

PAL

FINAL FANTASY® VII

SQUARESOFT®

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation™

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.) ainsi que le numéro "Hotline" se trouvent au dos de ce manuel.

Final Fantasy® VII © 1997 Square Co. Ltd. All rights reserved. Final Fantasy and Squaresoft are registered trademarks of Square Co. Ltd. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Square Co. Ltd.



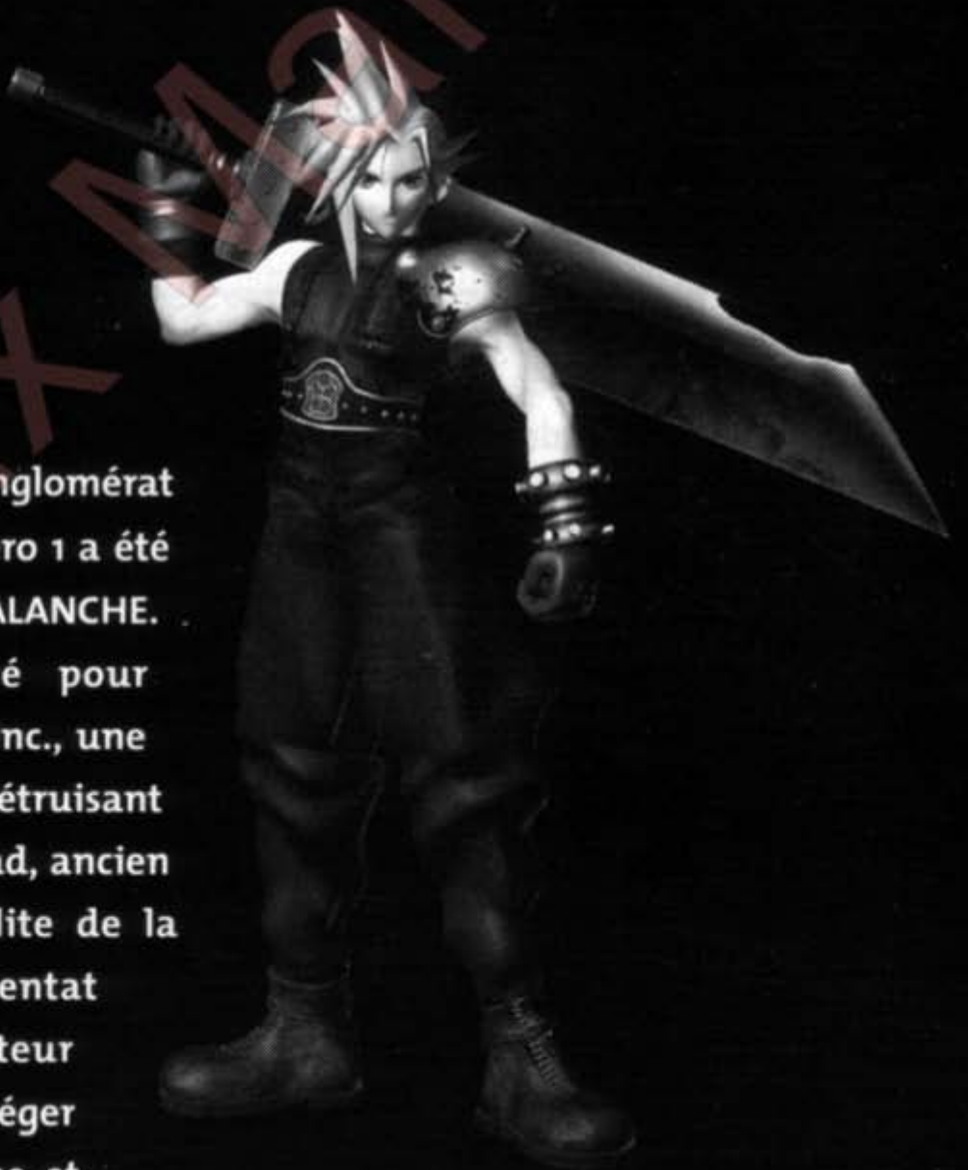
SCES-00868

Le vieux Manuel

FRANÇAIS

UNE LUTTE POUR DECIDER DU SORT DE LA PLANETE...

FINAL FANTASY VII



A MIDGAR, une cité contrôlée par le conglomérat géant Shinra. Inc., le réacteur Mako numéro 1 a été détruit par un groupe rebelle baptisé AVALANCHE. AVALANCHE a été secrètement formé pour fomenter une rébellion contre la Shinra. Inc., une organisation qui absorbe l'énergie Mako, détruisant les ressources naturelles de la planète. Clad, ancien membre de la force d'intervention d'élite de la Shinra, SOLDIER, a été mêlé à l'attentat responsable de la destruction du réacteur Mako. Clad et AVALANCHE peuvent-ils protéger la planète contre son ennemi gigantesque et impitoyable, la Shinra. Inc.?

Le vieux Manuel

REMARQUE: Les photos d'ecron font issues de la version Anglaise

INSTALLATION

Installez votre PlayStation™ et insérez le premier disque FINAL FANTASY® VII, en suivant les instructions du manuel. Nous vous conseillons de ne pas insérer ni retirer de périphériques ou de cartes mémoire lorsque la console est sous tension. Assurez-vous qu'il y a suffisamment de blocs libres sur votre carte mémoire avant de commencer à jouer.

Lorsque la démo et le générique apparaissent, appuyez sur la touche ○ pour passer au menu principal qui affichera deux options: NOUVELLE PARTIE ou CONTINUER. Utilisez la touche directionnelle HAUT ou BAS pour placer le curseur sur NOUVELLE PARTIE, puis appuyez sur la touche ○ pour commencer une nouvelle partie.

CONTINUER A PARTIR DE DONNEES SAUVEGARDEES

Insérez le disque de la partie précédente et la carte mémoire contenant les données sauvegardées, puis allumez la console de jeu PlayStation™. Accédez au menu principal et choisissez CONTINUER. Sélectionnez la fente pour carte mémoire dans laquelle vous avez inséré la carte mémoire FENTE 1- ou FENTE 2-), puis appuyez sur la touche ○. A partir de l'écran Sélection de fichiers, choisissez le fichier qui contient la partie que vous souhaitez reprendre.



CHANGER DE CD

Pendant FINAL FANTASY® VII, un écran apparaîtra de temps en temps, affichant le message suivant: "Insère le disque 2 ou 3" accompagné d'une photo. Sans éteindre la console, ouvrez le couvercle de la console et insérez le CD demandé, puis refermez le couvercle de la console. La photo est modifiée de façon aléatoire à chaque fois que l'écran apparaît.

Le vieux Manuel

LES PERSONNAGES

En cours de partie, vous rencontrerez des personnages. Toutefois, selon votre façon de jouer, certains personnages ne deviendront peut-être pas vos amis.

Les personnages suivants sont les principaux protagonistes du jeu:

CLAD STRIFE



EMPLOI	Mercenaire (ex-membre de SOLDIER)
AGE	21 ans
ARME	Epée
TAILLE	173cm
DATE DE NAISSANCE	19 août
LIEU DE NAISSANCE	Nibelheim

Le personnage principal de FINAL FANTASY® VII. Ancien membre de SOLDIER, c'est à présent un mercenaire prêt à accepter n'importe quel boulot. Après avoir été recruté par AVALANCHE, il se retrouve impliqué dans une lutte gigantesque qui a pour enjeu la survie de la planète. Son énorme épée peut couper pratiquement n'importe quoi en deux.

AERIS GAINSBOROUGH



EMPLOI	Marchande de fleurs
AGE	22 ans
ARME	Bâton
TAILLE	163cm
DATE DE NAISSANCE	7 février
LIEU DE NAISSANCE	Inconnu

Jeune, belle et mystérieuse, Aeris a rencontré Clad alors qu'elle vendait des fleurs dans les rues de Midgar. Elle décida de le rejoindre peu de temps après. Ses talents spéciaux lui permettent d'avoir recours à la magie, mais elle semble plus intéressée par le triangle amoureux qui s'est formé entre elle, Clad et Tifa.

Le Vieux Manuel

TIFA LOCKHEART



EMPLOI	Hôtesse de bar (membre de -AVALANCHE)
AGE	20 ans
ARME	Gant
TAILLE	167cm
DATE DE NAISSANCE	3 mai
LIEU DE NAISSANCE	Nibelheim

Brillante et de nature optimiste, Tifa sait toujours remonter le moral des troupes. Mais ne vous laissez pas duper par son apparence; elle peut venir à bout de presque n'importe quel ennemi à la seule force de ses poings. C'est l'un des membres principaux d'AVALANCHE. Elle et Clad sont des amis d'enfance et bien qu'elle ait pour lui des sentiments très profonds, elle ne l'admettra jamais.

BARRETT WALLACE



EMPLOI	Leader de -AVALANCHE
AGE	35 ans
ARME	Bras-fusil
TAILLE	197cm
DATE DE NAISSANCE	15 décembre
LIEU DE NAISSANCE	village de Corel

Leader du mouvement de résistance clandestin AVALANCHE. Barrett se bat contre le conglomérat géant Shinra, Inc. qui détient le monopole de l'énergie Mako et a construit des réacteurs spéciaux pour l'extraire de la planète. Barrett s'appuie sur la force brute de son "bras-fusil" pour survivre. Sa femme est morte dans un accident il y a des années, et il vit à présent avec sa fille, Marlene.

