

MYSTIC QUEST[™]

LEGEND



MODE D'EMPLOI



SUPER NINTENDO[™]
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.



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

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu MYSTIC QUEST LEGEND* pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

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

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
© 1994 NINTENDO CO.,LTD.

*MYSTIC QUEST LEGEND IS A TRADEMARK OF SQUARE CO.,LTD.
© 1992, 1993 SQUARE CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
LICENSED FROM SQUARE CO.,LTD. TO NINTENDO CO.,LTD.

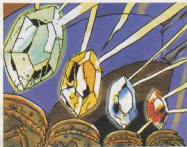
SOMMAIRE

L'HISTOIRE	4
DEBUT DE LA QUETE	6
MONDE EXTERIEUR	7
FENETRE D'ENERGIE	10
LES GENS VONT ET VIENNENT	11
EN VILLE	12
MENU PRINCIPAL	14
UTILISATION DES OBJETS	15
SORTS	16
ARMURES	17
ARMES	18
STATUT	19
PERSONNALISER	20
SAUVEGARDE	21
COMBAT	22
Liste des objets	24
Liste des sorts	25
Liste des armes	26
Liste des armures	27
EN ROUTE !	28



L'HISTOIRE

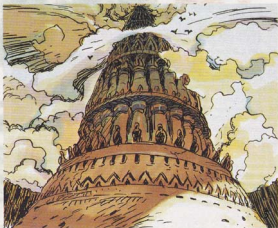
Noyau du Monde depuis des siècles, la Tour Focale centralisait les affaires et la connaissance. Les gens venaient y régler en paix leurs désaccords. Mais un jour d'été, elle devint le symbole du Mal Personnifié. Les monstres envahirent la Tour, volèrent les Quatre Cristaux de la Terre et s'enfuirent avec les Pièces Magiques qui maintenaient les portes de la Tour ouvertes.



Ayant scellé les portes, les monstres relâchèrent leur garde et se concentrèrent sur les Cristaux. Puisant leur force dans la chaleur irradiante des Cristaux, les monstres grandirent en puissance, vice et méchanceté. En contrepartie, le Monde se draina de sa chaleur et de sa couleur. La terre fut en proie à des séismes. Le ciel s'obscurcit. Il n'y eut plus de saisons. Les monstres

étaient partout et terrorisaient chacun. Le Monde ne fut plus que Chaos. Il fallait absolument réagir...

Puis, Benjamin fit son apparition. C'était le garçon le plus normal qu'on pût imaginer. Comme la plupart des villageois de son âge, il se levait à l'aube et emmenait le troupeau de la famille paître dans les prés de la montagne. Les enfants le taquinaient car il lisait tout en s'occupant des animaux et parce qu'un des doyens du village voyait en lui un étudiant d'avenir. Benjamin était mûr pour son âge, mais il rêvait toujours d'être plus que ce qu'il était – plus rapide, plus fort et plus audacieux. Il ne se doutait pas que ses vœux allaient se réaliser... mais peut-être pas comme il l'aurait voulu.



DEBUT DE LA QUETE

UN NOUVEAU JEU

Insérez correctement la cartouche de jeu *Mystic Quest Legend** dans votre console Super Nintendo Entertainment System. Mettez celle-ci sous tension. L'écran Titre présenté ci-contre va s'afficher. Faute d'appuyer sur un bouton, le jeu va se mettre automatiquement en **MODE DEMONSTRATION** et afficher différentes scènes du jeu. Pour démarrer, appuyez sur un bouton. Choisissez un **NOUVEAU JEU** si vous commencez et appuyez sur le bouton A. Si vous désirez commencer à partir d'un jeu déjà sauvegardé, mettez le fichier adéquat en surbrillance et appuyez sur le bouton A.



INTRODUIRE UN NOM

Dès que vous avez sélectionné un Nouveau Jeu, l'écran des caractères ci-contre va s'afficher. A l'aide de la manette multidirectionnelle, choisissez les lettres qui formeront le nom du héros. Appuyez sur le bouton A pour entrer une lettre et appuyez sur le bouton B pour en effacer une. Appuyez sur le bouton **START** pour introduire le nom formé et démarrer le jeu.



LA QUETE COMMENCE

Après avoir enregistré le nom de votre héros, les scènes d'ouverture vont démarrer. Ecoutez bien ce que vous dit le vieil homme qui va vous épauler tout au long de la quête. Il vous indiquera votre première destination.



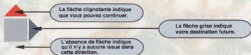
LE MONDE EXTERIEUR

Mystic Quest LEGEND* est composé d'un Monde Extérieur débordant d'icônes représentant des lieux que vous aurez à explorer. Vous remarquerez que vous ne pouvez pas aller et venir librement dans ce Monde. Il vous faudra suivre la direction indiquée par une flèche clignotante rouge et jaune. Une fois que vous aurez pénétré dans une icône, vous serez plus libre de vos mouvements.



MANIPULATIONS DE BASE

En appuyant simplement sur la manette multidirectionnelle dans la direction indiquée par la flèche rouge et jaune, vous vous déplacez automatiquement vers l'icône qui est dans cette direction. S'il n'y a pas de flèche clignotante, appuyez sur le bouton A pour entrer dans l'icône.



SELECT	Appuyez sur ce bouton, puis sur la manette multidirectionnelle pour examiner la totalité du Monde Extérieur. Appuyez à nouveau pour jouer.	START	Pour afficher le Menu Principal.
		B	Même fonction que le bouton A.
A	Pour pénétrer dans une icône.	Y	Pour modifier le Mode de Combat de votre équipier (de AUTO à MANUEL et vice-versa).
X	Pour afficher le menu de SAUVEGARDE.		

QUE D'ICONES !!

Quel que soit l'endroit où le Héros s'arrête, il y aura toujours une icône. Certaines représentent des Lieux de Combats, d'autres des Villes, des Tours ou encore des Donjons. Pour aller d'une icône à une autre, vous devrez trouver votre chemin parmi un labyrinthe. Vous aurez à résoudre une énigme, ou même vous préparer à de terribles combats ! Dès que vous avez achevé un nouvel itinéraire, la flèche grise devient rouge et jaune et se met à clignoter.



SOUS-TITRES

Le nom du lieu où vous vous trouvez est indiqué sur la carte du Monde Extérieur. Lorsque vous entrez dans une icône, ce nom reste affiché jusqu'à ce que vous appuyiez sur un bouton. Le numéro d'étage des caves et des tours est affiché en permanence.



ENTRER DANS LES ICONES

Pour ce faire, appuyez sur le bouton A ou B. Une fois que vous pénétrez dans un monde derrière l'icône, vous pouvez déambuler et tout examiner à loisir. Souvenez que, pour aller d'un endroit à un autre, vous devez sortir de l'icône et suivre l'itinéraire indiqué sur la carte du Monde Extérieur.



Sauter dans une icône.



Transformation...



Au cœur de l'action !

SORTIR DES ICONES

Une fois dans une Icône, mémorisez l'entrée — car il vous faudra ressortir ! Vous pouvez quitter les Lieux de Combats après avoir achevé un round ou deux, ou après avoir réussi à échapper à un ennemi.

www.oldsrising.com



Rappelez-vous où se trouve l'entrée.



Sortir du Donjon d'Os.

ENTREE IMPOSSIBLE

Vous ne pouvez pas entrer dans les Lieux de Combats qui ont déjà été épuisés. Mais ne vous inquiétez pas : il y aura d'autres Lieux de Combats à visiter et d'autres trésors à conquérir.



FENETRE D'ENERGIE

Cette fenêtre, située en bas de l'écran, vous permet de garder un œil sur l'énergie de votre équipe. Plus d'énergie et c'est fini ! Assurez-vous de toujours avoir une Potion ou un Sort de Guérison à portée de main.

NIVEAU DU PERSONNAGE

ARME UTILISEE



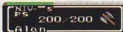
NOM • • • Celui que vous avez introduit au début du jeu.

ARME UTILISEE • • • Représentée par une icône.

COMPTEUR DE VIE • • • Indique le niveau de vie dans les deux modes (voir ci-dessous). Référez-vous à la page 20 pour apprendre à utiliser des barres ou une fraction (Vie Restante/Vie Max.)



Vie sous forme de barres.



Vie sous forme de fraction.

VOTRE PARTENAIRE • • • Sa fenêtre d'énergie est identique à la vôtre, excepté le mode de combat AUTO/MANUEL qui peut être modifié en appuyant rapidement sur le bouton Y.



LES GENS VONT ET VIENNENT

Tout au long du jeu, des gens viendront se joindre à votre équipe pour quelque temps, puis repartiront. Vous n'aurez jamais plus d'un partenaire à la fois. Tous ces gens peuvent vous aider dans votre quête ; donc tirez parti de leur support. Astuce : ils vous aideront à épurer les Lieux de Combats.



NIVEAU DU PERSONNAGE

Bien qu'ils soient généralement plus puissants que le Héros, les personnages se joignant à vous lors de la quête ne passeront pas à des niveaux supérieurs, et n'amélioreront pas leur capacité ou leur force comme vous le faites. Cependant, prenez bien note de leurs faiblesses et de leurs avantages, surtout leur niveau d'Énergie.

CAPACITE DU PERSONNAGE

Alors que vous progressez dans votre quête, les personnages se joignant à vous seront de plus en plus forts et auront de plus en plus de capacités. Vérifiez toujours la liste des Objets, Sorts, Armures et Armes afin de mesurer le potentiel d'un nouveau partenaire.

AU FAIT, QUI ETAIT-CE ?

Il est possible que certaines personnes vous quittent sans crier gare. N'oubliez pas d'inscrire leurs noms, leur relation par rapport à d'autres personnages, leurs villes d'origine, etc.

EN VILLE

Vous pouvez vous déplacer en toute liberté dans les Mondes derrière les icônes tels que les Villes. Dès que vous rencontrez des gens, arrêtez-vous et écoutez-les. Utilisez les informations pour deviner quelle sera votre prochaine destination. Il suffit d'un personnage à qui vous oubliez de parler pour que vous passiez à côté d'un indice crucial.

CONVERSATION

Dès que vous désirez parler à une personne, placez-vous à sa droite au moyen de la manette multidirectionnelle. Puis, appuyez sur le bouton A. Attention ! Si vous allez à la rencontre d'un monstre, vous aurez à l'affronter.



DISCUSSION A DEUX OU PLUS

Pour savoir qui vous parle, cherchez la marque dépassant des lignes droites de la fenêtre de dialogue. Le dernier message émis sera éclairé à l'écran.



MANIPULATIONS DE BASE



Guide votre personnage à l'écran.



A

Vous permet de parler aux gens ou d'utiliser votre arme.

Y

Pour modifier le mode de combat de votre partenaire : AUTO à MANUEL.

B

Vous permet de sauter au-dessus des gens ou de bondir d'un objet à un autre.

L

Pour changer l'arme du Héros.

X

Affiche le menu de SAUVEGARDE.

R

Même fonction que le bouton L.

ABATTEZ UN ARBRE

Où que vous soyez, dans un Monde d'Icône, vous pouvez utiliser vos armes pour autre chose que les combats. Vous pouvez utiliser votre Hache afin de couper les arbres ou les champignons obstruant votre chemin. Dans un Monde Glacé, utilisez votre Epée pour frapper les statues.



SAUTEZ

Vous pouvez atteindre certaines zones des Mondes d'Icônes en appuyant sur le bouton B et en sautant par-dessus les obstacles et les gens. Essayez toujours de sauter au-travers de ce qui ressemble à des pierres à escalader.



OUVREZ LES COFFRES !

Dès que vous voyez un coffre, allez vers celui-ci et appuyez sur le bouton A. Votre récompense en sera le contenu si vous avez de la place dans votre inventaire. Les coffres en bois contiennent des objets pour restaurer votre énergie, tels que les potions de Guérison. Mais les coffres à trésors contiennent des objets rares et puissants, souvent nécessaires à la conclusion du jeu. Trouvez-les donc tous !!



MENU PRINCIPAL

Le MENU PRINCIPAL renferme tous les sous-menus tels que OBJETS, SORTS, ARMURE et ARMES. Pour afficher le menu, appuyez sur le bouton START.

L'ECRAN

Voici l'écran du MENU PRINCIPAL. Il ne vous empêche pas de voir la Fenêtre d'Énergie située en bas de l'écran. La partie gauche renferme les OBJETS en votre possession. La partie droite affiche les sous-menus.



MAGIE

L'indicateur de MAGIE RESTANTE est situé en dessous de la Fenêtre d'Énergie. Il indique le nombre de sorts dans chaque catégorie de magie restant à votre partenaire et à vous-même.

MANIPULATIONS DE BASE



Appuyez sur Haut ou Bas pour choisir le sous-menu.



A

Affiche l'écran du sous-menu choisi.

Y

Alterne le mode de combat de votre partenaire : AUTO/ MANUEL.

B

Pour sortir du menu principal et continuer votre aventure.

L

Pour changer l'arme du Héros.

X

Pas utilisé.

R

Même fonction que le bouton L.

OBJETS

Quand cette option est en surbrillance, appuyez sur le bouton A pour ouvrir le menu correspondant. Les OBJETS comprennent les régénérateurs de Magie et Energie, les potions de Guérison et les objets nécessaires à la bonne marche de votre quête. Vous commencez sans OBJETS et les obtenez en cours de route.

MENU OBJETS

Tous les OBJETS en votre possession sont affichés dès que vous ouvrez ce menu. À l'aide de la manette multidirectionnelle, amenez le curseur sur l'OBJET désiré. Le nom de celui-ci apparaîtra dans la partie supérieure gauche de l'écran.



RANGÉE SUPERIEURE

Le chiffre au-dessus de chaque OBJET situé dans la rangée supérieure de l'icône indique le nombre d'OBJETS restants. Vous pouvez restaurer ces quatre OBJETS, mais vous ne pouvez pas en transporter plus de 99 de chaque.



MANIPULATIONS DE BASE



Appuyez sur Haut, Bas, Gauche ou Droite afin de sélectionner un OBJET.


A

Pour confirmer la sélection. Pour utiliser un OBJET.

Y

Alterne le mode de combat de votre partenaire : AUTO à MANUEL.

B

Pour annuler une sélection. Pour annuler le sous-menu OBJETS et revenir au MENU PRINCIPAL.

L

Pour changer l'arme du Héros.

X

Pas utilisé.

R

Même fonction que le bouton L.

SORTS

Quand cette option est en surbrillance, appuyez sur le bouton A pour ouvrir le menu correspondant. Lors de votre quête, vous devez trouver des SORTS. Certains restaurent votre énergie. D'autres ne sont utilisés que lors des combats. Vos SORTS sont inscrits dans la partie gauche de l'écran. Ceux de votre partenaire (s'il est présent) sont dans la partie droite. Pour plus de détails, voir page 25.

TROIS CATEGORIES DE MAGIE

Voici les trois catégories de magie : **BLANCHE**, **NOIRE** et **SORCIER**. Chacune est composée de quatre SORTS. Vous pouvez vérifier dans la fenêtre de **MAGIE RESTANTE** (au-dessus de la fenêtre d'Énergie) les différents SORTS restant dans chaque catégorie.



UTILISATION DU MENU

A l'aide de la manette multidirectionnelle, sélectionnez l'icône du SORT désiré. Appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. Toujours avec la manette multidirectionnelle, choisissez la cible de votre SORT, puis appuyez sur le bouton A pour lancer le SORT.

MANIPULATIONS DE BASE



Appuyez sur Gauche, Droite, Haut ou Bas afin de sélectionner un SORT.


A

Confirme votre sélection et lance le SORT.

Y

Alterne le mode de combat de votre partenaire : AUTO à MANUEL.

B

Pour annuler le sous-menu SORTS et revenir au MENU PRINCIPAL.

L

Change l'arme du Héros.

X

Pas utilisé.

R

Même fonction que le bouton L.

ARMURES

Quand cette option est en surbrillance, appuyez sur le bouton A pour ouvrir le menu correspondant. Le héros est automatiquement équipé de l'ARMURE la plus puissante, dès qu'elle est trouvée ou achetée. ARMURE et ARMES de votre partenaire sont indiquées dans la partie droite de l'écran. Plus vous progressez dans le jeu, plus l'ARMURE devient puissante.

UTILISATION DU MENU

Vous ne pouvez pas changer l'ARMURE du héros, mais vous pouvez vérifier son degré de puissance. À l'aide de la manette multidirectionnelle, sélectionnez une ARMURE. Le nom de celle-ci s'affichera dans la partie supérieure gauche de l'écran. Le chiffre après DEFENSE TOTALE indique la force de protection de l'ARMURE quand celle-ci est endossée.



FORCE DE DEFENSE

Plus le chiffre de FORCE DE DEFENSE est élevé, plus l'ARMURE est puissante. Les petites icônes sous l'indice de la FORCE DE DEFENSE indiquent si l'ARMURE est assez puissante pour un type donné d'attaque. Pour plus de détails, voir page 27.

MANIPULATIONS DE BASE



Appuyez sur Haut, Bas, Gauche ou Droite afin d'examiner des parties d'ARMURE.


A

Pas utilisé.

Y

Alterne le mode de combat de votre partenaire : AUTO à MANUEL.

B

Pour annuler le sous-menu ARMURE et revenir au MENU PRINCIPAL.

L

Change l'arme du Héros.

X

Pas utilisé.

R

Même fonction que le bouton L.

ARMES

Appuyez sur le bouton A pour ouvrir ce menu quand il est en surbrillance. Le Héros peut utiliser 4 types d'armes : Épées, Haches, Griffes et Bombes. Le Héros est automatiquement équipé de l'arme la plus puissante dès que vous la trouvez ou que vous l'achetez.

UTILISATION DES ARMES

Changez d'arme au moyen des boutons L et R. Pour obtenir des informations au sujet de vos ARMES, déplacez le curseur avec la manette multidirectionnelle. Le chiffre après l'indicateur de Force d'Attaque indique la puissance de l'ARME sélectionnée. Les petites icônes sous le taux de la Force d'Attaque vous signalent si l'ARME est puissante contre certaines attaques. Pour plus de détails, voir page 26.



ARMES RESTANTES

Certaines ARMES, telles que les Explosifs et l'Etoile Ninja de votre partenaire, sont en nombre limité. Vous aurez à les réapprovisionner tout au long du jeu. Le chiffre en dessous de ces ARMES indique combien il en reste.

MANIPULATIONS DE BASE



Appuyez sur Gauche, Droite, Bas ou Haut afin d'examiner les ARMES.



A

Pas utilisé.

B

Pour annuler le sous-menu ARMES et revenir au MENU PRINCIPAL.

X

Pas utilisé.

Y

Alterne le mode de combat de votre partenaire : AUTO à MANUEL.

L

Change l'arme du Héros.

R

Même fonction que le bouton L.

STATUT

Quand cette option est en surbrillance, appuyez sur le bouton A pour ouvrir le menu correspondant. L'écran de STATUT affiche les statistiques vitales du Héros (à gauche) et du partenaire (à droite).

DEFENSE ELEMENTAIRE

Si vous ou votre partenaire êtes équipé d'ARMURE ou d'ARMES qui vous rendent puissants contre des attaques élémentaires (terre, eau, feu et air), cette information vous est fournie par les petites icônes à côté de l'indicateur de DEFENSE ELEMENTAIRE.



DEFENSE SPECIALE

Les petites icônes à côté de l'indicateur de DEFENSE ELEMENTAIRE vous signalent si votre partenaire ou vous-même êtes équipé d'ARMES ou d'ARMURE vous rendant puissant contre les attaques. Ces icônes comprennent :

(rangée du haut) Perte, Pierre, Paralysie, Sommeil.

(rangée du bas) Confusion, Poison, Aveuglement et Silence.

EXPLICATIONS

PO	Le nombre de pièces d'or en votre possession.
EXP	Vos points d'expérience.
PROC.	Le nombre de points d'expérience nécessaires pour atteindre le prochain niveau.
ATTAQUE	Votre force actuelle pour attaquer.
DEFENSE	Votre taux actuel de défense.
VITESSE	Plus ce chiffre est élevé, plus vous avez de chances d'attaquer en premier.
MAGIE	Plus ce chiffre est élevé, plus le Sort sera efficace.
PRECISION	Plus ce chiffre est élevé, plus vous ferez subir de dégâts à l'ennemi.
FUITE	Plus ce chiffre est élevé, plus vous avez de chances de vous échapper d'un combat.

PERSO

Quand cette option est en surbrillance, appuyez sur le bouton A pour l'ouvrir. Utilisez ce menu pour PERSONNALISER cet écran à votre convenance.

INDICATION DE VIE

Appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour mettre en surbrillance cette fenêtre. Appuyez sur Gauche ou Droite pour sélectionner BARRE ou FRACT-. BARRE affiche votre énergie sous forme de graphique tandis que FRAC- la représente sous forme de fraction.



CONTROLE

Appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour mettre cette fenêtre en surbrillance et appuyez sur Gauche ou Droite pour aller de AUTO à MANUEL. En mode AUTO, votre partenaire (s'il est présent) sera guidé automatiquement par l'ordinateur. En mode MANUEL, vous pouvez diriger l'attaque de votre partenaire ainsi que la vôtre.



VITESSE MESS-

Appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour mettre cette fenêtre en surbrillance, et sur Gauche ou Droite pour régler les ajustements. Cette fenêtre ne contrôle que la vitesse des messages de combat.



COULEUR FENETRE

Appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour mettre cette fenêtre en surbrillance. Appuyez encore sur Haut ou Bas pour sélectionner R (rouge), V (vert) ou B (bleu). Appuyez sur Gauche ou Droite pour régler les couleurs. Remarque : Les fenêtres foncées offrent une meilleure lecture !



SAUVEGARDE

Quand cette option est en surbrillance, appuyez sur le bouton A pour ouvrir le menu et sauvegarder votre progression dans le jeu. Après avoir sauvegardé des données, vous verrez le nom du (des) personnage(s), le(s) niveau(x) en cours, le temps écoulé ainsi que le lieu.

SAUVEGARDE DES DONNEES

Sélectionnez un fichier de données à l'aide de la manette multidirectionnelle et appuyez sur le bouton A. Le message "SAUVEGARDE FINIE" va apparaître dans le coin supérieur gauche de l'écran. Vous pouvez sauvegarder par-dessus un vieux fichier, mais les données de ce fichier seront écrasées.

HORLOGE

Après chaque sauvegarde, le temps écoulé pour votre jeu sera indiqué en heures et minutes. Regardez sous le nom du lieu, à droite du T majuscule (Temps).



QUELQUES ASTUCES

Sauvegardez fréquemment votre progression car, au cas où vous perdriez un combat, vous n'aurez pas à tout recommencer. Après un combat important, faites une sauvegarde pour ne pas avoir à combattre à nouveau un Monstre Boss.



COMBAT

Pour acquérir de la puissance et de la vitesse, vous devez vous engager dans des combats. Assurez-vous de combattre assez de monstres pour grandir en puissance et pour pouvoir affronter un Monstre Boss. Astuce : Plus le niveau est élevé, moins vous aurez de difficultés à vaincre un ennemi !

ICONE DE COMBAT

Même si vous rencontrez énormément de monstres pendant le jeu, vous pouvez choisir de peaufiner votre adresse au combat en entrant dans une icône de Lieu de Combat. Marchez sur une icône de Lieu de Combat qui n'a pas été épuré et appuyez sur le bouton A.



ECRAN DE COMBAT

Vous pouvez entreprendre un seul Round ou épurer complètement le Lieu de Combat. En tout cas, vous devez vous familiariser avec cet écran. Lorsque le nom de l'ennemi que vous allez affronter apparaît, vous avez trois choix : COMBAT, FUITE et CONTROLE.



1ERE DECISION

Décidez si vous voulez affronter l'ennemi, le fuir ou alterner le mode de combat de votre partenaire (Auto/Manuel).



CHOISIR LE COMBAT

Lorsque vous choisissez COMBAT, l'écran se modifie et vous avez 4 possibilités : ATTAQUE, SORT, OBJET et DEFENSE. Soyez perspicace et demandez-vous si votre équipe a assez d'énergie pour subir quelques dégâts.



ATTAQUE

Mettez en surbrillance la fenêtre ATTAQUE, appuyez sur le bouton A et assurez-vous que le Héros est équipé de l'ARME adéquate. (Si vous désirez changer d'ARME, appuyez sur le bouton L ou R). Confirmez votre choix en appuyant sur le bouton A. Choisissez votre cible à l'aide de la manette multidirectionnelle. (Appuyez sur le bouton B pour annuler votre choix et revenir au Menu de Combat). Appuyez à nouveau sur le bouton A pour attaquer l'ennemi.



SORT

Mettez cette fenêtre en surbrillance puis appuyez sur le bouton A. Pour sélectionner une catégorie de MAGIE (BLANCHE, NOIRE ou SORCIER), utilisez Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle, puis appuyez sur Droite ou Gauche afin de choisir un SORT. Confirmez votre choix en appuyant sur le bouton A. Pour choisir une cible, appuyez sur Haut ou Bas. Maintenez Haut de la manette multidirectionnelle enfoncé afin de sélectionner tous les ennemis (certains types de SORTS). Maintenez Bas de la manette multidirectionnelle enfoncé afin de choisir les 2 membres de votre équipe (certains types de SORTS).



OBJET

Mettez cette fenêtre en surbrillance et appuyez sur le bouton A. Utilisez Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle pour sélectionner un OBJET et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. Puis utilisez la manette multidirectionnelle afin de choisir entre le Héros et le partenaire et appuyez sur le bouton A.



DEFENSE

Mettez cette fenêtre en surbrillance et appuyez sur le bouton A. Avec la manette multidirectionnelle, choisissez dans votre équipe, le personnage qui assurera la défense et appuyez à nouveau sur le bouton A. Au lieu de combattre, le personnage sélectionné se défendra du mieux qu'il le peut.



LISTE DES OBJETS



P. GUERISON

Cette potion restaure l'Énergie. À trouver dans les Coffres / À acheter dans les Boutiques. Utilisable à tout moment.



MULTI-CLE

Ouvre tout ce qui est fermé ! Demandez à Tristan quand vous ne pourrez pas ouvrir une porte...



P. SANTE

Cette potion restaure la Santé (Poison, Pierre, etc) pendant et après un combat. À trouver dans les Coffres. Utilisable à tout moment.



MASQUE

Vous permet de voir au travers de vapeurs toxiques. Volcano.



GRAINE

Restaure les Points de Magie. À trouver dans des Coffres / À acheter dans les Boutiques. Utilisable à tout moment.



MIROIR

Dévoile des monstres invisibles. Pyramide Glacée.



TONIQUE

Restaure un statut amoindri dans un combat (vitesse, défense...) À utiliser uniquement lors d'un combat.



ROC-ECLAIR

Augmente la puissance de la route Indigo. Feubourg.



ELIXIR

Potion qui aide à recouvrer la Santé. Neutralise le poison de Minotaur, saure Kaéli. Dans le Temple Doré.



CASQUETTE

Celle du Capitaine Mac. Si vous l'avez, il sache que vous êtes un ami de Kaéli.



BRANCHE

Indique le degré de dégâts à la Chénais.



ECUSSON-BALANCE

Tenez-vous sur cette icône pour vous téléporter d'un endroit à un autre. Cave Glacée.



EAU MAGIQUE

Provient de la Fontaine du Temple Lumen. Fait fondre la glace météorique.



ECUSSON-GEMEAUX

Tenez-vous sur cette icône pour vous téléporter d'un endroit à un autre. Lieux de Combats.



GLE VENUS

Ouvre le coffre contenant le Bouclier-B. Voir Spencer.



ECUSSON-MOBIUS

Tenez-vous sur cette icône pour vous téléporter d'un endroit à un autre. Chez Spencer.

**PIECE DOREE**

Ouvre la porte dorée dans la Tour Focale. Donjon d'Os.

**PIECE MAUVE**

Ouvre la porte mauve dans la Tour Focale. Dôme de Lave.

**PIECE BLEUE**

Ouvre la porte bleue dans la Tour Focale. Pyramide Glacée.

**PIECE VERTE**

Ouvre la porte verte dans la Tour Focale. Tour Pazuzu.

LISTE DES SORTS

**SORTIE**

Magie Blanche. Pour vous échapper des tours, des donjons, etc. En combat, les ennemis tombent dans l'oubli.

**BLIZZARD**

Magie Noire. Gèle les ennemis. Tour Focale.

**GUERISON**

Magie Blanche. Restaure l'Énergie un peu comme la Potion de Guérison. Foresta.

**FEU**

Magie Noire. Lance des flammes sur les ennemis. Obtenu après avoir épuré un Lieu de Combat.

**SANTE**

Magie Blanche. Restaure les conditions un peu comme la potion de Santé.

**TORNADE**

Magie Noire. Lance des tornades sur les ennemis. Tour Focale.

**VIE**

Magie Blanche. Restaure un statut fatal. Dôme de Lave.

**TONNERRE**

Magie du Sorcier. Lance des éclairs sur les ennemis. Obtenu après avoir épuré un Lieu de Combat.

**SEISME**

Magie Noire. Provoque des tremblements de terre qui secouent l'ennemi jusqu'à la moelle. Donjon d'Os.

**PURETE**

Magie du Sorcier. Enveloppe les ennemis d'une énergie purifiante. Près du Dôme de Lave.

**METEORE**

Magie du Sorcier. Envoie des météores brûlants sur les ennemis. Forêt Animée.

**FLAMME**

Magie du Sorcier. Cette flamme rougeoyante emprisonne les ennemis. Tour Pazuzu.

LISTE DES ARMES



EPEE -A-

Votre première arme !



EPEE -B-

Dans la Pyramide Glacée.



EXCALIBUR

Dans la Tour Pazuzu.



HACHE -A-

Kaéli vous la donnera à la Chénais.



HACHE -B-

Vendue dans Feubourg.



HACHE -C-

Forêt Animée.



GRIFFE -A-

Phébé vous la donnera dans la Cave Glacée. Cause les dégâts suivants aux monstres. Poison, Paralyse.



GRIFFE -B-

Dans Minia. Cause les dégâts suivants aux monstres. Poison, Paralyse, Sommeil, Confusion, Aveuglement.



GRIFFE -C-

Tristan vous la donne. Cause les dégâts suivants aux monstres. Poison, Paralyse, Sommeil, Confusion, Aveuglement, Paro, Flamm, Silence.



BOMBE

Fait exploser les passages clos. Tristan vous apprendra à les utiliser dans le Donjon d'Os.



BOMBE JUMBO

Plus grosse que la bombe précédente. Phébé vous apprendra son maniement dans Cascadia.



MEGA GRENADE

La bombe la plus puissante. Quelqu'un à Feubourg vous apprendra à vous en servir.



MASSE

Rubicon en est équipé. Arme très puissante, c'est un boulet à chaîne.



ARC

Phébé en a un... et elle sait s'en servir !



ETOILE NINJA

Tristan la lance avec précision.



CASQUE -A-

Achetez-le à Aquaria.

LISTE DES ARMURES



CASQUE -B-

Puissant contre les attaques de feu. Dôme de Lave.



CASQUE -C-

Puissant contre les attaques de feu. Mont Tempête.



COTTE -A-

Celle que vous portiez au début de votre quête.



COTTE -B-

Puissante contre l'eau et les attaques de poison. Pyramide Glacée.



COTTE -C-

Puissante contre la foudre, le poison, le sommeil. Au Quai Marin.



COTTE -D-

Puissante contre l'eau, la pierre. Kaël la porte.



COTTE -E-

Puissante contre la foudre, le poison, le sommeil. Au Quai Marin.



COTTE DE FEU

Puissante contre les attaques de feu. Rubicon la porte.



COTTE-ROBE

Puissante contre les attaques de peste. Tristan la porte.



BOUCLIER -A-

Donjon d'Os.



BOUCLIER -B-

Puissant contre la paralysie. Tour Focale.



BOUCLIER -C-

Puissant contre la paralysie, la pierre. Château du Destin.



BOUCLIER -D-

Puissant contre le drainage, la paralysie et le sommeil. Phébé l'utilise.



CHARME

Puissant contre les charmes. Vous l'obtiendrez après avoir épuré un Lieu de Combat.



BAGUE

Puissante contre les attaques de silence. Vous l'obtiendrez après avoir épuré un Lieu de Combat.



MEDAILLON

Puissant contre les attaques de silence, confusion et aveuglement. Achetez-le à Verita.

EN ROUTE !!

Préparez-vous. Il est temps de briser les Forces qui obscurcissent le Monde. Parlez à chacun, mais souvenez-vous que les monstres mangent d'abord et discutent après ! Entrez votre nom et appuyez sur le bouton START pour démarrer.



LA CHENAIE

Deux flèches grises signifient que vous ne pouvez pas avancer dans le Monde Extérieur. Appuyez sur le bouton A pour entrer dans une icône. Vous voici à Chénaie. Apercevez-vous le vieil homme qui flotte devant vous ? Allez vers lui et parlez-lui en appuyant sur le bouton A. Il vous dira de sauver le Cristal de la Terre. Dirigez-vous vers la partie orientale de Chénaie et aidez l'homme que vous allez y rencontrer. Puis sortez par l'Est. Une nouvelle voie s'est ouverte. Appuyez sur la manette multidirectionnelle en direction de la flèche clignotante et appuyez sur le bouton A quand vous vous arrêtez.



KAELI VOUS REJOINT A FORESTA

Dans Foresta, amenez à Kaéli la Branche que vous avez reçue à Chénaie. Quand Kaéli va voir la branche toute sèche, son sang ne va faire qu'un tour et elle va se joindre à vous. Visitez toutes les maisons de la ville avant de partir. Après avoir discuté avec le propriétaire, essayez d'entrer par derrière dans la maison tout en haut à droite de la ville. Utilisez le bouton B pour sauter parmi les pierres dans l'eau derrière cette maison.



Faites en sorte que Kaéli vous aide.



Maintenant, vous pouvez utiliser le Sort de Guérison.



DE RETOUR A CHENAIE

Après que Kaéli vous ait rejoint, retournez à la Chénaie. Sortez de Foresta de la même manière que vous y êtes entré, appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction de la Chénaie et quand vous y êtes, appuyez sur le bouton A. Dirigez-vous ensuite vers le Nord. Derrière des buissons, vous pourrez trouver des coffres. Un peu de patience et vous pourrez bientôt les ouvrir.

Continuez votre chemin jusqu'à ce que vous arriviez à hauteur de deux arbres obstruant la voie nord et butez dans celui de couleur rouille. Préparez-vous à combattre !



Un arbre qui n'en est pas un !



PREMIER LIEU DE COMBAT

Après être sorti de Chénaie, appuyez sur Haut de la manette multidirectionnelle pour suivre la nouvelle voie vers le Nord. La première icône que vous allez atteindre est un Lieu de Combat. Aigüisez votre adresse au combat pour augmenter votre expérience et devenir plus puissant. Astuce : les Lieux de Combats sont plus faciles à épurier quand votre partenaire est avec vous !





LE TEMPLE DORE

Entrez dans cette Icône et ouvrez le coffre tout en haut à droite. Il sera vide mais un petit plaisantin entrera et vous demandera si vous voulez une Potion. Ce n'est autre que Tristan qui vous donnera de l'Elixir pour Kaéli... mais ce ne sera pas gratuit ! Il vous faudra accompagner Tristan pour une course au trésor dans le Donjon d'Os.



PROCHAIN LIEU DE COMBAT

Voici une autre occasion de peaufiner votre art au combat. Amenez Tristan avec vous et faites-le un peu travailler ! Si vous êtes victorieux, votre récompense sera le Charme qui vous protégera contre toutes les attaques de charmes.



7

DONJON D'OS - E1

A cause des sables mouvants, ce lieu est très difficile à négocier. Evitez les centres des cavernes. Pour accéder aux coffres, vous



allez devoir affronter des monstres. Tout en haut de l'écran, entrez dans la bouche du squelette pour atteindre le sous-sol 1 (S1). Sautez au travers des carapaces de tortues dans l'eau en appuyant sur le bouton B. En haut de l'écran, une porte en os bloque un passage secret. Pour l'instant, ne vous en préoccupez pas. Avancez dans l'eau et passez la mâchoire du monstre-squelette tout au bout à gauche. Dès que vous sortez de l'eau, vous allez voir une porte scellée.

8

APRES AVOIR APPRIS A BOMBARDER, ALLEZ CHERCHER LE BOUCLIER !

Dès que vous vous approchez de la porte, Tristan va vous apprendre l'art des Bombes et va vous en vendre. Retournez à la porte d'os, faites-la exploser et récupérez le Bouclier -A- qui était dissimulé.



Bombassez entre les carapaces.



Apprenez à manier les bombes.



Bombardez le squelette pour avancer.



A vous le Bouclier !

9

RETOUR A LA PORTE

Après avoir obtenu le Bouclier, revenez sur vos pas et passez par la porte que Tristan a ouverte au moyen d'une Bombe. Avancez dans



la caverne qui s'étend au-delà, découvrez un coffre rempli d'Etoiles Ninja que vous donnez à Tristan, et dirigez-vous vers l'escalier sur la gauche. Combattez à chaque fois que vous le pouvez car vous devez acquérir de la puissance. Mais gardez en réserve deux Bombes pour les deux prochaines portes scellées que vous allez trouver.

10

BATTEZ-VOUS POUR DES EXPLOSIFS

Dans S2, affrontez Gorgone pour obtenir un coffre d'explosifs. Vous en aurez besoin afin de vous réapprovisionner. N'oubliez pas de faire assez souvent une sauvegarde !



Prenez votre courage à 2 mains !



Anticipez Gorgone.



Un stock de Bombes !

11

FAITES SAUTER LES COTES !

Des os obstruent votre chemin alors que vous vous dirigez vers le haut en S2. Pour vous débarrasser de ces côtelettes, utilisez une Bombe. Sur la droite, vous allez trouver d'autres Etoiles Ninja pour Tristan. Continuez votre chemin sur la gauche.



12

RESTEZ SUR LE BORD

Dès que vous arrivez en S2, les sables mouvants entrent en action : donc, restez sur les bords de la caverne.

Affrontez les nombreux monstres vous bloquant la voie jusqu'au prochain groupe de côtelettes. Faites exploser celles-ci et montez l'escalier menant au prochain squelette qui est dans une autre portion de S2.



Faites exploser les côtes.



Trouvez l'escalier donnant sur une autre zone de S2.

13

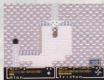
ET ENCORE DES COTELETTES !

Faites exploser la mâchoire. Vous allez trouver des Graines dans un coffre situé vers le haut de l'écran.

Sortez des côtes en prenant sur la gauche. Et encore une mâchoire ! Mais courage, vous n'êtes plus loin du Sort du Séisme et, en haut de l'écran, faites sauter une autre mâchoire pour vous diriger sur la droite. Voici l'heure de la confrontation avec le Boss.



Évitez les sables mouvants.



Le dernier groupe de côtelettes !

14

LE BOSS

Rex Lerouge, ce monstre effrayant, garde un trésor précieux. Soyez prudent car il utilise la force du Cristal de Terre. Pour que Tristan vous

donne l'Elixir, vous devez le combattre. Utilisez le Sort du Séisme ou votre Epée.

Tristan devrait attaquer avec ses Etoiles Ninja. Avant d'affronter le Boss, n'oubliez pas de faire une sauvegarde !



Frappez-le...



Et regardez-le...



Se désagréger !



15

PRENEZ L'ELIXIR

Tristan va ramasser le trésor et partir, mais non sans vous avoir remis l'Elixir dont Kaéli a besoin pour recouvrer la santé. Avant de partir, inspectez tous les Coffres, surtout ceux à droite de la caverne car vous y trouverez la Pièce Dorée.



16

DE NOUVEAU A FORESTA

Sortez du Donjon d'Os, mais n'oubliez de faire une sauvegarde après avoir anéanti Rex Lerouge ! Savez-vous où se trouve la sortie ? Elle



est tout en bas de l'écran, au premier étage. Attention, car pour sortir, vous devez vous battre dans la dernière caverne. Amenez l'Elixir à Kaéli qui vous attend à Foresta, puis retournez au Temple Doré. Une nouvelle voie s'ouvre à vous !

17

LIEU DE COMBAT N°3

A partir du Temple Doré, prenez l'itinéraire de droite. Le premier arrêt est une icône de Lieu de Combat.



Vous pouvez vous mesurer à quelques monstres, mais il serait peut-être plus sage d'attendre que votre partenaire soit là.



18

DANS LA TOUR FOCALE

Vous pénétrez dans un domaine aux Ténèbres Ultimes. Vous avez restauré la lumière du Cristal de Terre, mais les trois autres

Cristaux sont toujours drainés. Pour votre prochaine destination, vous devez passer par la Tour Focale.



19

A L'INTERIEUR

Après être arrivé en haut de l'écran, vous allez voir un curieux bonhomme qui flotte dans une pièce à gauche de

l'écran. Allez en haut et à gauche pour lui parler. Tout autour de vous, il y a des coffres.

Vous ne pouvez pas encore y accéder, patience !



20

PARLEZ AU VIEIL HOMME

Ecoutez avec attention ce qu'il a à vous dire, car il vous donnera votre prochain indice (Trouver Phébé). Sur la gauche, montez les esca-

liers. N'oubliez pas que les gens que vous rencontrez le long de votre quête peuvent vous guider. Prenez note des indices qu'ils sont susceptibles de vous donner.



21

UNE PIÈCE, TROIS PORTES

En haut des escaliers, vous trouverez trois portes : bleue, dorée et mauve. Sur chacune d'elles, se trouve une icône, indiquant la



Pièce Magique que vous devez posséder si vous voulez ouvrir cette porte.

22

PAR LA PORTE DORÉE

Allez jusqu'à la Porte Dorée et appuyez sur le bouton A. Elle s'ouvre ! L'icône de la Porte correspond à celle de la Pièce Dorée que vous avez prise dans le Donjon d'Os. Si vous avez négligé cette Pièce, vous devrez retourner sur vos pas et la prendre ! Explorez toujours avec soin les salles, les cavernes et autres lieux.



23

EXPLOREZ

Une fois que vous êtes passé par la Porte Dorée, prenez les escaliers tout en haut de l'écran. Au deuxième étage, se trouve une

autre porte. N'y allez pas encore ! Avancez, tournez et descendez jusqu'à ce que vous voyiez un Coffre. Si nécessaire, sautez au travers de l'interstice du mur au moyen du bouton B, puis allez vers le Coffre.



24

LE SORT DU FEU !

Allez vers le Coffre et appuyez sur le bouton A. Le Sort du Feu est à vous ! Vous en aurez besoin lors de votre prochain combat.

Cependant, gardez un œil sur le compteur de votre Magie Noire Restante.



25

HORS DE LA TOUR

Après avoir trouvé le Sort du Feu, retournez à l'escalier et sortez par la porte que vous verrez. Vous êtes à nouveau dans le Monde Extérieur. Il

ne vous reste plus qu'à trouver Phébé ! Appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction indiquée par la flèche clignotante.



26

LIEU DE COMBAT

Encore un pour vous. Qu'allez-vous bien pouvoir y gagner ? Avant de vous battre, il serait peut-être bon de vous adjoindre les services de votre partenaire.

services de votre partenaire.



27

TEMPLE BALANCE

Continuez à suivre la direction indiquée par les flèches clignotantes et vous arriverez au Temple Balance. Entrez-y et dirigez-vous vers

le haut de l'écran. Une jeune fille s'y trouve ! Parlez-lui et vous allez vite découvrir qu'il s'agit de Phébé. Quand elle se joint à vous, suivez les flèches clignotantes, traversez les Lieux de Combats, épurez-les et suivez Phébé chez elle à Aquaria. Et maintenant, à vous de jouer !



MEMO

MEMO

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en
jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des
difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI, DE 14H A 18H

[0490]

[044355F]

FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO** au 16 (1) 34 64 77 55 et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP 797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo,
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.
Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

[04190308] BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE (-NINTENDO-) garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK (-Cartouche-) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, NINTENDO soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Nintendo

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON