

Mode d'emploi

MAGNA CARTA



Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, 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. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car cela pourrait entraîner des dysfonctionnements.

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

Évitez 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.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée 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 dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

Qu'est-ce que le système de classification PEGI (Pan European Games Information) ?

Il s'agit d'un système paneuropéen de classification par ordre d'âge des jeux vidéo (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification).

Le système PEGI permettra aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Pour plus d'informations, visitez le site <http://www.pegi.info>

SLES-53767

1 Joueur • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2), 80KB minimum • Compatible contrôle analogique : joysticks analogiques uniquement

Installez votre console de jeu PlayStation®2 en suivant les instructions de son manuel. Connectez les manettes de jeu et les autres périphériques comme indiqué. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER), situé à l'arrière de la console, est sur ON. Appuyez sur le bouton pour que le compartiment à disque s'ouvre. Insérez le disque "Magnacarta" dans le compartiment à disque, face sérigraphiée vers le haut. Appuyez à nouveau sur le bouton pour fermer le compartiment à disque. Suivez les instructions apparaissant à l'écran et reportez-vous à ce manuel pour plus d'informations concernant ce logiciel. Il est recommandé de ne pas insérer ou retirer d'accessoire lorsque la console est sous tension. Assurez-vous que vous disposez de suffisamment d'espace libre sur la memory card (8MB) (pour PlayStation®2) avant de commencer à jouer. Vous pouvez changer la fréquence 50/60Hz dans le menu au début. Si vous voulez commencer immédiatement le jeu, choisissez "Start Game".

Conseil

Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition de "Magnacarta". Pour une expérience ludique optimale et afin d'apprendre correctement les bases de jeu, nous recommandons la lecture de ce manuel avant de commencer à jouer. Nous vous conseillons également de conserver ce manuel en lieu sûr.

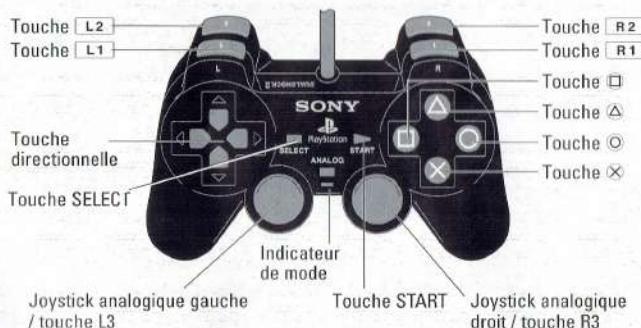
TABLE DES MATIERES

MANUEL D'INSTRUCTIONS	02
RESUME	04
COMMENCER A JOUER	06
EXPLORATION DU TERRAIN	08
AVANCER DANS LE JEU	09
MENU DE TERRAIN	13
CHOIX DES MOTS	16
COMMANDEMENT	18
COMBAT	19
CHI	23

MANUEL D'INSTRUCTIONS

COMMANDES PRINCIPALES MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2)

Le jeu prend en charge la manette analogique (DUAL SHOCK®2). La manette analogique (DUAL SHOCK®2) doit être reliée au port de manette N°1 pour jouer. Les commandes varient en fonction de la section de jeu : terrain, villes, combat et menu.



VILLES ET VILLAGES

Joystick analogique gauche	Déplacer le personnage
Touches directionnelles	Sélectionner
Touche ×	Ramasser un objet / Action / Parler
Touche ×	Annuler la sélection
Touche △	Non utilisée
Touche ○	Faire apparaître le menu de terrain
Touche R1	Non utilisée
Touche SELECT (de sélection)	Non utilisée

MENU DE TERRAIN

Joystick analogique gauche	Déplacer le personnage
Touches directionnelles	Sélectionner
Touche ×	Valider la sélection
Touche ×	Annuler la sélection / Revenir au menu précédent
Touche △	Classer les objets
Touche △	Non utilisée
Touche L1 R1	Tourner la page
Touche SELECT	Non utilisée

COMBAT

Joystick analogique gauche	Déplacer le personnage
Touches directionnelles	Sélectionner
Touche ×	Ajouter du rythme
Touche ○	Utiliser l'énergie trinitaire
Touche □	Faire apparaître le menu de combat
Touche L1 R1	Changer de personnage
Touche L2 R2	Changer de cible
Touche SELECT (de sélection)	Non utilisée

MENU DE COMBAT

Touches directionnelles	Sélectionner
Touche ×	Valider la sélection
Touche ×	Annuler la sélection / Revenir au menu précédent
Touche △	Non utilisée
Touche L1 R1	Changer de personnage / Changer de style
Touche L2 R2	Changer de cible
Touche SELECT (de sélection)	Non utilisée

RESUME

LA GRANDE MIGRATION

Laminés par les guerres interminables qu'ils se livraient et par la "Fossilisation", maladie qui pétrifiait leurs corps, Les humains prirent la mer à la recherche d'une nouvelle terre, malgré les difficultés imposées par une vie nomade. La famine, la maladie et les naufrages firent leur lot de victimes, mais les survivants atteignirent pleins d'espérance une terre située à l'autre bout de la mer. A la misère de la traversée succédèrent les richesses de cette nouvelle contrée. Les survivants avaient fait le choix de rompre avec leur histoire et entamèrent ce qu'ils appellèrent la "nouvelle ère".