Le vieux Manuel

RED XIII

EMPLOI	Bête
AGE	45 ans
ARME	Chevelure
TAILLE	120 cm
DATE DE NAISSANCE	Inconnue
LIEU DE NAISSANCE	Canyon Cosmo



C'est un animal à la fourrure rousse. Mais sous son apparence féroce se cache une intelligence qui surpasse celle de n'importe quel être humain. Ses griffes et ses crocs acérés font de lui un adversaire redoutable en combat rapproché, mais à part ça, on ne sait sur lui que peu de choses. On n'est même pas certain que Red XIII soit son vrai nom. Une véritable énigme.

CID HIGHWIND

EMPLOI	Pilote
AGE	32 ans
ARME	Lance
TAILLE	178 cm
DATE DE NAISSANCE	22 février
LIEU DE NAISSANCE	Inconnu



Cid est un pilote vétéran à la grande gueule et au grand cœur qui n'a pas oublié ses rêves d'enfant. Il n'existe pas de meilleur pilote, dans les airs comme sur mer. Il croit qu'un jour il pourra voler jusqu'aux confins de l'univers. Grâce à la lance qu'il a fabriquée et à sa connaissance des machines, il se lance dans la bataille sans se soucier du danger.

Le Vieux Manuel

SEPHIROTH

EMPLOI	Officier supérieur de SOLDIER
AGE	Inconnu
ARME	Longue épée
TAILLE	185cm
DATE DE NAISSANCE	Inconnue
LIEU DE NAISSANCE	Inconnu

Parmi les troupes d'élite de SOLDIER, Sephiroth passe pour être le meilleur. Son passé a été mis sous clé dans un dossier top secret que détient la Shinra. Inc. Son épée géante, que lui seul peut manipuler, possède un pouvoir extrêmement destructeur. On raconte qu'il a disparu au combat il y a des années. On ignore où il se trouve aujourd'hui.

YUFFIE KISARAGI



EMPLOI	Chasseresse MATERIA, Ninja
AGE	16 ans
ARME	Couteau, Boomerang, Origami (pour le lancer)
TAILLE	160cm
DATE DE NAISSANCE	20 novembre
LIEU DE NAISSANCE	Wutal

Bien qu'on ne le devinerait jamais en la regardant, Yuffie descend d'une longue lignée de Ninjas. Elle s'est imposée dans le groupe, juste pour obtenir un ceratin statut. Elle est perfide, arrogante et extrêmement égoïste. Mais avec son super shuriken et ses talents très spéciaux, vous serez content de l'avoir à vos côtés pendant une bataille.

Le vieux Manuel

CAIT SITH



EMPLOI	Jouet
AGE	Inconnu
ARME	Mégaphone
TAILLE	100cm
DATE DE NAISSANCE	Inconnue
LIEU DE NAISSANCE	Inconnu

Cait Sith chevauche une monture géante en peluche à qui il a donné la vie, grâce à la magie. Son mégaphone à la main, il est toujours en train de crier des ordres et de créer des attaques plutôt molles. Lorsque sa machine d'attaque à sous fonctionne, les lignes ennemies ressemblent à un coffre à jouets renversé. Il lit les lignes de la main pour passer le temps, mais il ne vaut mieux pas trop s'y fier, tout comme à sa personnalité changeante.

VINCENT VALENTINE



EMPLOI	Sans emploi
AGE	27 ans
ARME	Fusil
TAILLE	184cm
DATE DE NAISSANCE	13 octobre
LIEU DE NAISSANCE	Inconnu

Homme mystique, austère et honnête, il est en même temps sombre et mystérieux. Ses relations passées avec la Shinra Inc. l'ont poussé à rejoindre Clad et ses compagnons. Il peut vous sembler fragile à première vue, mais dans ce corps se cache une puissance redoutable.

Le vieux Manuel

LES COMMANDES

Ce qui suit est une explication des commandes de base que vous utiliserez pour jouer à FINAL FANTASY® VII ; consultez les sections COMMANDES SUR LE TERRAIN, ECRAN DE COMBAT et ECRAN MENU pour plus de détails.



Touche START

Ecran Terrain: permuter les cartes sur l'écran Carte du monde.

Ecran Menu: --

Ecran Combat: Mettre le combat en pause ou le reprendre.

Touche SELECT

Ecran Terrain: Faire apparaître un curseur qui indique votre position et affiche des marqueurs ▽ de couleur indiquant les portes et sorties possibles dans votre zone. Appuyez à nouveau sur la touche SELECT pour faire disparaître ces indicateurs. Cela ne fonctionnera pas dans toutes les zones.

Ecran Menu: --

Ecran Combat: Faire apparaître la fenêtre d'aide

Touches directionnelles

Ecran Terrain: Pour déplacer les personnages sur l'écran Terrain ou sur l'écran Carte du monde. Pour sélectionner les messages. Sélectionner les armes, les armures, les objets, etc. dans les magasins.

Ecran Menu: Déplacer le curseur pour mettre les ordres en surbrillance

Ecran Combat: Déplacer le curseur pour mettre les ordres en surbrillance

Touche L1

Ecran Terrain: Lorsque le personnage se déplace, cette touche le fait tourner vers la gauche. Si vous maintenez la touche enfoncée, le personnage continuera à tourner à

Le vieux Manuel

gauche. Lorsque le personnage se déplace sur la carte du monde, cette touche lui permet de tourner à gauche. Lorsque le personnage est immobile sur la carte du monde, vous pouvez voir les environs en tournant à gauche.

Ecran Menu: Sélectionner les personnages dans l'ordre dans lequel ils apparaissent dans le groupe.

Déplacer la barre coulissante vers le haut lorsque vous sélectionnez des objets et des sortilèges.

Ecran Combat: Maintenez les touches R1 et L1 enfoncées en même temps pour fuir le champ de bataille

Touche L2

Ecran Terrain: Permuter les vues sur la carte du monde

Ecran Menu: --

Ecran Combat: --

Touche R1

Ecran Terrain: Lorsque le personnage se déplace, cette touche le fait tourner à droite. Si vous la maintenez enfoncée, le personnage continuera à tourner à droite. Lorsque le personnage se déplace sur la carte du monde, cette touche le fait tourner vers la droite. Lorsque le personnage est immobile sur la carte du monde, vous pouvez voir les environs en tournant à droite.

Ecran Menu: Sélectionner les personnages dans l'ordre où ils apparaissent dans le groupe. Déplacer la barre coulissante vers le bas lorsque vous sélectionnez des objets et des sortilèges.

Ecran Combat: Maintenez enfoncées les touche L1 et R1 pour fuir le champ de bataille. Permuter entre des cibles multiples et simples.

Touche R2

Ecran Terrain: Permuter entre les vues sur la carte du monde.

Ecran Menu: --

Ecran Combat: Mettre les cibles en surbrillance.

Le Vieux Manuel

Touche ○

Ecran Terrain: Parler aux autres personnages.
Ramasser des objets ou examiner les coffres au trésor.
Lorsque vous appuyez sur cette touche quand le personnage se trouve devant une échelle, il monte ou descend.
Confirmer la sélection des armes, de l'armure, des objets, .. à voir ou à acheter dans les magasins. Activer les interrupteurs sur différents objets (par ex. les ascenseurs).

Ecran Menu: Confirmer l'ordre sélectionné.

Ecran Combat: Confirmer l'ordre sélectionné.

Touche △

Ecran Terrain: Afficher l'écran Menu.

Ecran Menu: Retirer l'équipement MATERIA d'une arme ou d'une armure.

Ecran Combat: Permuter entre les autres personnages.

Touche □

Ecran Terrain: --

Ecran Menu: Passer du menu MATERIA au menu EQUIPER.

Ecran Combat: Maintenez cette touche enfoncée pour fermer la fenêtre Ordre et faire apparaître les jauges Barrière et Barrière magique ou BARRM.

Touche ×

Ecran Terrain: Lorsqu'un personnage se déplace sur le terrain, il commence à courir. Annuler la sélection des armes, de l'armure, des objets, .. à vendre ou à acheter dans les magasins.

Ecran Menu: Fermer l'écran Menu.
Annuler l'ordre sélectionné

Ecran Combat: Annuler l'ordre sélectionné.

