options :

Races

On trouve cinq races différentes dans le monde d'Ivalice. Chacune a ses forces et ses faiblesses, ses statistiques de base, ainsi que ses jobs et capacités favoris.

Jobs

Les personnages peuvent devenir plus puissants en progressant dans leur job.

Capacités

A chaque job correspondent des techniques de combat spéciales appelées capacités. Elles peuvent être apprises en équipant vos personnages avec certaines armes et armures. Maîtrisez les différentes capacités en gagnant des points lorsque vous équipez le personnage avec la bonne arme et la bonne armure.

Changer de job

Plusieurs jobs sont disponibles pour chaque race. Plus l'unité est expérimentée, plus elle peut choisir des jobs différents.



Le Vieux Manuel

Modifier les jobs et les capacités

Utiliser les capacités

Pour apprendre de nouvelles capacités, vous devez équiper vos personnages avec les objets, accessoires, armes et armures adéquats. A moins d'avoir déjà assimilé une capacité, vous ne pourrez pas l'utiliser avant d'avoir l'équipement approprié.

Découvrir de nouveaux jobs

En maîtrisant les capacités que comporte chaque job, vous ferez augmenter le nombre de jobs disponibles.

Maîtriser les capacités

Pour maîtriser une capacité, vous devez accumuler des AP (« ability points »). Ces points se gagnent en accomplissant des missions et en remportant des combats. Pour voir combien d'AP vous avez gagné, ouvrez l'**écran de statut de l'unité** dans le **menu formation**, sélectionnez CHOIX CAP et appuyez sur le bouton R.

Types de capacités

Il y a quatre types de capacités :

ACTION



Capacités générales à utiliser pendant les combats.

SOUTIEN



Ces capacités donnent des bonus permanents pendant les combats.

REACTION



Définissez une capacité de réaction et votre unité réagira automatiquement à certaines conditions ou attaques pendant les combats.

COMBO

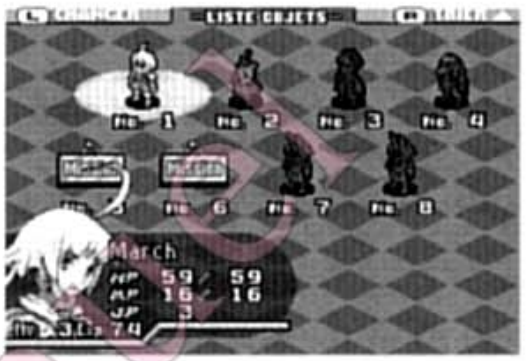


Permet de déclencher des attaques spéciales pendant les combats en utilisant la commande COMBO.

Le vieux Manuel

Le menu formation

Ouvrez le **menu formation** depuis la **carte du monde** pour consulter les caractéristiques de vos unités.



Vous pourrez y confirmer les paramètres et l'équipement.

Appuyez sur le bouton L pour changer le type de points affiché sous chaque unité : ordre (No.), niveau (Nv), HP, MP ou JP.

Utilisez la manette ✚ pour choisir une unité et afficher son statut.

Appuyez sur START pour voir la liste des objets actuellement en votre possession.

Statut détaillé de l'unité

En choisissant une unité avec la manette ✚ et en appuyant ensuite sur le bouton A, vous afficherez le statut détaillé de cette unité. Utilisez ◀ et ▶ sur la manette ✚ pour passer d'une unité à une autre.

- Cartes jaunes reçues
- Cartes rouges reçues
- Portrait
- Nom
- Job actuel
- Niveau / EXP
- HP (points de vie)
- MP (points de magie)

Le nombre maximum de HP et de MP est affiché à droite.



- JP (points de jugement)

Le Vieux Manoir

CASE

Indique la zone de déplacement lors des combats.

SAUT

Indique la hauteur maximale à laquelle l'unité peut sauter en combat.

ESQUIVE

Indique la probabilité d'esquiver une attaque.

ARME ATQ (ATTAQUE ARME)

Indique la force physique de l'attaque.

ARME DEF (DÉFENSE ARME)

Indique la force physique de la défense.

MAGIE PVR (MAGIE POUVOIR)

Indique la force des attaques magiques.

MAGIE RES (RÉSISTANCE MAGIE)

Indique la résistance à la magie.

VITESSE

Indique la vitesse de l'unité.

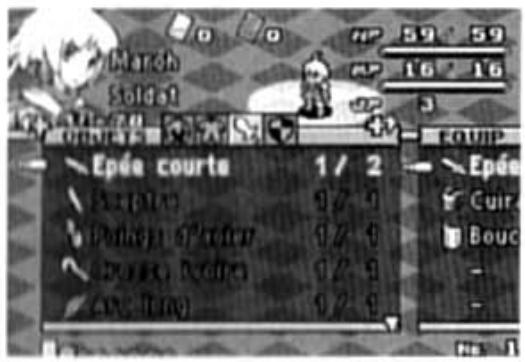
MENU FORMATION

EQUIP OBJET

Validez EQUIP OBJET avec le bouton A pour afficher une liste de l'équipement actuel du personnage.

Appuyez sur le bouton L pour enlever un élément de l'équipement.

Utilisez la manette ✚ pour placer le curseur sur un élément actuellement utilisé ou sur une place libre, puis appuyez sur le bouton A pour afficher la liste des objets.



Vous gagnez des capacités en vous équipant avec les objets.

Utilisez la manette ✚ pour passer d'une catégorie d'objets à une autre.

Utilisez la manette ✚ vers le haut et vers le bas pour passer d'un objet à l'autre dans la catégorie.

En maintenant le bouton R appuyé quand un objet est sélectionné, vous verrez les capacités qui y sont associées. Appuyez sur START pour voir quelles seraient les nouvelles caractéristiques du personnage si vous l'équipiez avec cet objet. Une valeur en bleu indique une amélioration alors qu'une valeur en rouge indique une baisse. Les capacités s'acquièrent en utilisant des objets, essayez donc de développer votre personnage de manière équilibrée.

Le vieux Manuel

CHOIX CAP

Vous pouvez choisir parmi un grand nombre de capacités en fonction du job du personnage. En ce qui concerne les capacités d'action, vous pouvez aussi choisir des capacités liées à d'autres jobs. Du moment que vous maîtrisez au moins une capacité dans un autre job, vous pouvez choisir librement votre seconde capacité d'action parmi les capacités d'action liées à ce job dans le **menu de choix des capacités**. Votre deuxième capacité d'action peut également correspondre à un objet. Pour les capacités autres que celles d'action, vous pourrez choisir n'importe quelle capacité déjà maîtrisée.

CHANGER JOB

Si vous changez de job, tous les objets que vous utilisez actuellement sont enlevés, n'oubliez donc pas de vous rééquiper.

QUITTER CLAN

Vous pouvez éliminer un membre de votre clan.

Ajouter unité

De temps à autre, après une mission ou un combat, de nouveaux personnages vous proposeront de rejoindre votre clan. Ce dernier peut compter jusqu'à 23 membres.

Le Vieux Manuel

COMBATS

CONNAITRE LES REGLES

Sur Ivalice, les combats sont un peu considérés comme un sport gouverné par les lois, avec des règles et des pénalités. Comprendre les lois est le meilleur moyen de réussir ses combats.

Les bases de l'engagement

Préparation au combat

La première étape au début d'un engagement consiste à choisir les unités qui vont y participer.

Utilisez la manette ✚ pour passer d'un personnage à un autre. Une fois l'unité choisie, appuyez sur le bouton A pour la placer sur le champ de bataille.

Appuyez sur le bouton L pour voir le champ de bataille, déplacez le curseur sur n'importe quelle unité et appuyez sur le bouton A pour voir ses caractéristiques et son équipement.

Appuyez sur le bouton R pour voir les caractéristiques détaillées d'une unité avant de la placer. Vous pourrez aussi changer son équipement, ses capacités ou son job à ce moment là.

A l'attaque !

Une fois vos unités choisies, le combat commence.

Avant que la première unité ne commence son tour, les conditions de victoire du combat apparaissent.

