
PlayStation
PAL
BREATH OF FIRE III
TM
CAPCOM
PlayStation TM

Précautions

•Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

© 1998 Infogrames. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par Infogrames. Développé par Capcom USA.





SLES-01319

Le vieux Manuel



Commandes générales 2
Avant de commencer 4
Découverte d'un nouveau trésor 5
En route pour la grande aventure 6
Ecran Config 7
Enregistrer/Charger 7
Carte du monde/carte de région 9
Sous-écran & Commandes 11
Objets 12
Capacité 12
Equip. 13
Tactique 13
Etat 14
Camper 15
Attaquer 15
Etat Problème 17
Listes comp. 18
Système Maître/Professeur 18
Système Gen. Dragon 19
Pêche 20
Magasin de Manilo 21
Terres de culture 21
Alliés 23
Liste magique 27

Le Village des Héros

COMMANDES GENERALES (PAR DÉFAUT)

Chaque touche adopte une fonction différente selon les parties du jeu.

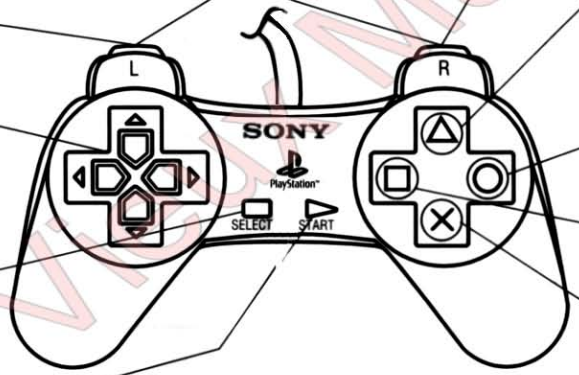
TOUCHE R1	
Carte du monde	Modifier la perspective (v. page 9)
Carte de région	Modifier la perspective (v. page 9)
Ecran combats	Fuir / Echapper

TOUCHE L1	
Carte de région	Changer de chef de groupe
Ecran combats	Changer/Charger Assaut auto

TOUCHES DIRECTIONNELLES	
Ecran titre	Sélectionner le menu Options
Carte du monde	Déplacer le personnage dans la carte du monde
Carte de région	Déplacer le personnage (huit directions possibles)
Sous-Ecran	Placer le curseur sur le menu Options
Ecran combats	Placer le curseur sur le menu Options

TOUCHE SELECT	
Carte du monde	Fenêtre de demande d'Aide
Ecran combats	Aide - Montrer toutes les options d'actions possibles

TOUCHE START	
Ecran Titre	Commencer le jeu
Carte du monde	Ouvrir écran camping (si possible)
Carte de région	Changer position caméra pour modifier le point de vue (v. page 9)



TOUCHES L2 ET R2	
Ecran titre	Valider sélection (Nouveau jeu/Charger un jeu)
Sous-Ecran	Valider sélection
Ecran combats	Valider sélection

TOUCHE	
Ecran titre	Retourner l'écran titre (Seulement charger un jeu)
Ecran de région	Utiliser arme; annuler quelques sélections
Sous-Ecran	Annuler sélection
Ecran combats	Annuler sélection

TOUCHE	
Carte du monde	Courir
Carte de région	Courir

TOUCHE	
Carte du monde	Ouvrir Sous-Ecran
Carte de région	Ouvrir Sous-Ecran

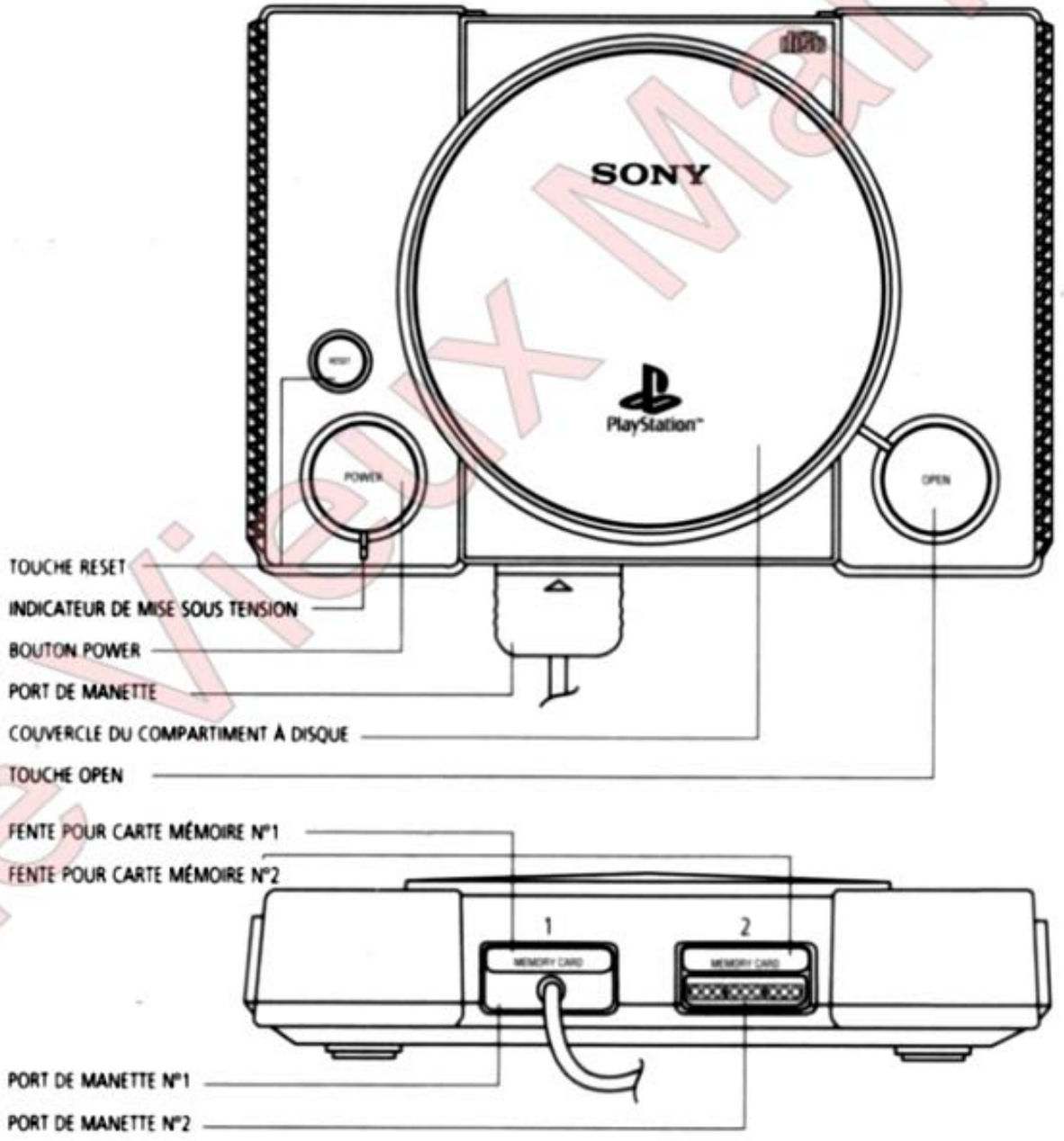
TOUCHE	
Ecran titre	Sèlectionner NOUVEAU (jeu)/CHARGER
Carte du monde	Valider sélection
Carte de région	Valider sélection, parler, effectuer une recherche (v. page 9)
Sous-Ecran	Valider sélection
Ecran combats	Valider sélection