Le Vieux Manuel

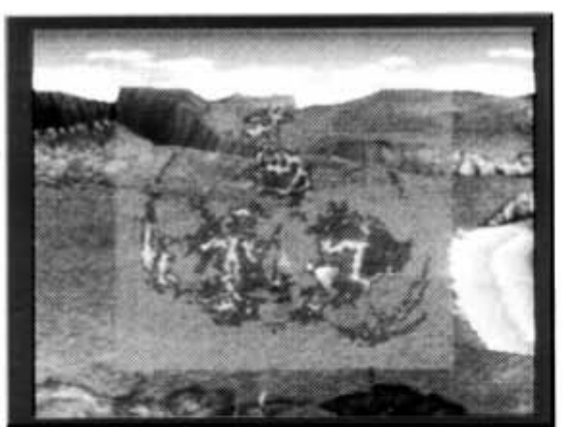
REMARQUE: vous pouvez réinitialiser votre partie en maintenant enfoncées les touches suivantes simultanément: touche L1+ touche L2+ touche R1+ touche R2+ touche SELECT+ touche START

COMMANDES SUR LE TERRAIN



Dans FINAL FANTASY® VII, vous pourrez jouer sur un terrain en 3D, pour la première fois dans la série Final Fantasy. Puisque vous avez la possibilité d'explorer ce monde gigantesque dans toutes les directions, vous aurez l'impression d'être réellement plongé dans ce monde et de vous y déplacer librement. Les montages dynamiques et les variations de prises de vue fournissent une expérience de jeu cinématique. Une fois sur le terrain, vous pourrez entrer des noms, parler avec les différents personnages dans les villes et participer aux vénements.

VISIONNER LA CARTE DU MONDE





Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous trouverez la carte du monde telle qu'elle apparaît ici. En bas à droite de l'écran, une carte du monde réduite est affichée. Sur cette carte, une large ligne jaune indique la direction vers laquelle est tourné votre personnage, ainsi que son champ de vision. Le point rouge indique la position actuelle du personnage. Les points éparpillés sur toute la carte représentent les villes et les villages. Si vous appuyez sur la touche START lorsque la carte du monde réduite est affichée, vous passerez à une vue agrandie de la carte. Appuyez à nouveau sur la touche START et la carte du monde disparaîtra de l'écran. Pour faire apparaître une carte du monde réduite, appuyez une nouvelle fois sur la touche START .

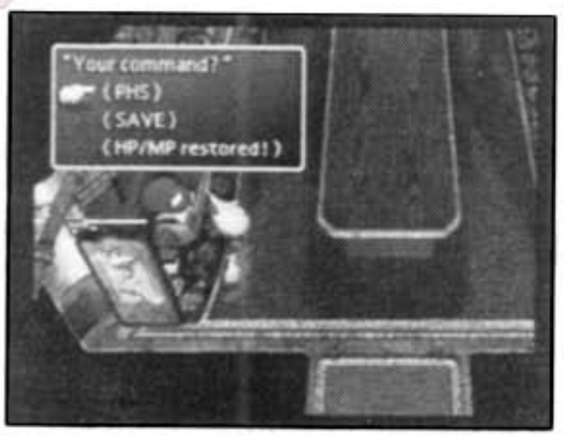
Le Vieux Manuel

ENTRER DES NOMS



En faisant la connaissance de chacun des personnages, vous pourrez personnaliser leur nom en utilisant un maximum de neuf lettres. Si vous préférez conserver le nom par défaut, appuyez sur la touche START pour placer le curseur sur CHOISIR, et appuyez sur la touche ○. Pour changer le nom d'un personnage, sélectionnez une lettre à l'aide des touches directionnelles, ajoutez un espace en sélectionnant ESPACE dans le menu situé sur le côté, puis entrez chaque lettre à l'aide de la touche ○. Après avoir entré un nom, sélectionnez CHOISIR. Si vous désirez revenir au nom par défaut, sélectionnez DEFAUT. Pour effacer une lettre, sélectionnez EFFACER dans le menu.

SELECTIONNER DES MESSAGES



Vous pourrez de temps en temps sélectionner une réponse ou une réaction lorsque vous parlez avec les autres personnages du jeu. Sélectionnez la réponse ou réaction à l'aide de la touche directionnelle HAUT ou BAS, puis appuyez sur la touche ○.

MAGASINS, AUBERGES, ETC

Il existe de nombreux magasins, auberges, etc. dans le monde; vous pourrez y acheter les choses dont vous avez besoin pour la suite de votre aventure et vous reposer. Vous pouvez vendre des armes supplémentaires ou des objets dans n'importe quel magasin, mais pas dans les auberges. Voici une liste de certains de ces établissements.

AUBERGES

si vous passez la nuit dans une auberge, les HP (points de guérison) et les MP (points de magie) de tous les membres du groupe seront complètement restaurés. De plus, le statut d'anormalité causé pendant les batailles sera inversé. Le coût de ces opérations dépend de l'auberge.

Le Vieux Manuel

MAGASIN D'ARMES

Les armes et l'armure de vos personnages sont en vente ici. **REMARQUE:** les magasins ne vendent pas tous des armes et des armures pour chaque personnage.

MAGASIN D'OBJETS

Un certain nombre d'objets ayant des effets différents, tels que la récupération et l'attaque, sont à votre disposition dans ce magasin.

MAGASIN D'ACCESSOIRES

différents accessoires sont disponibles ici. Une fois ajoutés à votre équipement, ils auront des effets spéciaux différents.

MAGASIN DE MATERIA

les MATERIA sont des ordres magiques possédant un certain nombre d'effets positifs si on les ajoute aux armes et à l'armure. L'achat de MATERIA n'est pas différent de l'achat d'autres biens dans d'autres magasins; toutefois, vous ne pouvez pas acheter de MATERIA en gros, comme les autres objets ou armes.

HALL RESIDENCE DES DEBUTANTS

situé au-dessus du magasin d'armes dans le secteur 7, à proximité du quartier général de-AVALANCHE. Ce n'est pas un magasin, mais si vous parlez aux gens se trouvant dans le hall (et que vous écoutez Clad), vous apprendrez des tas de choses utiles qui vous aideront dans le jeu.

EVENEMENTS



Certains des événements qui se déroulent au cours de votre aventure requièrent des fonctions de commande différentes. Par exemple, il existe un évènement au cours duquel vous devez lancer des barils sur des ennemis. Certains autres événements impliquent une compétition basée, sur votre résistance. Des conseils peuvent être dissimulés dans les messages et les écrans; alors cherchez-les attentivement

Le vieux Manuel

avant de vous lancer dans un événement. Parfois, il vous faudra terminer un événement en un temps donné.

L'ECRAN DE COMBAT



Un écran de combat typique ressemble à ceci:

1. Les messages sont affichés ici au cours des combats.

2. Graphismes des membres du groupe. Le marqueur — situé au-dessus de la tête d'un personnage indique que vous pouvez sélectionner des ordres pour ce personnage.

3. Graphismes des personnages ennemis.

4. Appuyez sur la touche SELECT pour faire apparaître la fenêtre d'aide au cours d'un combat. Vous y trouverez la description des ordres sélectionnés, le nom des monstres, etc.

5. Le nom des membres du groupe ainsi que la jauge Barrière et la jauge BARRM sont affichés. Si la jauge est dissimulée derrière la fenêtre Ordre, vous pouvez la faire apparaître en appuyant sur la touche □ . Au début d'un combat, les jauges Barrière et MBARRIER sont vides, mais si vous installez un MATERIA appelé Barrière, vous pouvez jeter un sortilège magique qui réduira de moitié les dégâts subis. Vous pouvez remplir la partie supérieure de la jauge Barrière et la partie inférieure de la jauge BARRM en jetant le sortilège une seule fois, et l'effet défensif durera jusqu'à ce que les jauges soient vides. Barrier fonctionne comme une défense contre les attaques physiques de l'ennemi, alors que BARRM est une défense contre les attaques magiques. La barrière magique est vivement recommandée lorsque vous devez affronter les boss de fin de niveau.

Les ordres peuvent être utilisés pendant les combats. Différents ordres pourront être utilisés en fonction du MATERIA installé.

Le Vieux Manuel

Au cours des combats, des numéros apparaîtront au-dessus de vos personnages et de leurs ennemis. Les numéros blancs indiquent les dégâts, et les numéros verts, les HP et MP récupérés. La fenêtre d'état indique le statut actuel des membres du groupe. De la gauche vers la droite de la fenêtre, vous trouverez: les HP restants, les HP maximum (ou statut actuel), les MP restants et la jauge limite/jauge de temps.
Sous les HP et MP de chacun des personnages, vous verrez des jauges grâce auxquelles vous pourrez immédiatement trouver la différence entre le niveau de HP et de MP. Les jauges sont vertes lorsqu'elles sont pleines et deviennent rouges en se vidant.

FORMATIONS SUR LES COMBATS

En plus des formations de combat normales, des ennemis peuvent également apparaître dans les formations qui suivent. Vos personnages comme leurs ennemis subiront deux fois plus de dégâts s'ils sont attaqués par derrière.

ATTAQUES PREVENTIVES

Vous permet d'entrer vos ordres avant l'attaque de l'ennemi. Cette formation est favorable à vos personnages.

ATTAQUE PAR L'ARRIERE

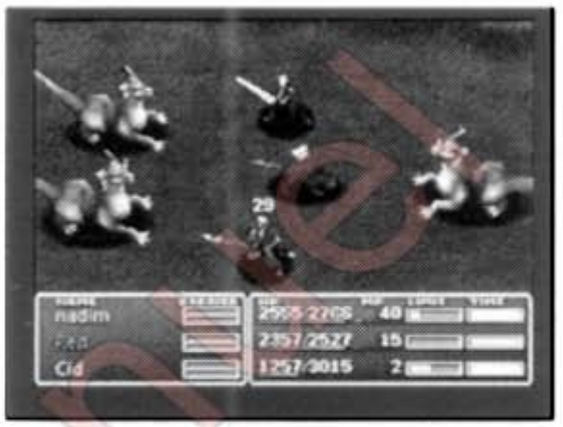
Une attaque par derrière: votre défense frontale et votre défense arrière seront inversées. De plus, vous serez toujours le premier à être attaqué; c'est un désavantage de taille pour vos personnages.

ATTAQUE DE COTE

Les ennemis apparaissent entre vos personnages, vous permettant de les attaquer des deux côtés. Bien que vous ne puissiez pas modifier la formation de vos personnages en utilisant l'ordre DEPLAC., cette formation est avantageuse pour vos personnages.

Le vieux Manuel

ATTAQUE DES DEUX COTES



Vos personnages sont pris dans une attaque latérale ennemie. L'ennemi vous attaquera toujours en premier et vous ne pourrez pas vous échapper. Vous ne pourrez pas attaquer tous les ennemis avec un seul sortilège, ni modifier les formations à l'aide de l'ordre DEPLAC. Dans cette formation, vos personnages sont extrêmement désavantagés.

TCA (TEMPS DE COMBAT ACTIF)



1. Dans les combats de FINAL FANTASY® VII, on utilise le système ATB (TCA = (Temps de Combat Actif) . Qu'il soit allié ou ennemi, le personnage dont la jauge de temps est remplie la première a la priorité pour recevoir les ordres. Choisissez les ordres qui vous permettront d'attaquer ou de vous défendre le mieux face à l'ennemi.

ORDRES DE COMBAT



2. Les ordres suivants, affichés dans la fenêtre d'ordres, sont modifiés à mesure de votre progression dans le jeu, et selon les personnages du groupe.

ATTAQUE

Vous attaquez avec des armes équipées. Vous pouvez également combattre vos alliés en les sélectionnant comme cibles d'attaque. Ceci est également valable pour l'ordre MAGIE.

LIMITE

La jauge LIMITE commence à se remplir à chaque attaque ennemie. Lorsque la jauge est pleine, elle clignote pour indiquer un statut de limite maximale. A ce moment, l'ordre ATTAQUE devient

Le vieux Mandel

l'ordre LIMITE. Si vous sélectionnez LIMITE, le personnage pourra réaliser son attaque exclusive appelée Limites Maximum. Si le combat prend fin sans que vous ayez eu recours à Limites Maximum, vous pourrez vous en servir dans le prochain combat. Dans ce cas, l'ordre ATTAQUE gardera l'appellation,LIMITE. Plus vous subissez de dégâts, plus la jauge Limite se remplira vite.

MAGIE

Lorsque vous équipez vos armes ou votre armure de MATERIA, l'ordre MAGIE devient disponible et apparaît dans la fenêtre. Sélectionnez le sortilège que vous désirez, ainsi que la personne sur laquelle vous souhaitez le jeter. Par exemple, s'il s'agit du sort ATTAQUE sélectionnez l'ennemi à attaquer, et s'il s'agit d'un sort guérisseur, sélectionnez l'un de vos alliés. La quantité de MP consommée est la même, qu'il s'agisse d'un sort utilisant l'effet MATERIA de TOUT sur des ennemis multiples ou d'un ennemi unique. (Les sorts ayant un effet sur tous les ennemis sont indiqués par une flèche rouge à côté du nom du sortilège.) Si le sort ne peut être jeté car vous n'avez pas suffisamment de MP, par exemple, le nom du sort apparaîtra en gris.

ELEMENTS

Des objets qui influencent les attaques et les guérisons peuvent être utilisés au combat. Sélectionnez un objet et décidez du personnage qui l'utilisera ou contre qui il sera utilisé. S'il s'agit d'un objet d'attaque, sélectionnez l'ennemi. S'il s'agit d'un objet de guérison, sélectionnez l'un de vos alliés.

DEPLAC.

Cet ordre apparaîtra si vous appuyez sur la touche directionnelle GAUCHE sur le bord gauche de la fenêtre d'ordres de combat. Grâce à cet ordre, vous avez la possibilité de modifier la position de vos personnages et de les déplacer, de la première ligne de bataille à la dernière. Les personnages placés à l'arrière subiront moins de dégâts que les autres, mais causeront également moins de dégâts à l'ennemi. S'ils se trouvent en première ligne, l'effet sera inversé. Le statut de déplacement ne sera pas conservé lors de la bataille suivante.

le vieux Manuel

BLINDER

Cet ordre apparaîtra si vous appuyez sur la touche directionnelle DROITE sur le bord droit de la fenêtre d'ordres de combat. Si vous utilisez cet ordre, les dégâts subis seront réduits de moitié jusqu'à ce que la jauge TIME (TEMPS) soit pleine.

FUITE

Si vous maintenez les touches L1 et R1 enfoncées simultanément, vous pourrez peut-être fuir le champ de bataille. Selon l'ennemi et les formations de combat, il n'est pas toujours possible de s'échapper.

AUTRES ORDRES

Au cours du jeu, vous obtiendrez de nombreux MATERIA; certains d'entre eux ajouteront des ordres utilisables au cours des combats. Par exemple, il existe l'ordre INVOQUER, l'ordre SENTIR et l'ordre TALENTS DE L'ENNEMI TalentE. Seuls les personnages équipés des MATERIA appropriés pourront utiliser ces ordres.

FIN DU COMBAT



Les combats prennent fin lorsque vous avez éliminé tous vos ennemis ou lorsque tous les ennemis ou tous vos personnages se sont échappés. Si vous gagnez, vous obtenez des GIL (GILS), des objets, des points d'expérience (EXP), ou des points d'aptitude (AP) qui affectent la croissance de MATERIA. Leur valeur variera selon le type et le nombre d'ennemis éliminés.

FIN DE PARTIE

Si tous les membres de votre groupe sont grièvement blessés ou ont été changés en pierre, la partie est finie. Lorsque la partie prend fin, un écran apparaîtra pour vous permettre de sélectionner la fente pour carte mémoire. Si vous avez déjà sauvegardé des données, vous pouvez choisir le fichier approprié pour recharger et continuer la partie. Toutefois, les données

Le Vieux Manuel

retourneront à leur état précédent l'apparition de l'écran FIN DE PARTIE (y compris les GILS, l'EXP et les objets obtenus).

CHANGEMENTS DE STATUT

Si le personnage est attaqué, son statut risque de tomber dans le statut ANORMAL, comme vous pouvez le voir ci-dessous. Bien souvent, l'état anormal peut être annulé au cours des combats à l'aide de sortilèges tels que GUERIR ou d'objets comme HYPER. De plus, l'état anormal disparaîtra naturellement après un combat. Toutefois, on ne peut guérir ANEMIQUE, IMMOBILE, FURIE ou TRISTE qu'à l'aide des sorts ou objets appropriés. Tout état anormal peut être guéri si le personnage prend du repos dans une auberge ou sous une tente. En plus des statuts suivants, il existe d'autres états qui peuvent intervenir au cours des combats.

STATUT	ETAT	TRAITEMENT
SOMEIL	Vous ne pouvez entrer d'ordres qu'au réveil du personnage.	Sortilège GUERIR ou attaque ennemie ou alliée sur le personnage affecté.
POISON	Les HP décroissent graduellement au cours du combat.	Objet ANTIDOTE ou sortilège GUERIR
FURIE	Multiplie par deux les dégâts infligés à l'ennemi et entraîne un remplissage plus rapide de la jauge Limite. Le taux de tirs réussis contre l'ennemi est également réduit.	Objet TRANQUILIZER (CALMANT)
TRISTE	Réduit les dégâts infligés à l'ennemi et entraîne un remplissage plus lent de la jauge Limite.	Objet HYPER
PETRIFIER	Le personnage est changé en pierre et les ordres ne peuvent être entrés. Si les personnages de votre groupe sont tous changés en pierre, le groupe est éliminé.	Sortilège GUERIR

Le Vieux Manuel

STATUT	ETAT	TRAITEMENT
CONFUSION	Le personnage est perturbé et attaque aussie bien alliés qu'ennemis.	Sortilège GUERIR, ou attaque ennemie ou alliée sur le personnage affecté.
SILENCE	le personnage est soudain incapable de jeter un sort.	Objet ECRAN SONORE ou sortilège GUERIR
PARALYSIE	Le personnage est paralysé et aucun ordre ne peut être entré.	Sortilège GUERIR
OBSCURITE	La vision du personnage est obstruée et son taux de tirs réussis contre l'ennemi réduit.	Objet COLLYRE ou sortilège HEAL
GRENOUILLE	Le personnage est transformé en grenouille et voit ses capacités d'attaque et de défense réduites. Les sorts autres que TRANSFORM (TRANSFORMATION) ne peuvent être lancés.	Objet BAISER DE VIERGE sortilège TRANSFORM
MINI	La taille du personnage est réduite et ses capacités d'attaque et de défense diminuent.	Objet CORNE D'ABONDANCE Sortilège TRANSFORM
ANEMIQUE	Les niveaux de HP sont dangereusement bas.	Objet de type POTION Sortilège de type RESTAURER
IMMOBILE	Le niveau de HP tombe à zéro et le personnage est incapable de faire quoi que ce soit Si tous les personnages sont atteints par cet état, le groupe est éliminé	Objet QUEUE DE PHENIX Sortilège RANIMER

Le vieux Manuel

STATUT	ETAT	TRAITEMENT
PEINE DE MORT	Un compte à rebours est lancé et lorsqu'il atteint zéro, le personnage ne bouge plus.	Vous devez mettre fin au combat avant que le compte à rebours n'atteigne zéro.
FOLIE	Vous ne pouvez pas entrer d'ordres et le personnage attaque l'ennemi sans relâche.	Sortilège GUERIR

ECRANS MENU

COMMENT VISIONNER LES ECRANS MENUS



Vous pouvez faire apparaître les écrans Menu en appuyant sur la touche △ lorsque vous vous trouvez sur l'écran Terrain; ils contiennent les informations suivantes:

1. Statut actuel de chaque membre du groupe. De gauche à droite: la photo du personnage (visage), son nom (ex. CLAD), le niveau (ex. niveau 1), les HP actuels / HP maximum, et les MP actuels / MP maximum sont affichés. Les deux jauges à droite indiquent ce qui est nécessaire pour atteindre le niveau suivant et le niveau des limites vous indique lorsque vous pouvez réaliser une attaque par max. limites.

2. Les ordres mis à votre disposition. Toutefois, certains d'entre eux, tels que PHS ou ENREGISTRER ne peuvent être utilisés que sur certains sites. De plus, les ordres PHS et MATERIA ne peuvent être utilisés qu'après que vous ayez obtenu les objets PHS et MATERIA.

3. Temps total de jeu écoulé et somme totale de GILS de la partie.

4. L'endroit où se trouve le groupe (ex. MIDGAR)

Le vieux Manuel

ORDRES DE L'ECRAN MENU

Dix ordres sont disponibles sur l'écran Menu; chacun d'entre eux est détaillé plus bas. Pour sélectionner des ordres, utilisez les touches directionnelles Haut et Bas, puis confirmez votre choix en appuyant sur la touche ○.

ELEMENTS



Cet ordre vous permet d'utiliser les objets principalement pour la récupération et la guérison, tels que la POTION ou QUEUE DE PHENIX. Si vous sélectionnez cet ordre, l'écran montré ici à droite apparaîtra. Si vous désirez utiliser des ordres autres que UTILISER, appuyez sur la touche ✕ et sélectionnez l'ordre de votre choix.

UTILISER

Choisissez cet ordre pour utiliser les objets en votre possession. Après avoir sélectionné l'objet, choisissez le personnage sur lequel l'objet devra être utilisé. Tout objet ne pouvant être utilisé apparaîtra en grisé. Appuyez sur la touche L1 ou R1 pour faire défiler la liste des objets vers le haut ou vers le bas.

ARRANGER

Choisissez cet ordre pour classer les objets. Vous pouvez les classer selon les critères suivants:

TOI-MEME dans l'ordre de votre choix.
TERRAIN les objets pouvant être utilisés sur le terrain apparaissent dans cette liste.
COMBAT les objets pouvant être utilisés au combat apparaissent dans cette liste.
LANCER les objets pouvant être lancés au combat apparaissent dans cette liste.
TYPE classement par type d'objet: armes, armures, etc.
NOM par ordre alphabétique.
PLUS classement décroissant par nombre d'objets en possession du joueur.
MOINS classement croissant par nombre d'objets en possession du joueur.

Le Vieux Manuel

ELEMENTS-CLE

affiche les objets importants en votre possession, ce qui affectera votre progression dans la partie.

MAGIC



A partir de l'écran Menu, vous pouvez jeter des sorts de récupération, de guérison et essayer les sortilèges tels que INVOQUER ou TALENTS DE L'ENNEMI. Lorsque vous sélectionnez cet ordre, l'écran représenté ici sur la droite apparaît. Si vous appuyez sur la touche L1 ou R1 avant de sélectionner l'un des trois ordres détaillés ci-dessous, vous pourrez sélectionner d'autres membres du groupe sans avoir à retourner à l'écran de menu. Ceci est également valable pour les autres ordres, y compris MATERIA, EQUIPER, ETAT et LIMITE.

MAGIE

Choisissez cet ordre pour utiliser votre magie. Après avoir sélectionné le sortilège, décidez du personnage qui en sera la cible. Les sortilèges à votre disposition apparaissent en blanc alors que ceux que vous ne pouvez pas utiliser apparaissent en grisé. Afin de jeter un sort, les armes ou l'armure du personnage doivent être équipées de MATERIA. Appuyez sur la touche L1 ou R1 pour faire défiler la liste vers le haut ou le bas.

INVOQUER

Affiche les sorts d'invocation disponibles (pour invoquer des monstres) ainsi que leurs effets. Pour jeter un sortilège d'invocation Magie d'invocation, le MATERIA invoqué doit être installé sur les armes ou sur l'armure du personnage.

TALENTS DE L'ENNEMI

Affiche les attaques ennemies actuelles et leurs effets. Pour en savoir plus sur les attaques ennemies, un MATERIA appelé TALENTS DE L'ENNEMI doit être attaché aux armes ou à l'armure du personnage.

Le vieux Manuel

PUISSANCE SUPPL.

Si des aptitudes spéciales ont été obtenues en équipant un MATERIA tel que ALL (TOUT), leurs effets seront affichés ici.

MATERIA

Si les orbes MATERIA sont insérés dans les fentes des armes ou de l'armure, différentes aptitudes deviennent alors disponibles. Sélectionnez cet ordre afin d'installer le MATERIA ou de voir ses aptitudes. Pour installer le MATERIA, placez le curseur en forme de doigt sur l'emplacement dans l'arme ou l'armure, puis appuyez sur la touche ○. Les MATERIA n'équipant pas d'autres personnages sont disponibles; vous pouvez donc choisir celui que vous désirez utiliser et appuyez sur la touche ○. Pour retirer un MATERIA, sélectionnez l'emplacement où il se trouve et appuyez sur la touche △.



1. Le nombre d'emplacements disponibles dans les armes ou l'armure des personnages est affiché ici.

2. L'aptitude du MATERIA installé dans l'emplacement est affichée ici.

3. Informations concernant le MATERIA installé, y compris le nom du MATERIA, le niveau, les AP (Point d'aptitude), les AP nécessaires pour atteindre le niveau suivant, et les effets du MATERIA.

LISTE DES APTITUDES

Les aptitudes que procure le MATERIA équipant un personnage apparaissent ici. Les aptitudes disponibles apparaissent en blanc. Les aptitudes en grisé ne sont pas encore disponibles.

EFFETS DE L'ÉQUIPEMENT

Certains MATERIA peuvent modifier les options, FORCE, MAGIE, HP MAX ou MP MAX. Si l'une de ces valeurs augmente, elle apparaîtra en jaune. Si elle diminue, elle sera affichée en rouge.

Le vieux Manuel

AP (POINTS D'APTITUDE)

Les AP obtenus jusqu'à présent pour les MATERIA. On obtient des AP en gagnant des batailles. Les MATERIA qui ne sont pas installés sur des armes ou des armures (donc, si vous ne faites que les possédez), ne vous rapporteront pas d'AP. Si les AP excèdent la valeur de NIVEAU SUIVANT: points exigés pour atteindre le niveau suivant), indiquée sur la droite, le niveau de MATERIA augmente, et le nombre d'aptitudes disponibles augmente également; de plus, les effets en seront plus marqués. La plupart des MATERIA peuvent atteindre le niveau 5.

Placez le curseur en forme de doigt sur check (Vérifier) et appuyez sur la touche ○. Les ordres et les sortilèges dont dispose le personnage au cours du combat grâce aux MATERIA seront affichés. En utilisant l'ordre ARRANGER, vous pouvez classer les MATERIA non utilisés ou bien retirer tous les MATERIA simultanément. De plus, tout excédent de MATERIA peut être éliminé.

Placez le curseur en forme de doigt sur l'emplacement destiné au MATERIA et appuyez sur la touche ○. Les MATERIA en votre possession (mais non installés) et leurs effets lorsqu'ils sont installés sont affichés à l'écran.

TYPES DE MATERIA

Différents types de MATERIA apparaissent dans le jeu. Les MATERIA peuvent être divisés en cinq groupes, selon leurs aptitudes:.

MATERIA INDÉPENDANT

MATERIA violet. Il améliore le statut du personnage (HP maximum et force, par exemple).

MATERIA DE SOUTIEN

MATERIA bleu. Ce MATERIA prend toute son ampleur lorsqu'on l'utilise en conjonction avec d'autres MATERIA, comme TOUS ou SUPER HP. Assurez-vous de bien insérer ce MATERIA dans les emplacements liés (l'un des deux emplacements fera l'affaire) lorsque vous installez ce MATERIA sur une arme ou une armure. Insérez MATERIA d'ordre ou MATERIA magique dans l'autre emplacement. Les effets de ces MATERIA seront accentués grâce au MATERIA de soutien.

Le Vieux Manuel

MATERIA D'ORDRE

MATERIA jaune. Il augmentera le nombre d'ordres pouvant être utilisés au cours du combat, comme Voler et Lancer.

MATERIA MAGIQUE

MATERIA vert. Il vous permet de jeter un certain nombre d'attaques magiques et de sortilèges de guérison.

MATERIA D'INVOCATION

MATERIA rouge. Il vous permettra de jeter le sortilège d'invocation pendant un combat, afin d'appeler monstre d'invocation.

EQUIPER

Cet ordre équipe les personnages avec des armes, une armure et d'autres accessoires. Même si les armes ou l'armure ont été acquises, elles ne prendront pas effet à moins qu'elles ne soient équipées.



WPN (ARM.) - Armes

Une fois un personnage équipé de ses armes, son PUISSANCE D'ATTAQUE et son STATUT DE POURCENTAGE D'ATTAQUE se modifieront. (Pour visionner le statut, choisissez l'arme actuellement installée et appuyez sur la touche ○). Si vous avez d'autres armes à équiper, elles seront affichées dans la boîte située en bas à droite. Sélectionnez l'arme à équiper et appuyez sur la touche ○. Le changement de statut est indiqué dans deux colonnes dans la boîte, en bas de l'écran. La valeur de gauche indique le statut des armes installées, alors qu'à droite se trouve le statut de celle que vous désirez équiper. Les chiffres jaunes indiquent une augmentation prochaine des statistiques, et les chiffres rouges, une diminution. Pour retirer une arme équipée, sélectionnez-la et appuyez sur la touche △ .

Le Vieux Manuel

AMR - ARMURE

Lorsqu'un personnage porte une armure, la DEFENSE, la défense magique (DEF MAGIQUE), le pourcentage de défense (% DEFENSE) et le pourcentage de défense magique (% DEF. MAG) seront modifiés. L'armure est installée de la même façon que les armes.

EMPLACEMENTS MATERIA

Le nombre d'emplacements MATERIA dans les armes ou les armures correspondantes est indiqué ici. Les emplacements liés sont utilisés pour les MATERIA de soutien et les autres types de MATERIA afin d'accroître la puissance des aptitudes.

CROISSANCE MATERIA

La vitesse de croissance des MATERIA est indiquée ici. La vitesse varie selon les armes ou l'armure. NORMAL ne modifie pas la vitesse, mais DOUBLE multiplie pas deux les AP obtenus. Sur certaines armes et armures, le MATERIA ne grandit pas du tout.

ACCESSORIES

Vous pouvez obtenir différents effets en portant des accessoires. Certains d'entre eux modifient le statut du personnage. Les accessoires sont installés de la même façon que les armes et l'armure.

ETAT

Le STATUS ETAT actuel du personnage est affiché ici. Appuyez sur la touche ○ pour faire apparaître les propriétés actuelles.



1. Voici l'état actuel de chaque membre du groupe. De gauche à droite, vous trouverez: la photo du personnage (visage), son nom, le niveau, les HP actuels/HP maximum, les MP actuels/MP maximum, ainsi que le niveau d'EXP total. Vous trouverez également des jauges indiquant l'EXP nécessaire pour atteindre le niveau suivant, ainsi que les limites nécessaires pour réaliser des attaques par max limites.

Le vieux Manuel

2. Le statut actuel de chaque membre du groupe est indiqué ici. De haut en bas: FORCE, DEXTERITE, VITALITE, MAGIE, ESPRIT, CHANCE, ATTAQUE, % ATTAQUE, DEFENSE, % DEFENSE (pourcentage de défense), ATQE MAG (attaque magique), DEFENSE MAGIQUE et % DEF MAG (pourcentage de défense magique).

3. Une fenêtre contenant la liste des ordres à la disposition des personnages apparaît.

4. Vous trouverez ici les armes équipant le personnage, le nombre d'emplacements pour MATERIA, le type (couleur) de MATERIA installé, et les accessoires dont le personnage est équipé.

ELEMENTS

(Pour accéder à cet écran, appuyez sur la touche ○ à partir du STATUS SCREEN (l'écran Etat).
En s'équipant de certaines armes, armures ou accessoires, chaque personnage peut obtenir des aptitudes élémentaires spéciales qui lui seront utiles aussi bien à l'attaque qu'en défense. Lorsque le personnage obtient ces éléments, le nom de chacun apparaît en blanc. Voici les neuf propriétés: FEU, GLACE, FOUDRE, TERRE, POISON, GRAVITE, EAU, VENT et SACRE.

ATTACK

Lorsque vous attaquez des ennemis dont les points faibles sont représentés par certains éléments, vous pouvez leur infliger deux fois plus de dégâts. Par contre, si l'ennemi est résisteant à ces éléments, les dégâts que vous pourrez lui infliger seront réduits de moitié, ou, dans le pire des cas, les dégâts seront annulés ou absorbés.

EFFETS DE L'ATTAQUE SUR CHAQUE ELEMENT

FEU	Effets du feu. Efficace contre les ennemis animaux ou de glace .
GLACE	Effets de la glace. Efficace contre les ennemis sensibles au froid, ou les ennemis de feu.
FOUDRE	Effets de la foudre. Efficace contre les ennemis mécaniques.
TERRE	Attaques utilisant la puissance de la terre. Inefficace contre les ennemis volants.
POISON	Empoisonne les adversaires. Inefficace contre les ennemis vénimeux .
GRAVITE	Attaques utilisant la puissance de la pesanteur.

Le vieux Manuel

EAU Invoque la puissance de l'eau. Efficace contre les ennemis de feu.
VENT Invoque la puissance du vent. Efficace contre les ennemis volants
SACRE Invoque la puissance de la planète.

MOITIE:
lorsque l'attaquant possède certains éléments, les dégâts sont réduits de moitié.

SANS EFFET:
lorsque l'ennemi attaque et qu'il possède certains éléments, vous ne subirez aucun dégât.

ABSORPTION:
lorsque l'ennemi attaque et qu'il possède certains éléments, les dégâts sont absorbés dans les HP de votre personnage.

ETAT
Certaines armes et armures fournissent aux ennemis des états anormaux ou encore vous protègent contre ces états anormaux. Si l'une des armes ou si l'armure équipant actuellement le personnage a de tels effets, le nom des éléments apparaîtra en blanc.

ATTAQUE:
lorsque vous attaquez l'ennemi, en plus d'infliger les dégâts habituels, vous pouvez ajouter aux éléments un état anormal (par exemple POISON ou SOMMEIL).

FORMATIONS

Cet ordre est utilisé pour modifier la position des personnages ou les placer en première ou en dernière ligne sur le champ de bataille. Sélectionnez le personnage, ainsi que l'endroit où vous allez le placer (ou bien choisissez le personnage avec qui vous allez procéder à un échange de place). Pour faire passer le personnage de première en dernière ligne, placez le curseur en forme de doigt sur le personnage et appuyez deux fois sur la touche ○.

Le Vieux Manuel

PREMIÈRE LIGNE

En plaçant votre personnage en première ligne, la puissance d'ATTACK augmentera et la DEFENSE diminuera. La puissance d'ATTACK et la DEFENSE contre les sortiléges ne changent pas.

DERNIÈRE LIGNE

En plaçant votre personnage à l'arrière, la DEFENSE augmentera et la puissance d'ATTACK diminuera. La puissance d'ATTACK et la DEFENSE contre les sortilèges Magie ne changent pas.

PROPRIÉTÉS DES ÉTATS ANORMAUX

Lorsque l'ennemi essaie d'imposer un état anormal au personnage, l'attaque de l'élément peut être évitée (par exemple, POISON, SOMMEIL).

LIMIT (LIMITE)



En utilisant cet ordre, vous pouvez réaliser des ATTAQUES PAR MAX. LIMITES lorsque votre personnage atteint des MAX. LIMITES au cours des combats. Vous pouvez également découvrir les effets des ATTAQUES. Les JAUGES DES LIMITE, en haut à droite de l'écran, indiquent la progression : vers le prochain niveau maximum de limite.

Au début, vous ne pouvez utiliser que les attaques de niveau 1, mais après quelques combats, les personnages apprendront des attaques de niveau supérieur. Pour sélectionner une attaque à réaliser, placez le curseur en forme de doigt sur le bouton DEFINIR sur l'écran et appuyez sur la touche ○. Sélectionnez ensuite le MAX. LIMITES indiqué en blanc au bas de l'écran. On vous demandera si vous désirez le modifier. Si vous voulez le changer, choisissez OUI, et la jauge Limite reviendra à zéro; sinon, choisissez NON.

Pour découvrir les effets des ATTAQUES PAR MAX. LIMITES, placez le curseur en forme de doigt sur VERIFIER, puis appuyez sur la touche ○. Sélectionnez le niveau de l'attaque que vous désirez vérifier, puis sélectionnez le nom de l'attaque.

Le Vieux Manuel

LORSQUE VOTRE ETAT EST FURIE OU TRISTE

Si votre état devient FURY, la jauge Limite se remplira plus vite et deviendra rouge. Si votre état passe à SADNESS, la jauge Limite se remplira plus lentement et deviendra bleue. Les conditions Abnormal (anormal), telles que FURY et MADNESS, peuvent être guéries à l'aide de la magie ou des objets appropriés.

CONFIG



Vous pouvez, à l'aide de cette commande, modifier le système de jeu selon vos préférences. A l'aide des touches directionnelles, sélectionnez les différentes options, puis appuyez sur la touche ○ pour confirmer.

REMARQUE: vous ne pouvez pas quitter l'écran CONFIG de la manette si plus d'une touche est associée à la même commande.

COULEUR DE LA FENÊTRE

Les couleurs des quatre coins de la fenêtre peuvent être modifiées en mélangeant les trois couleurs ROUGE, VERT et BLEU. Appuyez sur la touche ○ afin d'amener le curseur en forme de doigt sur la fenêtre de droite. Utilisez les touches directionnelles pour choisir le coin de la fenêtre que vous souhaitez modifier, puis appuyez sur la touche ○. Changez les couleurs à l'aide des touches directionnelles GAUCHE et DROITE et appuyez sur la touche ×. Lorsque vous avez terminé de changer toutes les couleurs des quatre coins, appuyez une nouvelle fois sur la touche ×.

SON

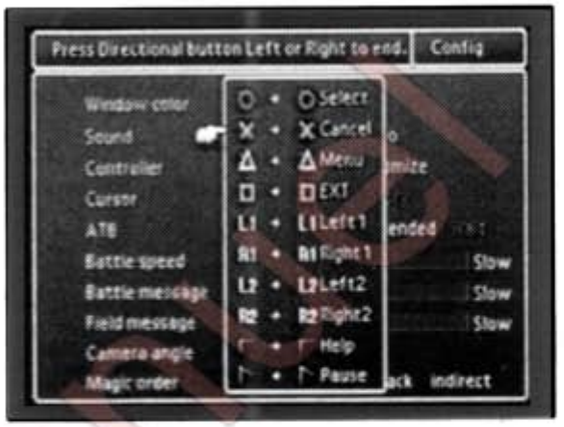
Vous pouvez régler le mode son sur MONO ou STEREO.

MANETTE

La manette peut être réglée sur NORMAL ou TOI-MEME. Pour choisir TOI-MEME, appuyez sur la touche ○ pour faire apparaître la fenêtre, puis appuyez sur la touche START pour effectuer votre

Le Vieux Manuel

sélection. Le curseur en forme de doigt apparaîtra à gauche des boutons de la fenêtre. Sélectionnez le bouton de votre choix à l'aide des touches directionnelles HAUT et BAS. Puis appuyez sur la touche que vous souhaitez assigner à cette fonction. Une fois la personnalisation des touches terminée, appuyez sur la touche directionnelle GAUCHE ou DROITE.



REMARQUE: Vous ne pourrez pas quitter l'écran de configuration de la manette si vous avez assigné plus d'une touche à la même commande.

CURSEUR

Même une fois la fenêtre fermée, la dernière position du curseur en forme de doigt peut être enregistrée.

CTA

vous pouvez régler l'écoulement du temps pendant les batailles sur l' une des trois options:

ACTIF Pour les joueurs de haut niveau. Le temps s'écoule même lorsque vous sélectionnez des commandes telles que Magie et Eléments.

RECOMMANDE Pour les joueurs de niveau moyen. Le temps s'arrête lorsque les effets à l'écran apparaissent lors de l'utilisation de Magie et Eléments.

ATTENTE Pour les débutants. Le temps s'arrête lorsque vous sélectionnez des commandes telles que Magie et Eléments.

VITESSE DE COMBAT

La vitesse d'écoulement du temps durant les combats peut être modifiée.

MESSAGE COMBAT

La vitesse des messages durant les combats peut être modifiée.

MESSAGE TERRAIN

La vitesse des messages à l'écran terrain peut être modifiée.

Le Vieux Manuel

ANGLE DE VUE

Les angles de vue durant les combats peuvent être modifiés.

AUTO

L'angle de vue change constamment, rendant la bataille passionnante et réaliste.

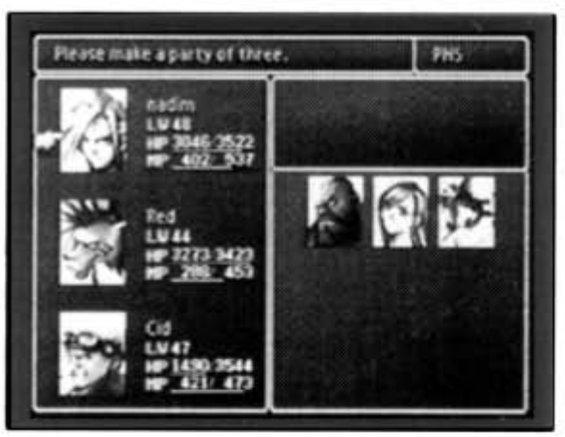
FIXE

L'angle de vue demeure arrêté sur une vue particulière lorsque vous rencontrez des ennemis. Le combat continue sous cet angle fixe.

ORDRE DE MAGIE

Lorsque vous sélectionnez de la magie pendant les combats, vous avez le choix entre six types (de 1 à 6) de séquences pour la liste de sortilèges apparaissant dans la fenêtre.

PHS



Une fois que vous avez plus de trois membres dans votre groupe, deux membres aux côtés de Clad doivent être choisis. Pour cela, un élément appelé PHS est nécessaire (sauf pour certains événements). Vous pourrez disposez de cet élément au cours de la partie. Cependant, les membres ne peuvent être changés que dans la Carte du Monde et aux (points d'enregistrement). Changez les membres du groupe de la manière suivante:

Sélectionnez le personnage que vous souhaitez retirer de votre groupe. Utilisez les touches directionnelles pour placer le curseur en forme de doigt sur le personnage, puis appuyez sur la touche ○. (Si vous appuyez une nouvelle fois sur la touche ○, des informations concernant ce personnage apparaîtront. Cependant, les informations concernant Clad ne sont pas disponibles).

Placez le curseur en forme de doigt sur les autres personnages. Choisissez le personnage que vous souhaitez ajouter au groupe, puis appuyez sur la touche ○.

Le vieux Manuel

SAVE (ENREGISTRER)



Exécutez cette commande à un Point d'enregistrement* pour enregistrer votre partie à son niveau actuel sur une carte mémoire. Dans l'écran Carte du monde, quelle que soit votre position, vous pouvez enregistrer la partie en appuyant sur la touche △ et en ouvrant l'écran Menu

Afin de sauvegarder la partie dans l'écran Terrain, placez le personnage sur un Point d'enregistrement. Une fenêtre apparaîtra indiquant les différentes méthodes de sauvegarde. Fermez la fenêtre en appuyant sur la touche ✕ et ouvrez l'écran Menu en appuyant sur la touche △. Sélectionnez la commande Save (Enregistrer) à l'aide des touches directionnelles, puis appuyez sur la touche ○. Sélectionnez la fente pour carte mémoire dans laquelle la carte mémoire est insérée (FENTE 1 ou FENTE 2). Les cartes mémoire venant d'être achetées ne sont pas formatées. Dans ce cas, on vous demandera si vous souhaitez la formater ou pas. Formatez votre carte en suivant les instructions apparaissant à l'écran.

Utilisez les touches directionnelles HAUT et BAS pour sélectionner le fichier dans lequel vous souhaitez sauvegarder les données enregistrées et appuyez sur la touche ○. Vous pouvez également utiliser les touches L1 et R1 pour faire défiler vers le haut ou vers le bas les fichiers de carte mémoire. Bien que seuls trois fichiers apparaissent à l'écran, d'autres fichiers sauvegardés apparaîtront si vous appuyez sur les touches directionnelles HAUT et BAS. Un maximum de 15 fichiers peuvent être enregistrés sur une carte mémoire. Si la carte mémoire contient déjà d'autres données, il y aura moins de fichiers disponibles.

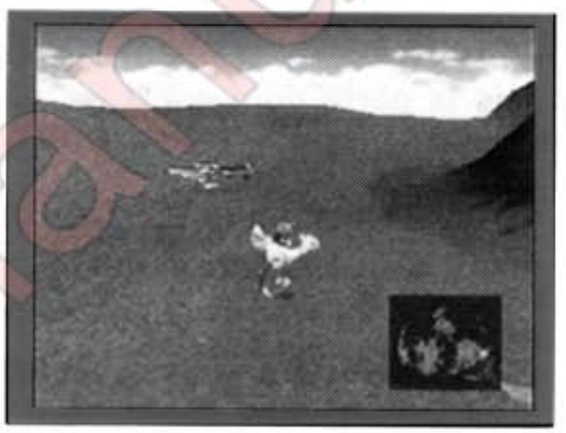
REMARQUE: les enregistrements n'appartenant pas à FINAL FANTASY® VII apparaissent sous le nom de FICHIER VIDE

Le vieux Manuel

VEHICLES & MACHINES

Tandis que vous progressez dans cette aventure, vous aurez la possibilité de voyager dans des véhicules divers. Quand vous utilisez ces véhicules, vous pouvez atteindre des endroits inaccessibles à pied. De nombreux véhicules et machines seront disponibles pendant la partie. Les instructions concernant leur utilisation apparaîtront la première fois que vous les utiliserez.

CHOCOBO



Si vous avez un MATERIA appelé APPAT-CHOCOBO, vous pourrez attraper un Chocobo dans certaines zones de la Carte du monde en marchant sur les traces de celui-ci. Plusieurs Chocobos peuvent se déplacer dans des zones auxquelles vous ne pouvez accéder à pied, par exemple, les rivières, les mers et les montagnes.

Vous pouvez descendre d'un Chocobo en appuyant sur la touche ✕. Le Chocobo partira alors en courant. Vous ne pouvez pas monter plus d'une fois sur le même Chocobo. Afin de monter sur un autre Chocobo, vous devez l'attraper. Un Chocobo s'utilise de la même manière que lorsque l'on marche, sauf en ce qui concerne l'utilisation de la touche ✕.

COMMENT ATTRAPER UN CHOCOBO

Après avoir marché sur les empreintes d'un Chocobo, vous accéderez à un écran de combat, où vous verrez un Chocobo et d'autres ennemis. Il est très important de ne pas attaquer, ni d'effrayer le Chocobo, sinon il prendra la fuite. Vous devez attaquer tous les autres ennemis et lorsque vous les aurez vaincus, le Chocobo sera à vous.

Tous les Chocobos ne s'enfuient pas dès que vous descendez et il est possible d'en garder quelques uns dans les écuries. Il existe différents types de Chocobos, reconnaissables à leur couleur: le bleu, qui se déplace dans les eaux peu profondes, le vert qui traverse les montagnes, le noir qui traverse les eaux peu profondes, les rivières et les montagnes et le doré qui peut aller n'importe où.

Le Vieux Manuel

QUELQUES PETITS CONSEILS UTILES...

Au début de la partie, vous aurez 3 potions, une queue de Phénix et un Ether. Et vous ne pouvez pas équiper de Materia tant que vous n'avez pas atteint Midgar.

Lorsque vous quittez le train, vérifiez par deux fois les corps des gardes le plus proche pour obtenir deux potions. Approchez-vous de l'extrémité du train où vous serez attaqué par des gardes. Lorsque vous les aurez vaincus, allez à gauche pour sortir. Parlez ensuite aux membres de votre équipe (Biggs, Wedge, et Jessie), puis déclinez votre identité et celle de Barett. Allez vers la porte nord-ouest, et dirigez-vous vers la première pièce pour pénétrer au cœur de la centrale.

Parlez à Barett, (qui vous rejoint) puis à chaque membre de-AVALANCHE pour ouvrir les portes. Après avoir ouvert la seconde porte, allez à droite pour entrer dans une autre pièce où se trouve un coffre au trésor (queue de Phénix). Revenez ensuite sur vos pas et entrez dans l'ascenseur (parlez d'abord à Jessie). Appuyez sur l'interrupteur en forme de flèche pour l'activer.

Descendez les escaliers et franchissez la porte de gauche. Descendez ensuite l'échelle après Jessie. Lorsqu'elle s'arrête, essayez de trouver une potion dans la zone située devant lui. Descendez par les tuyaux, puis utilisez l'échelle se trouvant à proximité et conservez en Mémoire le point d'enregistrement avant de descendre l'allée.

Ramassez le materia Restaurer se trouvant par terre, dans la zone suivante et amorce la bombe. Une alarme se déclenchera et vous devrez affronter le boss, la Grande Scorpion.

CONSEILS DE BOSS: garde Scorpion

La magie de Clad fonctionne bien. Ne vous inquiétez pas du rayon symbole-infinité du boss, laissez Barett attaquer. Lorsque vous avez infligé suffisamment de dégâts, le boss commencera à trembler et Clad parlera à Barett. A partir de ce moment, n'attaquez pas le boss, remettez-vous de vos blessures ou restez sur le qui-vive jusqu'à ce que le boss vous attaque. Si vous essayez de l'attaquer à ce moment, le boss réagira en envoyant un rayon laser destructeur avec sa queue. S'il reçoit encore quelques coups après avoir arrêté de trembler, il mourra. Vous obtiendrez une arme d'assaut lorsque vous l'aurez tué.

Vous n'avez plus que 10 minutes pour quitter la centrale. Vous devez retourner au hall d'entrée

Le Vieux Manuel

en forme de T inversé où vous attend l'un des membres d'AVALANCHE. Parlez au membre qui vous attend en haut des escaliers et de l'échelle pour qu'elle vous saute dessus, puis partez. Comme Barett reçoit une nouvelle arme après le combat, faites en sorte de l'équiper de cette dernière. Parlez également aux autres membres pour ouvrir les deux portes sur le chemin du retour.

CREDITS

SQUARE SOFT INC.

Coordinateur Développement produit	*Michael Baskett*
Directeur AQ	*Jon Williams*
Directeur Service clientèle	*Rick Thompson*
Vice-président exécutif, Stratégie	*Yoshi-Hiro Maruyama*
Vice président marketing	*Jun Iwasaki*
Assistant Marketing	*Kenji Mimura*

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

Producteur	*Martin Alltimes*
Chefs de produit	*Jason Falk* *Chris Ansell*
Conception du manuel	*Nadim Othman*
Révision du manuel	*Jim Sangster*
Coordination de l'impression	*Rebecca Savage*
Supervision AQ de l'impression	*Geoff Rens*
Directeur AQ interne	*Steve Archer*

Le vieux Manuel

Administrateur AQ interne	*Jim McCabe*
Supervision AQ	*Dave Cleavely*
Responsable des test	*Brad Davey*
Testeurs principaux	*Mark Stephenson*
	Neil Smith
	Tony Mair
Testeurs	*Andy McCoy*
	Matt Ng
	Russ Power
	Paul McCartan
	John Wilson
	Steve Griffiths
	Steve Chainey
	Kev Mason
	Paul Jones

CREDITS TRADUCTION

Ingénieurs	*Paul Turner*
	Pat Jones
Traducteurs (Français)	*Veronique Raguet*
	Margarita Holguin
Traducteurs (Allemand)	*Monika Lapp*
	Karin Pfetzer
Traducteurs (Espagnol)	*Gloria Broadbent*
	Laura Lopez

Le vieux Manuel

Customer Service Numbers		Games Hotlines
• **Australia**	02 9878 0533	**1 902 262 662*** *(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.)*
• **Austria**	0450 199 000 500*	**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.)*
• **Belgium**	02 / 502 05 93	**0900 000 00*** *(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)*
• **Denmark**	31 23 24 04	**31 23 24 04**
• **Finland**	(09) 887 331	**Fax (09) 887 33 343**
• **France**	01 40 88 04 88	**08 36 68 22 02*** *(2,23 F la minute)*
• **Germany**	0190 578 578*	**0190 578 578*** *(DM 1,20/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)*
• **Greece**	(00 301) 6777701	**090 2322 00*** * Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• **Ireland**	(01) 4054022	**1550 13 14 15 (R.O.I. only)*** *(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT)*
• **Italy**	0039 6 33074214	**166 68 5890*** *(Il costo della telefonata è di Lire 952+ IVA. al minuto. Centro Servizi – Servizi Vocali - Logi Call)*
• **Netherlands**	0495 544 562	**09 09 9 000 000*** *(0.99 Hfl./ min)*
• **New Zealand**	09 479 7459	**0900 97669*** *(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).*
• **Norway**	6679 9620	**820 15 100*** *8,75 NOK pr. min.*
• **Portugal**	(01) 354 22 00	**(01) 354 22 00**
• **Spain**	902 102 102	**902 102 102**
• **Sweden**	(+46) 08 510 196 00	**(+46) 0719 310 311*** *(SEK 5 pr./min.)*
• **Switzerland**	052 243 0 555	*(Fr. 0.86/Min.) **157 11 33***
• **UK**	0990 99 88 77	**0881 505 505 (incl. NI)***

Touch Tone activated service. Calls charged at 41p per minute during daytime, 28p* per minute at other times. (*Correct at May1997). Maximum call cost £2.99. Please seek permission from the bill payer before calling. Service provided by Telecom Potential, P.O. Box 66, Cleveland, BS21 7QX.*

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support
Details of call costs apply only to Games Hotline numbers

Le vieux manuel

Carte Mémoire

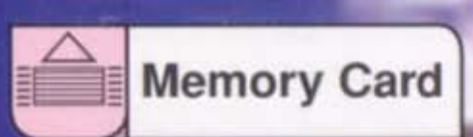
PlayStation

Carte mémoire pour PlayStation™: l'achat ***indispensable*** *pour tous les propriétaires de PlayStation™.*



Votre carte mémoire vous permet de sauvegarder votre position exacte dans le jeu. Ainsi vous pourrez reprendre votre partie au niveau exact où vous l'avez arrêtée.





Sans elle, vous aurez bien du mal à finir Final Fantasy® VII!

SCES-00868

® and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.

711719694427