L'ordre dans lequel les personnages jouent leur tour dépend de leur vitesse.

MISSION ACCOMPLIE ou GAME OVER

Si vous remplissez les conditions de victoire, le combat est terminé et la mission accomplie. Si toutes vos unités sont KO ou que vous n'avez pas rempli les conditions de victoire, vous perdez le combat. Vous ne perdrez la partie que si March est tué ou si vous perdez une quête principale.

Le vieux Manuel

Commandes de combat

Il s'agit des commandes qui apparaissent au début du tour de chaque unité.

BOUGER

La zone de déplacement d'une unité apparaît sous forme de cases luminescentes bleues. Choisissez une case et appuyez sur le bouton A pour y déplacer l'unité.

ACTION

Permet d'ouvrir le **menu d'action**. Si vous choisissez ATTAQUE, toutes les cases correspondant à votre portée passeront au vert. Sélectionnez une cible à portée et attaquez avec l'arme dont vous êtes actuellement équipé.

La portée des actions dépend de la capacité utilisée. Certaines capacités affectent la zone qui entoure la cible, alors que d'autres ciblent toutes les unités ennemies, voire le champ de bataille tout entier. Lorsque vous choisissez une cible, toutes les unités se trouvant dans la zone d'effet de l'attaque sont affichées en blanc.

Lorsqu'une unité ennemie est visée, vous verrez un affichage simplifié de ses caractéristiques. Il indique ses statistiques principales ainsi que les probabilités de toucher et de dégâts de l'attaque.



En choisissant une catégorie de capacités, vous obtiendrez la liste de toutes les capacités correspondantes. Choisissez quelle capacité vous souhaitez utiliser puis ciblez un adversaire.

PASSE

L'unité attend son prochain tour. Vous choisissez simplement la direction à laquelle elle fait face.

ETAT

Consultez le statut de l'unité.

Le vieux Manuel

Altérations de l'état

Certaines attaques peuvent altérer l'état de vos unités.

	CECITE	Réduit les chances de toucher pour cette unité. Soigné par COLLYRE ou MAGIE.
	CHATI-MENT	L'unité est KO quand le compteur arrive à 0. Soigné par ANNULE MAGIE.
	SOMNI	L'unité ne peut plus effectuer d'actions. Soigné par SOIN GLOBAL ou MAGIE. L'unité est aussi réveillée si on l'attaque.
	SILENCE	L'unité ne peut plus utiliser de magie. Soigné par BOCCA ou MAGIE.
	CHARME	L'unité est contrainte d'agir contre ses alliés. Sort annulé si elle est attaquée.
	IMMOBILI-SER	L'unité ne peut pas bouger. Soigné par BANDAGE ou MAGIE.
	NEUTRA-LISER	L'unité ne peut que bouger ou passer son tour. Soigné par BANDAGE ou MAGIE.

	EMBROUIL-LE	L'unité ne peut qu'attaquer. Soigné par ANNULE MAGIE.
	FOLIE	L'unité subit des dommages avec les sorts de soin et les objets. Soigné par SOIN GLOBAL ou MAGIE.
	BATRA-CIEN	L'unité ne peut qu'attaquer. Soigné par MAIDEN KISS.
 Vert	POISON	L'unité subit des dommages à chaque tour. Soigné par ANTIDOTE.
 Gris	FOSSILE	L'unité ne peut effectuer aucune action. Si toutes vos unités sont dans cet état, vous perdez le combat. Soigné par DEFIJEUR.
 Rouge	FURIE	L'unité se bat automatiquement. Aucun autre ordre ne peut lui être donné. Soigné par MAGIE.
 Violet	ZOMBIE	L'unité subit des dommages avec les sorts de soin, tels que 1er SOIN. Soigné par EAU BENITE.

Le Jeux Manual

Commandes système

Appuyez sur le bouton B au début du tour d'un personnage puis appuyez sur START pendant le combat pour afficher le **menu du système de combat**.

DEROULEMENT

Indique l'ordre dans lequel les unités agissent. Les unités ennemies apparaissent en rouge.

INFO MISSION

Indique les conditions de victoire et donne des détails sur la mission en cours.