Review Manuel

AVANT DE COMMENCER

Configurez la console de votre jeu PlayStation™ selon les instructions figurant dans le Manuel d'instructions. Avant d'insérer ou de retirer un disque compact, vérifiez que l'ordinateur est bien hors tension. Insérez le disque BREATH OF FIRE III puis refermez le couvercle du compartiment à disque. Insérez les manettes et mettez la console PlayStation™ sous tension. Pour commencer à jouer, suivez les instructions à l'écran.

Remarque : pour revenir au début du jeu à tout moment, appuyez simultanément sur **la touche Select** et sur **la touche Start** pendant 3 secondes.



Le vieux Manuel

DECOUVERTE D'UN NOUVEAU TRESOR

Une légende ancienne évoque un Clan de dragons puissant, mais l'extinction de ce clan reste un mystère. La légende rapporte l'histoire du clan jusqu'au moment où les Dragons avaient accumulé une telle puissance qu'ils pouvaient détruire le monde.

La présence du clan se ressent d'ailleurs aujourd'hui encore dans la vie quotidienne. Les traces des Dragons se retrouvent dans le chrys, forme d'énergie extrêmement bénéfique. Imaginez un peu la surprise des mineurs en découvrant un jour un jeune dragon au fond d'une mine de chrys. Un nouveau trésor… d'où vient-il, et comment a-t-il pu survivre dans la mine ?

Ryu, le petit garçon dragon, devient un voyou en grandissant et s'attire beaucoup d'ennuis. Il se lie avec deux renégats, Rei et Teepo, et tous trois vont mener une vie de brigands, pour les seuls frissons du danger. Ils se font rarement prendre, jusqu'au jour où un mystérieux villageois les remet aux mains des autorités. Les jeunes gens sont punis et séparés. C'est vers cette époque que Ryu commence à s'interroger sur sa vie et ressent la vive nécessité de connaître l'histoire de ses ancêtres.

Il ne tarde pas à comprendre qu'il ne peut continuer à vivre de ses gamineries et se lance dans une quête épique pour étancher sa soif de connaissances ancestrales. Bientôt, il découvre en lui un étrange pouvoir qui semble le protéger. Et s'il s'agissait de la puissance des Dragons dont parle la légende ancienne ?

Dans la peau de Ryu, vous voyagerez le long de nombreuses routes, qui vous permettront de découvrir votre patrimoine ancestral et apporteront des réponses à des questions brûlantes comme : qu'est-ce que le pouvoir du clan éteint des Dragons tente de m'apprendre ? Où me mènera-t-il et que me forcera-t-il à découvrir ?



Le vieux Manuel

EN ROUTE POUR LA GRANDE AVENTURE



Après avoir chargé le jeu BREATH OF FIRE III, appuyez sur **la touche Start** pendant la séquence d'introduction ou attendez que celle-ci soit terminée. Vous verrez alors s'afficher l'écran de titre. Appuyez sur **la touche Start** pour commencer à jouer.

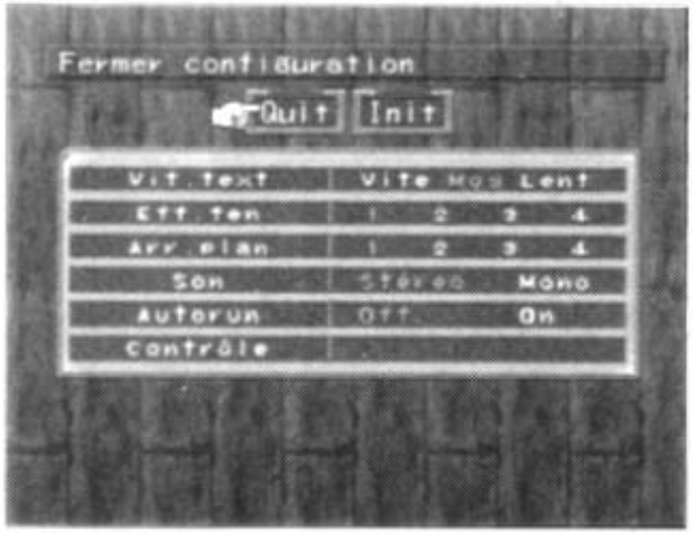
A ce niveau, vous avez le choix entre démarrer un NOUVEAU jeu ou recommencer un jeu avec CHARGER. Pour charger une partie sauvegardée, veillez à ce que votre Carte Mémoire soit insérée dans la fente pour Carte Mémoire n°1 ou 2 avant de sélectionner l'option "Start" dans le menu principal. Puis sélectionnez CHARGER et appuyez sur **la touche Start** ou ✕. Pour de plus amples informations sur ENREGISTRER/CHARGER, voir page 7.

Pour commencer un nouveau jeu, sélectionnez NOUVEAU et appuyez sur la **touche Start** ou ✕. Ensuite, entrez les nom de votre personnage. Utilisez les **touches directionnelles** pour sélectionner une lettre, puis appuyez sur la **touche** ✕ pour la valider. Donnez l'orthographe précise du nom de votre personnage. Comme vous pouvez le voir à l'écran, appuyez sur la **touche** ✕ pour sélectionner (OK) ; la **touche** △ pour annuler une sélection ; la **touche** ○, **R1** ou **R2** pour sélectionner le prochain espace de saisie ; la **touche** □, **L1** ou **L2** pour reculer le curseur d'un espace ; enfin, une fois cette procédure terminée, sélectionnez START et appuyez sur la **touche** ✕, ou simplement sur Start. Pour choisir le nom par défaut, Ryu, appuyez sur la **touche Start** sans entrer de nom.

Sélectionnez QUIT et appuyez sur la **touche** ✕ pour revenir à l'écran de titre.

Lévieux Manuel

ECRAN CONFIG



Avant de taper un nom, vous verrez s'afficher l'écran Config, qui vous permet de configurer les paramètres du jeu avant de commencer. Réglez VIT. TEXT (vitesse message/dialogue), EFF. FEN (couleur fenêtre), ARR. PLAN (motif du fond), SON (stéréo/mono, selon votre système), AUTORUN (fonction d'exécution manuelle ou automatique) et CONFIG (configurer les fonctions des touches). Enfoncez la touche directionnelle ⬆ ou ⬇ pour sélectionner une fonction, puis appuyez sur ⬅ ou ➡ pour effectuer une modification. Pour CONTROLLER, sélectionnez la fonction, puis choisissez et enfoncez la touche qui exécutera cette fonction.

Remarque : pour ramener l'écran Config aux paramètres par défaut, sélectionnez ACT (activité) et appuyez sur la **touche** ✕. Pour quitter l'écran Config et commencer à jouer, sélectionnez QUIT (quitter) et enfoncez la **touche Start** ou ✕.

Pour accéder à l'écran Config pendant le jeu, appuyez sur la **touche** ○ pour ouvrir le Sous-Ecran. Sélectionnez CONFIG et enfoncez la **touche** ✕.

ENREGISTRER/ CHARGER

ENREGISTRER



Pour pouvoir enregistrer, doit être insérée une carte mémoire dans l'une des fentes pour carte mémoire. BREATH OF FIRE III vous permet d'enregistrer 3 fichiers différents. A vous de décider si vous enregistrez vos différents points dans un



Le Vieux Manuel

même jeu ou dans 3 jeux différents. Il existe 4 méthodes différentes pour enregistrer vos progrès :

1) Parlez au propriétaire d'une auberge, vous en trouverez dans de nom breuses villes.
2) Sur l'écran CAMP (camper), étudiez le journal.
3) Priez devant une statue religieuse du dragon.
4) Trouvez un journal dans le donjon.

Dans la procédure d'enregistrement, validez la fente pour carte mémoire de votre carte et appuyez sur la **touche ✕**. 3 fichiers vous seront proposés. Sélectionnez le fichier à enregistrer et enfoncez la **touche ✕**. Votre jeu sera enregistré.

AVERTISSEMENT : vérifiez que vous disposez au minimum d'1 bloc disponible sur votre carte mémoire avant de commencer à jouer. Ainsi, vous pourrez enregistrer vos progrès. BREATH OF FIRE III consomme en effet 1 bloc mémoire, et en l'absence de bloc libre, vous ne pourrez rien enregistrer. Pour éviter les déceptions, préparez votre carte mémoire selon les instructions du manuel livré avec votre console de jeu PlayStation™.

Pendant l'enregistrement, n'enlevez surtout pas votre carte mémoire, ne revenez pas au début du jeu et n'éteignez pas votre console de jeu PlayStation™ : vous risqueriez d'endommager les données enregistrées.

CHARGER



Chargez BREATH OF FIRE III selon les indications de la page 6. Le jeu contrôlera automatiquement votre carte mémoire et s'il repère un fichier déjà enregistré, l'option CHARGER apparaîtra sous NOUVEAU. Sélectionnez CHARGER et appuyez sur la **touche ✕** ou **Start**. Si vous avez installé une carte mémoire dans la fente pour carte mémoire N° 2, vous serez invité à valider la fente à partir de laquelle s'effectuera le chargement. Après avoir fait votre choix, vous

Le vieux Manuel

pourrez voir les fichiers enregistrés sur cette carte mémoire.

Sélectionnez le fichier à charger, puis appuyez sur la **touche** ✕ pour le charger. Validez OUI pour charger, ou NON pour revenir à la liste des fichiers. Choisissez alors un autre fichier ou enfoncez la **touche** ✕ pour revenir en arrière.

Pendant le chargement, n'enlevez surtout pas votre carte mémoire, n'appuyez pas sur la touche RESET et n'éteignez pas votre console de jeu PlayStation™ : vous risqueriez d'endommager les données enregistrées.

Notez: Vous pouvez seulement charger votre sauvegarde depuis le menu principal , à condition d'avoir inséré une Carte mémoire avant d'allumer votre Console. Vous ne pouvez pas charger une sauvegarde pendant une partie en cours.

CARTE DU MONDE/CARTE DE REGION



Il existe 2 zones de jeu dans BREATH OF FIRE III. C'est dans la carte de région que vous vous déplacez le plus et que s'effectuent interactions, combats et initiations. La carte du monde vous permet de parcourir de longues distances entre différentes cartes locales. Pour de plus amples informations, lisez les descriptions suivantes.

CARTE DU MONDE

La Carte du monde représente le magnifique monde coloré en 3 D dans lequel vous pénétrez après avoir quitté une carte de région. Dans la carte du monde, vous ne rencontrez pas d'ennemis et n'avez pas à vous battre comme dans la

Le vieux Manuel

carte de région. Par ailleurs, au fur et à mesure de vos déplacements dans la carte du monde, le nom d'une carte de région apparaît au-dessus de la tête de votre personnage afin de vous dire où vous pouvez entrer et ce qui risque de vous y attendre. Un point d'interrogation au-dessus de la tête de votre personnage signale une zone non définie. Appuyez sur la **touche ✕** pour en savoir davantage sur cette zone.

Pour entrer dans une carte de région à partir de la carte du monde, appuyez sur la **touche ✕** lorsque le nom de la carte de région apparaît. Vous pouvez alors pénétrer dans la carte de région.

A partir de la Carte du monde, vous pouvez entrer dans une zone uniquement pour vous battre. Pour ce faire, appuyez sur la **touche ✕** lorsqu'un point d'exclamation apparaît au-dessus de la tête de votre personnage. Pour quitter cette zone, marchez simplement jusqu'aux limites de la zone et vous serez renvoyé dans la Carte du monde.

Pour modifier la perspective en 3 D de la Carte du monde, maintenez la **touche R1** enfoncée, puis appuyez sur les **touches directionnelles,** dans n'importe quelle direction.

Utilisez la **touche Select** pour activer et désactiver les fenêtres de Demande d'Aide dans la Carte du monde. Celles-ci comprennent une boussole, une courte liste de commandes ainsi que les noms des Cartes de Régions comme indiqué plus haut.

CARTE DE RÉGION

Les cartes de régions incluent villages, villes, jungles et montagnes. C'est là que vous pouvez parler avec les gens, là que se déroulent les combats et les événements. Actions et conversations divergent selon le chef de groupe. Faites plusieurs expériences dans des endroits différents et avec des chefs différents. Pour changer de chef de groupe, utilisez la **touche L1**. Si votre groupe comporte plus de 3 membres, vous pouvez changer de groupe en utilisant le Sous-Ecran (voir page 11) ou en campant (voir page 15).

En pénétrant dans une carte de région, l'une de vos premières tâches consiste à étudier les différentes zones. Pour ce faire, déplacez votre personnage ou votre groupe et appuyez sur la **touche ✕** pour parler aux gens, regarder un objet... Pour modifier la perspective, enfoncez la **touche Start** lorsque vous ne parlez à personne et n'effectuez aucune recherche. Vous verrez apparaître une main au-dessus de votre personnage. Déplacez cette main curseur sur une zone que vous souhaitez approfondir, puis maintenez la **touche R1** enfoncée, ce qui réglera le point de vue de la caméra. Tout en maintenant la touche R1 enfoncée, utilisez la **touche directionnelle** pour déplacer l'angle de la caméra, ce qui modifie la perspective en 3 D. Essayez de placer le curseur en différents endroits pour découvrir davantage de zones.

(Remarque : vous pouvez modifier la perspective en 3 D dans la Carte du monde et dans la carte de région sans utiliser la main curseur, mais en maintenant la **touche R1** enfoncée et en appuyant sur la **touche directionnelle** dans n'importe quelle direction.)

VILLAGES ET VILLES

Dans les villages et les villes, vous pouvez recueillir des informations ou effectuer des achats auprès de nombreuses personnes. Aucun combat ne se déroule dans leurs murs.

Auberges: si vous passez la nuit dans une auberge, les points de vie (PV), la puissance de combat (AP) et le cumul PV seront rechargés.

Herboristerie: propose médicaments, antidotes et autres objets d'utilité.

Armurerie: propose épées, boucliers, armements et autres tenues protectrices.

Temple: c'est là que vous devez vous rendre lorsque vous êtes ensorcelé ou empoisonné. Là, vous pouvez temporairement relever votre niveau.

SOUS-ECRAN & COMMANDES

Le Sous-Ecran est un écran de référence important auquel vous pouvez accéder dans la Carte du monde comme dans la carte de région, sauf pendant un événement ou un combat. Appuyez sur la **touche** □ pour faire apparaître le Sous-Ecran et sur la **touche** △ pour revenir en arrière.

Grâce au Sous-Ecran, vous pouvez contrôler l'état de votre groupe, utiliser des objets, régler équipements et armes... Sélectionnez une catégorie, puis appuyez sur la **touche Action**, à savoir la **touche** ✕, **L2** ou **R2** , pour valider la catégorie.

Utilisez ensuite la **touche directionnelle** pour sélectionner l'une des fonctions dans chaque catégorie. Pour de plus amples informations, consultez les diverses catégories.

Le vieux Manuel



OBJETS



Vous pouvez UTI (utiliser), TRI (trier), CAS (casser) ou voir les objets VTAL (vitaux) que vous avez achetés. Pour UTI, TRI, ou CAS un objet, sélectionnez la catégorie adéquate et appuyez sur la **touche** ✕ (voir plus haut). Vous trouverez également les listes OBJET, ARME, ARMEMENT ou OPTION (objet en option). Selon l'objet souhaité, appuyez sur la **touche directionnelle** ⬅ ou ➡ pour sélectionner l'un de ces choix. Si vous sélectionnez TRI, appuyez sur la **touche** ✕ pour choisir la liste. Puis appuez sur la **touche directionnelle** ⬆ ou ⬇ pour sélectionner l'objet que vous désirez utiliser. Si vous sélectionnez UTI, les personnages de votre groupe apparaîtront. Sélectionnez le personnage désiré et appuyez sur la touche Action pour utiliser l'objet.

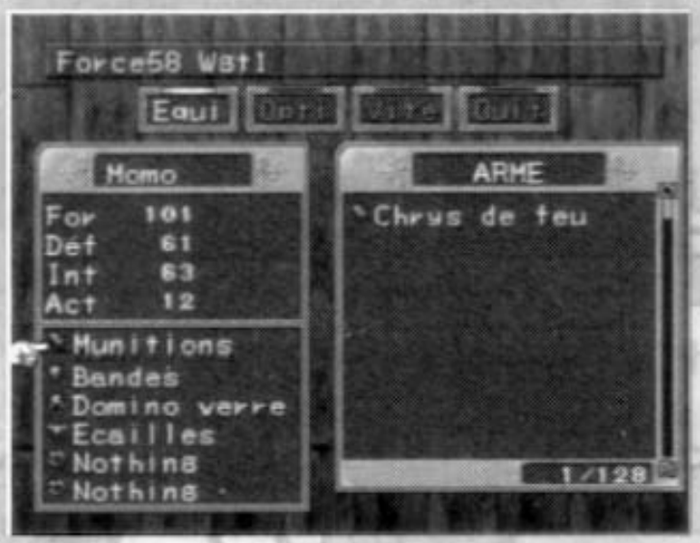
VTAL se rapporte aux objets vitaux que vous avez acquis. Vous pouvez seulement les voir.

CAPACITÉ

Cette fonction vous permet de voir vos capacités particulières et d'utiliser la capacité - CAPA, TRI pour voir votre liste, la liste (de compétences) LISTE ou la liste GEN (gène). Dragon. Sélectionnez CAPA ou TRI, puis appuyez sur la **touche** ✕. Les personnages de votre groupe apparaissent. Appuyez sur la **touche directionnelle** ⬆ ou ⬇ pour sélectionner le personnage, puis sur la **touche directionnelle** ⬅ ou ➡ pour choisir la capacité voulue dans les listes GUERIR, AIDER, ATTAQUE ou COMP (compétence). Lorsque vous avez choisi une liste, appuyez sur la **touche** ✕ pour l'activer. Sélectionnez la capacité et appuyez sur la **touche** ✕ pour l'activer. La section LISTE vous permet également de consigner les listes de compétences acquises dans votre journal.

Le Vieux Manuel

EQUIP



Pour utiliser vos armes et votre armement, vous devez d'abord équiper vos personnages. Sélectionnez EQUIP et appuyez sur la **touche** ✕. Vous verrez alors s'afficher une liste : EQUIP (équiper en armes et armement), OPTI (optimiser votre équipement en vue d'une bataille), VITE (optimiser votre équipment pour la vitesse d'attaque) et QUIT (retirer l'équipment). Utilisez les **touches directionnelles** pour sélectionner EQUIP puis appuyez sur la **touche** ✕. Sélectionnez le personnage à équiper (vous pouvez voir la liste courante des objets d'équipement), puis appuyez sur la **touche** ✕ pour valider ce personnage. Le curseur se déplace sur la liste de fentes disponibles pour les objets d'équipement. Sélectionnez la fente que vous souhaitez équiper d'un objet, puis appuyez sur la **touche** ✕. Selon la fente, vous verrez s'afficher automatiquement la liste des armes, armements, etc. Si un objet est déjà équipé, et si vous utilisez la touche directionnelle pour sélectionner un autre objet de la liste, les caractéristiques de l'objet courant seront comparées à celles de l'autre objet dans FOR (puissance d'attaque), DEF (puissance défensive), INT (votre utilisation de l'objet) et ACT (influence les coups décisifs infligés dans un combat). Choisissez les objets judicieusement afin de rentabiliser votre efficacité.

Pour configurer automatiquement vos armes, armements, etc, validez OPTI ou VITE. OPTI optimise vos armes et armements équipés pour les capacités de puissance directe. VITE optimise vos armes pour la vitesse d'attaque. POOL permet de retirer un élément de l'équipement.

TACTIQUE



La tactique peut vous aider dans votre stratégie de combat. Utilisez-la parallèlement à la configuration de votre chef de

groupe pour optimiser votre force d'attaque. Sélectionnez FORM (formation) puis utilisez la touche directionnelle pour sélectionner la formation souhaitée et appuyez sur la **touche** ✕ pour la valider.

Si vous avez conclu une alliance avec un personnage mais que ce dernier ne fait pas encore partie de votre groupe de voyage, validez ALLI afin de l'inclure dans le groupe.

ETAT



Il vous permet de consulter l'état actuel des personnages de votre groupe. Vous pouvez également voir leur équipement. Utilisez les **touches directionnelles** pour sélectionner un personnage puis la touche Action pour consulter l'état de ce personnage. Pour de plus amples informations, reportez-vous à cette liste:

LV **Niveau-** il s'agit de votre niveau actuel ; votre niveau et vos capacités augmentent au fur et à mesure de l'expérience gagnée lors des combats

PV **Points de vie-** Vos points PV (vitalité) et votre total PV sont indiqués ici

PC **Points de capacité-** il s'agit de vos points de capacité, indispensables pour utiliser des compétences particulières (voir page 16)

EXP **Points d'expérience-** Ils servent à estimer votre niveau. Vous accumulez de l'expérience en renversant vos ennemis

FOR **Puissance-** Puissance d'attaque logique que vous acquérez grâce à diverses armes

DEF **Défense-** Puissance physique dont vous disposez pour repousser une attaque

INT **Intelligence-** Influe sur les éventuels coups reçus et sur la capacité magique

ACT **Agilité-** Détermine le nombre de coups décisifs que vous infligez dans votre attaque

Maître Indique le Maître actuel avec lequel vous étudiez.

Le Manuel

CONFIG

Validez cette option pour revenir à l'écran Config apparu au début du jeu. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la page 7.

CAMPING

Vous pouvez camper aussi bien à partir du Sous-Ecran qu'à partir de la Carte du monde. Sélectionnez CAMP et appuyez sur la **touche** ✕ . Puis depuis la Carte du Monde, appuyez sur la **touche START**, pour que votre groupe installe le camp. Cette pause vous permet de reprendre votre souffle et de réaliser des actions impossibles ailleurs. Dans la tente, vous trouverez un journal. Approchez-vous du journal et appuyez sur la **touche** ✕. Vous pouvez :

REST PC ou PV sera réapprovisionné

SAVE Enregistrer vos progrès sur une carte mémoire. Pour savoir comment enregistrer sur une carte mémoire, voir page 7.

CHANGE Vous pouvez remplacer vos compagnons de voyage.

SKILL NOTE Vous pouvez lire ou changer votre liste de compétences apprises ou acquises.

MASTER LIST Contrôlez les données sur les maîtres qui vous employaient comme apprenti.

NOTHING Ferme le journal.

ATTAQUER



Au cours de vos déplacements dans chaque carte de région, vous ne manquerez pas de rencontrer des créatures hostiles. Faites-leur face, puis les icônes du menu de combat apparaîtront. Utilisez la **touche directionnelle** pour sélectionner l'une des options puis la **touche** ✕ pour activer l'option. Pour entrer dans un menu optionnel et revenir en arrière sans valider d'option, appuyez sur la **touche** △. Lorsque vous aurez sélectionné et validé une option pour le dernier personnage, le jeu poursuivra malheureusement l'action en cours. Par conséquent, soyez très prudents dans l'élaboration de votre stratégie.

Le combat se déroule par rounds alternants. Dès que vous validez une action pour chaque membre de votre groupe, votre adversaire vous attaque automatiquement. L'ordre selon lequel vous attaquez votre adversaire et vice-versa dépend des

Le Vieux Manuel

tours EX. On parle de tour EX lorsque votre agilité est nettement supérieure à celle de votre ennemi. Vos capacités accumulées, votre état et votre rapidité sont comparés aux capacités naturelles de votre adversaire et rentrent également en ligne de compte. Dans certaines situations, vous ne pourrez toutefois pas attaquer, soit parce que vous êtes anéanti (le total PV de votre personnage est à 0), soit parce que vous êtes ensorcelé ou empoisonné. Le jeu est terminé lorsque tous les PV des personnages de votre groupe sont arrivés à 0.

A la fin de chaque round, si les ennemis ne sont pas tous vaincus, vous verrez de nouveau s'afficher les icônes du menu de combat.

Pendant la bataille, choisissez l'une des icônes suivantes dans le menu de combat:

ATT (Attaquer)
Après avoir validé cette option, si vous avez plusieurs ennemis, sélectionnez l'ennemi à attaquer.

DEF (Défendre)
Validez cette option pour essayer de repousser l'attaque de votre adversaire.

EXA (Examiner)
Il est possible d'acquérir la capacité particulière d'un ennemi. Pour essayer d'acquérir une compétence, utilisez cette option.

ABL (Capacité/Compétence)
Si vous avez appris ou acquis une capacité ou une compétence particulière quelconque, choisissez cette option.

Ici, vous avez le choix entre 4 capacités différentes : ATTAQUE (capacités d'attaque particulières), COM. (autres types de compétences), GUERIR (guérir les membres souffrants du groupe) et AIDER (aider les membres du groupe).

UTI (Utiliser objet)
Les objets que vous avez achetés ou acquis sont disponibles ici. Effectuez votre choix parmi les listes suivantes : OBJET, ARME, ARMEMENT, OPTION.

Pour les options ABL et UTI, sélectionnez l'une des deux icônes du menu de combat et appuyez sur la touche Action. Enfoncez la **touche directionnelle** ⬅ ou ➡ pour afficher les listes mentionnées plus haut. Lorsqu'une liste est ouverte, appuyez sur la **touche directionnelle** ⬆ ou ⬇ ou sur la **touche L1** ou **R1** pour sélectionner un objet de la liste. Les objets disponibles sont en blanc, et les objets non disponibles en gris. Appuyez sur la **touche** ✕ pour utiliser l'objet. S'il s'agit d'un objet d'attaque, sélectionnez l'ennemi visé et appuyez sur la **touche** ✕. S'il s'agit d'un objet destiné à guérir ou à aider votre groupe, sélectionnez le membre du groupe qui va en bénéficier et appuyez sur la **touche** ✕.

Le Vieux Manuel

FUI (Fuir)
Dans les icônes du menu de combat, gardez la **touche R1** appuyé pour faire apparaître FUI. Appuyez sur la **touche ✕** pour essayer d'échapper à l'ennemi.

ASS (Assaut auto)
Dans les icônes du menu de combat, maintenez la **touche L1** appuyée pour faire apparaître ASS, ce qui signifie charger vers l'avant, ou assaut automatique. Votre groupe va lancer la plus grande attaque possible.

Si vous sortez vainqueur de la bataille, vous accumulez des points d'expérience, des objets, et peut-être même des zenny (de l'argent). Si vous vous êtes évanoui par manque de PV, vos PV s'élèveront à 1 mais votre total de points diminuera. Vous pouvez vous recharger dans une auberge, en faisant du camping, en utilisant des objets, ou encore en exploitant vos capacités.

ETAT PROBLEME
Parfois, au milieu d'une bataille, certains problèmes peuvent se poser en raison de la topographie ou des capacités de votre adversaire. Voici une liste d'états problématiques:

SITUATION	EFFET	REMEDE
POISON	PV, DÉCLIN CAPACITÉ D'ATTAQUE, IMPOSSIBLE DE COURIR	MAGIE PHARMACOLOGIQUE, ANTIDOTE, PANACÉE OU GOUTTES POUR LES YEUX
SOMMEIL	IMPOSSIBLE DE BOUGER AVANT SA DISSIPATION	MAGIE PHARMACOLOGIQUE, ANTIDOTE, PANACÉE
CONFUSION	NE SE DÉCIDE PAS À RIPOSTER	VOIR « SOMMEIL »
AVEUGLEMENT	TAUX DE COUPS DIMINUE	MAGIE PHARMACOLOGIQUE PANACÉE OU GOUTTES POUR LES YEUX
PARALYSIE	COMPLÈTEMENT IMPOSSIBLE DE BOUGER	MAGIE PHARMACOLOGIQUE, PANACÉE OU GOUTTES POUR LES YEUX
INCOMPÉTENCE	NE PEUT UTILISER CORRECTEMENT LES ARMES	MÉDICAMENTS,
AU COMBAT	ECHEC	IMPOSSIBLE DE BOUGER PENDANT 5 TOURS MAGIE PHARMACOLOGIQUE, PANACÉE.

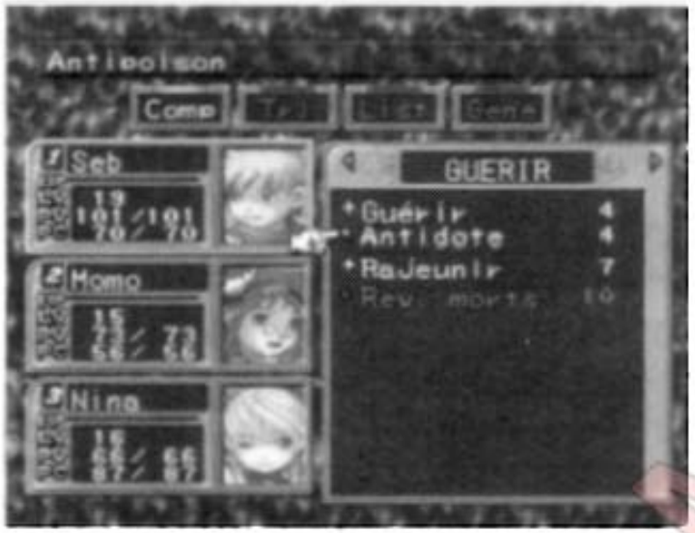
APRÈS 5 TOURS, OU À LA FIN DU COMBAT, L'ÉTAT PROBLÈME DISPARAÎT, ET PC ET PV SONT RESTAURÉS.

SUPPORT TECHNIQUE
Pour tout problème, veuillez contacter la hotline:
INFOGRAMES FRANCE
Les Coteaux de Saône
4, rue Draperies
69 450 Saint-Cyr au Mont d'Or
France

par téléphone au 04.72.53.32.00 du Lundi au Vendredi de 14h00 à 19h00
par télécopie au 04.72.53.32.50
par E Mail: support@infogrames.fr
http://www.infogrames.fr

Le vieux Manuel

LISTES DE COMPETENCES



Pour pouvoir utiliser les nouvelles compétences apprises ou acquises, vous devez examiner les Listes de compétences. Vous pouvez y accéder en faisant du camping ou en lisant votre journal. Une fois que vous avez ces listes sous les yeux, vous devez utiliser l'Encre de compétence pour remplacer vos compétences actuelles par les nouvelles. Vous pouvez obtenir cette encre dans une boîte à bijoux, un coffre-fort ou au magasin de Manilo.

Lorsque vous validez une nouvelle compétence dans les Listes de compétences, choisissez Record et l'Encre de compétence sera utilisée. Ceci constitue une mise à jour de votre liste de compétences. Si vos listes de compétences sont pleines, vous ne pouvez pas acquérir de nouvelles compétences auprès de vos ennemis ou de votre maître.

SYSTEME MAITRE/ PROFESSEUR



Dans le monde de BREATH OF FIRE, vous rencontrerez certainement des individus appelés Maîtres. En devenant apprenti auprès d'un maître et en assimilant les compétences de votre professeur, votre propre statut progresse. Maturité et croissance constituent des modifications importantes pour votre personnage.

Avant d'être pris en charge par un Maître, vous devez effectuer un rite ou test. Un Maître peut vous dire «gather food and come.» Une fois la tâche accomplie, vous êtes habilité à devenir apprenti. Toutefois, vous ne pouvez pas être apprenti auprès de plusieurs maîtres à la fois.