LA GUERRE ENTRE HUMAINS ET YASON

Le nom du continent où les hommes posèrent pied était "Efferia", il était déjà peuplé d'êtres ressemblant aux humains : les "Yason". Les deux races coexistaient d'abord pacifiquement, mais les premiers heurts ne tardèrent pas à survenir. La population des humains récemment établis à Efferia grandit rapidement et avec elle, la taille du territoire qu'ils occupaient. Les humains étaient en quête permanente d'espace vital. Ce comportement n'était pas compréhensible pour les Yason, qui surveillaient cette expansion d'un œil hostile. De multiples querelles et divisions éclatèrent entre humains et Efferiens sur tout le continent. Une haine mutuelle grandit entre les deux peuples et de multiples incidents entraînèrent rapidement la guerre. L'histoire des humains et des Yason ne fut alors marquée que par l'hostilité, la haine et les bains de sang.

NOUVELLE HAINE, NOUVELLE GUERRE

Depuis le scellement de l'arbre de la "Lumière du Salut" par les Huit Héros, les Yason n'ont plus accès au Chi et nombre d'entre eux ont été touchés par le "Rhuma", maladie qui transforme leur corps en une substance semblable à de l'écorce. Mais ils ne sont pas tous tombés malades : certains d'entre eux ont acquis de nouveaux pouvoirs. Ils se font appeler les "Blastormes". Avec leur apparition, la guerre qui oppose les humains aux Yason pourrait connaître un nouveau tournant. Du côté des humains, un groupe de mercenaires ayant perdu leurs proches dans la guerre contre les Yason s'est formé : les Larmes de Sang. Leur chef, Calintz, est taraudé par un ardent désir de se venger des Yason. Les événements vont le remettre sur le chemin de son ami d'enfance Agreian, commandant en chef de l'armée des Alliés. Amila, reine des Yason a fait échouer lamentablement la contre-offensive humaine. Dans la confusion de la retraite des troupes après la bataille, Calintz rencontre Reith, une amnésique, et reçoit de la part d'Agreian une mission d'importance capitale qui décidera de l'issue de la guerre. Les Larmes de Sang ne sont qu'au début des aventures qui vont les placer au cœur du conflit entre humains et Yason.



COMMENCER A JOUER

ECRAN TITRE

Appuyez sur la touche START (de mise en marche) pendant la présentation pour accéder à l'écran titre. Cet écran propose deux options : "NOUVELLE PARTIE" et "CHARGER PARTIE". Sélectionnez l'une d'elles à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur la touche **X** pour confirmer.



NOUVELLE PARTIE

Selectionnez cette option pour partir de zéro. Le jeu commence après la scène d'introduction.



CHARGER PARTIE

Cette option vous permet de continuer une partie de MAGNACARTA précédemment sauvegardée. Selectionnez CHARGER pour accéder à un écran dans lequel vous pourrez choisir la partie à continuer. Validez votre sélection pour poursuivre la partie désirée.



SAUVEGARDE

Vous pouvez sauvegarder votre progression jusqu'au dernier point en choisissant de sauvegarder avant de quitter. Les points de sauvegarde disséminés dans le jeu et à l'intérieur des auberges vous permettent de sauvegarder votre partie. Pour ce faire, vous devez disposer d'une memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2). Il est nécessaire que la memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) soit insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1.



POINTS DE SAUVEGARDE

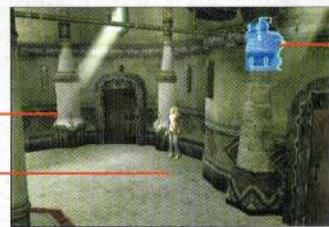
Dans MAGNACARTA, vous pouvez sauvegarder votre partie aux points de sauvegarde et dans les auberges. Appuyer sur la touche **X** à proximité d'un point de sauvegarde permet d'activer le mode Camp. Sélectionnez ensuite l'option SAUVEGARDER dans le menu pour enregistrer votre progression.

TERRAIN

Joystick analogique gauche	Déplacer le personnage
Touche directionnelle	Sélectionner
Touche X	Valider la sélection/Ramasser un objet / Action / Parler /Utiliser l'épée en mode Détection
Touche □	Annuler la sélection
Touche △	S'asseoir (récupérer de l'énergie) /Se lever
Touche □	Faire apparaître le menu de terrain
Touche R1	Changer de mode d'exploration (Détection ou Course)
Touche SELECT (de sélection)	Afficher le Chi

MINICARTE

Une minicarte indiquant le terrain dans une forme simplifiée se situe dans l'angle supérieur droit de l'écran. En mode Détection, elle indique non seulement la position du protagoniste, mais aussi l'emplacement des Lanternes Chi, des coffres et des monstres. Elle indique également les zones de changement de carte.



1 Le Terrain:

2 Personnage:

3 Mini carte:

C'est là où sont indiqués les lieux explorables.

Le personnage contrôlé par le joueur.

Une carte de la région environnante qui indique les points de sauvegarde, les trésors et d'autres points d'intérêt. La portée de la zone visible change en fonction des mouvements du personnage.

COMBAT

En vous déplaçant sur le terrain ou dans les donjons, vous rencontrerez peut-être des monstres et des soldats ennemis. Lorsque ces ennemis vous voient en premier, ils ont l'initiative au cours de l'attaque. Au contraire, si votre groupe est le premier à repérer l'ennemi, vous pourrez lancer une attaque surprise. Voir la section "Rencontre d'ennemi", plus bas.

EXPLORATION DU TERRAIN

En vous déplaçant entre villes et donjons, vous traversez une zone appelée terrain. Dans cette zone, vous rencontrerez peut-être des monstres ou des soldats ennemis qui vous obligeront à vous battre. Il y a deux modes de déplacement sur le terrain : le mode Détection et le mode Course. Appuyez sur la touche **R1** pour changer de mode.



Mode Détection



Mode Course



MODE DÉTECTION

Dans ce mode, vous vous déplacez très lentement pour explorer le terrain et dénicher des monstres. En avançant de la sorte, vous vous rendez compte de la présence de monstres dès qu'ils rentrent dans votre champ de vision. Il devient également beaucoup plus facile de découvrir des objets au sol et lorsque vous abordez un monstre par derrière, vous avez la possibilité de déclencher une attaque surprise. (Appuyez sur la touche **R1** pour changer de mode)



MODE COURSE

Ce mode vous permet de vous déplacer rapidement. En mode Course, il est très difficile d'anticiper la présence de monstres et les probabilités de subir une attaque surprise sont accrues. De plus, vous devrez prendre garde à ne pas faire tomber des objets au sol dans votre hâte. Ce mode est néanmoins très utile pour fuir un combat ou réussir une épreuve chronométrée. (Appuyez sur la touche **R1** pour changer de mode)



REPOS

Appuyez sur la touche **B** pour vous asseoir et récupérer de l'énergie. Le rythme de récupération est malheureusement lent, mais c'est parfois le seul moyen dont vous disposez. Appuyez à nouveau sur la touche **B** ou bougez le joystick analogique gauche pour interrompre votre repos.



AVANCER DANS LE JEU

VILLES ET VILLAGES

Plusieurs éléments vous permettent d'avancer dans l'histoire. Pour progresser avec succès, il vous faudra obtenir des informations et vous reposer avant de vous battre dans des donjons ou sur le terrain. Vous verrez aussi des auberges, des magasins, des voyants et des forgerons.

AUBERGES

Le fait de parler avec un aubergiste active le mode Camp. Dans ce mode, vous pourrez sauvegarder votre partie, récupérer de l'énergie et échanger ou offrir des cadeaux. L'histoire peut aussi connaître un rebondissement alors que vous passez la nuit dans une auberge. Lorsque vous n'arrivez pas à progresser et que vous ne trouvez pas d'indice dans les villages ou les villes, passer la nuit à l'auberge peut être la bonne décision.

BOUTIQUES

Il existe deux types de boutiques : les boutiques généralistes, dans lesquels vous trouverez Talismans et autres objets divers, et les boutiques d'équipement, dans lesquels vous trouverez des armes, des protections et des accessoires. Vous pouvez à la fois acheter et vendre dans les deux types de boutiques.

ACHETER

Pour acheter un objet, vous devez d'abord le sélectionner dans la liste d'objets. Les caractéristiques de l'objet apparaîtront dans la fenêtre de personnage comme s'il était déjà équipé. Validez la sélection de l'objet à l'aide de la touche **X** et, si vous voulez acheter l'objet en plusieurs exemplaires, utilisez les touches directionnelles gauche et droite pour en augmenter ou diminuer la quantité (les touches **L1 / R1** permettent d'augmenter ou de diminuer la quantité par dizaine). Une fois le nombre d'objets choisi, appuyez à nouveau sur la touche **X** pour faire apparaître un message de confirmation. Ce message met fin à l'achat.

VENDRE

Dans les magasins, vous avez également la possibilité de vendre les objets en votre possession. Après l'apparition de la liste d'objets, utilisez les touches directionnelles afin de choisir l'objet dont vous souhaitez vous débarrasser et la quantité souhaitée (les touches **L1 / R1** permettent d'augmenter ou de diminuer la quantité de dix). Appuyez ensuite sur la touche **X** pour confirmer la vente et faire apparaître un message de confirmation. Ce message met fin à la vente.

LANTERNES CHI

A divers endroits du terrain, il arrive que le Chi se rassemble naturellement pour créer un phénomène connu sous le nom de Lanterne Chi. Les attributs d'une Lanterne peuvent varier et être modifiés à l'aide de Talismans. Changer les attributs d'une Lanterne modifie également la quantité de Chi de la zone. Ainsi, la force des monstres peut être altérée et les énigmes de terrain résolues. Lorsque les attributs d'une Lanterne Chi sont modifiés, vous devez faire attention à ne pas utiliser un Talisman d'un Chi opposé (voir la section Chi, plus bas), au risque de faire exploser la Lanterne. Attention !



VOYANTS

Les voyants peuvent faire des prédictions concernant l'avenir des membres de votre groupe. De plus, ils sont capables d'identifier les objets inconnus et de combiner les Talismans.



CHANCES

Sélectionnez le personnage dont vous souhaitez connaître l'avenir. Il existe quatre types de résultat : grande chance, chance, malchance et grande malchance. Les effets de la prévision sont valables pour une période prédéfinie et peuvent influer sur l'acquisition d'expérience, d'objets et d'argent. De plus, la chance influe sur les probabilités d'apprendre de nouvelles techniques et sur les probabilités de succès en combat.



ANNULER

Lorsque les résultats d'une prévision ne sont pas positifs, vous avez toujours la possibilité de donner une somme d'argent pour l'annuler.

EVALUER

Vous vous trouverez parfois en possession d'un objet dont vous ne connaîtrez pas l'utilité. Dans ce cas, vous pouvez demander une identification de l'objet et vous faire révéler sa vraie nature.

COMBINER

8 types différents de Talismans peuvent être combinés, chacun possédant ses attributs propres. Pour faire une combinaison, sélectionnez les attributs à l'aide des touches **L1** et **R1** et une fois les deux Talismans choisis, appuyez sur la touche **X**. Un message de confirmation apparaîtra. Ce message met fin à l'opération. Il est important de faire attention à l'affinité entre les Chi choisis (voir la section Chi, plus bas). Si elle est mauvaise, l'union des Talismans risque d'échouer, alors attention !



EXAMPLE



DOJO

Les dojos sont les endroits où les divers styles de combat sont enseignés. L'entraînement est classé par niveau : débutant, intermédiaire, avancé et expert. Une fois le dernier niveau obtenu, il est possible d'accéder au test permettant de devenir maître. Réussir le test de maître donne accès à des techniques secrètes du style concerné. L'utilisation de ces techniques est la clé pour devenir successeur de l'école.

DONJONS

Les zones qui ne sont ni des villages, ni des villes, ni le terrain sont les donjons. Divers pièges et énigmes vous y attendent. Répondre correctement à une énigme a normalement pour effet d'ouvrir un nouveau chemin. Les donjons abritent de nombreux objets spéciaux, mais aussi des monstres extrêmement dangereux, il vous est donc conseillé d'y avancer avec prudence.

FORGES

Ce sont les endroits où les armes sont fabriquées et vendues. En plus d'y acheter des armes, vous pouvez faire améliorer celles que vous possédez, moyennant finance. De plus, si vous accomplissez les quêtes que vous confient les forgerons, des armes plus puissantes seront disponibles chez eux.



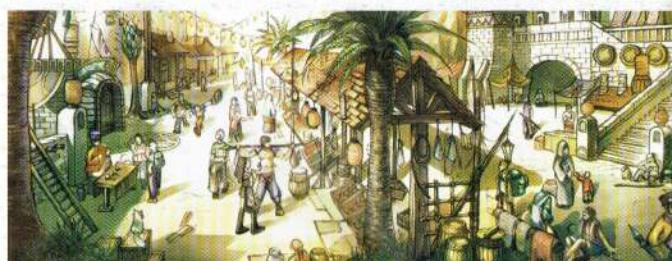
AMÉLIORATION

Selectionnez l'arme que vous souhaitez améliorer pour voir son degré de puissance une fois qu'elle aura été améliorée. Vous aurez parfois besoin d'argent ou d'objets spéciaux pour améliorer votre arme.



EVOLUTION EN COURS DE VOYAGE

Parfois, le fait d'aller d'un bout du monde à l'autre offrira de nouvelles possibilités de conversation au sujet de la région traversée ou de la situation générale du groupe.



MENU DE TERRAIN

COMPOSITION DU GROUPE

Lorsque vous êtes en situation de combat sur le terrain, seuls 3 personnages présélectionnés peuvent prendre part à la bataille. Pour changer les participants, choisissez l'option "Groupe" dans le menu de terrain. Après avoir choisi quelques membres "sortir", choisissez-en de nouveaux dans la "Réserve".

- ➊ Les personnages de combat apparaissent en une couleur plus claire. Cela signifie qu'ils peuvent prendre part au combat.
- ➋ Les personnages de réserve apparaissent en une couleur plus sombre. Cela signifie qu'ils ne peuvent pas participer au combat.



UTILISATION D'OBJETS

Pour utiliser un objet de votre équipement, sélectionnez-le et appuyez sur la touche **X** pour confirmer votre choix. Choisissez à présent le personnage sur lequel vous souhaitez utiliser l'objet et appuyez à nouveau sur la touche **X**. L'objet sera utilisé et les effets qu'il aura sur le personnage seront visibles. Certains objets n'auront aucun effet sur certains personnages.



TYPES D'OBJET

- | | | |
|--|--|---|
| | CADEAU | Offrir un cadeau à l'un des personnages de votre groupe modifiera la relation que vous entretenez avec lui. |
| | OBJET À COMBINER AVEC DES ARMES | Ces objets sont à utiliser lorsque vous souhaitez améliorer une arme ou lorsque vous en trouvez un nouveau. On les trouve généralement dans des coffres sur le terrain. |
| | OBJET DE QUÊTE | Objets essentiels pour l'accomplissement d'une quête. Vous ne les trouverez pas en boutique. |
| | TALISMAN | Objets utilisés en combat pour agir sur les forces et créer des anomalies de statut. |
| | PARCHÉMIN | Vous recevez un parchemin lorsque vous réussissez le test de succession d'un style. |
| | OBJET NON IDENTIFIÉ | Objet dont vous ne connaissez pas l'utilité. Un voyant pourra sans doute vous renseigner. |

CLASSER

Appuyez sur la touche **□** pour ranger les objets selon leur type.

EQUIPER UN OBJET

Pour équiper un objet, choisissez d'abord le personnage qui s'en servira à l'aide de la touche **X**, puis choisissez l'objet à équiper à nouveau à l'aide de la touche **X**. Certains personnages ne peuvent pas équiper certains objets.

ADOPTER UN STYLE

Pour adopter un style de combat, choisissez d'abord le personnage voulu à l'aide de la touche **X**, puis sélectionnez le style désiré dans la liste avant de confirmer votre choix, une nouvelle fois avec la touche **X**. Certains personnages et certaines armes sont incompatibles avec certains styles.

INFOS

Dans cette partie du menu, vous pouvez vérifier le statut et la situation géographique des personnages, ainsi qu'obtenir des informations sur les Talismans et les monstres. Consulter cette rubrique peut vous permettre de mieux avancer dans le jeu.



STATUT

TYPE	Description
NV	Niveau du personnage
PV	Points de vie, soit la quantité de dégâts qu'un personnage peut subir
EXP	Expérience, lorsque le personnage en obtient une certaine quantité, il passe au niveau suivant
CHARISME	Influe sur la quantité de commandement utilisée pour chaque action
ATTAQUE	Détermine la force des attaques physiques, coups de poing ou coups d'épée par exemple
DÉFENSE	Détermine la capacité défensive contre les attaques physiques
ATTAQUE MAGIQUE	Détermine la puissance des attaques magiques
DÉFENSE MAGIQUE	Détermine la capacité défensive contre les attaques magiques

STATUTS

Toutes les informations concernant les personnages sont dans cette rubrique. Vous y trouverez le niveau du personnage, son expérience, ses objets, son style et son niveau d'amitié. Les niveaux d'amitié des personnages envers vous peuvent être modifiés en parlant et en offrant des cadeaux aux divers membres du groupe. L'augmentation du niveau d'amitié fait monter le commandement et améliore l'efficacité au combat.

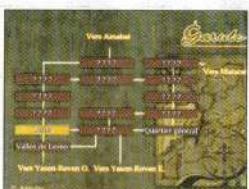
AMITIÉ

Les sentiments que porte un membre du groupe à son chef peuvent être de 5 types : "Respect", "Confiance", "Camaraderie", "Amical" et "Méfiance". Les évolutions du niveau d'amitié des personnages peuvent s'observer dans l'écran de statut.



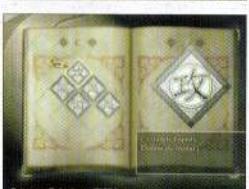
LIEUX

Des informations concernant les situations géographiques des personnages se trouvent dans cette rubrique.



TALISMANS

Informations concernant l'utilité, le niveau et l'attribut de chaque Talisman en votre possession. Le niveau (degré de rareté) d'un Talisman est prédéfini. Lorsque vous trouvez un Talisman de niveau 1, l'information est immédiatement enregistrée dans cette rubrique. Toutefois, lorsque vous trouvez un Talisman d'un niveau supérieur à 1, vous devez le faire évaluer avant de le retrouver dans cette rubrique.



MONSTRES

Informations sur tous les monstres que vous avez affrontés. Pour chaque monstre, un commentaire décrivant ses caractéristiques.



PARAMÈTRES

C'est ici que vous pouvez modifier les paramètres de jeu tels que la vitesse des dialogues, le volume sonore, les conseils en cours de combat, etc. Faites vos choix à l'aide de la touche directionnelle et confirmez-les avec la touche **X**.



Fenêtre	Réglez la transparence de la fenêtre de dialogue.
Son	Choisissez MONO ou STEREO.
MdF	Réglez le volume de la musique de fond.
SFX/VOIX	Regola il volume degli effetti sonori (SE) e del parlato (VOICE).

CHOIX DES MOTS

Lorsque vous vous adressez à un membre de votre groupe, une fenêtre apparaît pour vous faire choisir les phrases que vous lui dites. Choisissez bien vos mots pour faire bonne impression sur le personnage et ainsi faire augmenter son niveau d'amitié. Inversement, des mots mal choisis feront baisser son niveau d'amitié.

MODE CAMP

Appuyez sur la touche **X** à proximité d'un point de sauvegarde pour entrer en mode Camp. Dans ce mode, vous pouvez sauvegarder votre partie, récupérer des PV (Repos), parler ou offrir des cadeaux (Cadeau).

COMMUNICATIONS

COMMUNICATIONS LONGUE DISTANCE

Grâce aux outils de communication présents dans les villes et les villages, les personnages peuvent communiquer à distance. Le nombre de communications est illimité, mais pour communiquer avec un personnage, vous devrez être relié au système.



COMMUNICATION DIRECTE

Vous pouvez converser avec divers personnages en sélectionnant la commande "Parler" en mode Camp. Les choix effectués en cours de conversation agissent sur le niveau d'amitié du personnage.

MODIFICATION DU NIVEAU D'AMITIÉ

CADEAU

En mode Camp, vous pouvez également offrir des cadeaux aux membres de votre groupe. Vous pouvez choisir n'importe quel objet de la liste de cadeaux et répéter l'opération aussi souvent que vous le voulez. Naturellement, un cadeau inapproprié à son destinataire fera diminuer son niveau d'amitié.



ANOMALIES DE STATUT

Pendant le combat, les personnages peuvent souffrir de l'une des 7 anomalies de statut suivantes. Des Talismans ou de la Magie peuvent être utilisés pour retrouver un statut normal, mais toutes les anomalies cessent à la fin d'un combat.

	POISON	EFFET	Le poison occasionne des dégâts.
		SOLUTION	Talisman anti-poison.
	PARALYSIE	EFFET	Empêche tout mouvement et toute action.
		SOLUTION	Talisman anti-paralysie.
	PÉTRIFICATION	EFFET	Empêche tout mouvement et toute action. Les ennemis ne peuvent pas attaquer.
		SOLUTION	Pendant une pétrification, les effets des autres états anormaux sont suspendus (avec l'exception de l'incapacité à combattre) et reviennent à la normale une fois que la pétrification est dissipée.
	CONFUSION	EFFET	Pendant les attaques, à la place des symboles indiquant sur quelle touche appuyer, des points d'interrogation apparaîtront.
		SOLUTION	Talisman anti-confusion.
	INCAPACITÉ DE COMBAT	EFFET	Le personnage sera incapable de se battre lorsque ses points de vie atteindront 0. Lorsqu'un personnage frappé d'incapacité de combat guérit, toutes ses anomalies de statut s'annulent et il redevient normal.
		SOLUTION	Talisman anti-incapacité de combat.
	BONUS DE FORCE	EFFET	Augmentation de la force d'attaque de 50%.
		SOLUTION	Talisman de récupération de bonus de force.
	BONUS DE DÉFENSE	EFFET	Les dégâts causés par les attaques ennemis diminuent de 50%. Attire les attaques ennemis.
		SOLUTION	Talisman de récupération de bonus de défense.

UTILISATION D'OBJETS

Les objets peuvent être utilisés en combat. Pour utiliser un objet, appuyez sur la touche **A**, choisissez l'option "Objet" dans le menu et sélectionnez l'objet que vous souhaitez utiliser. Une fois l'objet choisi, utilisez les touches **L2 / R2** pour sélectionner votre cible et appuyez sur **X** pour confirmer l'action. Les objets disposent aussi d'un rayon d'action. Lorsque vous souhaitez soigner un personnage souffrant d'une anomalie de statut ou lui redonner des points de vie, vous devez d'abord le placer dans le rayon d'action de l'objet (matérialisé par un cercle rouge), le définir comme cible et enfin utiliser l'objet.

COMMANDEMENT

Les actions des alliés, comme celles des monstres, sont régulées et limitées par leur jauge de commandement. Lorsque celle-ci est pleine, ils peuvent lancer diverses attaques ou utiliser des objets. Déplacer les personnages n'utilise pas de commandement, mais il n'est possible d'en regagner qu'en s'immobilisant.



- ① Commandement ennemi. L'ennemi ne peut pas lancer tout type d'action avant que sa jauge soit pleine.
- ② Commandement allié. Vous pouvez lancer plus d'actions quand votre jauge se remplit plus vite que celle de l'ennemi et quand le nombre d'alliés est supérieur au nombre d'ennemis.

UTILISATION DU COMMANDEMENT

La quantité de commandement utilisée par l'action d'un personnage répond à l'équation suivante. Niveau d'amitié X (somme totale de points de charisme des membres du groupe+65) / (somme totale des points de charisme des ennemis).

FUITE

Appuyez sur la touche **△** pendant le combat et sélectionnez l'option "Courir" pour abandonner le combat et tenter de vous enfuir. Cette commande est utile lorsque vous ne souhaitez pas vous battre. Plus votre commandement sera élevé, plus vous aurez de chances que votre fuite réussisse, mais votre jauge de commandement diminuera lorsque vous choisirez l'option "Courir". Attention ! Lorsque vous vous enfuyez d'un combat, l'énergie trinitaire revient à 0% !

COMBAT

RENCONTRE D'ENNEMI

Le combat s'engage lorsque vous rencontrez un ennemi sur le terrain. Si vous parvenez à vous glisser derrière un ennemi sans qu'il s'en rende compte, vous pourrez le prendre par surprise et attaquer le premier. Information supplémentaire : pour lancer une attaque surprise, approchez-vous de l'ennemi par derrière et attaquez-le en dégainant votre épée à l'aide de la touche **X**. Etant donné qu'il vous est impossible de dégainer votre épée en mode Course, vous ne pouvez pas lancer d'attaque surprise dans ce mode.



ENNEMIS ET RAYON D'ACTION

Alliés et ennemis ne peuvent attaquer que dans une zone appelée Rayon d'action (celui des ennemis n'apparaît pas à l'écran). Si vous lancez une attaque lorsqu'un ennemi se trouve dans le rayon d'action d'un allié, cet ennemi subira des dégâts. Réciproquement, lorsqu'un ennemi attaque un allié entré dans son rayon d'action, celui-ci reçoit des dégâts. Les rayons d'action peuvent varier en fonction des diverses techniques d'attaque.



RYTHME

Lorsqu'un ennemi rentre dans le rayon d'action d'un de vos personnages, le cercle trinitaire apparaît. Pour attaquer l'ennemi avec succès, vous devez appuyer sur les touches **X** et **O** dans le bon rythme lorsqu'elles apparaissent dans le cercle.



ENERGIE TRINITAIRE

Si vous appuyez sur les touches trois fois de suite dans le bon rythme, le mot "SUPER" apparaît à l'écran et dans l'angle supérieur droit, les points d'énergie trinitaire (en pourcentage) s'accumulent. Lorsque les points atteignent 30%, vous pouvez lancer une attaque d'énergie trinitaire en appuyant sur la touche **□**. Les dégâts infligés augmentent du pourcentage indiqué au moment de l'attaque. Le jeu affiche le style de combat, la Talent choisi et des informations concernant le statut de la technique.



MENU DE COMBAT

CHOIX DU STYLE

Appuyez sur les touches directionnelles droite et gauche pour choisir votre style de combat. Chaque personnage peut utiliser 3 styles différents.



TYPES DE STYLE

Un style est constitué de plusieurs techniques. Les effets et les attributs du style dépendent principalement du type de Chi utilisé.

ILLUMINATION

Bien que chaque style dispose de plusieurs techniques, vous ne pouvez au début n'en utiliser qu'une. C'est en en faisant bon usage que vous parviendrez à l'"illumination" et que vous apprendrez la technique suivante. Une fois que vous aurez obtenu toutes les techniques d'un style, le mode Combo ou le mode Contre deviendront disponibles, en fonction du style.



INDICE DE DIFFICULTÉ

L'illumination peut s'obtenir en faisant s'inscrire le mot "SUPER" à l'aide de la technique la plus puissante dont vous disposez dans un style. La difficulté d'une technique change en fonction du style et est liée à la difficulté de maîtrise de la technique. En pratique, le taux de difficulté correspond au pourcentage de possibilité d'illumination pour la technique concernée. Par exemple, si l'indice de difficulté est de 10, les chances d'atteindre l'illumination pour cette technique sont de 1/10. Le nombre de messages "SUPER" nécessaires pour atteindre l'illumination dans la technique suivante se situe toujours entre une valeur minimale et une valeur maximale, généralement entre 5 et 50.

ACQUISITION ET UTILISATION DES STYLES

En cours de quête ou dans les dojos, vous obtiendrez des objets (parchemins) qui vous permettront d'acquérir de nouveaux styles de combat. Pour apprendre un nouveau style, il suffit d'utiliser un de ces parchemins. Un parchemin peut être utilisé par tout personnage utilisant le type d'arme concerné.



MODE DE COMBAT

Il existe 3 modes de combat : Standard, Combo et Contre. Les styles qu'ils utilisent sont différents. Les modes Combo et Contre deviennent disponibles une fois une maîtrise complète des techniques d'un style en mode Standard. Le mode qui devient disponible dépend du style utilisé. Attention, l'arc et les magies bleue et rouge ne peuvent être utilisés qu'en mode Standard.



MODE STANDARD (SHURA)

Dans ce mode, qui convient aux débutants, les techniques s'apprennent une à une et le rythme est simple à suivre. En fonction du style, le bouclier peut aussi être utilisé dans ce mode. Vous obtenez la mention "SUPER" en appuyant correctement sur les touches trois fois et la probabilité d'acquisition d'une nouvelle technique est fixe.

MODE COMBO (RASETSU)

Ce mode d'attaque à tout-va repose sur l'enchaînement de coups dévastateurs et l'utilisation du mode Folie furieuse. C'est pourquoi il est important d'appuyer sur les touches dans le bon rythme. Si vous n'y parvenez pas, c'est toute votre attaque qui s'arrête brusquement. De plus, vous ne bénéficiez pas du bouclier dans ce mode 100% offensif qui peut causer des dégâts impressionnantes dans les mains d'un utilisateur averti.



MODE CONTRE (YASHA)

Dans ce mode, vous ne pouvez pas attaquer l'ennemi directement, mais vous pouvez fonder de puissantes contre-attaques sur la prévision du rythme utilisé par l'ennemi. Ce mode est très utile contre un ennemi supérieur à vous ou un ennemi dont vous connaissez le rythme d'attaque.



TABLEAU DE COMPARAISON DES MODES

	Standard (Shura)	Combo (Rasetsu)	Contre (Yasha)
Style	Défensif	Offensif	Contre-attaque
Bouclier	Oui	Non	Oui
Mode Folie furieuse	Non	Oui	Non
Avantages	Méthode d'attaque fiable. Permet de se défendre.	L'utilisation du mode Folie furieuse permet de causer des dégâts impressionnants	Trouver le bon rythme permet de contre-attaquer. Si vous connaissez le rythme de l'ennemi, vous êtes sûr de pouvoir le contrer.
Désavantages	Vous ne pouvez pas causer d'énormes dégâts.	Vous ne pouvez pas vous défendre des attaques ennemis. Si vous vous trompez en mode Folie furieuse, toute votre attaque échoue.	Vous ne pouvez pas attaquer le premier. Si vous ne parvenez pas à prévoir les attaques de l'ennemi, vous subissez des dégâts.

BOUCLIER

Le bouclier est l'aptitude défensive qui vous protège des attaques physiques de vos adversaires (attention : il ne vous défend pas des attaques magiques). Les membres de votre groupe, comme les monstres, possèdent un bouclier. Lorsque la valeur numérique d'une attaque est supérieure à la valeur du bouclier, il se casse et les dégâts subis sont augmentés. La valeur du bouclier dépend du style de combat utilisé.



CHI

La magie dont est imprégnée la Nature est appelée Chi. Elle est divisée en 8 groupes différents : céleste, vent, glace, eau, feu, foudre, montagne et terre. Chaque type de Chi possède son propre type d'énergie. En l'utilisant, il est possible d'attaquer des ennemis ou, en ajustant le niveau, de trouver des chemins secrets. Les niveaux de Chi comportent 5 classes, selon l'illustration ci-dessous.



ILLUSTRATION DES CHI



- ① Caractéristiques de Chi
- ② Chi Céleste. 2/3 restant.
- ③ Chi d'Eclair. 1/3 restant.
- ④ Chi de Montagne. La quantité de ce type de Chi est à son maximum

Les divers types de Chi s'attirent ou s'opposent les uns aux autres. Vous pouvez infliger plus de dégâts à un ennemi en utilisant un type de Chi opposé au sien. Inversement, si vous l'attaquez avec un Chi attirant le sien, il sera difficile de le blesser sérieusement. Le tableau suivant affiche les affinités entre les divers types de Chi.

	CÉLESTE	VENT	GLACE	EAU	MONTAGNE	TERRE	FEU	ECLAIR
CÉLESTE	■	■	■	■	■	■	■	■
VENT	■	■	■	■	■	■	■	■
GLACE	■	■	■	■	■	■	■	■
EAU	■	■	■	■	■	■	■	■
MONTAGNE	■	■	■	■	■	■	■	■
TERRE	■	■	■	■	■	■	■	■
FEU	■	■	■	■	■	■	■	■
ECLAIR	■	■	■	■	■	■	■	■

■ = Attraction
 ■ = Semi-attraction
 ■ = Opposition
 ■ = Semi-opposition

- En plus des affinités, les capacités utilisatrices de Chi dépendent de la quantité de Chi correspondant disponible.
- Etant donné que le Chi est en partage avec les ennemis, celui qui l'utilise le premier bénéficie d'un avantage.
- Lorsque vous vissez un ennemi, vous pouvez savoir comment son Chi réagira à votre attaque en observant le mouvement du curseur. Plus le curseur oscille de gauche à droite, plus le Chi de l'ennemi est opposé au Chi d'attaque. Si le curseur oscille peu, les Chis s'attirent.
- Parmi les Chis en opposition, certaines combinaisons sont particulièrement explosives :
- Céleste et Montagne, Vent et Terre, Glace et Feu, Eau et Eclair.
- Recharge du Chi
- Le Chi étant une énergie naturelle, sa quantité peut varier d'un endroit à un autre. Par exemple, sur les pentes d'un volcan, la quantité de Chi de Feu sera grande et la quantité maximum de Chi utilisable augmentera. De même, la quantité maximum du Chi opposé, celui de Glace, diminuera.
- Le temps nécessaire pour que la quantité de Chi se recharge totalement, quel que soit le type de Chi, est toujours le même. Malgré cela, vous pourrez utiliser plus de techniques utilisant du Chi de Feu que de techniques utilisant d'autres types de Chi.
- Le Chi d'une zone peut se réguler à l'aide de Talismans. Par exemple, si vous utilisez un Talisman sur une Lanterne Chi de même attribut, vous ferez augmenter la quantité maximum du Chi correspondant. Inversement, l'utilisation de Talismans sur des Lanternes Chi d'attributs différents vous permet d'activer brièvement le Chi souhaité.

Customer Services Numbers

• Australia	1300 365 911	Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
• Österreich	0820 500 535	0,145 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation Produkte benötigen.
• Belgique/België/Belgien	011 516 406	Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
• Danmark	33 26 68 00	Mand-Torsdag 9:16-30. Fre 10-15. Ring venligst kun til disse kundeservice-numre vedrørende hardware-support til PlayStation-produkter.
• Suomi	0600-411911	17.00-21.00 ma-to, 0,79 Euro/min. Täältä asiakaspalvelunumerot voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistoihinkin liittymäksiksi.
• France	0820 31 32 33	Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
• Deutschland	01805 766 977	0,12 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation Produkte benötigen.
• Ελλάδα	00321 0678 2000	Εβδομή Χρήσης. Παρακαλούμε να τηλεφωνήσετε σε αυτούς τους αριθμούς την πρόστιμη ημέρα για τη μέση υπηρεσίας, οποιανδήποτε παιχνίδι PlayStation.
• Ireland	0818 365065	All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
• Israel	09 971170	Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
• Italia	848 82 83 84	Tariffa Nazionale. Chiamate questi numeri del Servizio Clienti solamente se vi necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.
• Malta	21 344700	National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
• Nederland	0495 574 817	Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.
• New Zealand	09 415 2447	National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
• Norge	820 75 050	Mon-fre 8.30-16.30. Venligst ring disse kundeservice-nummer bare for maskinoverstøtter til hardware med PlayStation-produkter.
• Portugal	707 23 23 10	Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter assistência técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.
• España	902 102 102	Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.
• Sverige	08 587 822 40	Mån-Tors 8-17 Fre 8-15.30. Ring endast dessa kundtjänstnummers för maskinavstötter av PlayStation-produkter.
• Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85	Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
• UK	08705 99 88 77	National rate. Calls may be recorded for training purposes. Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.