CARTES LOI

Indique les lois en vigueur dans le combat actuel ainsi que les cartes loi détenues. (Cette option devient disponible après avoir suffisamment progressé dans le jeu)

OPTIONS

Définissez diverses options de jeu.

FUITE

Fuyez le combat en cours. Cela signifie l'échec de la mission. Attention : vous ne pourrez pas fuir tous les combats !

ENREGISTRER

La bataille est suspendue et la partie enregistrée. Utilisez REPRENDRE COMBAT pour recommencer à l'endroit où vous aviez quitté.

> En utilisant la fonction ENREGISTRER, vous effacez votre dernière sauvegarde de combat. De même vous ne pouvez utiliser REPRENDRE COMBAT pour un combat donné qu'une seule fois.

Le vieux Manuel

SYSTEME DE JUGEMENT

Deux éléments font régner l'ordre sur Ivalice : les lois qui déterminent les règles d'engagement et les juges qui font respecter ces lois.

Pendant les combats, ces lois ont pour effet d'interdire l'utilisation de certaines actions et de vous donner un avantage si vous utilisez la bonne alternative.

Les unités qui enfreignent les lois sont punies.

Les lois d'Ivalice

Appuyez sur le bouton L depuis la **carte du monde** pour voir la liste des LOIS en vigueur. Les actions interdites se trouvent à gauche alors que les actions conseillées sont à droite. Consultez-les quotidiennement car les lois changent souvent sur Ivalice.

Les lois marquées d'une flèche jaune s'appliquent à la zone dans laquelle votre clan se trouve actuellement. En sélectionnant une autre zone avec le curseur, vous verrez (en bleu) les lois qui y seraient en vigueur si jamais vous vous y rendiez par le plus court chemin possible.

Au début du jeu, il n'y aura qu'une loi en vigueur à la fois. D'autres lois viendront toutefois s'ajouter au fil de votre progression et plusieurs seront souvent en vigueur au même moment.

Cartes de loi

A partir d'un certain point dans le jeu, les CARTES LOIS sont disponibles. Les cartes ANTILOIS annulent une loi en vigueur alors que les cartes standard créent de nouvelles lois. Appuyez sur START pendant le combat pour ouvrir les commandes système, vous pourrez alors consulter les lois en vigueur et utiliser des CARTES LOIS dans les emplacements libres.

Pour annuler une loi en vigueur, il vous faut utiliser une carte AntiLois du même nom. Pour proclamer une nouvelle loi, il doit y avoir un emplacement de CARTES LOIS libre.

Le vieux Manuel

Les juges

C'est le devoir des juges d'être présent lors de tous les engagements pour faire respecter les lois d'Ivalice. Si une unité enfreint la loi lors d'un combat, le juge doit lui donner une pénalité.

CARTE JAUNE

Les juges donnent une carte jaune en guise d'avertissement. Si une unité reçoit deux cartes jaunes pendant un même combat, elle pourra éventuellement être retirée du champ de bataille, selon le juge en fonction.

CARTE ROUGE

Après qu'un juge ait donné une carte rouge, l'unité visée est directement retirée du champ de bataille.

Si une unité est retirée du champ de bataille par un juge, elle est envoyée en prison.

JUGE POINTS (JP)

Une unité qui met KO une autre unité lors d'un combat reçoit un Juge Point (JP). Seule l'unité qui donne le dernier coup est récompensée. En outre, les unités qui utilisent des actions conseillées par la loi reçoivent elles aussi des JP. Ces points sont ensuite utilisés pour réaliser des attaques spéciales.

Le jugement

Après la bataille, les unités qui ont enfreint la loi sont jugées. Les punitions peuvent être des pénalités, des confiscations d'objets, des amendes, etc. Les cartes de pénalité restent sur le casier de l'unité jusqu'à ce qu'elle fasse pénitence à la prison.