Lovely Mart

APPRENTI

Un personnage peut moduler l'étendue de ses capacités naturelles selon les connaissances de son professeur. Certains Maîtres enseignent également les compétences. D'autres vous prodigueront des enseignements qui auront des répercussions très importantes sur votre comportement et vos capacités futurs. Ils transmettront absolument tous leurs attributs à leurs apprentis. Le statut d'apprenti présente l'avantage indéniable de pouvoir développer des traits particuliers et d'améliorer ses points faibles.

Lorsque vous aurez rempli votre contrat d'apprenti, votre nom viendra s'ajouter à la Liste des Maîtres.

SYSTEME GENE DRAGON

Au fur et à mesure que le jeu avance, vous pouvez transformer Ryu (ou votre personnage) en plusieurs formes de dragon grâce à un trait inhérent aux descendants du clan des Dragons. Vos capacités et compétences évolueront, de même que votre aspect. Votre mutation en un dragon puissant donne lieu à des effets spéciaux extraordinaires.

TRANSFORMATION

Au cours d'une bataille, vous pouvez décider de vous transformer en dragon en validant le Système Gen. Dragon. Si vous avez accumulé suffisamment de PC, vous pouvez vous transformer en dragon. Pour ce faire, sélectionnez et validez PREND puis choisissez le(s) gène(s) de dragon que vous souhaitez utiliser. Essayez de regrouper plusieurs gènes pour obtenir des formes de dragons encore plus puissantes. Toutefois, vous ne pouvez pas regrouper plus de 3 gènes à la fois. En choisissant DATA, vous pouvez extraire des éléments des regroupements précédents. Vous avez également la possibilité d'enregistrer vos regroupements préférés dans la section BEST en sélectionnant votre regroupement de gènes validé dans la section DATA et en appuyant sur la **touche** □. Vous êtes alors en mesure de récupérer vos regroupements préférés en sélectionnant et en validant BEST.

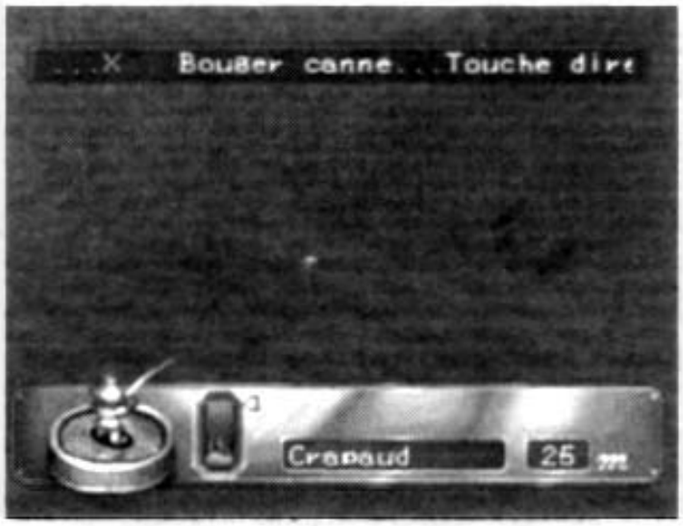
FORME DE DRAGON

Une fois transformé, vous pouvez exploiter des compétences très efficaces. Vous ne disposez ici que de 3 icônes du menu de combat : ATT, ABL, DEF. Pour conserver votre forme de dragon, vous devez augmenter le nombre de PC en fonction du nombre de gènes regroupés. Lorsque votre cumul de PC est insuffisant pour conserver votre forme de dragon ou que vos PV sont à zéro, vous revenez rapidement à la forme d'origine de votre personnage. Pour retrouver cette forme par d'autres moyens, sélectionnez et validez "Forme orig."



Le Vieux Manuel

PECHE



BREATH OF FIRE III vous permet également de vous amuser en pêchant. Prenez du recul par rapport à la vie du clan des Dragons et reposez-vous un peu. Une canne et un leurre suffisent. Le poisson est considéré comme un article commercialisable et certains objets ne peuvent d'ailleurs s'acquérir qu'en échangeant le poisson pêché.

Dans la carte du monde, vous pouvez pêcher à l'emplacement où vous voyez un poisson sauter hors de l'eau. Placez-vous près de cet endroit et appuyez sur la **touche** ✕ pour pénétrer dans la Zone de pêche.

Pour munir la canne d'un leurre, appuyez sur la **touche** □. Veillez à bien attacher le leurre et l'appât adéquats pour attraper le poisson : en effet, chaque poisson fait le difficile.

Appuyez sur la **touche** ✕ pour augmenter la puissance du lancer. Plus la valeur de la puissance du lancer est importante, plus votre ligne ira loin. Lancez la ligne en appuyant sur la **touche** ✕. Utilisez simultanément la **touche** ✕ et les **touches directionnelles** pour créer un rythme qui attire le poisson une fois que le leurre a atteint l'eau. Lorsque le poisson a mordu, les mots FIGHT s'affichent, ce qui vous prévient que vous avez une chance de remonter le poisson.



Curseur N°1

Curseur N°2

Distance du poisson

Pour remonter le poisson, vous devez regrouper les curseurs N° 1 et N° 2 et en appuyant sur la **touche** ✕. Si les curseurs sont trop éloignés, veillez à ne pas casser la ligne, vous perdriez aussi votre leurre. A force de tirer sur la ligne pour ne pas être remonté, le poisson s'épuise. Lorsque la distance revient à 0 mètre sans autre contretemps, c'est que vous avez réussi !

Le Vieux Manuel

POISSON



L'espèce de poisson attrapée est entrée dans le système et vous pouvez la voir en sélectionnant DATA et en appuyant sur la **touche** ✕. Cette option affiche Fish Shape, Length, an Explanation of characteristics, les conséquences lorsque vous l'échangez comme objet ainsi que sa taille moyenne. Les points qui vous sont attribués et votre Class de pêcheur dépendent respectivement de la longueur et de la valeur totale du poisson.

Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la **touche** △, sélectionnez EXIT et appuyez sur la **touche** ✕ pour revenir à la Carte du monde.

LE MAGASIN DE MANILO

Au magasin, vous pouvez échanger le poisson contre des objets rares (pour pêcher, Manilo utilise une pièce de monnaie au lieu d'un leurre !)

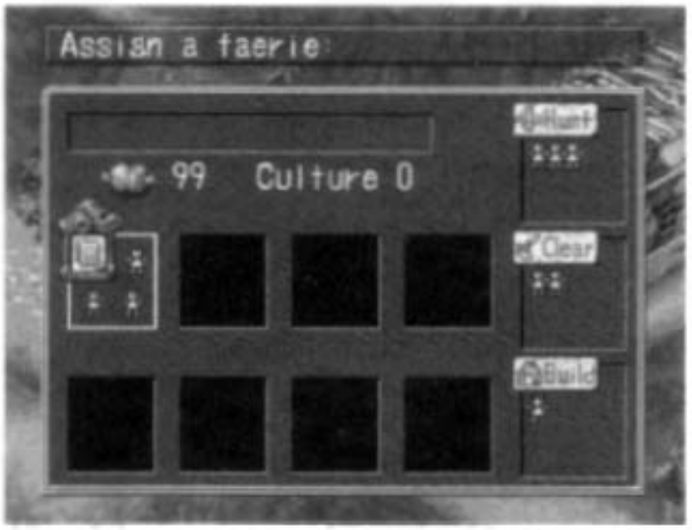
TERRES DE CULTURE



Au cours de votre aventure, vous tomberez sur un village organisé en société collective. Il s'agit d'un groupe de fées ayant adopté un style de vie primitif. Lorsque cette société se développe, vous pouvez bénéficier de certains avantages : acheter des objets rares introuvables ailleurs, vous amuser à un mini-jeu ou écouter des sons particuliers dans un magasin de musique.

Le vieux Manuel

DÉVELOPPER LA COMMUNAUTÉ



En guidant les gens du village, vous pouvez développer la taille de ce dernier pour bénéficier des avantages mentionnés précédemment. Contactez la reine des fées pour obtenir des instructions, les 5 premières étant : Chasser, Cultiver/ Pionnier/Reclaim Land, Bâtir, Ecolier ou attendre les ordres.

Le vieux Manuel

ALLIES



RYU, LE HÉROS

Le personnage que vous commandez. Il est doté de la super puissance humaine que ses ancêtres du Clan des dragons lui ont accordée. Au fur et à mesure, on lui découvre de plus en plus de pouvoirs.



NINA, PRINCESSE DE VAURE

Nina possède des connaissances illimitées sur la magie de l'attaque. De nature très curieuse, elle se lance sans hésiter dans toutes les nouvelles quêtes.



Le Vieux Manuel



TEEPO

Ce novice orphelin ne connaît rien de sa race mais possède une magie d'attaque exceptionnelle.



REI

Tout comme Teepo, cet orphelin surveille Ryu. D'une nature enjouée, il est aussi très irresponsable.

Le vieux Mabel



PECOROS (PECO)

Pecoros est une créature anormale née dans un laboratoire. Produit d'une plante et d'un mammifère, il possède un total PV qui se régénère naturellement. Son langage est un véritable mystère.



MOMO

Momo est une savante qui recherche le Ghost Chrys et les machines Fantôme dans le monde entier. Très insouciante, elle n'en est pas moins très efficace dans son extraordinaire attaque au bazooka. Elle est également très douée pour la magie des soins et de la récupération.



Le vieux Manuel



HONEY

Partenaire de recherche de Momo, ce soldat mécanique est alimenté par l'énergie du Chrys.



GARR

Vainqueur du Grand tournoi des armes, Garr possède un sens aigu du devoir. Il est fier de la puissance que lui confèrent les armes spéciales et la magie des flammes. Il rejoint le groupe de Ryu pendant son voyage.

Le Vaux Michel

LISTE MAGIQUE

RÉCUPÉRATION

NOM	PC	TYPE	PERSONNE	EFFET
Guérir	4	Saint	Seul	Les PV du joueur augmentent de 20 points
Rajeunir	7	Saint	Seul	Les PV du joueur augmentent de 40 points
Restaurer	12	Saint	Seul	Les PV du joueur augmentent de 100 points
Vivifier	20	Saint	Tous	Les PV du joueur augmentent de 40 points
Revigorer	50	Saint	Tous	Les PV du joueur augmentent de 100 points

AIDE

NOM	PC	TYPE	PERSONNE	EFFET
Protection	2		Seul	Augmente la DEF d'une cible de 20 %
Bouclier	4		Tous	Augmente toutes les DEF d'une cible de 20 %
Vitesse	2		Seul	Augmente l'ACT d'une cible de 50 %
Puissance	4		Seul	Augmente la FOR d'une cible de 25 %
BarriÉre	4		Seul	Augmente la DEF magique d'une cible de 50 %

MAGIE D'ATTAQUE

NOM	PC	TYPE	PERSONNE	EFFET
Flamme	2	Feu	Seul	Attaque de flamme sur une cible
Rafale de feu	5	Feu	Tous	Attaque de flamme sur toutes les cibles
Brasier	10	Feu	Tous	Attaque de flamme sur toutes les cibles
Gel	2	Glace	Seul	Attaque de gel sur une cible
Coup de froid	5	Glace	Seul	Attaque de gel sur une cible
Blizzard	10	Glace	Tous	Attaque de gel sur toutes les cibles
Secousse	3	Tonnerre	Tous	Attaque électrique sur toutes les cibles
Foudre	7	Tonnerre	Tous	Attaque électrique sur toutes les cibles
Myollnir	10	Tonnerre	Seul	Attaque électrique sur une cible

Le Vieux Manuel

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

Le Vieux Manuel

Distribué par Infogrames Distribution.

Infogrames France
Service Hot line
Les coteaux de Saone
4 rue des Draperies
69532 St Cyr au Mont d'Or Cedex
Tel : 04 72 53 32 00
Fax : 04 72 53 32 50
e-mail : support@infogrames.fr

Customer Service Numbers

- **Australia** 1300 365 911

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

- **Österreich** 0450 199 000 500*

**(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)*

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

- **Belgique/België/Belgien** 02 / 502 05 93

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

- **Danmark** 31 23 24 04

Åben Man-Tors 16.00-19.00

Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

- **Suomi** (09) 887 331

Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten

- **France** 01 40 88 04 88

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

- **Deutschland** 01805 / 766 977

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

- **Greece** (00 301) 6777701

Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνικη υποστήριξη για την κονσολα PlayStation

- **Ireland** (01) 4054022

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

- **Italia** 167 520 523

Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.

- **Nederland** 0495 544 562

Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.

- **New Zealand** (09) 415 2446

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

- **Norge** 6679 9620

- **Portugal** (01) 318 7306

Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation

- **España** 902 102 102

Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

- **Sverige** 08 510 196 00

Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.

- **Schweiz** 0900 55 20 55 Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.

Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen

- **UK** 0990 99 88 77

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

Le Vieux Manuel



SLES-01319

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

4014762800101