PlayStation

PAL

グランディア

GRANDIA™



Ubi Soft

GA GAME ARTS

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.

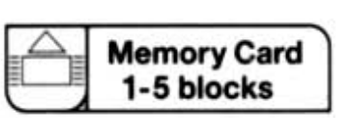
LE PIRATAGE INFORMATIQUE

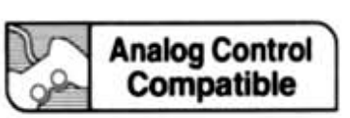
Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur national dont le numéro figure au verso de ce manuel.

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

© 2000 Ubi Soft Entertainment. 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 Ubi Soft Entertainment. Développé par Game Arts.











SLES-02398

Le Vieux Manuel

グランディア

GRANDIA

TM

Le vrai Manuel

TABLE DES MATIERES

MISE EN ROUTE
- Installation 5
  - Carte Mémoire 5
- Démarrage du jeu 6
  - Insérer le second CD-ROM 6
  - Arrêter une partie 6
- Nouvelle partie 7
- Chargement d'une partie 7
- Options 8
- Touches de commande (par défaut) 9
  - Menus 9
  - Exploration 10
  - Combat 10

PROTAGONISTES ET PERSONNAGES

HISTOIRE DU JEU

Le réveil 12
- Justin 14
- Pooy 14
- Sue 14
- Feena 15
- Gadwin 15
- Guido 15
- Rapp 16
- Milda 16
- Colonel Mullen 16
- Leen 17
- Général Baal 17
- Nana, Saki et Mio 17
- Liete 18
- Lilly 18
- Java 18

DÉROULEMENT DU JEU
- Décor 20
  - Régions 20
  - Cartes topographiques 20
- Champs de jeu 21
  - Villes 21
  - Donjons 21
  - Pièces 22
- Exploration 22
  - Parler avec les personnages 22
  - Examiner des objets 23
  - Grimper aux cordes 23
  - Vue aérienne des villes 24
  - Vue aérienne des donjons 24
  - Icônes d'action 24
  - Acquérir des objets 25
  - Commande d'objets 25
  - Stocker des objets 26
  - Acheter des armes 27
  - Acheter des armures 28
  - Acheter divers objets 28
  - Apprendre la magie 29
  - Vendre des objets 30
  - Se reposer 30
  - Enregistrer une partie 31
  - Redéfinir les options durant le jeu 31
- Commandes des attributs 32
  - Ecran des attributs 32
  - Fenêtre d'état des personnages 32
  - Objets 33
  - Equipement 34
  - Magie 35
  - Coups 36
  - Attributs magiques 37
  - Attributs combinés 37
  - Types d'armes 37
  - Etat 38
  - Fenêtre d'état de base 1 38
  - Fenêtre d'état de base 2 39

Le vieux Manuel

Handicaps 40
Fenêtre d'état de l'équipement 41
Fenêtre d'état du niveau de technique 42
Combat 44
Déroulement général d'un combat 45
Importance du début du combat 45
Tour d'entrée dans le combat et échelle PI . 46
Ecran de combat 48
Icônes diverses 49
Handicaps de combat 50
Commandes de combat 51
Combi 51
Danger 51
Coups/Magie 52
Objets 53
Fuite 53
Défense 54
Observation 55
Tactiques 56
Fin du combat 57
Points d'expérience :
Bonus gagné 57
Résultats du combat :
Techniques acquises 57
Résultats du combat :
Points d'expérience 58

CARTES ET INDICES
Ville de Parm 60
Port de Parm 61
Défi de Gantz 62
Environs du casque du guerrier 62
Environs du bouclier de lumière 62
Indices menant à l'Epée d'esprit 62
Environs de l'Epée d'esprit 62
Ruines de Sult - Niveau 1 63
Ruines de Sult - Niveau 2 64
Exploration des ruines de Sult 65
Trappes causant des dommages 65
Attention aux trappes ! 65
Utilisez des icônes d'action ! 65
Mines de Leck 66
Ramassez les grenades trouvées ! 66
Attention au Roi Orc 66
Techniques et attributs 66
Augmenter le niveau de technique 66
Attributs augmentant avec la technique ... 67
A propos de la magie 67
Apprendre des formules
magiques et des coups 67
Acquérir des attributs magiques 67
Tableau des principaux coups 68
Crédits 70
Ubi Soft Crédits 71
Garantie limitée 72

Le vieux Hamster



ATTENTION : AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE DE JEU PLAYSTATION®.

Un très petit pourcentage de personnes peuvent être sujets à des crises d'épilepsie lorsqu'elles s'exposent à certaines figures lumineuses ou à des lumières clignotantes, telles que certains arrière-plans ou figures statiques d'un écran de télévision. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes d'épilepsie chez des sujets n'en ayant jamais souffert jusqu'alors. Si vous-même ou une personne de votre famille est sujette à des crises d'épilepsie ou en présente les symptômes, consultez un médecin avant de commencer à jouer. Si vous-même présentez les symptômes suivants lorsque vous jouez à un jeu vidéo – vertiges, troubles de la vue, tics musculaires ou oculaires, évanouissements, sensations de désorientation ainsi que mouvements involontaires et convulsions – interrompez IMMEDIATEMENT le jeu et consultez un médecin avant de recommencer à jouer.

AVERTISSEMENT AUX DETENTEURS DE POSTES DE TELEVISON A ECRAN DE PROJECTION :

Ne reliez pas votre console de jeu PlayStation à un poste de TV à écran de projection sans en consulter d'abord le mode d'emploi, à moins qu'il ne s'agisse d'un poste à écran LCD (à cristaux liquides). En effet, vous risqueriez d'endommager l'écran de votre poste TV de façon irréversible.

UTILISATION DE PRODUITS NON AUTORISES :

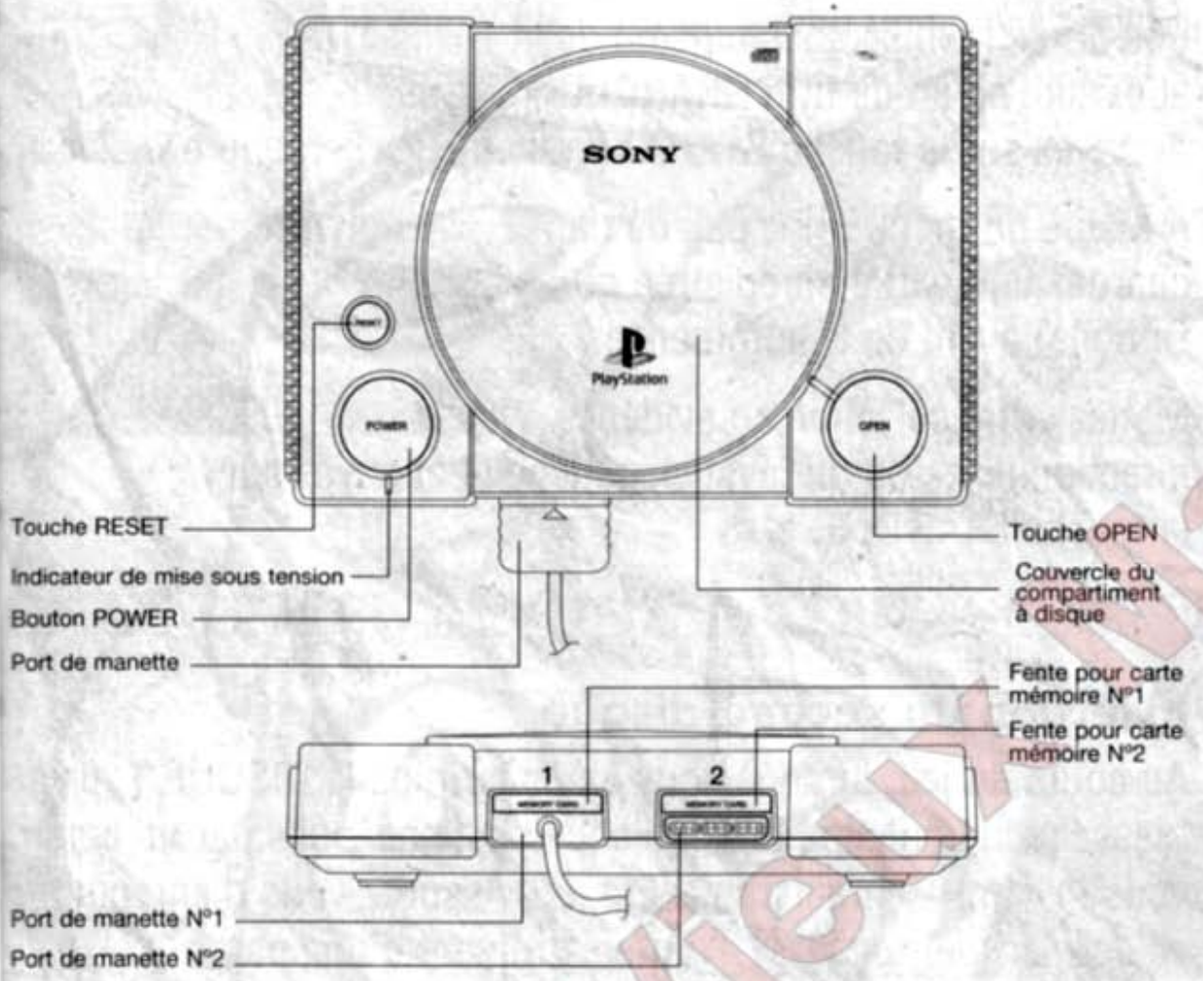
L'emploi de produits ou de périphériques non reconnus peut endommager votre console de jeu PlayStation et en annuler la garantie.

MANIPULATION DU CD-ROM :

- Ce disque a été conçu uniquement pour être utilisé sur la console de jeu PlayStation.
- Ne le pliez pas, ne le fendez pas ni ne l'immergez dans un liquide quelconque.
- Ne le laissez pas exposé à la lumière directe ni près d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur.
- Assurez-vous de faire des pauses durant une partie prolongée.
- Gardez ce disque compact propre. Tenez-le par les bords lorsque vous le manipulez et rangez-le dans sa boîte lorsque vous ne vous en servez pas. Nettoyez-le à l'aide d'un chiffon doux, non pelucheux et sec, en suivant le sens des rayons du disque (du centre vers le bord). N'utilisez jamais de solvants ni de nettoyants abrasifs.

Les Jeux Manuels

MISE EN ROUTE



INSTALLATION

Nous vous conseillons de ne pas insérer ou retirer de cartes mémoire ou d'autres périphériques quand votre console est allumée. Vérifiez la quantité de blocs de mémoire libres sur votre carte mémoire avant de commncer à jouer.Installez votre console de jeu conformément au mode d'emploi.

Assurez-vous que la console est hors tension avant d'insérer ou de retirer un disque.

Insérez le disque 1 **GRANDIA™** et fermez le Couvercle. Insérez une manette de jeu et activez la console. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour démarrer une partie.

Carte Mémoire

Afin de pouvoir enregistrer vos paramètres de jeu et vos parties, insérez une carte mémoire dans la fente carte mémoire 1 ou la fente carte mémoire 2 de la console de jeu PlayStation® avant de commencer à jouer. Vous pouvez charger à partir de cette carte les parties que vous y aurez enregistrées et, à partir d'autres cartes éventuelles, toutes les parties GRANDIA que vous y aurez déjà sauvegardées.

Bien qu'il soit possible de jouer sans carte mémoire, vous ne pourrez pas enregistrer la partie ni en charger une autre. L'utilisation d'une carte mémoire est donc fortement recommandée.

Remarque : Pour un complément d'information, reportez-vous à la page 7, "Chargement d'une partie " et à la page 31, " Enregistrement d'une partie ".

DEMARRAGE DU JEU



Peu après la mise sous tension de la console de jeu PlayStation® apparaît l'écran de titre **GRANDIA™**.
Appuyez sur la touche START afin d'afficher le menu principal.

A l 'aide du menu principal, démarrez une nouvelle partie, chargez une partie enregistrée ou paramétrez votre jeu (menu Options) avant de le commencer.

Mettez votre sélection en évidence à l'aide des touches directionnelles ou du joystick gauche et appuyez sur la touche START ou ×.



Insertion du second disque

Au cours du jeu, lorsque vous aurez terminé le DISQUE 1, un message indiquant la fin du disque s'affiche, suivi par un écran vous invitant à enregistrer votre jeu. Assurez-vous d'enregistrer ce dernier (voir page 31, " Enregistrement d'une partie ").

Appuyez ensuite sur le bouton OPEN de la console PlayStation®, retirez le DISQUE 1 et insérez le DISQUE 2. Refermez le couvercle du compartiment à disque et appuyez sur le bouton RESET. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche × afin de reprendre la partie.

Arrêter une partie

Avant d'arrêter de jouer, assurez-vous d'enregistrer votre partie afin de pouvoir la reprendre plus tard.

Le Vieux Manuel

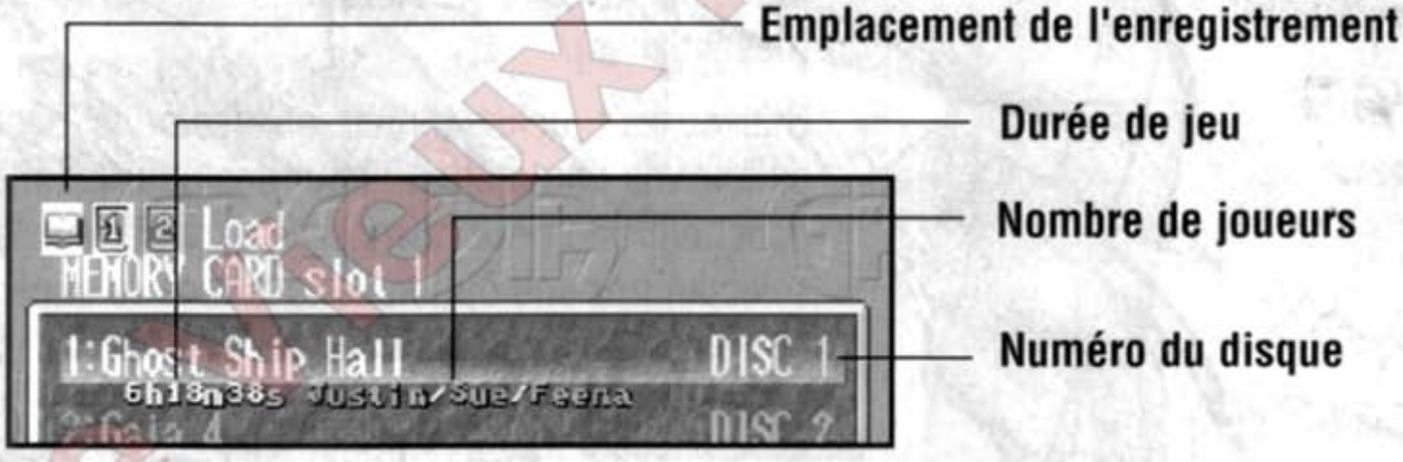
NOUVELLE PARTIE



Commencez un nouvel épisode du jeu, avec des personnages nouveaux. Un film de présentation vous donne les prémisses de l'aventure.

Remarque : Vous ne pouvez pas passer outre le film de présentation.

CHARGEMENT D'UNE PARTIE



Chargez une partie enregistrée et reprenez le jeu là où vous l'aviez laissé. A l'aide des touches directionnelles ou du joystick gauche, déplacez la surbrillance vers la droite ou vers la gauche afin de sélectionner la carte mémoire 1 ou la carte mémoire 2. Déplacez la surbrillance vers le haut ou vers le bas afin de sélectionner le jeu enregistré à charger, puis appuyez sur la touche ×.

Mettez OUI en évidence une fois le message de confirmation disparu, puis appuyez sur ×.

Remarque : Pour charger une partie, vous devez utiliser une carte mémoire, sur laquelle vous aurez auparavant enregistré la partie. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 31, " Enregistrement d'une partie ".

Le Jeux Manuel

OPTIONS



Sélectionnez OPTIONS dans le menu principal afin de paramétrer les fonctions suivantes

CAMERA
Indiquez si vous souhaitez pivoter la caméra vers la gauche ou vers la droite à l'aide de la touche R1 et/ou de la touche R2.

MODE AUDIO
Choisissez MONO ou STEREO en fonction de votre système son.

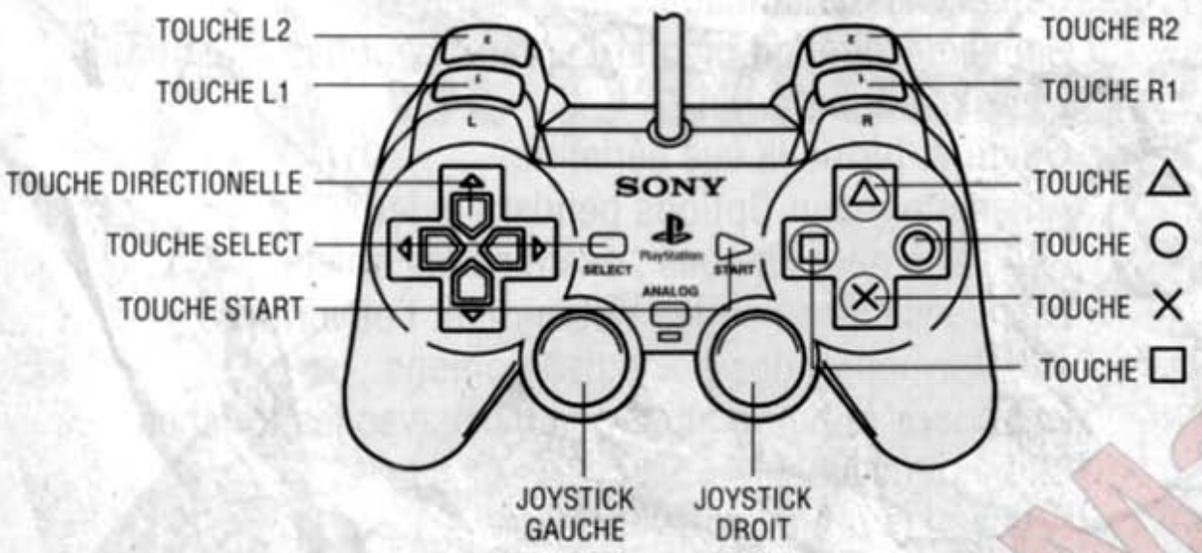
VIBRATION
Si vous utilisez une manette analogique (DUAL SHOCK™), réglez-en la fonction Vibrations sur OUI (activées) ou NON (désactivées).

Utilisez les touches directionnelles ou le joystick gauche afin de définir vos paramètres : haut/bas pour les mettre en évidence, gauche/droite pour changer le paramètre existant. Lorsque vous sélectionnez une option dans la fenêtre supérieure, la description de ses paramètres s'affiche dans la fenêtre inférieure.

Appuyez sur la touche × pour valider vos paramètres et fermer le menu. Ou bien appuyez sur la touche ● pour annuler vos choix et quitter le menu.

Le Vieux Manuel

TOUCHES DE COMMANDE (PAR DEFAUT)



Remarque : Lorsque vous utilisez la manette analogique DUAL SHOCK™, activez ou désactivez la fonction Vibrations à l'aide des paramètres OUI (activées) ou NON (désactivées). Voir page 8, "Options"



Remarque : Si votre manette est du même type que celle illustrée ci-dessus, suivez les instructions sur l'utilisation du mode numérique décrites danscette section. Il s'agit en effet d'une manette numérique, qui n'est pas utilisable en mode analogique.

Menus

Touche START . . . . . .Démarre le jeu

Touches directionnelles/Joystick gauche* . . .Déplace la sélection

Touche × . . . . . .Entre les commandes ; démarre la partie

Touche ● . . . . . .Annule les commandes

Touches L1/R1 . . . . . .Bascule d'un écran à l'autre

** Les joysticks gauche et droite de la manette analogique (DUAL SHOCK™) fonctionnent seulement lorsque le voyant LED (DEL) est rouge. Appuyez sur l'interrupteur de mode analogique situé sur la manette pour allumer ou éteindre le voyant.*

Le Vieux Manuel

Exploration

Touches directionnelles / Joystick gauche*	Déplace le personnage
Joystick droit*	Gauche/droite fait pivoter l'écran ; haut/bas effectue un zoom avant ou arrière
Touche SELECT	Ouvre et ferme la vue aérienne
Touche START	Affiche le menu Options pendant le jeu
Touche ×	Parle aux personnages ; examine les objets ; active les icônes de jeu notamment l'ouverture et la fermeture des plans des donjons.
Touche ●	Fait courir le personnage (s'utilise avec les touches directionnelles)
Touche ▲	Affiche l'écran des attributs
Touche ■	Effectue un zoom avant
Touche L1	Fait pivoter l'écran vers la gauche
Touche L2	Fait basculer le sens de la boussole (dans un donjon ; ne fonctionne pas dans les villes)
Touche R1	Fait pivoter l'écran vers la droite
Touche R2	Fait passer la boussole d'une direction à l'autre (dans un donjon ; ne fonctionne pas dans les villes)

Combat

Touches directionnelles / Joystick gauche*	Déplace le curseur
Touche ×	Entre une commande
Touche ●	Bascule entre les tactiques et le combat régulier
Touche ▲	Annule la commande Tactiques en cours
Touche ■ (maintenue abaissée)	Exécute la commande Observer
Touches L1/L2 (maintenue abaissée)	Passe du mode Point de vie au mode Point spécial
Touches R1/R2 (maintenues abaissées)	Passe du mode Point de vie au mode Point de magie

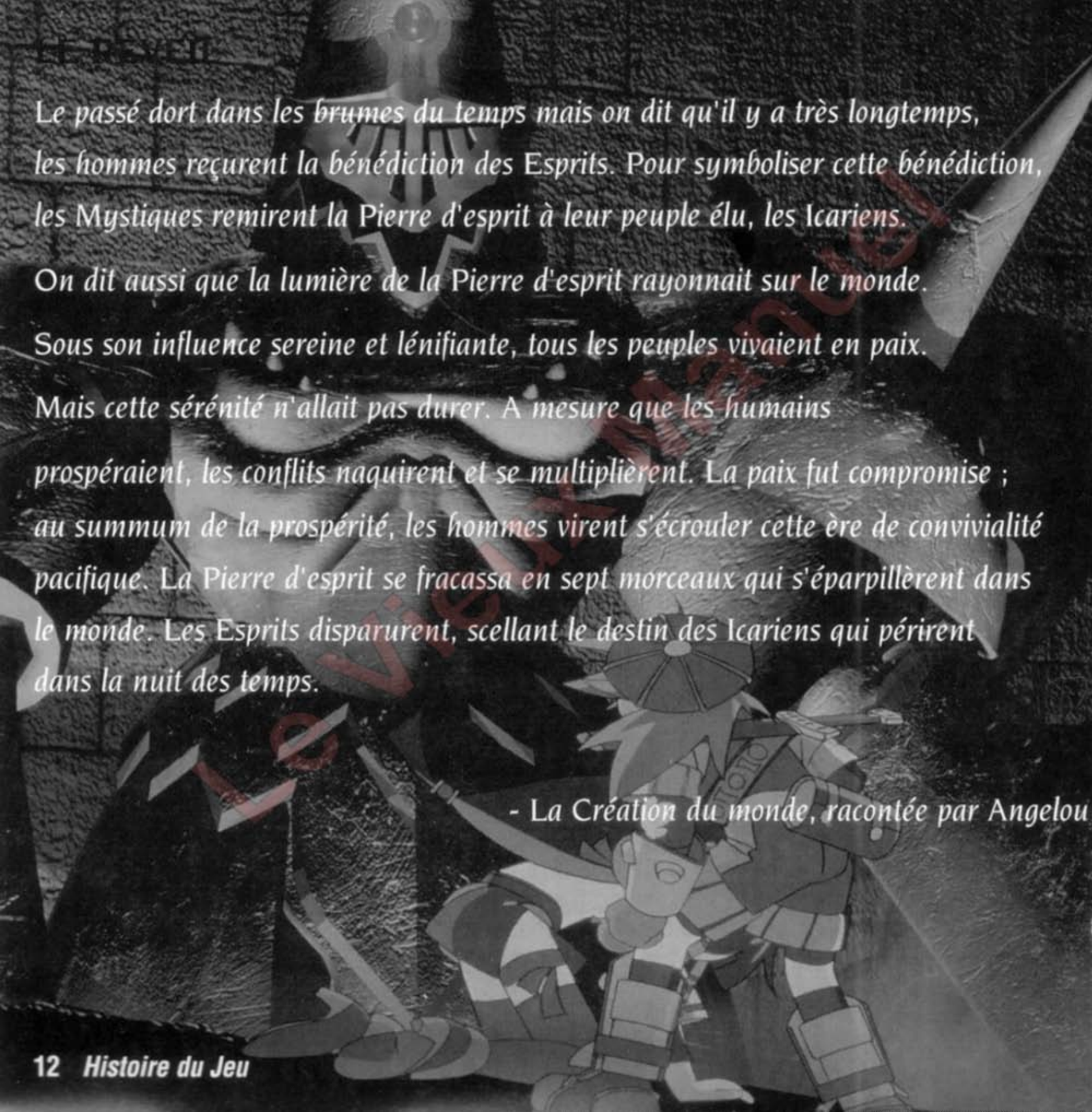
** Les joysticks gauche et droit de la manette analogique DUAL SHOCK™ ne fonctionnent que lorsque le voyant est allumé. Appuyez sur l'interrupteur de mode analogique pour allumer ou éteindre le voyant.*

Le vieux hameau

Protagonistes et personnages



Le Vieux Manuel

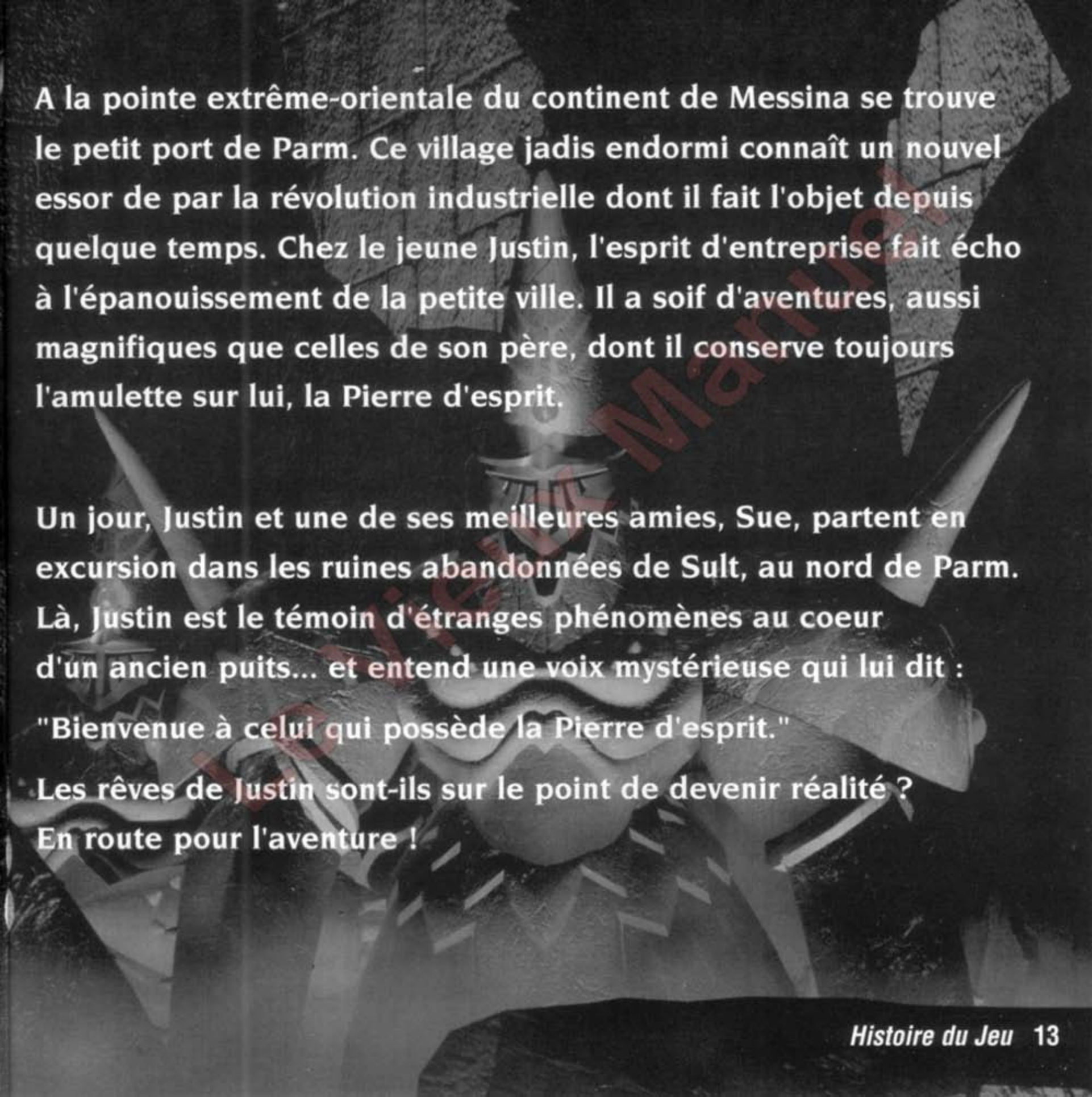


Le passé dort dans les brumes du temps mais on dit qu'il y a très longtemps, les hommes reçurent la bénédiction des Esprits. Pour symboliser cette bénédiction, les Mystiques remirent la Pierre d'esprit à leur peuple élu, les Icariens.

On dit aussi que la lumière de la Pierre d'esprit rayonnait sur le monde. Sous son influence sereine et lénifiante, tous les peuples vivaient en paix.

Mais cette sérénité n'allait pas durer. A mesure que les humains prospéraient, les conflits naquirent et se multiplièrent. La paix fut compromise ; au summum de la prospérité, les hommes virent s'écrouler cette ère de convivialité pacifique. La Pierre d'esprit se fracassa en sept morceaux qui s'éparpillèrent dans le monde. Les Esprits disparurent, scellant le destin des Icariens qui périrent dans la nuit des temps.

- La Création du monde, racontée par Angelou



A la pointe extrême-orientale du continent de Messina se trouve le petit port de Parm. Ce village jadis endormi connaît un nouvel essor de par la révolution industrielle dont il fait l'objet depuis quelque temps. Chez le jeune Justin, l'esprit d'entreprise fait écho à l'épanouissement de la petite ville. Il a soif d'aventures, aussi magnifiques que celles de son père, dont il conserve toujours l'amulette sur lui, la Pierre d'esprit.

Un jour, Justin et une de ses meilleures amies, Sue, partent en excursion dans les ruines abandonnées de Sult, au nord de Parm. Là, Justin est le témoin d'étranges phénomènes au coeur d'un ancien puits... et entend une voix mystérieuse qui lui dit :

"Bienvenue à celui qui possède la Pierre d'esprit."

Les rêves de Justin sont-ils sur le point de devenir réalité ?
En route pour l'aventure !



JUSTIN

Justin vit avec sa mère Lilly dans la ville de Parm, dans le Vieux Monde. Fasciné par les civilisations anciennes, Justin rêve d'aventure. Il garde précieusement sur lui la Pierre d'esprit, objet qui appartenait à son père, grand aventurier, aujourd'hui décédé. Justin est un jeune homme au sang chaud, bouillonnant d'énergie, mais d'un naturel simple et bon enfant. Son principal défaut est de se lancer dans l'action sans réfléchir.

POOY

Pooy est une créature mystérieuse que le père de Justin a découverte lors d'un de ses voyages. Ailé mais ne pouvant voler, il est généralement juché sur la tête de Sue, son humanoïde préféré. Pooy comprend ce que disent les hommes, mais personne ne sait ce qu'il en pense. Tout ce qui sort de sa bouche se résume à " Puff Puff ! ".

SUE

Sue est l'amie d'enfance de Justin. Ayant perdu ses parents, elle est élevée par ses oncle et tante. Précoce et pleine d'énergie, Sue essaie toujours de se comporter comme une adulte, bien que son bavardage incessant ennuie parfois notre héros. Elle souhaite rester aux côtés de Justin quand elle sera grande.

Le vieux manuel



FÉENA

Feena est une aventurière habitant à New Parm, dans le Nouveau Monde. Maniant fouets et couteaux avec une adresse magistrale, elle est le meilleur membre de la Société des Aventuriers du Nouveau Monde. Intelligente, belle et énergique, Feena est aimée de tous.

GUIDO

Voyageur de commerce Mogay, Guido possède une grande connaissance de l'histoire, ce qu'on ne devinerait jamais à son physique de jeune premier.





GADWIN

Gadwin est un guerrier expérimenté que Justin rencontre au cours de ses aventures.
Peu enclin au bavardage, Gadwin parle rarement de lui-même, laissant son épée le faire à sa place. En effet, de nombreuses années de pratique lui ont donné une rare maîtrise de son arme, au pouvoir souvent mortel.

Le vieux Manuel



MILDA

Solide guerrière du village de Laine, Milda se bat avec les poings plutôt qu'avec la tête.



RAPP

Adolescent au sang chaud originaire du village de Cafu, Rapp est courageux et fort mais non encore initié aux bonnes manières.



COLONEL MULLEN

Membre de l'armée privée de Garlyle, ce chef né est aimé des simples soldats. Il commande une division chargée d'une mission secrète. Son père est le Général Baal, commandant en chef de l'armée de Garlyle.

Le vieux Manuel



LEEN

Aide de camp du Colonel Mullen, Leen possède des manières douces et des traits délicats qui lui valent l'affection des simples soldats. Sa participation aux opérations secrètes lui confère une place spéciale dans l'armée.



NANA, SAKI & MIO

Soldats de l'armée de Garlyle, ces trois jeunes femmes occupent le rang de sergent.



GENERAL BAAL

Le Général Baal est le commandant en chef de l'armée de Garlyle, les forces de sécurité privées de la Fondation Joule, principal moteur du développement de la ville de Parm. Depuis peu, le Général Baal prend ses distances vis-à-vis de la Fondation et se consacre de plus en plus à ses propres activités secrètes.

Le Village Magique



LIETE

Liete est une jeune mystique que Justin rencontre dans les ruines de Sult. Sa personne est voilée de mystère. Compétente et manifestement douée de sagesse, est-ce un fantôme provenant d'une civilisation ancienne ou une personne en chair et en os ?



JAVA

Aventurier à la retraire, Java est aujourd'hui un vieil original installé près des mines abandonnées de Leck. Si vous le questionnez, il vous dira qu'il est toujours un aventurier actif.



LILLY

La maman de Justin possède le restaurant Seagull, dans la ville de Parm. D'une personnalité franche et directe, elle n'hésite pas à réprimander Justin lorsqu'il fait des bêtises, mais elle comprend son désir d'aventure.

Le vieux Manuel

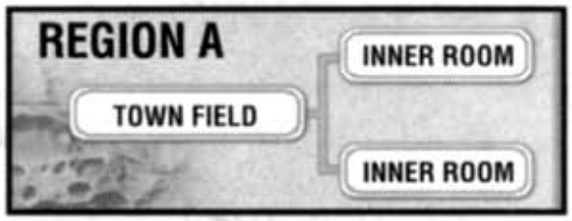
Déroulement du jeu

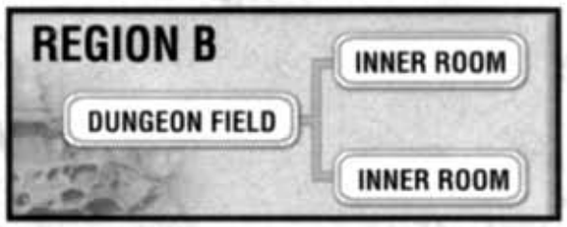




Le vieux Manoir

DEROULEMENT DU JEU





RÉGIONS

Les aventures **GRANDIA™** se déroulent dans de nombreuses régions. Chaque région est constituée de "champs", tels que villes, donjons et pièces. Les villes et les donjons possèdent une structure de base similaire ; les pièces sont rattachées à des villes ou donjons particuliers. La meilleure façon de s'orienter d'une région à l'autre est de consulter les cartes topographiques correspondantes.



CARTES TOPOGRAPHIQUES

Lorsque vous arrivez à certains endroits tels que des sorties de champs, une carte topographique apparaît parfois, vous indiquant où vous vous trouvez et quelles sont les régions avoisinantes. A l'aide des touches directionnelles et du joystick gauche, sélectionnez la région où vous souhaitez vous rendre puis appuyez sur la touche ×.

Remarque : Le choix de régions se diversifie et s'agrandit à mesure que vous avancez dans le jeu.

Le Vieux Manuel

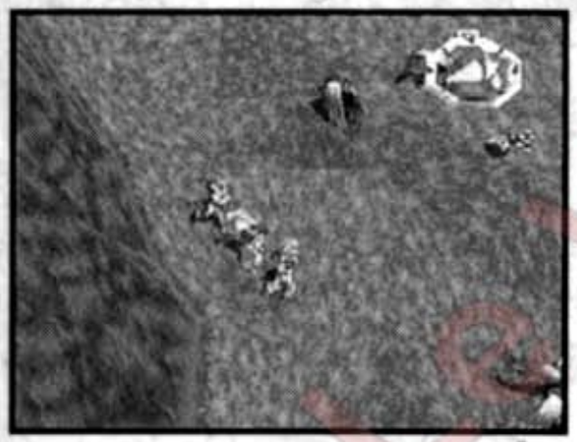
CHAMPS DE JEU



VILLES

Les villes sont les régions où habitent les personnages. Lorsque vous arrivez dans une ville, une boussole apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. La portion rouge de la boussole pointe toujours vers le nord lorsque vous explorez la ville. Cela vous indique la direction dans laquelle vous voyagez et vous aide à trouver votre chemin vers certains endroits spécifiques de la ville. Si le nom d'un endroit apparaît lorsque vous vous trouvez devant une grille ou la porte d'un édifice, cela signifie que vous pouvez entrer dans un autre champ ou une autre pièce.

Remarque : Les panneaux vous dirigent aussi vers d'autres champs. Placez-vous en face d'un panneau et appuyez sur la touche × pour le lire.



DONJONS

Les donjons sont des caves ou des ruines situées dans les régions habitées par des monstres. Comme en ville, lorsque vous explorez un donjon, une boussole apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. La portion rouge de la boussole pointe toujours vers le nord, afin de vous aider à vous orienter. Si le nom d'un endroit apparaît lorsque explorez un donjon, cela signifie que vous pouvez entrer dans un autre champ ou une autre pièce.

La boussole des donjons

Lorsque vous vous trouvez dans un donjon, l'aiguille de la boussole pointe toujours vers la sortie ou vers une destination. Plus vous vous rapprochez d'une destination, plus vite l'aiguille tourne sur elle-même. Si elle se met à pivoter continuellement, sans pointer vers aucune direction, cela signifie qu'il n'existe aucune destination dans le champ où vous vous trouvez. Utilisez les touches L2/R2 afin d'orienter l'aiguille de la boussole vers chacune des différentes sorties possibles.

Le Vieux Manuel



PIECES

Les pièces sont les intérieurs des maisons, des cafés, des commerces et autres petits édifices dans lesquels vous entrez à partir d'une ville ou d'un donjon. La boussole n'apparaît pas lorsque vous vous trouvez dans une pièce et il est impossible de changer l'angle de vue (les touches L1/R1 sont désactivées). Certaines pièces ont plus d'un niveau. Pour quitter une pièce, utilisez la même porte franchie pour y entrer

EXPLORATION



PARLER AVEC LES PERSONNAGES

Appuyez sur la touche × près d'un personnage ; s'il est censé parler, une conversation s'engagera. Continuez à appuyer sur la touche × pour avancer dans la conversation. Parlez à différents personnages afin d'obtenir le maximum d'informations possibles. Un personnage peut en avoir plus à dire qu'il n'y paraît après la première conversation : revenez souvent parler aux habitants intéressants des villes.

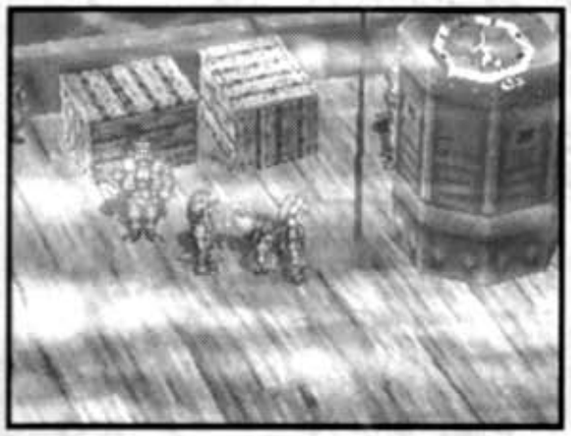
Certains personnages se joindront éventuellement à votre équipe une fois que vous aurez conversé avec eux. Vous aurez parfois la possibilité de choisir différentes répliques au cours d'une conversation. Si tel est le cas, sélectionnez une réplique à l'aide des touches directionnelles ou du joystick gauche puis appuyez sur la touche ×. Certaines réponses feront apparaître de nouvelles informations, alors de l'audace !
N'hésitez pas à poser des questions.

Le Vieux Manuel



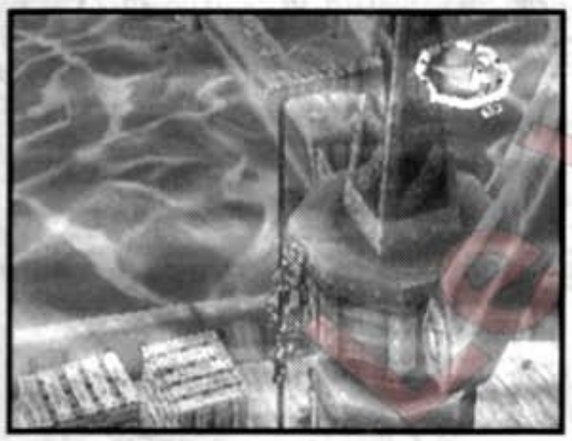
EXAMINER DES OBJETS

Appuyez sur la touche × près des panneaux, étagères, coffres et autres objets afin de voir quels indices vous pouvez en tirer. Ce seront parfois des informations utiles, sans ajouter que cet examen pourrait vous révéler l'existence d'objets importants...

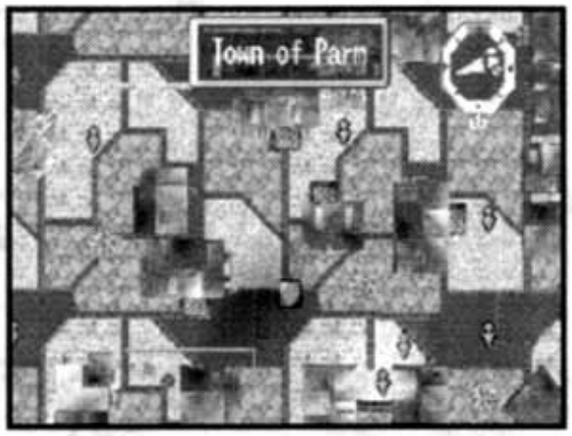


GRIMPER AUX CORDES

Appuyez sur la touche × près d'une corde pour la saisir. Puis appuyez sur les touches directionnelles ou sur le joystick gauche haut/bas et déplacez-les afin de monter à la corde. Une fois près du sol, appuyez sur la touche × pour lâcher la corde.



Vieux Manuel



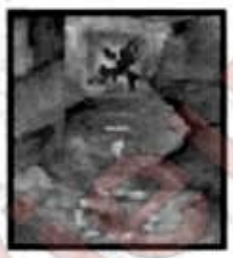
VUE AERIENNE DES VILLES

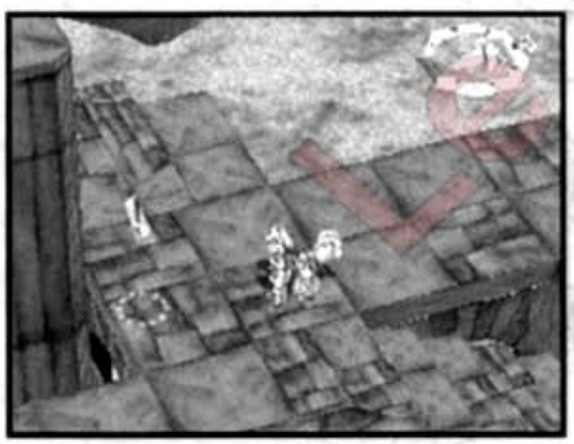
Appuyez sur la touche SELECT dans une ville pour en afficher la vue aérienne. Vous pourrez ainsi vous rendre compte de la géographie du terrain et de l'emplacement des gens par rapport à votre personnage. A l'aide des touches directionnelles ou du joystick gauche, faites défiler l'écran dans n'importe quelle direction. Les vues aériennes des villes sont toujours affichées dans le même sens, quelle que soit la direction vers laquelle Justin se rend. Pour fermer la vue aérienne et revenir dans la ville, appuyez sur la touche × ou SELECT.



VUE AERIENNE DES DONJONS

Dans un donjon, placez Justin près d'une icône de vue aérienne de donjon et appuyez sur la touche × pour y accéder. Vous pourrez ainsi vous rendre compte de la géographie du terrain et de l'emplacement des objets et des monstres par rapport à votre équipe. Pour revenir dans le donjon, appuyez sur la touche × ou SELECT.





ICONES D'ACTION

Placez Justin près d'une des icônes d'action trouvées dans un donjon (telles que celle de la vue aérienne du donjon) et appuyez sur la touche × pour déclencher l'action associée, variable selon le lieu où vous vous trouvez.

Les icônes d'action n'apparaissent dans le donjon que lorsque votre équipe s'en approche.

Lylux Manual



ACQUERIR DES OBJETS

Placez Justin près d'un objet ou d'un coffre au trésor et appuyez sur la touche ✕ afin d'ouvrir le menu de commandes des objets. Ce menu permet d'acquérir des objets (sauf les pièces d'or, qui s'ajoutent automatiquement au total des pièces d'or accumulées par votre équipe). A l'aide des touches directionnelles ou du joystick gauche, sélectionnez une commande puis appuyez sur la touche ✕.

Gardez à l'esprit que :

- Chaque personnage ne peut conserver sur lui que 12 objets "transportables" à la fois.
- Les pièces d'or et l'équipement que les personnages utilisent ne comptent pas comme des objets transportables.

COMMANDES D'OBJETS



AUTO
L'ordinateur sélectionne au hasard le personnage devant recevoir un nouvel objet.



MANUEL
Permet de sélectionner le personnage devant recevoir un nouvel objet.



UTILISER
Utilisez un objet à l'instant au lieu de le transporter. (Cette commande est parfois désactivée).



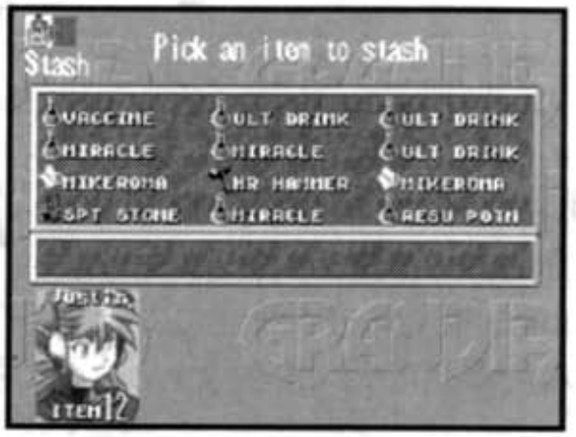
JETER L'OBJET
Permet de jeter un nouvel objet. Si vous ne pouvez pas jeter le nouvel objet et que votre personnage transporte déjà 12 objets, utilisez la commande Jeter Inv. pour vous débarasser d'un objet de l'inventaire et le remplacer par le nouvel objet.

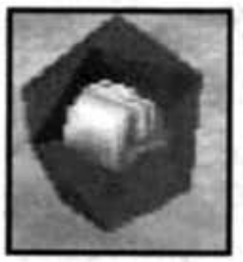


JETER INV
Permet de jeter un objet parmi ceux que transporte le personnage. Sélectionnez l'objet dans la liste appropriée de votre inventaire. (Vous ne pouvez pas jeter les objets dont le nom apparaît "grisé", soit désactivé).

Remarque : Les objets jetés sont irrécupérables.

Le Vieux Manuel





STOCKER DES OBJETS

Placez Justin près d'une icône Cachette, dans un édifice ou ailleurs, et appuyez sur la touche ✕ afin d'y stocker des objets. Le menu Cachette apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran ; il vous permet de stocker des objets ou de les récupérer de la cachette. A l'aide des touches directionnelles ou du joystick gauche, sélectionnez une option et appuyez sur la touche ✕.

Remarque : Bien qu'il existe de nombreuses icônes Cachette, les objets sont tous stockés dans (et récupérés de la) même cachette.

COMMANDES CACHETTE



STOCKER OBJET
Place un objet dans votre cachette. Mettez l'objet en évidence et appuyez sur la touche ✕. Vous pouvez stocker jusqu'à 99 copies d'un même objet dans la cachette.

PRENDRE OBJET
Extrait de la cachette un objet que vous y avez précédemment placé. Sélectionnez l'objet et appuyez sur la touche ✕. Puis sélectionnez le personnage qui portera l'objet et appuyez sur ✕. Vous ne pourrez le lui donner s'il transporte déjà le maximum d'objets autorisés, c'est-à-dire 12.

ANNULER
Ferme le menu Cachette

Remarque : La touche ● ne permet pas de quitter ce menu.

LoreX Manuel



ACHETER DES ARMES



Placez Justin près d'une icône Acheter une arme, dans un magasin ou ailleurs, si vous désirez procurer des armes à vos personnages. Appuyez sur la touche ✕ afin d'afficher le menu Acheter une arme. Pour vous aider à choisir l'arme, des triangles apparaissent sur le visage des personnages, indiquant comment telle arme affectera les paramètres (de gauche à droite) Attaque, Défense, Astuce et Agilité de chacun. Un triangle jaune indique une hausse du paramètre, un triangle bleu une baisse.

Lorsque vous avez sélectionné une arme, un menu apparaît. Sélectionnez-y une méthode d'acquisition et appuyez sur la touche ✕. Lorsque vous achetez une arme, le prix en est déduit de la réserve de pièces d'or du personnage.

Remarque : Votre personnage doit avoir suffisamment de pièces d'or pour acquérir l'arme.

COMMANDES D'ARMES



EQUIP

Equipe le personnage de l'arme achetée. Sélectionnez le personnage (après avoir vérifié les changements d'attributs comme l'illustre l'écran représenté ici). Lorsque vous équipez un personnage d'une nouvelle arme, l'ancienne arme va rejoindre l'inventaire du personnage. En conséquence, vous ne pouvez pas utiliser cette commande si cet inventaire comporte déjà 12 objets (le maximum).



TROQUER

Cette commande vous permet de vendre (à un prix de troc) l'arme avec laquelle le personnage est actuellement équipé et de la remplacer par la nouvelle. Sélectionnez le personnage (après avoir vérifié les changements d'attributs comme l'illustre l'écran représenté ici) et appuyez sur la touche ✕. Vous ne pouvez pas utiliser cette commande si le personnage n'a pas le droit de s'équiper de l'arme en question.



ACHETER

Cette commande vous permet d'acheter l'arme sans en équiper votre personnage (il la "transportera"). Sélectionnez le personnage appuyez sur la touche ✕. Cette commande est inutilisable si le personnage transporte déjà plus de 12 objets (le maximum).

Le vieux Manuel





ACHETER DES ARMURES

Placez Justin près d'une icône Acheter une armure, dans un magasin ou ailleurs, si vous désirez lui procurer cette protection. Appuyez sur la touche ✕ afin d'afficher le menu Acheter une armure. Il existe quatre types "d'armures" : Cuirasse, Chaussures, Bouclier et Casque. Chaque type d'armure protège une partie du corps différente.

Utilisez le menu Acheter une armure de la même façon que le menu Acheter une arme (voir page 24, " Acheter des armes "). Lorsque vous achetez une armure, le prix en est déduit de la réserve de pièces d'or du personnage.

Remarque : Votre personnage doit avoir suffisamment de pièces d'or pour acquérir l'armure.





ACHETER DIVERS OBJETS

Placez Justin près d'une icône Acheter un objet, dans un magasin ou ailleurs, si vous désirez munir vos personnages d'objets ou accessoires.
Appuyez sur la touche ✕ pour afficher le menu Acheter un objet, sélectionnez le personnage à en munir et rappuyez sur la touche ✕.

Utilisez les commandes (d'acquisition) d'objets tels que bagues et autres accessoires de la même façon que les commandes d'armes et d'armures. Voir page 24 " Acheter des armes ".

Lorsque vous achetez un objet, le prix en est déduit de la réserve de pièces d'or du personnage.

Remarque : Votre personnage doit avoir suffisamment de pièces d'or pour acquérir l'objet.

Remarque : Les personnages transportant déjà 12 objets (le maximum) ne peuvent en acquérir plus. Cependant, ils peuvent se débarrasser de ceux qui leur sont moins utiles afin d'en acheter de nouveaux. Voir page 33, " Objets ".

Le Vieux Manuel



APPRENDRE LA MAGIE



Placez Justin près d'une icône Apprendre une formule magique, dans un magasin ou ailleurs, afin d'enseigner la magie à vos personnages. Appuyez sur la touche × pour afficher ce menu, comportant quatre attributs magiques : Feu, Vent, Eau et Terre. L'apprentissage d'une formule magique peut se faire en échange d'un œuf de Mana.

Mettez en évidence l'attribut magique qui vous intéresse et appuyez sur la touche ×. Sélectionnez ensuite le personnage à qui vous le destinez et rappuyez sur ×. Les personnages ne peuvent pas recevoir un attribut qu'ils possèdent déjà. Le nombre d'attributs est limité pour certains personnages.

Informations affichées via le menu Apprendre une formule magique



ŒUFS DE MANA
Indique le nombre d'œufs de Mana que transportent les personnages de l'équipe.

ATTRIBUT MAGIE
De gauche à droite, indique : l'icône de l'attribut, la formule magique apprise avec l'attribut et l'attribut existant du personnage qui sera amélioré par le nouvel apprentissage.

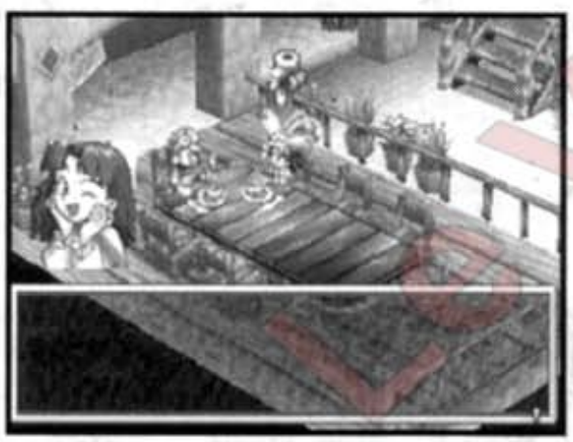
ATTRIBUT COMBINE
Indique les combinaisons possibles des différents attributs magiques.

FENETRE DE PERSONNAGE
Indique les attributs magiques déjà acquis par chacun des personnages.

Le Vieux Manuel







VENDRE DES OBJETS

Placez Justin dans un magasin (au comptoir du magasin, près d'un vendeur) ou ailleurs si vous voulez vendre un objet. Appuyez sur la touche ✕ pour afficher le menu vous permettant de vendre l'objet à un prix de troc. Sélectionnez l'objet et appuyez sur la touche ✕. Lorsque vous vendez un objet, le montant reçu en échange vient s'ajouter à la réserve de pièces d'or de votre équipe. Vous ne pouvez pas vendre les objets dont le nom apparaît désactivé (grisé).

SE REPOSER

Placez Justin dans une auberge (au comptoir, près de l'aubergiste ; villes seulement) ou dans un camp (donjons seulement) ou dans tout autre endroit similaire lorsque vos personnages ont besoin de se reposer. Appuyez sur la touche ✕ afin d'afficher les commandes de repos disponibles (différentes selon le lieu où se trouve l'équipe).

REPOS

Permet de récupérer tous les points de vie (PV), les points de magie (PM) pour les niveaux 1 à 3 et les points spéciaux (PS) utilisés. Permet également de restaurer tout personnage "tombé" et de rétablir d'autres situations anormales.

REPOS AVEC REPAS

Offre les avantages du repos normal, plus celui d'écouter un ou plusieurs personnages (de l'équipe et autres personnages présents) raconter des histoires. Appuyez sur les touches directionnelles gauche/droite ou déplacez le joystick gauche pour sélectionner le personnage dont vous voulez entendre l'histoire et appuyez sur la touche ✕. Pour terminer le repas, sélectionnez l'icône au-dessus de la tête de Justin et appuyez sur la touche ✕.

Remarque : Vous ne pourrez peut-être pas terminer le repas avant d'avoir entendu la fin d'une histoire spécifique.

ENREGISTRER

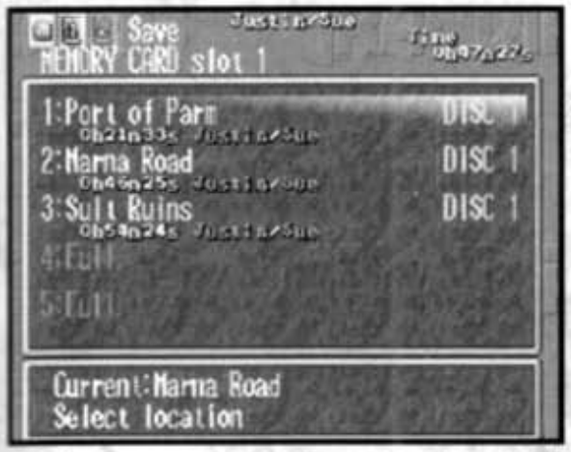
Enregistre la partie au point où vous en êtes. Voir page 31, " Enregistrerment d'une partie ", pour en savoir plus.

ANNULER

Ferme le menu Repos.

Vieux Manuel

ENREGISTREMENT D'UNE PARTIE





Vous pouvez enregistrer chaque partie et les gains/progrès réalisés. Placez Justin sous un cône lumineux Enregistrez et appuyez sur la touche ✕ afin d'afficher les différentes options d'enregistrement. Vous pouvez aussi enregistrer la partie à partir du menu Repos.

1. Sélectionnez l'option Enregistrer et appuyez sur la touche ✕.
2. Appuyez sur les touches directionnelles gauche/droite ou déplacez le joystick gauche afin de sélectionner la carte de mémoire 1 ou la carte de mémoire 2 puis activez le dossier d'enregistrement en appuyant sur haut/bas.
3. Appuyez sur la touche ✕, sélectionnez OUI lorsque apparaît le message de confirmation et appuyez sur la touche ✕. Votre jeu est enregistré.

Remarque : Si vous sélectionnez un dossier contenant déjà un jeu enregistré, ce dernier sera remplacé par le nouveau. Assurez-vous que cela est bien ce que vous souhaitez, car le jeu une fois remplacé sera irrécupérable.



REDEFINIR LES OPTIONS DURANT LE JEU

Au cours de l'exploration, appuyez sur la touche START pour afficher l'écran Options. Pour en savoir plus sur ce menu, voir page 8, " Options ".

Jeux Vieux Manuel

COMMANDES DES ATTRIBUTS

Appuyez sur la touche ▲ lors de l'exploration d'une ville ou d'un donjon afin d'afficher l'écran de commandes des attributs. A l'aide des touches directionnelles ou du joystick gauche, sélectionnez l'icône de la commande à exécuter et appuyez sur la touche ×.

Remarque : Appuyez sur les touches L1 ou R1 pour sélectionner un autre personnage.

ECRAN DE COMMANDES DES ATTRIBUTS



ICÔNES DE COMMANDES

TOTAL DES PIÈCES D'OR DE L'ÉQUIPE

NOM DE L'ICÔNE DE COMMANDE

FENÊTRE D'ÉTAT DU PERSONNAGE

Pour la description des commandes, voir pages 31-40.

FENETRE D'ETAT DES PERSONNAGES



NOM DU PERSONNAGE

VALEUR PV ACTUELLE/MAXIMUM

VALEUR PS ACTUELLE/MAXIMUM

VALEUR PM ACTUELLE/MAXIMUM
De haut en bas : Points de magie niveau 1, Points de magie niveau 2, Points de magie niveau 3

ETAT :
BON- aucun handicap

NIVEAU

Remarque : Une fenêtre distincte apparaît pour chaque personnage

Vieux Manuel





OBJETS

Cette icône vous permet de gérer les objets transportés par vos personnages. Sélectionnez-la puis un sélectionnez un personnage. Les objets qu'il transporte s'affichent, accompagnés des icônes de commande correspondantes. Sélectionnez l'icône de votre choix afin d'en activer la commande.

Remarque : Pour sélectionner un personnage, une icône ou un objet, mettez-le/la en surbrillance et appuyez sur la touche ×. Pour revenir en arrière, appuyez sur la touche ●.



UTILISER
Permet d'utiliser l'objet. Une fois l'objet sélectionné, sélectionnez si nécessaire le personnage qui l'utilisera.



DONNER
Permet de donner l'objet à un autre personnage de l'équipe. Une fois l'objet sélectionné, sélectionnez le personnage à qui le remettre (dans la mesure où ce personnage ne possède pas encore le nombre d'objets autorisé, c'est-à-dire 12).



JETER
Permet de jeter l'objet (sélectionnez-le). Notez que les objets jetés sont irrécupérables.

Remarque : Ces commandes sont inutilisables avec les objets dont les noms sont désactivés (grisés).

Le Vieux Manuel





EQUIPEMENT

Cette icône vous permet de gérer l'équipement de vos personnages. Sélectionnez le personnage qui vous intéresse ; son équipement s'affiche, accompagné des icônes de commande de chaque élément qui le compose. Sélectionnez l'icône de votre choix afin d'en activer la commande.

Remarque : Pour sélectionner un personnage, une icône ou un élément, mettez-le/la en surbrillance et appuyez sur la touche ×. Pour revenir en arrière, appuyez sur la touche ●.

Commandes d'equipement



CHANGER

Permet d'échanger un élément de l'équipement avec un autre (pris dans l'inventaire de l'équipe). Sélectionnez l'élément à échanger, puis celui qui devra le remplacer. Spécifiez les changements d'attributs des personnages si le programme vous y invite.

Remarque : Seuls apparaissent ici les éléments dont le personnage est équipé — et non pas ceux qu'il transporte éventuellement.



TROQUER

Permet l'échange d'un élément entre deux personnages de l'équipe. Sélectionnez l'élément à échanger puis celui qui devra le remplacer (dans la liste qui s'affiche). Spécifiez les changements d'attributs des personnages si le programme vous y invite.

Remarque : Ces commandes sont inutilisables avec les objets dont les noms sont désactivés (grisés).

Le vieux Manuel

MAGIE





Sélectionnez cette icône afin d'afficher des informations sur la magie ou sur les coups et pour utiliser les formules magiques. Sélectionnez un personnage. Les formules magiques qu'il a déjà apprises s'affichent, accompagnées des icônes de commande correspondantes. (Les coups ne sont utilisées qu'en combat et non pas durant l'exploration. Pour la description des coups, voir page 52, " Coups/Magie. ")

Sélectionnez une formule magique et éventuellement (selon la formule) le personnage qui doit l'apprendre.

Remarque : Pour sélectionner un personnage, une icône ou une formule magique, mettez-le/la en surbrillance et appuyez sur la touche ×. Pour revenir en arrière, appuyez sur la touche ●.



ICÔNES DE COMMANDES MAGIQUES
De gauche à droite : Formules magiques de niveau 1, 2 et 3 et Technique.

VALEUR PM ACTUELLE/MAXIMUM

DONNÉES RELATIVES À LA FORMULE MAGIQUE
De gauche à droite : icône d'attribut de la formule, nom, puissance, PM déjà employés, attribut magique dont le niveau d'expérience augmente avec l'utilisation de la formule.

Remarque : Si vous sélectionnez l'icône Technique, vous afficherez le nom de la formule, les poins spéciaux (PS) et le type d'arme.

POINTS D'HABILETÉ ET D'EXPÉRIENCE MAGIQUE (ATTRIBUTS DE TECHNIQUE DU PERSONNAGE)

EFFET DE LA FORMULE SÉLECTIONNÉE

Note: Les formules magiques dont les noms sont grisés sont inutilisables.

PUISSANCE DE LA FORMULE MAGIQUE
Indique combien de fois la formule magique a été utilisée. La puissance de la formule s'accroît avec sa fréquence d'emploi. La puissance est indiquée par des étoiles (" ★ MAX! ", soit le maximum, correspond à cinq étoiles).

Remarque : Ces formules magiques sont inutilisables si leur nom est désactivé (grisé).

Vieux Manuel



COUPS



Sélectionnez cette commande afin de vérifier les informations relatives au niveau de technique (attribut magique et arme) d'un personnage. Sélectionnez le personnage : ses techniques s'affichent, accompagnées d'icônes de commandes de coups.

Remarque : Pour sélectionner un personnage, une icône ou formule magique, mettez-le/la en surbrillance et appuyez sur la touche ×. Pour revenir en arrière, appuyez sur la touche ●.

Moves Command Items



ICÔNES DE COMMANDES DE COUPS

De gauche à droite : Formules magiques de niveau 1, 2 et 3 et Technique.

DONNÉES RELATIVES À LA FORMULE MAGIQUE

De gauche à droite : noms des formules magiques apprises (une série de points d'interrogation telle que " ????????? " apparaît près des formules non encore apprises) et icônes des attributs magiques et techniques requises pour apprendre chacune d'elles.

Remarque : Si vous sélectionnez l'icône Technique, vous afficherez le nom du coup et le type d'arme.

ATTRIBUTS DU PERSONNAGE AUGMENTANT AVEC LA TECHNIQUE

Indique combien de fois telle formule magique ou telle arme a été utilisée. Lorsque ce nombre augmente, les paramètres du personnage correspondant à cet attribut magique et à cette arme augmentent également. La technique monte d'un niveau chaque fois que 100 points d'expérience sont accumulés (pour l'attribut ou pour l'arme).

De plus, lorsque la technique d'un personnage relative à un attribut magique ou à une arme atteint un certain niveau, ce personnage peut apprendre une nouvelle formule magique ou un nouveau coup. Notez cependant qu'il peut exister plus d'une condition à cet apprentissage et que, d'autre part, à attributs et armes égaux, les formules magiques et les coups disponibles diffèrent selon les personnages.

Le vieux Manuel

ATTRIBUTS MAGIQUES

Les attributs magiques sont les éléments de base requis pour exercer la magie. Pour les acquérir, utilisez les icônes d'apprentissage de la magie lorsque vous vous trouvez dans un magasin ou dans une pièce le permettant (voir page 26, " Apprendre la magie "). Certains personnages ne peuvent acquérir tous les attributs magiques.



FEU
Elément de base requis pour les formules magiques impliquant la chaleur et le feu.



VENT
Elément de base requis pour les formules magiques impliquant l'air et le vent.



EAU
Elément de base requis pour les formules magiques impliquant l'eau et les courants.



TERRE
Elément de base requis pour les formules magiques impliquant la terre et les minéraux.

ATTRIBUTS COMBINES

Lorsque la technique d'un personnage a atteint un certain niveau pour la combinaison de deux attributs magiques (il existe quatre combinaisons possibles), ce personnage a le droit d'apprendre des formules magiques utilisant ces attributs combinés.

Remarque : Il n'existe pas de mesure de la technique d'un personnage pour les attributs combinés.



TONNERRE
Feu + Vent



TEMPETE
Eau + Vent



FORET
Eau + Terre



EXPLOSION
Feu + Terre

TYPES D'ARMES

Il existe six types d'armes génériques. Chaque personnage utilise un type d'arme distinct, prédéfini.



DAGUE
Petits couteaux utilisés dans les attaques à l'arme blanche.



EPEE
Armes utilisées dans les attaques de type "couper et trancher".



MASSUE
Armes pesantes et contondantes avec lesquelles on assomme l'adversaire.



HACHE
Armes à grande lame brandies lors de l'attaque.



JET
Armes permettant l'attaque à distance.



FOUET
Armes en forme de fouet brandies, que l'on fait claquer.

Le vieux Manuel





ETAT

Sélectionnez cette commande afin d'afficher des informations sur un personnage. Sélectionnez un personnage : les données (voir description ci-dessous) de son état actuel apparaissent à l'écran.

Remarque : Pour sélectionner un personnage ou une icône, mettez-le/la en surbrillance et appuyez sur la touche ×. *Pour revenir en arrière, appuyez sur la touche* ●.



ICÔNE D'ÉTAT

TOTAL DE PIÈCES D'OR DE L'ÉQUIPE

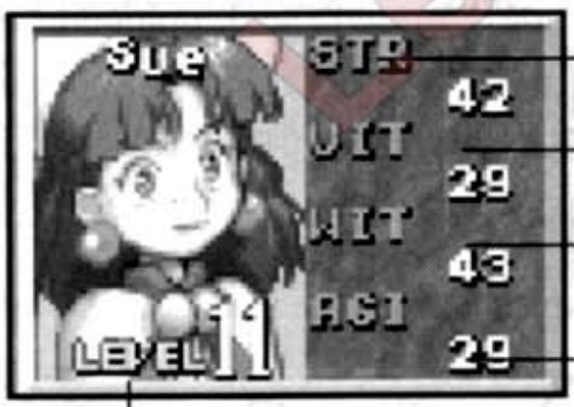
FENÊTRE D'ÉTAT DE L'ÉQUIPEMENT (VOIR PAGE 41)

FENÊTRE D'ÉTAT DU NIVEAU DE TECHNIQUE (VOIR PAGE 42)

FENÊTRE D'ÉTAT DE BASE 1 (VOIR CI-DESSOUS)

FENÊTRE D'ÉTAT DE BASE 2 (VOIR PAGE 39)

FENETRE D'ETAT DE BASE 1



FORCE

VIT.

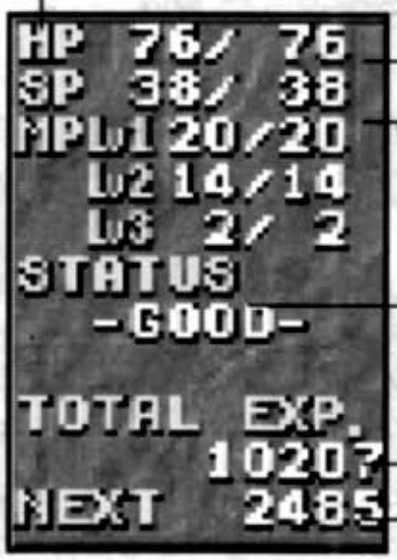
ASTU.

AGILITÉ

PROGRÈS GLOBAL

Le vieux Manuel

FENETRE D'ETAT DE BASE 2



VALEUR PV ACTUELLE/MAXIMUM
La valeur Point de vie (force vitale) du personnage décroît à mesure qu'il est "endommagé". La valeur en cours figure sur la gauche, la valeur maximum sur la droite.

VALEUR PS ACTUELLE/MAXIMUM
La valeur Point spécial (capacité du personnage à exécuter les coups) décroît chaque fois que le personnage utilise un coup. La valeur en cours figure sur la gauche, la valeur maximum sur la droite.

VALEUR PM ACTUELLE/MAXIMUM
La valeur Point de magie (capacité du personnage à appliquer une formule magique) décroît chaque fois que le personnage utilise une formule magique. La valeur en cours figure sur la gauche, la valeur maximum sur la droite.

Remarque : Les points de magie sont calculés séparément pour chacun des trois niveaux (Points de magie niveau 1, Points de magie niveau 2 et Points de magie niveau 3).

ETAT
Etat dans lequel se trouve le personnage. -BON- indique l'absence de tout handicap. Voir page 40 pour la liste des handicaps.

EXP. TOT.
Nombre des points d'expérience gagnés jusqu'à maintenant.

POINTS D'EXPERIENCE MANQUANT POUR PASSER AU NIV. TECH. SUP
Points d'expérience requis pour passer au niveau de technique supérieur.

Le vieux Manuel

HANDICAPS

Un handicap affecte l'état d'un personnage en limitant ses possibilités d'agir. Vous pouvez consulter les handicaps d'un personnage dans sa fenêtre d'état ; ils apparaissent en ligne, sous forme d'icônes. Tout handicap est complètement éliminé par un repos dans une auberge ou dans un camp. Vous pouvez aussi les faire disparaître à l'aide de certains objets.



POISON
Le personnage a été empoisonné dans un combat et continuera à s'affaiblir.



PESTE
Le personnage a été atteint de la peste lors d'un combat. Il verra ses attributs baisser au hasard et souffrira de façon aléatoire d'attaques de sommeil, de crises de paralysie et de confusion et/ou autres handicaps.



CHUTE
La valeur PV du personnage est tombée à 0. Le personnage ne peut plus prendre part à un combat.

BLOCAGE COUPS
Le personnage a été victime d'une attaque bloquante et ne peut plus utiliser de coups spéciaux.



BLOCAGE MAGIE
Le personnage a été victime d'une attaque bloquante et ne peut plus utiliser de magie.

Le vieux Manuel

FENETRE D'ETAT DE L'EQUIPEMENT



ARME
Arme dont le personnage est équipé.

CUIRASSE
Cuirasse ou vêtements dont le personnage est équipé.

CHAUSSURES
Chaussures dont le personnage est équipé.

BOUCLIER
Bouclier dont le personnage est équipé.

CASQUE
Casque ou couvre-chef dont le personnage est équipé.

ACCESSOIRE
Objet spécial dont le personnage est équipé.

VALEUR D'ATTAQUE
Attribut Force du personnage ainsi que tout point de bonus fourni par l'objet dont le personnage est équipé. Indique le niveau de dommage infligé à l'ennemi.

VALEUR DE DEFENSE
Attribut Vitalité du personnage ainsi que tout point de bonus fourni par les objets dont le personnage est équipé. Indique de combien le dommage infligé par l'ennemi est réduit.

VALEUR D'ACTION
Attribut Astuce du personnage ainsi que tout point de bonus fourni par les objets dont le personnage est équipé. Indique la vitesse à laquelle se déplace la marque du personnage sur l'échelle PI (pour en savoir plus sur l'échelle PI, voir page 46, " Tour d'entrée dans le combat et échelle PI ".

VALEUR DE COUP
Attribut Agilité du personnage ainsi que tout point de bonus fourni par les objets dont le personnage est équipé. Indique la distance à laquelle le personnage se meut de son adversaire.

Le vieux Manuel

FENETRE D'ETAT DU NIVEAU DE TECHNIQUE



TECHNIQUE "ARMES"
Indique les types d'armes que le personnage peut utiliser et avec quel niveau de technique (habileté et expérience).

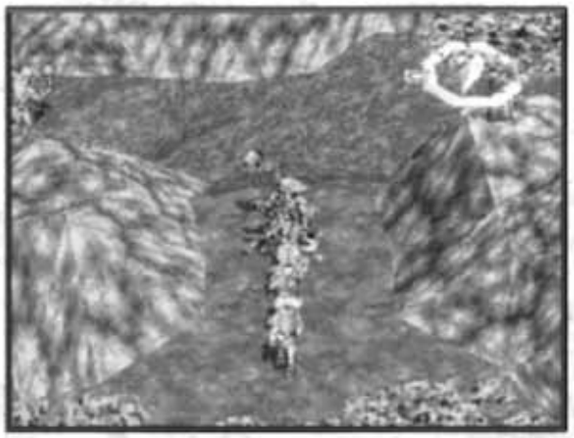
TECHNIQUE "MAGIE"
Indique les attributs magiques que le personnage a appris et avec quel niveau de technique (habileté et expérience) il peut les appliquer.

Le Vieux Manuel

Combat



DEROULEMENT GENERAL D'UN COMBAT

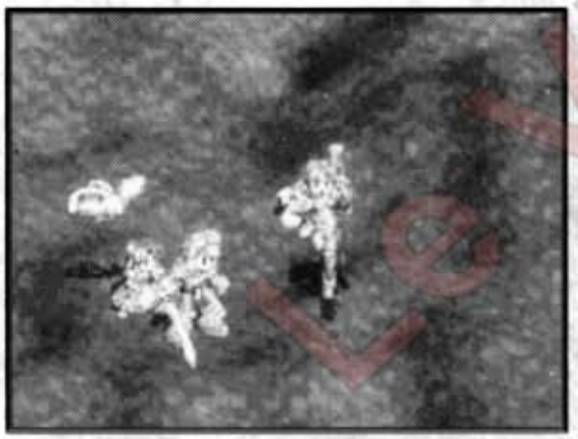


Lorsque les membres de votre équipe sont mis en présence d'un personnage ennemi dans le champ de jeu, un combat va commencer.

Remarque : Bien que vous puissiez identifier le type d'ennemis auquel vous avez affaire, vous n'en connaissez pas le nombre.



Les actions de combat de chaque personnage sont déterminées et exécutées séparément. Le combat a lieu en temps réel sauf lors de l'application de magie et de coups mortels, lors d'attaques spéciales de la part de l'ennemi et pendant qu'une commande d'action d'un personnage est initialisée.



Le combat continue jusqu'à ce que tous les ennemis présents soient vaincus ou jusqu'à exécution réussie de la commande Fuite. Si tous les personnages de votre équipe tombent au combat, l'aventure est terminée.

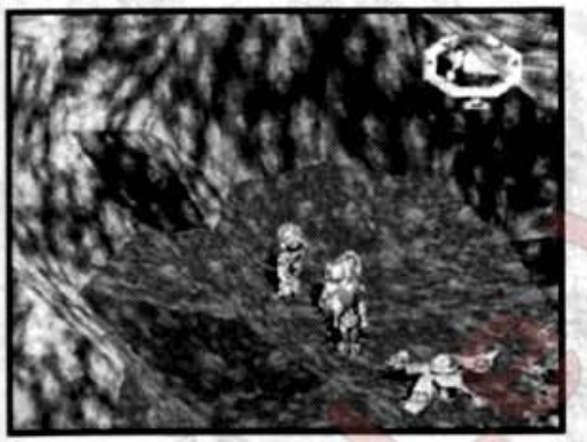
Le vieux Manuel



A l'issue d'un combat, vos personnages acquièrent des points d'expérience (affichés à l'écran) et reviennent dans le champ d'origine où ils sont entrés en contact avec l'ennemi. (Voir page 57, " Fin du combat ").

Remarque : Une fois revenus dans le champ, les personnages de votre équipe clignotent pour un temps déterminé. L'entrée en contact avec des ennemis lorsque vos personnages clignotent ne donne pas lieu à un combat.

IMPORTANCE DU DEBUT DU COMBAT



Un combat commence différemment selon la manière dont les combattants entrent en contact. Les positions relatives des protagonistes du jeu et des ennemis dans le champ au moment du contact affectent celles qu'ils occuperont dans l'écran de combat ainsi que l'ordre des marques (des protagonistes) sur l'échelle PI.

Pour donner l'avantage à votre équipe, entrez en contact avec un personnage ennemi autre que le chef ou lorsque les personnages ennemis n'apparaissent pas rouges et clignotants. Si un ennemi touche un de vos joueurs autre que le personnage principal, le combat s'engage avec l'avantage à l'adversaire.

Lunar Manual

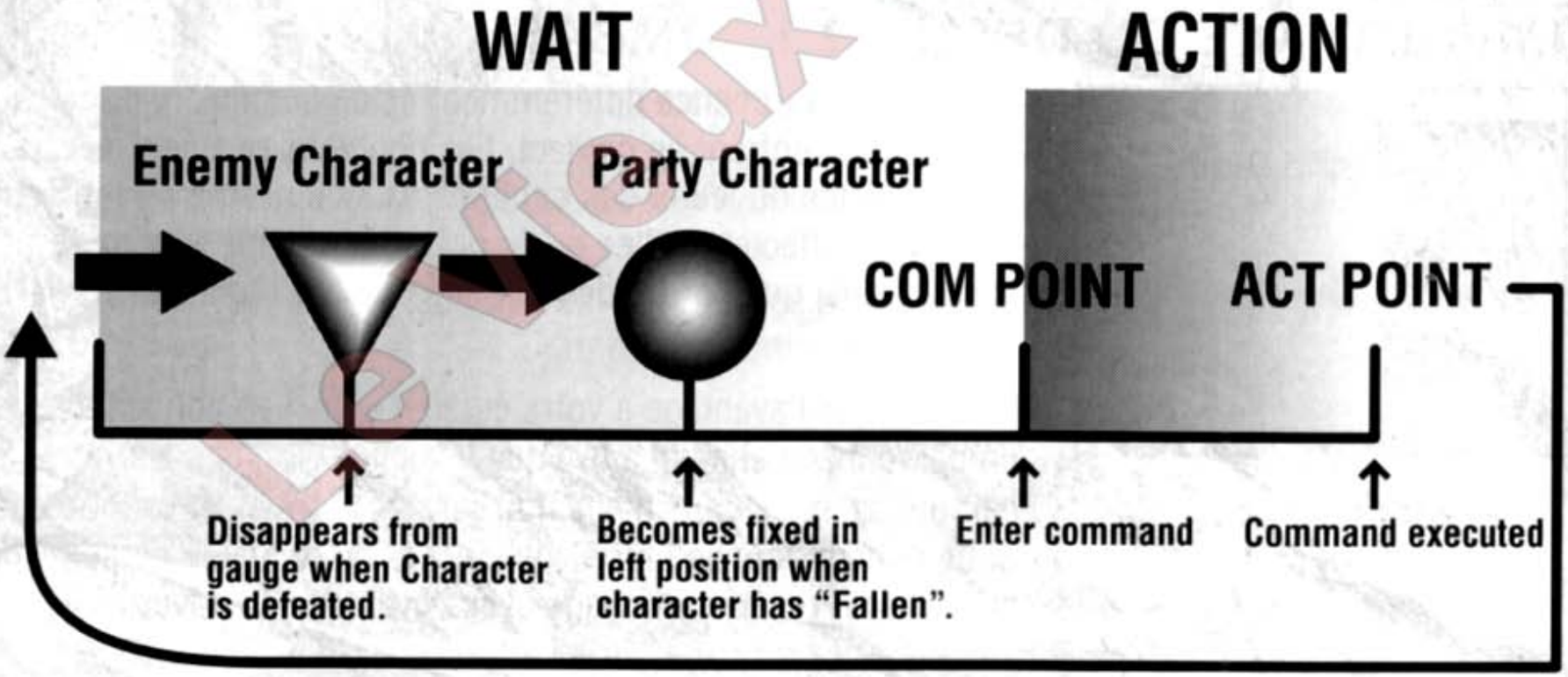
TOUR D'ENTREE DANS LE COMBAT ET ECHELLE PI

Pendant le combat, les personnages restent dans leur position initiale tant que ce n'est pas leur tour d'entrer dans le combat (tant que le moment n'est pas encore venu de déclencher une action pour eux).

Les personnages ennemis comme ceux de votre équipe se disputent les marques sur l'échelle Point d'Initative, soit échelle PI : ces marques déterminent l'ordre d'entrée dans le combat (en temps réel) de chaque personnage. Les marques des personnages avancent sur l'échelle PI à mesure que progresse le combat. Voir illustration ci-dessous.

Les personnages entrent en action dans l'ordre dans lequel ils atteignent le point COM de l'échelle. La vitesse à laquelle avancent les marques des personnages sur l'échelle PI dépend de l'attribut Action de chacun d'eux.

IP Gauge



Le Vieux Manuel

Lorsque arrive le tour d'un personnage, l'action s'interrompt temporairement et les commandes de combat s'affichent à l'écran.

Lorsque vous sélectionnez une commande (en la mettant en évidence puis en appuyant sur la touche ×), le combat reprend. Notez que la commande entrée n'est vraiment exécutée que lorsque la marque du personnage a atteint le point ACT de l'échelle PI, à l'extrémité droite de l'échelle.

Le temps nécessaire à la marque pour aller du point COM au point ACT dépend du type de commande sélectionné ; en général, plus la commande est puissante, plus ce temps est long.

Une fois que la marque a atteint le point ACT, elle reprend sa place sur l'extrémité gauche de l'échelle PI, indépendamment du succès ou de l'échec de l'action entreprise. (Le point exact où la marque revient dépend de la commande exécutée).

Après quoi la marque recommence à se déplacer vers la droite ; ce cycle se répète tant que dure le combat.



Lorsque la marque atteint le point COM . . .



. . .les commandes de combat s'affichent au-dessus du personnage.

Jeux Manuel

ECRAN DE COMBAT

FENÊTRE DES PERSONNAGES

Indique les valeurs PV des personnages de votre équipe. Appuyez sur les touches L1 ou R1 afin d'afficher les valeurs PM ou PS. Les personnages souffrant de handicaps apparaissent accompagnés des icônes correspondantes. Les icônes de handicaps sont les suivantes :



Poison



Peste



Sommeil



Confusion



Blocage magie



COMMANDES DE COMBAT

Des commandes apparaissent en cercle au-dessus d'un personnage lorsque son tour est arrivé d'entrer dans le combat. Sélectionnez la commande de votre choix. (Pour la description des commandes, voir pages 51 à 58, " Commandes de combat ".)

ECHELLE PV

Indique le nombre de points de vie restant pour le personnage spécifié ou tout personnage ayant subi des dommages.

ECHELLE PI

Indique le tour d'entrée dans le combat des personnages.
(Pour des détails, voir page 46, " Tour d'entrée dans ce combat et échelle PI ".)

FENETRE D'ETAT DU COMBAT

Affiche des informations détaillées sur le personnage spécifié.
(Pour des détails, voir page 55, " Observer ".)

Le Vieux Manuel

ICONES DIVERSES

Les résultats des diverses actions apparaissent en temps réel, accompagnés de nombres ainsi que des icônes suivantes



Le personnage attend l'exécution imminente de l'action.



Le personnage essaiera d'exécuter une attaque quand reviendra son tour.



Le personnage a subi des dommages (voir page 50).



L'action du personnage a été annulée.



Les coups du personnages ont été bloqués.



La magie du personnage a été bloquée.



Indique le nombre de coups portés dans des attaques consécutives.



Le personnage ne peut pas attaquer car il a épuisé toutes ses facultés/réserves de coups.

Le vieux Manuel

HANDICAPS DE COMBAT

Si l'action d'un personnage est limitée par l'existence d'un handicap, l'icône correspondante apparaît dans la fenêtre d'état du combat. Il existe deux sortes de handicaps :

TYPE 1 Ce type de handicap affecte aussi le ou les combats à venir. (Voir page 40, " Handicaps "),

TYPE 2 Ce type de handicap affecte uniquement le combat en cours. Il existe trois handicaps de type 2, pouvant tous être éliminés par l'emploi de certains objets.



SOMMEIL
Le personnage dort. Cette icône apparaît lorsque le personnage a été victime d'une attaque spéciale Sommeil de l'ennemi. Ce handicap disparaît lorsque le personnage est de nouveau attaqué par un ennemi.



CONFUSION
Un personnage souffre de confusion et attaque indifféremment ennemis et compagnons. Cette icône apparaît lorsque le personnage a été victime d'une attaque spéciale Confusion de l'ennemi.



PARALYSIE
Le personnage est paralysé et ne peut plus agir du tout. Cette icône apparaît lorsque le personnage a été victime d'une attaque spéciale Paralysie de l'ennemi.

Le Vieux Manuel

COMMANDES DE COMBAT

COMBI





Attaque rapide combinée. Bien que composée d'un ensemble d'attaques normales (de puissance modérée), une attaque Combi peut infliger globalement plus de dommage qu'une attaque Danger. Sélectionnez l'ennemi à attaquer. Si le personnage ennemi attaqué est déjà vaincu, un autre ennemi voisin sera pris pour cible.

Contre-attaque

Attaquer un personnage alors que celui-ci vient de lancer une attaque peut augmenter les dommages causés.

DANGER





Attaque simple (non composée) mais puissante. Le temps d'initialisation de la commande — entre sa sélection et son exécution — étant assez long, le personnage est vulnérable aux contre-attaques. Cependant, les attaques Danger peuvent annuler les actions des ennemis auxquels des dommages ont été infligés. Sélectionnez l'ennemi à attaquer.

Annulation de commandes

Les personnages ayant subi des attaques sont déplacés légèrement vers la gauche sur l'échelle PI. Mais si un personnage déclenche une attaque Danger ou Spéciale ayant un pouvoir d'annulation de commande, sa marque se déplacera à l'extrême gauche de l'échelle PI. De plus, si une cible est attaquée alors qu'elle est en train d'exécuter une action ou attend son exécution, cette action peut être annulée.

Remarque : Pour sélectionner un personnage, une icône ou un ennemi, mettez-le/la en surbrillance et appuyez sur la touche ×. Pour revenir en arrière, appuyez sur la touche ●

Le Vieux Manuel



COUP/MAGIE



Cette commande vous permet d'utiliser les coups et les formules magiques d'un personnage donné. Sélectionnez un coup ou une formule magique de niveau 1, 2 ou 3 puis, dans certains cas (en fonction de l'effet que ces stratégies sont censées produire) votre cible. Vous ne pouvez pas utiliser un coup ou une formule magique donnée si le total des points spéciaux ou de magie (valeurs PS et PM) actuel du personnage est inférieur ou égal à celui nécessaire pour utiliser ce coup ou cette formule magique.



NIVEAU DE MAGIE ACTUELLEMENT SÉLECTIONNÉ

VALEUR PM ACTUELLE/MAXIMUM

LISTE DES FORMULES MAGIQUES
Inclut l'icône de l'attribut magique, le nom de la formule, sa puissance et les points de magie (valeur PM) déjà utilisés.

DESCRIPTION DES EFFETS

TECHNIQUES ACQUISES
The weapon or magic attribute for which skill experience points can be acquired if used.

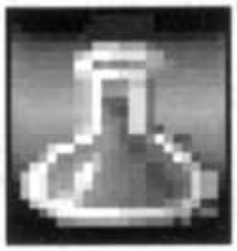
Remarque : Si vous sélectionnez Coups, vous afficherez le nom du coup, les poins spéciaux (PS) et le type d'arme.

Récupération des points spéciaux (PS)

Un personnage récupère progressivement ses points spéciaux "dépensés" lorsqu'il lance des attaques de type Combi ou Danger ou subit des dommages lors d'une attaque de l'ennemi.

Lovieux Manuel





OBJETS

Cette commande vous permet d'utiliser les objets d'un personnage dans les combats. Sélectionnez la commande, puis l'objet (dans la liste affichée) puis, si nécessaire, le personnage.

Remarque : Les objets dont les noms sont désactivés ne sont pas disponibles.





FUITE

Sélectionnez cette commande afin de retirer vos personnages du combat. Vous perdrez les pièces d'or et les objets des personnages ennemis que vous aurez éventuellement vaincus et n'obtiendrez aucun point d'expérience. Cependant, vous augmenterez votre technique (habileté et expérience) "arme" et "magie". Plus le total des attributs de mouvement de l'équipe est élevé, plus forte la probabilité d'un retrait réussi. Notez qu'il existe des ennemis avec lesquels vous ne pouvez pas vous retirer du combat.

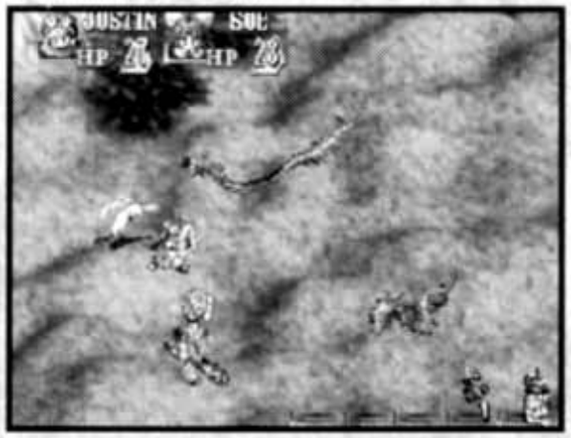
Le vieux manuel



DEFENSE

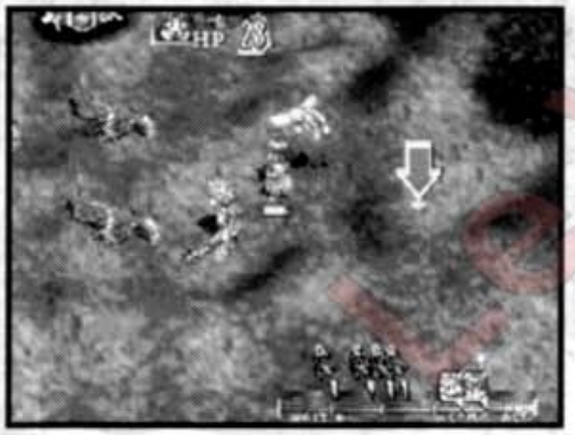
Sélectionnez cette commande afin de protéger un personnage lors d'un combat. Il existe deux types de protection : Subir et Fuir.





SUBIR

Donne au personnage une attitude défensive, sans le déplacer. La commande Subir permet de réduire d'un tiers l'importance des dommages potentiellement causés par les attaques normales et magiques. La possibilité d'être victime d'une attaque de type Poison ou autre handicap est également réduite d'un tiers.



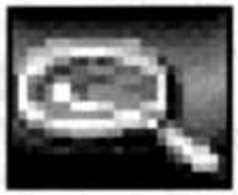
FUIR

Change l'emplacement du personnage dans l'écran de combat. Sélectionnez le nouvel emplacement parmi les options disponibles. Cette commande augmente votre chance d'éviter une attaque de l'ennemi jusqu'à l'initialisation de votre prochaine action. Elle vous permet en outre de placer le personnage dans l'angle mort (du champ visuel) de l'ennemi, ce qui est particulièrement utile si vous cherchez à protéger une figure importante dont la liberté de mouvement est limitée.

Jeux Manuel



OBSERVATION



Sélectionnez cette commande pour obtenir des informations sur un personnage donné de la fenêtre de combat. Appuyez sur les touches directionnelles ou utilisez le joystick gauche dans la direction haut/bas afin de passer d'un personnage de votre équipe à un personnage ennemi, et dans la direction gauche/droite afin de sélectionner le personnage. Vous pouvez utiliser cette commande aussi souvent que vous le voulez.

Remarque : Maintenir la touche ■ abaissée permet aussi d'exécuter cette commande.



NOM DU PERSONNAGE OU TYPE DE MONSTRE

VALEUR PV ACTUELLE/MAXIMUM

ACTION
Action actuellement exécutée par le personnage ou qu'il s'apprête à exécuter.

FACULTES TEMPORAIRES
Indique l'état de diverses facultés temporairement renforcées ou affaiblies par de la magie ou des objets. De gauche à droite, ces techniques sont les suivantes : Attaque, Défense, Action, Coups et Valeur PV maximum. Il existe sept niveaux d'augmentation et de diminution (temporaires) de ces facultés, mais sans que ces niveaux s'affichent à l'écran (le passage à un niveau supérieur ou inférieur est indiqué par l'apparition d'une flèche ▲ ou ▼.)

HANDICAP

Le Vieux Manuel





TACTIQUES

Sélectionnez cette commande pour déterminer le type d'action effectuée par un personnage lors d'un combat. Les "tactiques individuelles" s'affectent aux personnages particuliers et les "tactiques de groupe" à l'équipe entière.

Remarque : Pour sélectionner une icône ou un objet, mettez-le/la en surbrillance et appuyez sur la touche ×. Pour revenir en arrière, appuyez sur la touche ●.

MANUEL
Vous entrez vous-même la commande quand vient le tour d'un de vos personnages de jouer. Si vous appuyez sur la touche ● alors qu'une autre tactique est activée, la tactique manuelle ne sera implémentée qu'au prochain tour du personnage.

REGULIER
Dans cette tactique, vous n'utilisez ni coups ni formules magiques et ne lancez que des attaques normales (si une des vos armes fonctionne à la magie, vous pouvez vous en servir). Cette tactique est recommandée si l'ennemi est faible ou la victoire probable. Notez que vous pouvez aussi appuyer sur la touche ▲ à tout moment (sauf durant l'entrée d'une commande) pour activer la tactique Régulier.

GONFLE
Vous donnez à vos personnages la possibilité d'utiliser magie, objets et autres atouts.

EN RETRAIT
Vos seules options sont Subir et Fuir.

AUTO
Les actions sont choisies automatiquement, en fonction de la personnalité des personnages de votre équipe.

PRUDENT
Vous souhaitez effectuer de fréquentes opérations de récupération afin d'éviter à vos personnages de tomber au combat.

AGRESSIF
Utilisez coups et magie sans retenue.

VICIEUX
Battez-vous férocement, en empêchant si possible l'ennemi de se battre bien.

Remarque : Pour annuler une tactique, appuyez sur la touche ●.

Le vieux Manuel

FIN DU COMBAT

Si vous avez remporté le combat ou réussi à vous retirer, les résultats du combat s'affichent. Appuyez sur la touche ✕ pour passer à l'écran suivant. Une fois les résultats et les points d'expérience affichés, vous êtes ramené à l'écran du champ d'aventure.



POINTS D'EXPERIENCE : BONUS GAGNE

A la fin du combat s'affichent les points d'expérience, les pièces d'or et les objets gagnés. Les points d'expérience sont distribués aux personnages non tombés (Valeur PV > 0) au moment de la victoire. Les objets sont répartis automatiquement entre les membres de l'équipe. Cependant, si le total d'objets dépasse le nombre autorisé (12 x nombre des personnages), l'écran de gestion des objets transportés s'affiche. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 25, " Acquérir des objets ".



RESULTATS DU COMBAT : TECHNIQUES ACQUISES

Les points d'expérience gagnés sont affichés à la fin du combat. (ARME indique le type d'arme dont le personnage est actuellement équipé.) La colonne de gauche de chaque fenêtre de personnage comporte les points d'expérience gagnés lors du combat, tandis que la colonne de droite indique les points d'expérience après un passage à un niveau de technique supérieur.

Remarque : Lorsque le niveau de technique "arme" d'un personnage augmente, le nombre de points spéciaux maximum (Valeur PS maximum) augmente également, quel que soit le type d'arme utilisé. De plus, si le niveau de technique "magie" augmente, quels que soient les attributs magiques concernés, le nombre de points de magie maximum (Valeur PM maximum) augmentera aussi, à raison de deux points pour chaque point de magie de niveau 1, 2 ou 3.



RESULTATS DU COMBAT : POINTS D'EXPERIENCE

Vous pouvez vérifier les changements de paramètres de chaque personnage et le nombre de points d'expérience qui lui manque encore pour passer au niveau supérieur. Le nombre situé sur la droite de la ligne EXP correspond aux points d'expérience requis pour passer au niveau supérieur tandis que sur la droite figure le nombre de points d'expérience total acquis jusque-là par le personnage.

Remarque : Lorsque le personnage avance d'un niveau, sa force (Force), sa vitalité (Vit.), son astuce (Astu.), son agilité (AGI) et sa Valeur PV maximum augmentent toutes globalement.

Le vieux Manuel

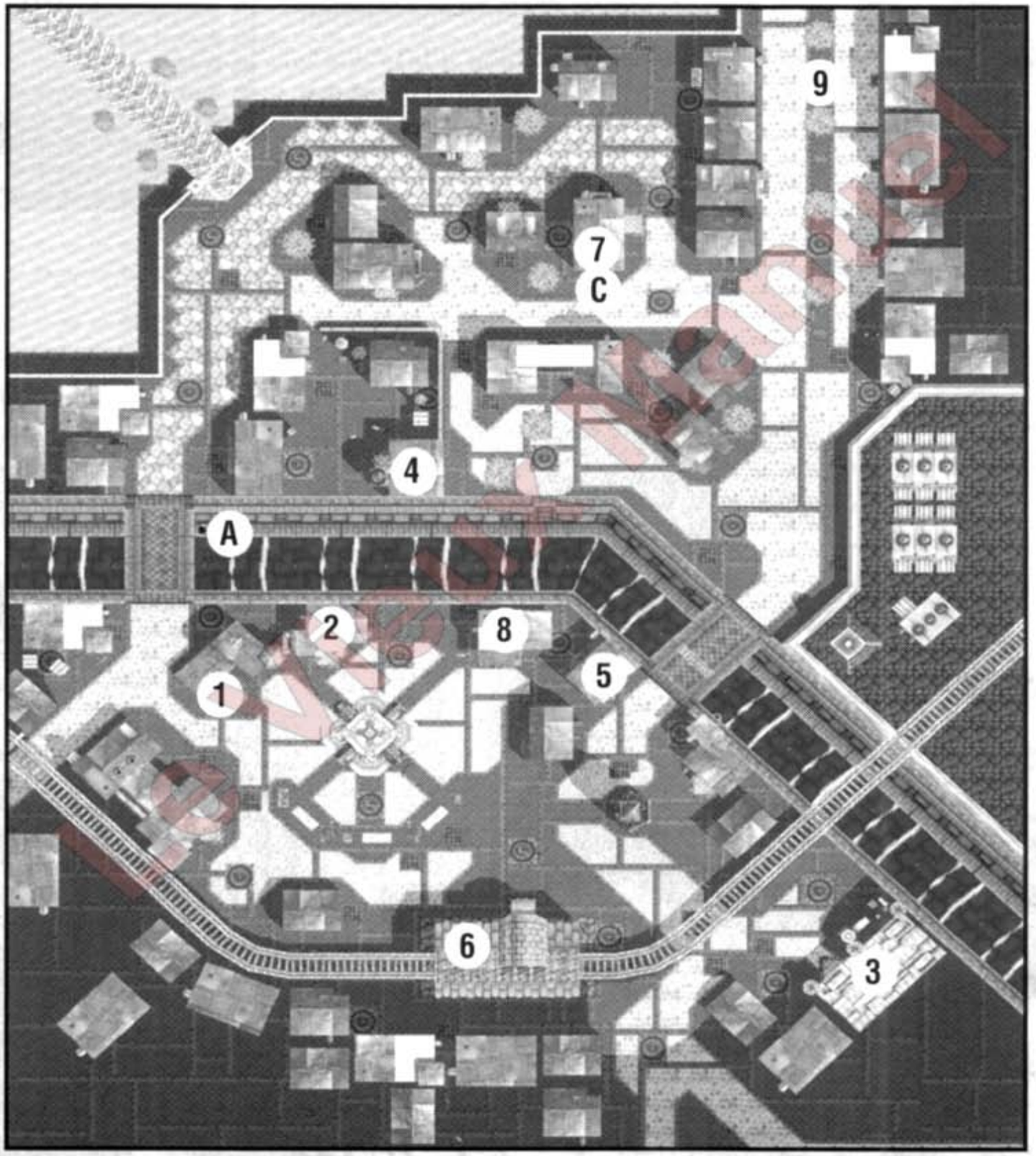
Cartes et indices



Clubic Manuel

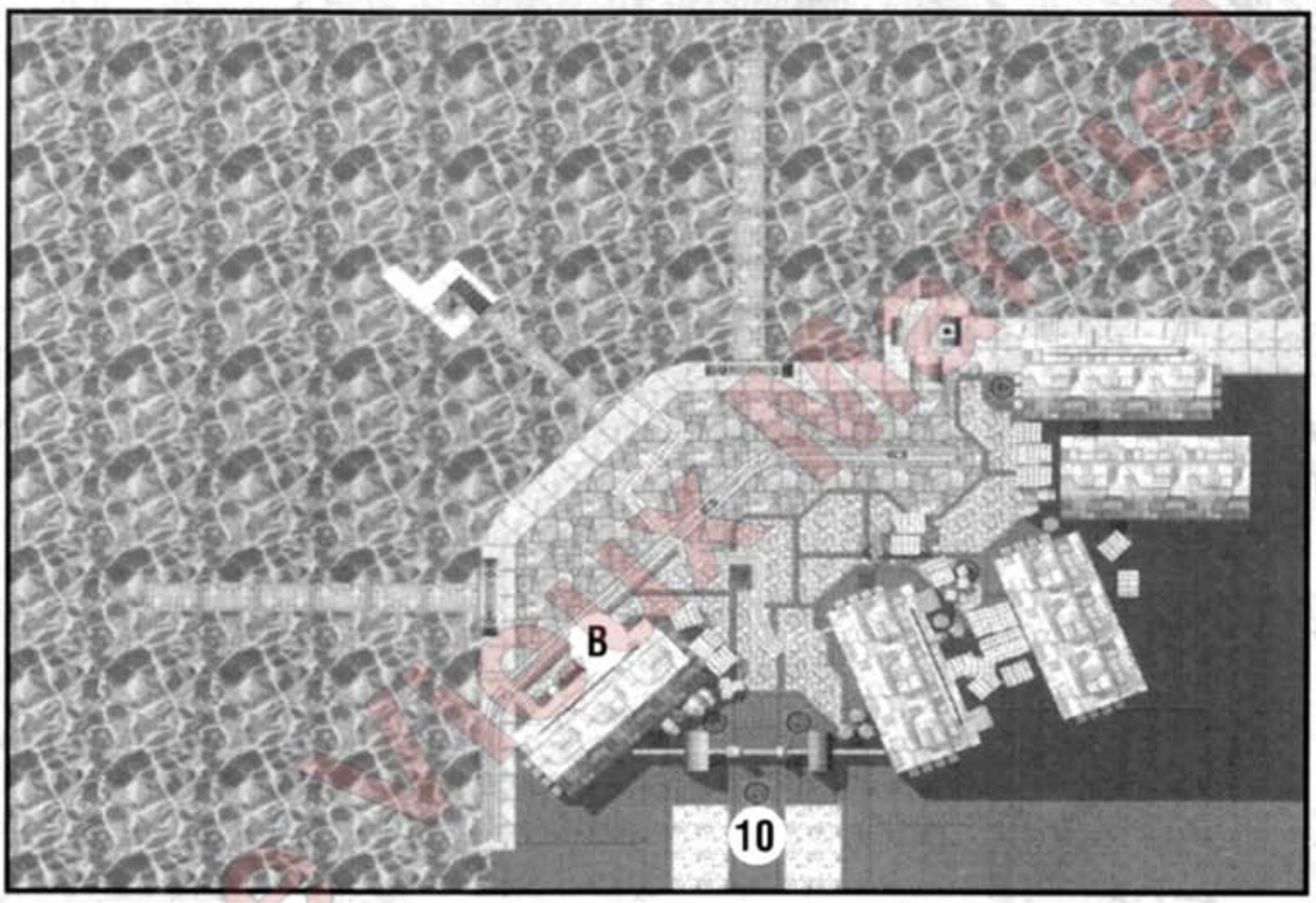
VILLE DE PARM

CARTE DE LA VILLE DE PARM



PORT DE PARM

CARTE DU PORT DE PARM



1 Maison de Justin (restaurant de Lilly, la Mouette)
2 Maison de Sue
3 Musée de Baal
4 Café du métro
5 Restaurant l'Espadon bleu
6 Gare ferroviaire
7 Maison de Gantz
8 Magasin d'objets
9 Vers le port de Parm
10 Vers la ville de Parm
A Casque du guerrier (Marmite cabossée)
B Bouclier de lumière (Couvercle de la marmite)
C Epée d'esprit (Epée de bois)

DEFI DE GANTZ



ENVIRONS DU CASQUE DU GUERRIER (MARMITE CABOSSEE)

Une rivière divise en deux la ville de Parm. Deux ponts permettent de la traverser. Descendez les marches jusqu'au bord de la rivière et regardez au pied du pont



ENVIRONS DU BOUCLIER DE LUMIERE (COUVERCLE DE LA MARMITE)

Allez voir dans le port de Parm, aux abords de la ville. Si vous fouillez le port de bout en bout, vous ne pouvez pas le manquer.



INDICES MENANT A L'EPEE D'ESPRIT (EPEE DE BOIS)

Essayez de bavarder avec le petit frère de Gantz, Tentz. Si vous répondez "Tant pis,..." à la question de Tentz, il vous dira qu'il a perdu la clé. Cherchez-la aux alentours du Café du métro.



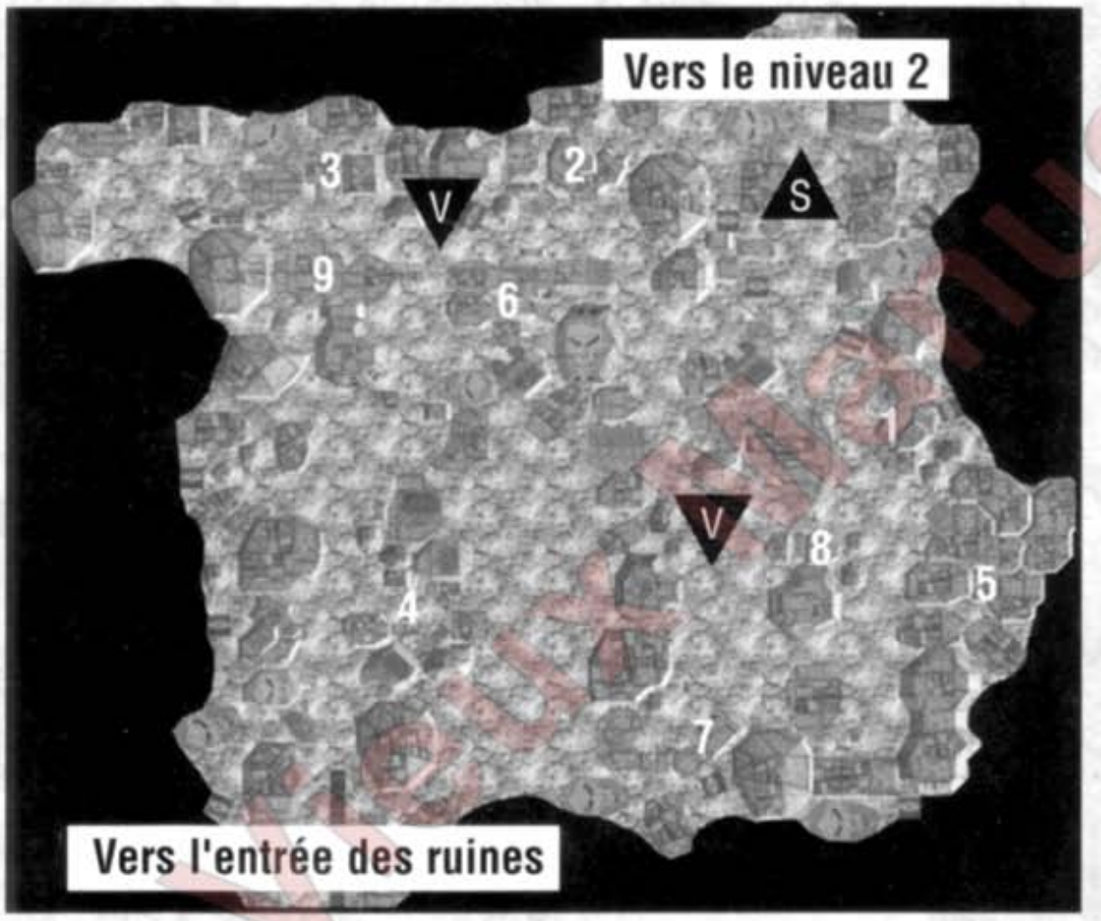
ENVIRONS DE L'EPEE D'ESPRIT (EPEE DE BOIS)

L'épée d'esprit se trouve dans le coffre au trésor de la maison de Gantz. Bien entendu vous ne pouvez pas l'ouvrir si vous n'avez pas la clé. Allez la chercher et revenez quand vous l'aurez trouvée.

Le Vieux Manuel

RUINES DE SULT - NIVEAU 1

CARTE DES RUINES DE SULT - NIVEAU 1



1 10G
2 10G
3 10G
4 10G
5 30G
6 30G
7 30G
8 Chaussures cinées
9 Bague de Rune
10 10G
11 30G
12 30G
13 Hache de pierre de cérémonie
14 Dynamite
15 Vieille armure
16 Potion de résurrection



Icône de vue aérienne de donjon



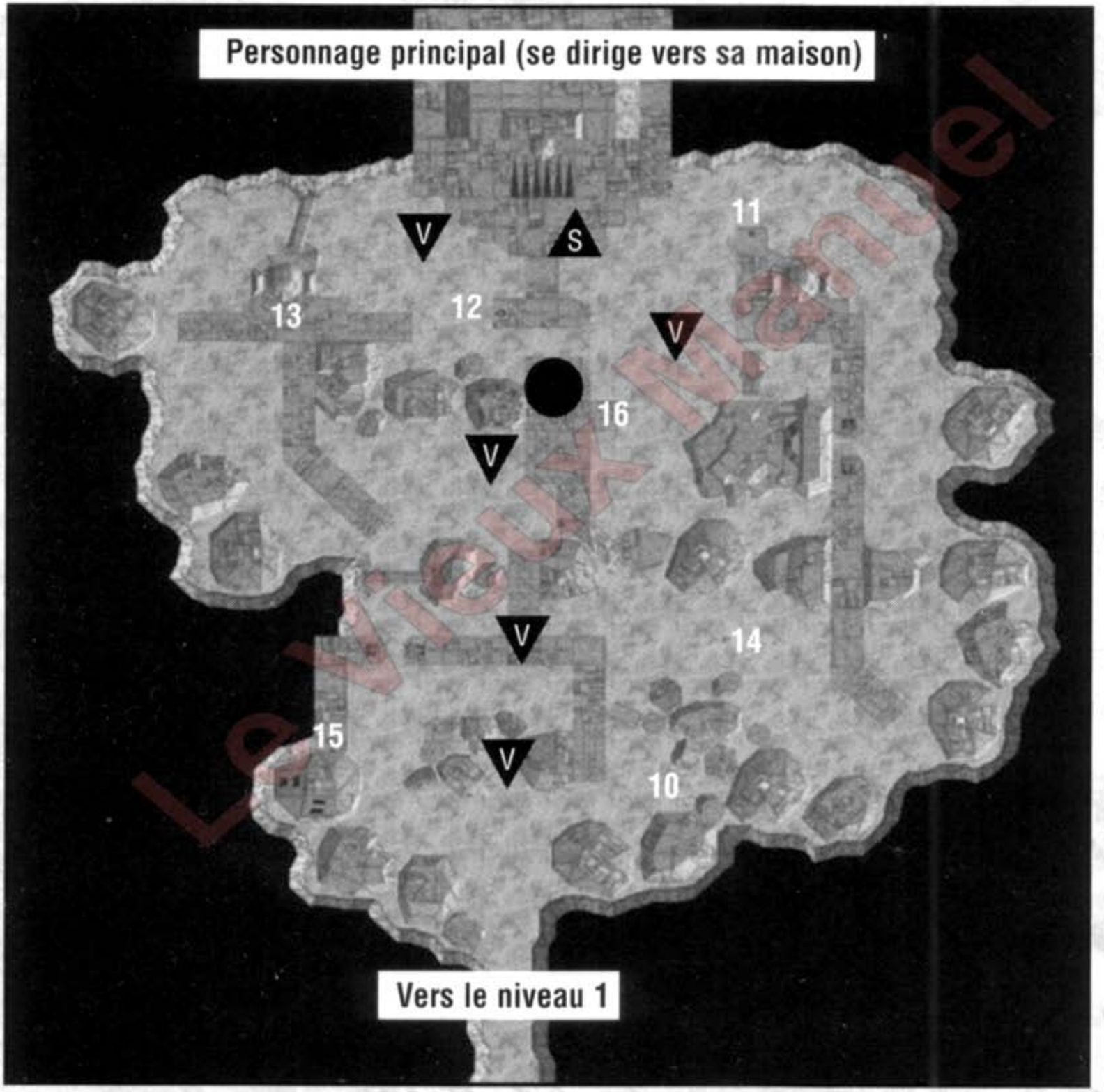
Icône Enregistrer


Icône Action

Le Vieux Manuel

RUINES DE SULT - NIVEAU 2

CARTE DES RUINES DE SULT - NIVEAU 2



Le Vieux Manuel

EXPLORATION DES RUINES DE SULT



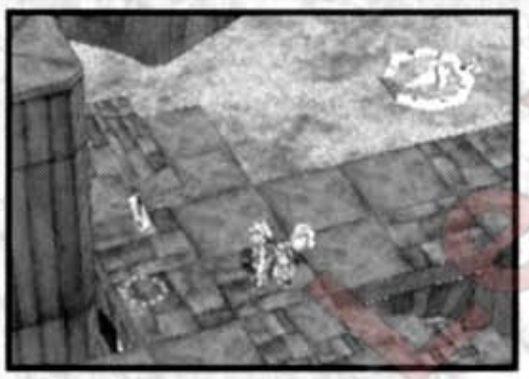
TRAPPES CAUSANT DES DOMMAGES

Lorsqu'un personnage est victime d'un piège (trappe) causant des dommages, il se met à clignoter. Bien que ce dommage réduise le nombre de points de vie (PV) du personnage, ce dernier n'est pas considéré comme "tombé".



ATTENTION AUX TRAPPES !

Aux niveaux 1 et 2 des ruines de Sult, vous risquez de tomber dans des trappes ou de voir votre chemin bloqué par un rocher. Bien que le dommage subi soit faible, vous pouvez aisément perdre votre sens de l'orientation : faites bien attention au chemin emprunté alors que vous avancez dans les ruines.

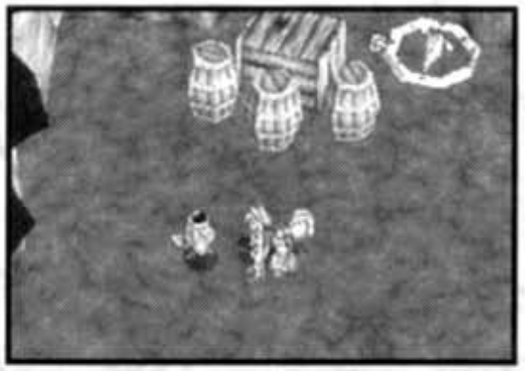


UTILISEZ DES ICONES D'ACTION !

La première icône d'action apparaît au niveau 2. Lorsque vous l'activez, la colonne de pierre s'écroule, vous ouvrant le passage. Mais l'icône ne devient visible que lorsque vous en êtes près, si bien que vous pouvez errer éternellement si vous ne faites pas attention.

Le vieux Manuel

MINES DE LECK



RAMASSEZ LES GRENADES TROUVEES !

Avant de combattre le roi Orc au plus profond des mines, assurez-vous de ramasser tous les objets trouvés dans le donjon. Les grenades en particulier vous seront utiles, car elles causent des dommages importants à l'ennemi. Ne les gaspillez pas sur le commun des monstres, gardez-les pour le méchant principal !



ATTENTION AU ROI ORC

Le roi Orc peut lancer des attaques très puissantes. Une seule attaque de sa part risque donc de vous faire subir des dommages importants. Surveillez l'échelle PI ; quand vous verrez qu'une attaque du roi Orc approche, essayez de la devancer et de l'annuler par une attaque Danger. (Pour en savoir plus sur les stratégies d'attaque, reportez-vous à la section " Combat " commençant page 44.)

TECHNIQUES ET ATTRIBUTS



AUGMENTER LE NIVEAU DE TECHNIQUE

Les points d'expérience se gagnent en fonction des actions entreprises durant le combat. Si l'action impliquait une arme ou une formule magique, vous aurez augmenté vos niveaux de technique "arme" et "magie". Tous les cent points votre technique passe au niveau supérieur et votre valeur PV et autres paramètres sensibles à l'expérience augmentent également. Vous pouvez consulter les paramètres pour chaque type de technique en sélectionnant la commande Technique dans la fenêtre de commandes des attributs.

ATTRIBUTS AUGMENTANT AVEC LA TECHNIQUE

Armes (PS +1 pour tout type d'arme)

- Dague PV maximum +1 / Agilité +2
- Epée Force +1 / Astuce +2
- Hache PV maximum +1 / Force +2
- Massue PV maximum +2 / Vitalité +2
- Jet PV maximum +1 / Force +2
- Fouet PV maximum +1 / Astuce +2

Magie (PM +2 pour tout attribut magique)

- Feu Astuce + 1
- Vent Agilité +1
- Eau PV maximum + 1
- Terre Force +1

A PROPOS DE LA MAGIE



APPRENDRE DES FORMULES MAGIQUES ET DES COUPS

Pour avoir le droit d'apprendre une formule magique ou un coup spécifique, votre personnage doit avoir atteint un certain niveau de technique (dans un maximum de trois domaines). Utilisez la commande Technique dans la fenêtre de commandes des attributs pour savoir quelles formules magiques et quels coups votre personnage peut apprendre au stade où il en est actuellement. L'acquisition de certains attributs magiques étant susceptible d'augmenter le nombre et la puissance des formules magiques et des coups qu'il peut apprendre, gardez cela à l'esprit lorsque vous chercherez à lui procurer des attributs.



ACQUERIR DES ATTRIBUTS MAGIQUES

Les œufs de Mana trouvés dans les donjons ou les endroits similaires sont échangeables contre des attributs magiques dans les magasins de magie, dans les villes, à raison d'un œuf de Mana pour un attribut magique. (Certains personnages ne peuvent acquérir tous les attributs magiques).

Les coups "consommant" des points spéciaux sont spécifiques à chaque personnage. Le tableau page suivante vous présente quelques-uns de ces coups.

Remarque : Vous trouverez à la page 648 la liste des principaux coups de chaque personnage. Si vous augmentez les niveaux de technique "arme" et "magie" d'un personnage, il pourra en apprendre de nouveaux, plus puissants.

Jeux Manuel

TABLEAU DES PRINCIPAUX COUPS

PERSONNAGE	COUP	ARME	CIBLE
JUSTIN	Botte en V	Epée, Hache, Massue	1 ennemi
	Botte en W	Epée, Hache, Massue	1 ennemi
	Onde de choc	Epée, Hache, Massue	Groupe d'ennemis
	Fend l'air	Epée, Hache, Massue	1 ennemi
SUE	Lancer de Pooy	Massue, Jet	1 ennemi
	Youpi ! Youpi !	Massue, Jet	Tous les ennemis
	Tir à distance	Jet	Groupe d'ennemis
FEENA	Lancer de couteaux	Couteau	1 ennemi
	Couteaux volants	Couteau	Tous les ennemis
	Fouet paralysant	Fouet	1 ennemi
GADWIN	Botte irruption	Epée	1 ennemi
	Botte dragon volant	Epée	Groupe d'ennemis
	Botte dragon	Epée	Tous les ennemis
RAPP	Brume enveloppante	Couteau, Epée, Jet	Lui-même
	Dédoublement	Couteau, Epée	1 ennemi
	Missile	Jet	1 ennemi
	Boules de feu	Jet	Groupe d'ennemis
MILDA	Coup de Milda	Epée, Hache, Massue	1 ennemi
	Milda spécial	Epée, Hache, Massue	Tous les ennemis
	Milda spécial 2	Epée, Hache, Massue	1 ennemi
GUIDO	Tir Mogay	Jet	1 ennemi
	Hypo Mogay	Couteau, Epée, Jet	1 allié
	Pickpocket Mogay	Couteau, Epée, Jet	1 ennemi

Le Vieux Manuel

	EFFET
	Attaque un ennemi par coup tranchant en forme de V. Attaque un ennemi par coup tranchant en forme de V de type "Danger". Attaque un groupe ennemi avec émission d'onde de choc. Lance une attaque tournoyante de type "Danger" sur un ennemi.
	Attaque un ennemi en lançant Pooy. Restaure des points de vie à l'équipe par des rires et des cris de bonne humeur. Tire des missiles sur tous les ennemis.
	Lance rapidement des couteaux à un ennemi. Lance des couteaux à tous les ennemis autour d'elle. Paralyse un ennemi par une attaque au fouet.
	Lance une attaque puissante de type "Spéciale" sur un ennemi. Lance une attaque de type tranchante sur un groupe d'ennemis en l'air. Attaque tous les ennemis par l'épée et la magie.
	Se déforme et se reforme ailleurs instantanément. Se divise en plusieurs attaquants et assaille un seul ennemi. Atteint toujours sa cible (un ennemi). Attaque un groupe d'ennemis en lançant des boules de feu.
	Attaque un ennemi en lui tombant dessus et en lui décochant un coup de pied. Lance une attaque pilonnante sur tous les ennemis. Assène à un ennemi une combinaison de coups spéciale Milda.
	Atteint toujours un ennemi. Restaure les points spéciaux d'un ami en un seul coup. S'attaque aux possessions d'un ennemi (tente de lui voler ses objets) en 10 tentatives.

Le vieux Manuel

CREDITS

Produced and Published by
Sony Computer Entertainment America Inc.

Producer
Misa Usui

Senior Producer
Perry Rodgers

Product Marketing Director
Ami Blaire

Product Marketing Specialist
Nemer Velasquez

Public Relations
Molly Smith
Kirsten Merit

Creative Services Manager
Ronald Zaragoza

Dialog Recording
Buzz Burrowes

Legal and Intellectual Property
Riley Russell
Lisa Lunger
Kerry Hopkins
Michelle Manahan

Director of Quality Assurance
Mark Pentek

Technical Coordinator
Neil Musser
Sam Thompson

QA Supervisor
Chris Caprio
Bruce Cochrane
Charles Delay

QA Lead Analyst
Conner Morlang

Assistant Lead Analysts
Jody Fama
Corey Strock

Analysts
Jack Osorno
Greg Phillips
Marta Khosraw
Andrew Woodworth
Allan Tablante
Vernon Carter
James Hong
Ben Wisyanski
Jo Aragones
Lee Toland
Ryan Schleef
Scotte Kramer
Maria Valladares
Stephanie Bein
Pete Mayberry
Tim Duzmal
Henry Macarian

Translation
Alan Siegrist
Frederick Harriman
Roger Rapp
Bruce Talbot

Translation Support
David Lakritz, Language Automation, Inc.

Voice Actors
Angela Anderson ("Feena", "Lilly", etc.)
Blaney R. Aikman ("Sue", "Saki")
Sharon Coleman ("Liete", "Milda")
Nicole Weiss ("Leen")
Tim Bosley ("Mullen")
Scott Beers ("Baal", "Guido")
John W. ("Rapp")
Anthony Garcia Jr. ("Nicky", "Boy")
Christal Garcia ("Mio")
Maria H Hernandez ("Nana")

Created and Developed by
GAME ARTS Co., Ltd.

Executive Directors
Takeshi Miyaji
Toshiaki Hontani

Director
Hidenobu Takahashi

System Designer
Hiroyuki Koyama

Main Programmer
Kazuto Kawahira

Battle Programmer
Dai Okada

Original Main Programmer
Kazuyuki Ohata

Game Scenario Writer
Takahiro Hasebe

Character Designers
Takuhito Kusanagi
Hiroaki Oue

World Designers
Osamu Kobayashi
Kouichi Noda

Animator
Sadami Morikawa

Composer
Noriyuki Iwadare

Localization Staff

Programmers
Kazuto Kawahira
Dai Okada

Graphic Artists
Kentaro Yokokawa
Koji Katoh
Masahiko Ikeya

Character Illustrator
Toshiaki Hontani

Music
Ari Kamijyo
Yutaka Iraha

Movie
Satoshi Yoshida

QA Analysts
Hisashi Kato
Junichi Ota
Yuichi Kikuchi
Kazue Sudoh
Yuki Yamada

Production Manager
Hiroyuki Koyama

Release Coordinators
ESP, Inc.
Keitaro Numata
Kumi Akatsuka

Production Manager
Kotaro Hayashida
Executive Producer
Localization and Development (US and Japan)
Yoichi Miyaji

Design Group
Katherine Lee,
Beeline Group, Inc.

Special Thanks
Kaz Hirai
Andrew House
Jack Tretton
Andrew Adams
Janeen Andersen
Donna Armentor
Shelley Ashitomi
Linda Barbane
Gary Barth
Josh Bingham
Kurtis Buckmaster
John Diamonon
Brian Dimick
Allan Drummer
Aimee Duell
Emily Franks
Peggy Gallagher
Bruce Adams
Lynda Vaitai
Joni Toney
Shelly Gayner
Brian Hale
Jessi Harrison
Chuck Lacson
Eric Ladenburg
Marie Macaspac
Colin MacLean
Frank O'Malley
Dayton Paiva
Joel Pambid
Quinn Pham
George Richard
Poppe-Tyson
Rapp-Collins
Eileen Rodriguez
Maggie Rojas
Sharon Shapiro
Kevin Tanimoto
Denise Taylor
TBWA/Chiat Day
Sean Thomas
Michelle Vercelli
Marilyn Weyant
Kim Yuen

Lesbux Manuals

UBI SOFT CREDITS

France :

Directeur du Marketing International :	Nicolas METRO
Chef de Marque International:	Pascal BONNET
Assistant Chef de Marque International :	Vincent MUNOZ
Chef de Groupe:	Isabelle NELTNER
Chef de Produits :	Raphael LEVI
	Charlotte SABBAH
Responsable de la Localisation :	Coralie MARTIN
Chargée de Projet Localisation :	Maria-Luisa CABALLERO-LUQUE

Allemagne :

Chef de Produits	Thorsten KAPP

Italie :

Chef de Produits	Franco CASSINI
Chef de ProduitsJunior	Valeria LODESARTO

Pays-Bas :

Chef de Produits	Hans JOSE
Chef de Produits	Marcel KEIJ
Chef de Produits Junior	Lieke OTTEN

Scandinavie :

Chef de Projet	Soren LASS

Royaume-Uni :

Chef de Produits	Susie FREVERT

USA :

Directeur du Marketing	David BROMBERGER
Chef de Produits	Megan BYRNE
Design - Packaging -	Mari SAKAI
Design - Publicités -	Melissa WILKS

Espagne :

Chef de Produits	Eva DURAN
Assistante Chef de Produits	Gloria PUIG
Attaché de Presse	Nieves POSADO

Remerciements à Laurent DETOC

Le vieux Manuel

NOTES

Le vieux Manuel

Customer Service Numbers

- **Australia** 1902 262 662
  Calls charged at $1.65 (incl. GST) per minute.
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Österreich** 0450 99 000 500
  Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Belgique/België/Belgien** 011 301 306
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Danmark** +45 33 26 68 20
  Åben Man-Tors 16.00-19.00
  Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.
- **Suomi** 0600 411 911
  "4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"
  Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten
- **France** 0803 843 843
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros 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 κονσόλα PlayStation
- **Ireland** (01) 4054022
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Italia** 147 828384
  Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.
- **Nederland** 0495 574 817
  Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.
- **New Zealand** (09) 415 2447
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Norge** 2336 6600
- **Portugal** (01) 318 7450
  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 Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.
- **Sverige** 08-587 610 00
  Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.
- **Schweiz/Suisse** 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** 08705 99 88 77

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

Le Vieux Manuel

SLES-02398

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

3307212808835