Divinités et combos

Les JP sont utilisés pour invoquer des divinités et réaliser des attaques combo. L'invocation requiert 10 JP, qui est le nombre maximum de JP qu'une unité peut avoir. Les combos sont un type de capacité qui peut être réalisé par n'importe quelle unité ayant développé la compétence en question. Lorsqu'une unité déclenche une attaque combo, les unités alliées qui sont à portée et qui ont également cette capacité participent à l'attaque. L'unité qui a lancé le combo utilise alors tous ses JP (les autres unités qui y participent n'utilisent pas de JP).

Le vieux Manual

Prison

Les unités qui enfreignent la loi quittent le combat et sont envoyées en PRISON. Elles devront y rester jusqu'à ce qu'un ensemble de conditions ait été rempli. Les unités emprisonnées ne peuvent participer ni aux missions ni aux combats.

LIBERER

Vous pouvez payer une caution en gils pour faire sortir une unité de prison.

PENITENCE

Une unité envoyée en prison pour faire PENITENCE ne pourra pas être libérée avant la fin de cette pénitence.

L'argent demandé pour une pénitence et la longueur de cette dernière dépendent du nombre et du type de cartes (rouge ou jaune) que l'unité a reçu. A moins qu'une unité n'ait fait pénitence, les cartes de pénalité resteront sur son casier.

Les unités qui ont terminé leur pénitence ne retournent pas automatiquement au clan. Vous devez passer par la prison pour les libérer.

KO lors des combats

Lors des combats surveillés par un juge, une unité alliée mise KO ne sera jamais perdue définitivement. Elle rejoint automatiquement votre clan à la fin du combat.

Aide

Si vous avez besoin d'aide à propos d'une commande ou d'un élément du menu, essayez de le sélectionner avec le curseur puis appuyez sur le bouton R ou sur SELECT. Une aide s'affichera.

Réinitialisation

Appuyez simultanément sur SELECT, START, et les boutons A et B pour réinitialiser le jeu. Vous reviendrez à l'**écran titre**.
(Attention ! Votre partie en cours ne sera pas sauvegardée.)

Le vieux Manuel

LINK

La commande LINK apparaît à partir d'un certain moment dans le jeu. Elle vient s'ajouter aux commandes du menu de la **carte du monde**. Vous ne pouvez utiliser LINK pour connecter deux consoles Game Boy Advance que si votre ami(e) a aussi accès à cette commande.
Conseil : après avoir entendu parler de connexion lors d'un évènement, assurez-vous d'écouter les RUMEURS !

Se connecter

Pour vous connecter, vous devez relier deux consoles Game Boy Advance avec un câble Game Boy Advance Game Link. Chaque joueur doit alors choisir la commande LINK dans son menu.

Une fois que LINK est sélectionné, trois options apparaissent. Pour activer l'une d'entre elles, les deux joueurs doivent la sélectionner en même temps. Si le link fonctionne, le mode choisi démarrera.

ECHANGE OBJETS

Les joueurs connectés peuvent échanger des objets. Après l'échange, chaque Game Boy Advance sauvegarde automatiquement.

ECHANGE UNITE

Les joueurs connectés peuvent échanger des unités. Lorsque des unités sont échangées, leur équipement leur est automatiquement retiré. Après l'échange, chaque Game Boy Advance sauvegarde automatiquement.

CLANS LINKES

Dans le **menu formation**, CLANS LINKES affiche la liste des clans avec lesquels vous vous êtes associés et les résultats des missions accomplies avec ces clans.

ASSOCIATION

Deux joueurs peuvent coopérer sur des missions. Ils pourront tous deux placer leurs unités sur le même champ de bataille. Il y a deux types de missions disponibles :
Lors des missions/combats en coopération, vous devez chacun votre tour essayer d'infliger des dommages à l'ennemi. Lors des missions/combats en compétition, il s'agit de déterminer qui des deux joueurs connectés élimine le plus d'ennemis lors du combat.
Le joueur 1 (J1, celui qui a la plus petite prise sur le câble Game Boy Advance Game Link) choisit la mission. C'est également lui qui décide des lois qui seront en vigueur lors du combat.

Nouveaux Manuel

Utiliser le câble Game Boy Advance Game Link™

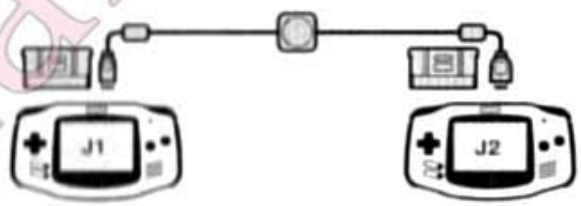
Voici toutes les informations dont vous aurez besoin pour relier deux Game Boy Advance.

Equipement nécessaire

Game Boy Advance	Une par joueur
Cartouches	Une par joueur
Câbles Game Boy Advance Game Link	Un câble

Connexion du câble

1. Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.
2. Connectez les Game Boy Advance entre elles à l'aide du câble Game Link.



Game Boy Advance connectées avec le câble Game Boy Advance Game Link

- Le joueur 1 sera celui ayant connecté la prise violette à sa Game Boy Advance.

En cas de problèmes

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- Si vous utilisez un autre câble que le câble Game Boy Advance Game Link.
- Si le câble Game Boy Advance Game Link est mal connecté aux consoles Game Boy Advance.
- Si le câble Game Boy Advance Game Link est retiré pendant un transfert de données.
- Si le câble n'est pas correctement inséré dans l'une des Game Boy Advance.
- Si plus de deux Game Boy Advance sont reliées.

Le vieux Manuel

CONSEILS ET ASTUCES SUR IVALICE

Intéressez-vous aux rumeurs !

Les bars des villes d'Ivalice sont d'excellents endroits pour collecter des informations utiles, en écoutant les rumeurs.

Faire des achats

Vous trouverez des magasins qui proposent divers objets dans la plupart des villes d'Ivalice. Ces objets ainsi que leurs prix varient d'une ville à l'autre.

Connaître le terrain !

Certains champs de bataille contiennent des étendues ou des cours d'eau. Quand une unité se déplace dans l'eau, elle ne pourra que choisir la commande PASSE, ne l'oubliez pas ! Elle pourra toutefois se déplacer au tour suivant. Les capacités de réaction d'une unité sont annulées lorsque elle est dans l'eau.

Perdre

Il se peut que March soit retiré du champ de bataille. Si cela se produit, et quelles que soient les conditions de victoire, la partie est terminée ! Assurez-vous que March n'enfreigne aucune loi en vigueur pour éviter qu'il soit envoyé en prison !

Exempts de prison

Les décisions des juges sont irréversibles, mais certaines unités ennemies spéciales sont protégées par la loi et ne peuvent jamais être retirées du champ de bataille ! Ces unités sont reconnaissables au ruban qu'elles portent.

Personnaliser votre affichage !

Vous pouvez définir des options qui personnalisent votre affichage. COULEURS vous permet de choisir la couleur de l'écran en fonction du périphérique sur lequel vous jouez. Voici nos recommandations :

LCD A

Optimisé pour jouer sur Game Boy Advance.

LCD B

Optimisé pour jouer sur Game Boy Advance SP.

TV

Optimisé pour jouer sur un Game Boy Player (Il vous faut une console NINTENDO GAMECUBE™ et un Game Boy Player pour profiter de cette option).

Le vieux Manuel

RACES ET JOBS

De nombreuses races vivent sur Ivalice. Un clan comporte souvent des membres appartenant à plusieurs races différentes.

Humains

La race la plus répandue sur Ivalice. Bien que dénués de talents exceptionnels, les humains sont généralement bons dans tout ce qu'ils font.



Jobs de départ Humain

SOLDAT, VOLEUR,
MAGE BLANC,
MAGE NOIR, ARCHER

Mogs



Les Mogs sont des êtres intelligents et capables d'utiliser très facilement n'importe quel outil. Leur curiosité n'a d'égal que leur espièglerie. Très adroits, ils font des candidats idéaux pour les jobs demandant des travaux de précision.

Jobs de départ Mog

MAGE NOIR, ANIMISTE,
VOLEUR

Viéras

Ces femelles spécialistes de la chasse sont aussi belles qu'orgueilleuses. Elles sont souples, très agiles et disposent en outre d'une ouïe particulièrement fine. On dit même qu'elles peuvent communiquer avec le monde des esprits. Seules les Viéras peuvent diriger les monstres invoqués.



Jobs de départ Viéra

ARCHER, BRETTEUR,
MAGE BLANC

Nu Mous

Les Nu Mous sont respectés sur toute la surface d'Ivalice en tant qu'experts de la magie. N'appréciant guère les combats, les Nu Mous se concentrent principalement sur les arts magiques.



Jobs de départ Nu Mou

MAGE BLANC,
MAGE NOIR, DRESSEUR

Le vieux Manuel

Vangaas

Les Vangaas ont l'apparence de grands lézards bipèdes. De toutes les races, ils sont les plus forts du point de vue physique. Leurs jobs sont donc choisis en conséquence. Pour infliger des dommages au corps à corps, un Vangaa sera toujours un bon choix.



Jobs de départ Vangaa

MAGE BLANC,
GUERRIER

Un grimoire ancien...

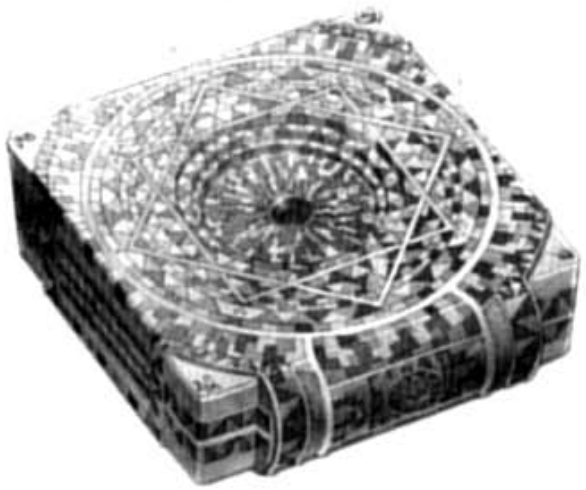
Bien avant que Noé ne construise son arche, les légendes parlaient d'un territoire oublié du nom de Kiltia... Un monde où le fer et la magie régnaient en maîtres.

Son savoir et sa puissance furent balayés par la grande inondation, mais une partie de ses secrets demeura intacte sous la forme d'un livre appelé Grand Grimoire, caché dans les ténèbres par des puissances aujourd'hui disparues.

Le nombre de copies encore existantes de ce livre n'est pas connu, mais on dit que quiconque le possède a le pouvoir de changer la face du monde.

Nombreux furent ceux qui passèrent leur vie à chercher un exemplaire, mais personne n'en trouva un.

Une illusion, selon certains. Un mythe...
Mais un mythe qui mérite que l'on meure pour lui.



Le vieux Manuel

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :



Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :



LANGAGE CHOQUANT



DISCRIMINATION



DROGUE



EPOUVANTE



CONTENU SEXUEL



VIOLENCE

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

Le Vieux Manuel

UK and Ireland:

Nintendo UK, 188 Bath Road, Slough, Berkshire, SL1 3GA, U.K., Nintendo Service Centre: 0870 60 60 247

Deutschland:

Nintendo of Europe GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, http://www.nintendo.de
Konsumentenberatung: 0180-5005806, Spieleberatung: 0190-000000

Österreich:

Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges.m.b.H., Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim, Tel.: A-0662-88921-30

Schweiz/Suisse:

Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel, Tel.: CH-061-3199818, Hotline: CH-061-3199836

France:

Nintendo France SARL, Immeuble "Le Montaigne" 6 Bd de L' Oise, 95031 Cergy Pontoise Cedex
www.nintendo.fr, tel.: 08 92 68 77 55 ou 3615 NINTENDO (34 cpm)

Belgium, Luxembourg:

Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch, Frankrijklei 31–33, B-2000 Antwerpen, www.nintendo.be
Nintendo Helpdesk: 0900-10800 (45 cpm)

Nederland:

Nintendo Benelux B.V., Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, www.nintendo.nl
Technische Dienst: 030-6097166, Nintendo Helpdesk: 0909-NINTENDO of 0909-0490444 (45cpm)

Nintendo®

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE