The cover art features a central character, a young man with short, light-colored hair, wearing a brown and yellow outfit. He is shown from the waist up, holding a glowing, golden sword that emits a bright light. The background is a dark, starry space with a large, glowing celestial body in the upper left. A large, circular astrological chart or zodiac wheel is overlaid on the scene, with various zodiac signs and numbers visible. The overall color palette is dominated by dark blues, blacks, and bright yellows and whites from the light sources.

# STAR OCEAN

Till the End of Time™

SQUARE ENIX™



### 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 ceci 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-82028

1 Joueur • Memory Card (Carte Mémoire) (MB) (pour PlayStation®2) : 175KB minimum  
• Compatible contrôle analogique • Joysticks analogiques uniquement • Compatible fonction de vibration

2 DISQUES

Jeu © 2003, 2004 by Ace Inc., SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. STAR OCEAN, TILL THE END OF TIME and the SQUARE ENIX logo are trademarks of Square Enix Co., Ltd. Programme de bibliothèque © 1997-year Sony Computer Entertainment Inc. Importé exclusivement de Sony Computer Entertainment Europe. UNBREMSELICH DISTRIBUERT A L'USAGE PERSONNEL. La copie, l'adaptation, la location, le prêt, la revente, l'utilisation en accord, la rémunération en échange de l'utilisation, la diffusion, l'adaptation publique, l'accès ou l'utilisation sur Internet, le câble ou autre moyen de télécommunication de ce produit est prohibée. La distribution, l'extraction de ce produit ou de tout élément de la marque ou des copyrights faisant partie de ce produit est prohibée. Publié par brsoft Entertainment. Développé par Square Enix Co.

# STAR OCEAN

## Till the End of Time

VEUILLEZ NOTER que la version complète de ce manuel est téléchargeable à partir du site internet suivant : [www.starocean-europe.com](http://www.starocean-europe.com).

### TABLE DES MATIERES

- 2 Commencer
- 3 Commandes de Base
- 4 Personnages
- 5 Commencer une Partie
- 5 Jouer au Jeu
- 6 Combats
- 9 The Main Menu (Le Menu Principal)
- 15 Inventing Items (Inventer des Objets)
- 16 Indices sur l'aventure
- 16 Fighting Mode (Mode de Combat)
- 16 Couleurs Alternatives du Joueur
- 17 Support Technique
- 18 Garantie
- 19 Crédits

Douze héros contrarieront la conspiration des dix Sages qui visait à détruire l'univers. Depuis, quatre cent années se sont écoulées...

L'an SD 772. La Fédération Pangalactique est au zénith de sa force, un pouvoir sans précédent au sein de l'univers. Ayant déjà exploré le tiers de la Voie lactée, la Fédération explore sans relâche, poursuivant ainsi sa quête insatiable pour toujours plus de pouvoir.

Le jeune tarmen Fayt Leingod et sa famille visitent Hyda IV, une planète consacrée aux séjours vacanciers dans le secteur Kappa. Ses parents mènent des vies très actives en tant que sommités en génétique symbolique. Pour leur premier congé depuis quelque temps, ils ont opté pour un voyage en famille. Fayt est loin d'être partant, mais son amie d'enfance Sophia Esteed insiste pour qu'il l'accompagne. Malgré ses plaintes, Fayt profite à sa façon du séjour ; cela lui donne l'opportunité d'échapper à ses études et de s'amuser dans des simulateurs de combat, s'y donnant à cœur joie.

Fayt se promène aux alentours de l'hôtel et joue dans le simulateur de combat avec Sophia tandis que ses parents se relaxent sur la plage. Ce calme est brusquement rompu lorsqu'une armée spatiale inconnue attaque Hyda IV. L'assaut laisse des bâtiments détruits ainsi que le cadre naturel du lieu de vacances en ruines. Au milieu du chaos, Fayt tente de s'échapper avec Sophia et les autres vacanciers vers un abri d'urgence, rejoignant ses parents en chemin. Mais même leur itinéraire d'évasion tombe sous les attaques. Fayt parvient à rejoindre l'abri, mais il est séparé de Robert et de Ryoko, ses parents...





1. Installez votre console PlayStation®2 conformément au mode d'emploi. Branchez correctement les manettes et les autres accessoires.
2. L'interrupteur d'alimentation principal MAIN POWER, situé à l'arrière de la console, doit être en position d'arrêt (OFF).
3. Appuyez sur le bouton C/RESET. Lorsque l'indicateur devient vert, appuyez sur le bouton pour ouvrir le compartiment à disque.
4. Placez le disque de STAR OCEAN™ TILL THE END OF TIME™ dans le compartiment, face imprimée vers le haut. Appuyez de nouveau sur le bouton pour fermer le compartiment.
5. Suivez ensuite les instructions qui s'affichent à l'écran et reportez-vous à ce manuel pour l'utilisation du logiciel. Évitez d'insérer ou de retirer des accessoires lorsque la console est allumée. Assurez-vous qu'il y a suffisamment d'espace libre sur votre memory card (carte mémoire) (BMB) (pour PlayStation®2) avant de commencer à jouer.

**N.B. :** les informations contenues dans ce manuel étaient correctes au moment de son impression, mais il se peut que de légères modifications aient été apportées ultérieurement dans le développement du jeu ou que les captures d'écran soient légèrement différentes des images du jeu final.

### MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) (8 MB) (POUR PLAYSTATION®2)

Pour sauvegarder/charger les réglages et la progression du jeu, insérez le Memory Card (8 MB) (pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD N°1 de votre console. Le joueur aura besoin d'au moins 175KB d'espace libre sur la Memory Card pour sauvegarder les données du jeu. Vous aurez besoin de 1200KB d'espace libre supplémentaire pour accumuler des Battle Trophies (Trophées de combat).

**N.B. :** dans ce manuel, le terme "Memory Card" est utilisé pour décrire la memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) - ISCPH-10020 E. Les Memory Card (code produit SCPH-1020 E) conçues pour une utilisation avec les logiciels format PlayStation® ne sont pas compatibles avec ce jeu.

### MENU DE DEPART

#### Commencer / Menu de départ

L'écran titre et le menu de départ apparaîtront lorsque vous appuierez sur la touche au cours de l'intro, ou bien une fois que l'intro se sera déroulée. Sélectionnez une option au moyen du joystick analogique gauche ou des touches directionnelles et appuyez sur la touche pour confirmer. Si vous jouez pour la première fois, commencez par le Disque 1.

#### Nouvelle partie / Continuer

Sélectionnez "New Game" pour commencer le jeu à partir du début. Le jeu commencera après que les réglages initiaux auront été configurés. Pour revenir là où vous vous étiez arrêté, sélectionnez "Continue".

**Battle Trophies (Trophées de combat)** Un Trophée de combat prouve que vous avez rempli certaines conditions au cours d'un combat. Il risque d'y avoir des récompenses spéciales pour ceux qui amassent assez de Trophées de combat. Pour les accumuler, vous DEVEZ créer la sauvegarde des Trophées de combat dans le Battle Simulator (Simulateur de combat) au début du jeu. Après cela, vous n'aurez plus l'occasion de créer une sauvegarde de Trophées de combat sur votre Memory Card. Vous ne pouvez accumuler des Trophées de combat que si vous chargez les données de Trophées de combat pour STAR OCEAN™ TILL THE END OF TIME™, ou que vous créez les Trophées de combat lorsque vous y serez invité. Vous ne pouvez pas utiliser le système des Trophées de combat quand vous jouez au Earth Level (Niveau Terre). Une sauvegarde de Trophée de combat nécessite la création d'un espace

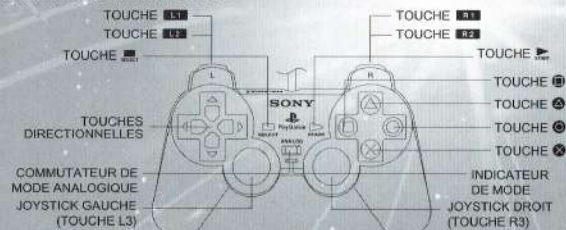
libre d'au moins 1200KB. L'accumulation de Trophées de Combat nécessite qu'une Memory Card soit toujours insérée dans la fente pour MEMORY CARD N°1 ou la fente pour MEMORY CARD N°2. Les données de Trophées de combat pour chaque partie sont uniques. Uniquement les données de Trophées de combat qui ont été créées ou chargées lors de la session du jeu en cours peuvent être mises à jour. Alors qu'il est possible de sauvegarder les données du jeu sur plus d'une Memory Card, il est impossible de sauvegarder des Trophées de combat sur n'importe quelle autre Memory Card que celle utilisée pour créer la sauvegarde originale des Trophées de combat. Il est également impossible de formater une Memory Card lorsque vous tentez de sauvegarder un Trophée de combat que vous venez d'obtenir sur une Memory Card non formatée.



### Changer de disque

Une image comme celle de droite apparaîtra lorsque vous aurez besoin de changer de disque au cours du jeu. Veuillez suivre les instructions apparaissant à l'écran lorsque vous changez de disque. Ne changez pas de disque à n'importe quel autre moment. Veuillez ne pas insérer de disques étant incompatibles avec le PlayStation®2. Référez-vous au manuel de votre console pour plus de précisions sur les disques compatibles.

### MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2)



**N.B. :** Ce jeu n'est compatible qu'avec la manette analogique (DUALSHOCK®2). Cette section décrit les composants et les commandes de base de la manette. Les commandes varient selon que vous vous trouvez sur l'écran d'excursion, l'écran de combat ou l'écran de menu des champs/villes, en combat, ou dans le Main Menu (Menu Principal, aussi appelé Camp Menu) mais d'une manière générale, le joystick analogique gauche et les touches directionnelles sont utilisées pour naviguer d'une option à une autre et la touche est utilisée pour confirmer les sélections. Veuillez vous référer aux indicateurs ci-dessous.

### ECRAN D'EXCURSION ET VILLES

joystick analogique gauche	Déplacer le personnage (courir)
touches directionnelles	Déplacer le personnage (courir)
touche	Examiner / Parler
touche	Maintenir appuyée lorsque vous vous déplacez avec le joystick analogique gauche ou sur les touches directionnelles pour marcher
touche	Ouvrir le Menu Principal
touche	Utiliser en conjonction avec les objets désintégrables
touche	Déplacer la caméra dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
touche	Déplacer la caméra dans le sens des aiguilles d'une montre
touche	-
touche	Affiche, agrandit, ou cache la carte
touche	Ramener la caméra à son angle par défaut (vers le nord)
touche	-

### CONTROLES DU MENU PRINCIPAL (VOYEZ LA SECTION DU MENU PRINCIPAL POUR DE PLUS AMPLES DETAILS)

joystick analogique gauche	Déplacer le curseur
touches directionnelles	Déplacer le curseur
touche	Confirmer la sélection
touche	Annuler la sélection / Fermer le Menu principal
touche	Afficher les détails d'un objet sélectionné
touche	Jeter (objet sélectionné) / Activer les Tactical Slots (Compétences tactiques)
touche	Faire défiler la page
touche	Faire défiler la page
touche	Changer de personnage (Compétences / Equipement / Etat)
touche	Changer de personnage (Compétences / Equipement / Etat)
touche	-
touche	-

### COMMANDES DE COMBAT (VOYEZ LA SECTION DES COMBATS POUR DE PLUS AMPLES DETAILS)

joystick analogique gauche	Déplacer le personnage/ Esquiver/ Sélectionner une commande dans le Battle Menu (Menu de combat)
touches directionnelles	Déplacer le personnage/ Esquiver/ Sélectionner une commande dans le Menu de combat
touche	Exécuter des Minor Attacks (Attaques mineures) / Confirmer la sélection (dans le Menu de combat)
touche	Exécuter des Major Attacks (Attaques majeures) / Annuler la sélection (dans le Menu de combat)
touche	Ouvrir le Menu de combat
touche	Changer de cible dans le mode manuel de ciblage
touche	Changer de personnage
touche	Maintenir appuyée lorsque vous vous déplacez avec le joystick analogique gauche pour esquiver l'ennemi si sélectionné dans le menu de configuration
touche	Alterner entre le mode manuel et le mode auto
touche	-
touche	-



Voici quelques-uns des personnages que vous rencontrerez :



### FAYT LEINGOD

*Fayt est le fils de sommités en génétique symbolique ce qu'il étudie lui-même sérieusement. C'est un athlète qui adore les jeux, son préféré en ce moment étant le simulateur de combat. Un jeune homme intègre qui ne peut laisser tomber quelqu'un ayant des ennuis. Il a aussi un côté têtue.*

Sexe : Masculin / Age : 19 ans  
 Taille : 5'9" / Poids : 148 livres  
 Race : Terrienne / Arme : Épée



### SOPHIA ESTEED

*Amie d'enfance de Fayt, Sophia est indépendante et bienveillante et considère Fayt comme son grand frère. Elle n'a jamais peur de donner son avis. Son charmant sourire attendrit ceux qui l'entourent. Elle a l'air d'une lycéenne ordinaire qui aime cuisiner et faire les boutiques.*

Sexe : Féminin / Age : 17 ans  
 Taille : 5'3" / Poids : 108 livres  
 Race : Terrienne / Arme : Baguette



### PEPPITA ROSSETTI

Sexe : Féminin / Age : 14 ans  
 Taille : 4'4" / Poids : 79 livres  
 Race : Velbaysienne / Arme : Chaussures/Cape



### CLIFF FITTIR

Sexe : Masculin / Age : 36 ans  
 Taille : 6'2" / Poids : 212 livres  
 Race : Klausienne / Arme : Gantelets



### NEL ZELPHEER

Sexe : Féminin / Age : 23 ans  
 Taille : 5'7" / Poids : 112 livres  
 Race : Elicooréenne / Arme : Dagues



### ROGER S. HUXLEY

Sexe : Masculin / Age : 12 ans  
 Taille : 3'1" / 66 livres  
 Race : Elicooréenne / Arme : Hache

### REGLAGES INITIAUX

Vous devez configurer vos réglages initiaux avant de commencer le jeu. L'écran de Réglages initiaux apparaîtra lorsque vous aurez sélectionné "New Game".



### SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION

Les données de jeu peuvent être sauvegardées à n'importe quel Point de sauvegarde dans les donjons ou auberges, en ville. Vous devriez sauvegarder fréquemment votre progression. Sélectionnez "Data" à partir du Menu principal pour sauvegarder ou charger des données.



- **!! !! :** Lorsque vous sauvegardez ou bien chargez des données, n'éteignez pas votre console ni ne retirez la manette analogique (DUALSENSE/2) ni la Memory Card. Les données sauvegardées pourraient être altérées.



Vous pouvez jouer à ce jeu en utilisant Dolby Pro Logic II. Pour jouer au jeu en son surround, connectez le connecteur AV MULTI OUT ou le connecteur DIGITAL OUT (OPTICAL) de votre console PlayStation®2 à votre chaîne home cinéma avec un décodeur Dolby Pro Logic II ou Dolby Pro Logic, puis allumez n'importe quelle fonction. Le Dolby Pro Logic II audio est également compatible avec les réglages mono ou stéréo, vous pouvez ainsi apprécier le jeu même sans le Pro Logic® II.

### JOUER AU JEU

#### LIRE LA CARTE

La carte est affichée dans le coin en bas à droite de votre écran à tout moment, excepté pendant les combats. Appuyez sur la touche **[R2]** pour faire défiler les options d'affichage "Agbotom rightA" (en bas à droite), "AgiFull screenA" (écran total), et "AgiHideA" (cacher). Des détails expliquent comment lire la carte figurent ci-dessous.



#### 1. Curseur du joueur

Ceci indique votre position. La lumière translucide indique la direction de la caméra.

#### 2. Curseurs d'entrée

Ces curseurs indiquent les portes et entrées. La couleur varie selon ce que vous y trouvez.

#### 3. Curseurs des personnages

Ces curseurs indiquent les membres de l'équipe ou les citoyens.

#### 4. Couverture de la carte

Ce pourcentage indique l'étendue de ce que vous avez exploré de la carte.

#### 5. Curseurs de monstre

S'ils sont suffisamment près de vous, les monstres seront également représentés sur la carte en tant que carrés rouges clignotants.



## CONTROLES DE COMBAT



Attaques mineures – Touche X



Attaques majeures – Touche O



Guard (Garde) – Rester immobile (100% Fury (Furie))

## GUARD (GARDE) ET ANTI-ATTACK AURAS (AURAS ANTI-ATTAQUES)

Obtenir certains objets vous permettra d'utiliser les Auras anti-attaques. Vous pouvez arranger les effets des Auras anti-attaques à partir du Skills Menu (Menu des compétences) (référez-vous à la section MENU PRINCIPAL pour de plus de précisions). Restez immobile pour retrouver 100% de votre Furie. Quand un ennemi attaque, un bouclier vert apparaîtra autour de votre personnage et vous protégera contre l'attaque. L'Aura anti-attaque qui aura été réglée émanera du bouclier. Selon vos réglages, les effets peuvent aller de créer des dégâts à l'ennemi, à soigner le personnage.

## BATTLE SKILLS (COMPETENCES DE COMBAT)

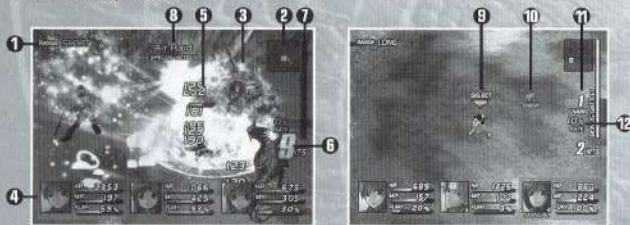
Appuyez sur la touche X ou sur la touche O

pour mettre à exécution les Compétences de combat que vous avez attribuées à chaque touche. Les Compétences de combat peuvent être réglées à partir du Skills Menu (Menu de compétences) (référez-vous à la section MENU PRINCIPAL pour plus de précisions).



## L'ECRAN DE COMBAT

L'écran de combat affiche une variété d'informations. Vous devez comprendre la signification et l'importance de chaque partie afin de prendre de rapides décisions.



- 1) Range (Écart) – Indique la distance entre vous et l'ennemi (SHORT / LONG) (COURT / LONG)
- 2) Battle Radar (Radar de combat) – Une simple carte du champ de bataille. Les carrés rouges indiquent les ennemis, tandis que les carrés bleus indiquent les membres de l'équipe. Les carrés jaunes indiquent les membres de l'équipe ayant des HP bas.
- 3) Monster (Monstre) – Ceci est l'exemple d'un monstre. Les jaugez proches des monstres indiquent leur niveau de Furie.
- 4) Character Windows (Fenêtres des personnages) – Ces fenêtres montrent les attributs des personnages au cours des combats.
- 5) Damage (Dégâts) – Montre le montant des dégâts infligés quand une attaque frappe.
- 6) Combo Hits – Montre le nombre de coups consécutifs.
- 7) Battle Bonus Gauge (Jauge combat à Bonus) – Lorsqu'elle est pleine, vous accédez à un Bonus Battle (Combat à bonus).
- 8) Skills Used (Compétences utilisées) – Montre les compétences utilisées par les membres de l'équipe (bleu) et par les ennemis (rouge).
- 9) Controlled Character (Personnage contrôlé) – Indique le personnage que vous êtes en train de contrôler.
- 10) Enemy Cursor ( curseur de l'ennemi) – Montre la direction d'un ennemi hors de vue.
- 11) CHAIN (CHAÎNE) – Indique le nombre de Combats à bonus consécutifs.
- 12) RATE (TAUX) – Indique le taux de charge de la Jauge de combat à bonus.

## LA FENETRE DU PERSONNAGE



HP - Niveau HP actuel. Vous ne pouvez combattre si ceci tombe à 0.  
 MP - Niveau MP actuel. Vous ne pouvez combattre si ceci tombe à 0.  
 Fury - Niveau de Furie actuel. La Furie est dépensée à chaque mouvement, mais est rechargée lorsque vous restez immobile.

## CONDITIONS SPECIALES DURANT LE COMBAT



**Stun (Étourdi)** – Être frappé par une Aura anti-attaque ou des attaques spécifiques vous étourdira. Vous devriez récupérer et pouvoir vous déplacer à nouveau vite, après coup.



**Guard Broken (Garde percée)** – Une Attaque majeure peut percer la Garde. Une fois la Garde percée, vous serez vulnérable même contre les Attaques mineures jusqu'à ce que vous récupériez 100% de Furie.



**Down (Terrassé)** – Certaines attaques vous cogneront en vous jetant à terre. D'autres peuvent vous propulser en l'air, sans défense, avant que vous ne heurtiez le sol.

## THE BATTLE MENU (LE MENU DE COMBAT)

Appuyez sur la touche O pendant le combat ouvrira le Menu de combat. Le Menu de combat peut être utilisé dans divers buts tels qu'invoquer des Symbols (Symboles) ou utiliser des objets. Veuillez noter que le temps s'arrête lorsque le Menu de combat est ouvert. Aussi, appuyer sur la touche O lorsque le Menu de combat est ouvert vous donnera une vue à vol d'oiseau du champ de bataille.



## SYMBOLGY (SYMBOLOGIE)

Sélectionnez ceci pour utiliser les Symboles que vous avez appris.



## ESCAPE (S'ÉCHAPPER)

Sélectionnez "ESCAPE" pour essayer de vous échapper d'un combat.



## TACTICS (TACTIQUES)

Sélectionnez ceci pour régler les directives de l'action pour les membres de l'équipe contrôlés par le jeu.



## TACTICAL SKILLS (COMPETENCES TACTIQUES)

Sélectionnez ceci pour activer les Compétences tactiques que vous avez réglées dans le "Skill Setup" (Réglez des compétences). Certaines compétences telles que Taunt (Provoquer) et Scan Enemy (Scanner un Ennemi) apparaissent seulement dans la section Compétences tactiques du Menu de combat.



**EQUIPMENT (EQUIPEMENT)**

Sélectionnez ceci pour changer de pièces d'équipement pendant le combat.

**ITEMS (OBJETS)**

Pour utiliser un objet en votre possession, sélectionnez "ITEMS" (OBJETS), puis l'objet que vous voulez utiliser.

**STATUS AILMENTS (ALTERATIONS D'ETAT)**

Les attaques de certains ennemis peuvent infliger des altérations d'état. Quelques exemples :

**Poison (Poison)**

Les personnages empoisonnés deviennent verts et leurs HP s'épuisent lentement.

**Paralysie (Paralysis)**

Des éclairs jaunes indiquent que le personnage ne peut plus bouger à cause de la paralysie.

**Pétrification (Pétrification)**

Les personnages subissent "Stone". Si toute l'équipe est pétrifiée, le jeu se termine.

**Freezing (Gel)**

Les personnages gelés deviennent bleus et sont immobilisés pour un court moment. Un simple coup de l'ennemi peut les rendre K.O.

**BONUS BATTLES (LES COMBATS A BONUS)**

La Bonus Battle Gauge (Jauge de combat à bonus) à droite de l'écran se charge à mesure que vos attaques atteignent l'ennemi. Une fois que la jauge est pleine, vous accédez à un combat à bonus. Remporter des combats à bonus offre des récompenses telles que la multiplication des points d'expérience ou du montant de fols acquis. Soyez conscient que la Jauge de combat à bonus se brisera et terminera le Combat à bonus si le personnage que vous contrôlez prend un coup critique ou s'il est immobilisé ou bien si vous vous enfuyez du combat. Une série de victoires avec la Jauge de Combat à Bonus maintenue à 100% provoque une « Chain » (Chaîne). Une Chaîne rapportera une variété plus grande de bonus.

**Annuler des attaques pour obtenir des bonus**

Vous pouvez entrer des commandes pour les attaques, puis les annuler immédiatement pour augmenter la force du coup final. Par exemple, essayez une Attaque mineure suivie d'une Minor Battle Skill (Compétence de combat mineure), puis d'une Major Battle Skill (Compétence de combat majeure) et terminez avec une Minor Battle Skill (Compétence de combat mineure). Chaque fois que vous annulez une attaque, un bonus de dégâts est appliqué à l'attaque ultérieure. On peut atteindre jusqu'à 300% de bonus.

**Game Over**

Si vos HP ou MP descendent à 0 ou si vous êtes pétrifié, vous ne pourrez plus combattre. Si personne de votre équipe n'est capable de combattre, la partie se finit. Vous pouvez recommencer le jeu à n'importe quel point, ou vous avez sauvegardé votre progression.



Sur l'écran du Menu principal, est affiché ce qui suit.



- Sous-menus** - Comprend dix menus. Sélectionnez-en un pour accéder à la suite.
- Temps de jeu** - Affiche le temps qui s'est écoulé depuis que vous avez commencé le jeu.
- Argent** - Le montant d'argent (fol) que vous possédez.
- Nombre de combats** - Affiche le nombre de combats auxquels vous avez participé.
- Explication** - Offre une explication du sous-menu sélectionné.
- Etat du personnage** - Affiche un aperçu simplifié de l'état de votre personnage.

- Le niveau actuel du personnage
- Les points d'expérience requis pour atteindre le niveau suivant.
- HP actuels / HP Maximum
- MP actuels / MP Maximum

Il y a dix sous-menus figurant dans l'écran du Menu principal que vous pouvez sélectionner.

**SYMBOLOGY (SYMBOLOGIE)**

Vous pouvez à partir d'ici utiliser des Symboles pour guérir les personnages si vous avez suffisamment de MP. Les Attack Symbols (Symboles d'attaques) ont une utilité uniquement lors des combats et ne peuvent être utilisés à partir de ce menu. A partir de la liste des Symboles disponibles pour un personnage, sélectionnez-en un et appuyez sur la touche **Enter** afin de permettre ou d'empêcher les personnages contrôlés par ordinateur d'utiliser ce Symbole lors des combats.

**SKILL SETUP (REGLAGE DES COMPETENCES)**

C'est ici que vous pouvez attribuer les SP (Skill Points/Points de compétence) et régler les Compétences de combat et les Compétences tactiques.

**COMBAT - REGLAGE DES BATTLE SKILLS (COMPÉTENCES DE COMBAT)**

Vous pouvez établir les attaques spéciales et la Symbologie à partir de ce menu. Les Compétences de combat que vous réglez ici seront disponibles au cours du combat. Sélectionnez une case et choisissez une compétence à partir de la liste disponible afin d'attribuer une Compétence de combat. Gardez à l'esprit que plus les Compétences de combat sont utilisées, plus elles deviennent puissantes.

Les compétences peuvent être attribuées à la touche **X** (courte portée/longue portée), à la touche **Enter** (courte portée/longue portée) et Support (Soutien) (deux choix). Chaque compétence a des CP (Capacity Points/ Points de capacité) ; vous ne pouvez attribuer plus de CP que le maximum disponible pour chaque personnage. Le maximum de CP dépendra du personnage et du niveau, mais le max. de CP pour chaque personnage est 15.



L'ECRAN DE REGLAGE DES COMPETENCES DE COMBAT

- Compétence d'Attaque mineure qui sera activée quand vous appuierez sur la touche près d'un ennemi.
- Compétence d'Attaque mineure qui sera activée quand vous appuierez sur la touche loin d'un ennemi.
- Compétence d'Attaque majeure qui sera activée lorsque vous appuierez sur la touche près d'un ennemi.
- Compétence d'Attaque majeure qui sera activée quand vous appuierez sur la touche loin d'un ennemi.
- Compétences activées automatiquement (deux maximum).



1. Le nombre situé à gauche indique les CP actuels, le nombre sur la droite indique le maximum de CP disponibles.
2. Votre niveau de compétence pour la Compétence de combat sélectionnée.
3. Votre maîtrise de la Compétence de combat.
4. Points d'expérience requis pour atteindre le prochain niveau de cette Compétence de combat.
5. Gravité des dégâts infligés à l'ennemi.
6. HP dépensés quand la Compétence de combat est utilisée.
7. Furie dépensée quand la Compétence de combat est utilisée.
8. CP requis pour régler la Compétence de combat sélectionnée.

ETAT – ATTRIBUER DES SKILL POINTS (POINTS DE COMPETENCE) AUX STATUS SKILLS (COMPETENCES D'ETAT)



A mesure que vous obtenez des SP (Skill Points / Points de compétences) à chaque niveau, vous pouvez les attribuer aux quatre Compétences d'état. Ces compétences augmentent le niveau des attributs d'un personnage tels que les HP et MP. Vos SP actuels sont affichés en bas à droite du nom de chaque personnage. Ce sont les points que vous pouvez attribuer pour augmenter le niveau de chaque Compétence d'état. "LV" indique le niveau de compétence actuel, tandis que "NEXT" (SUIVANT) indique combien de SP sont requis pour atteindre le prochain niveau.



LES QUATRE SORTES DE COMPETENCES D'ETAT

- HP** Un niveau plus élevé de compétence accroît les HP du personnage.
- MP** Un niveau plus élevé de compétence accroît les MP du personnage.
- Attack** Un niveau plus élevé de compétence rend les attaques plus efficaces.
- Defense** Un niveau plus élevé de compétence rend la défense plus efficace contre les Attaques mineures de l'ennemi.

TACTIQUE – REGLER LES TACTICAL SKILLS (COMPETENCES TACTIQUES)

Vous pouvez régler les Compétences tactiques, ce qui peut influencer grandement les combats. Vous pouvez mettre à jour ces réglages pendant le combat à partir du Menu de combat pour encore plus d'efficacité dans le combat. Les Compétences tactiques sont des compétences telles que les Auras anti-attaques qui murissent le personnage d'un avantage tactique au cours du combat, bien que parfois cela soit au détriment de la Furie ou d'autres stats. Sélectionnez une compétence et appuyez sur la touche pour l'activer ou la désactiver (les composantes désactivées sont en gris). Pour certaines compétences, appuyez sur la touche afficher un autre écran pour des réglages détaillés.



ITEMS (OBJETS)



Vous pouvez vérifier quelles sortes d'objets vous possédez et les utiliser. Les objets sont divisés en neuf catégories. Sélectionnez une catégorie pour voir une liste d'objets à l'intérieur de cette catégorie. Sélectionnez un objet pour voir chaque objet disponible de ce type. A partir de cet écran, vous pouvez jeter un objet en appuyant sur la touche ou voir les détails de l'objet en appuyant sur la touche .



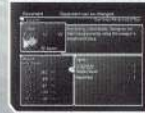
VISIONNER L'ECRAN DES OBJETS



- 1) Liste des catégories d'objets.
- 2) Explication de la catégorie sélectionnée.
- 3) Liste des objets de la catégorie sélectionnée.



EQUIPMENT (EQUIPEMENT)



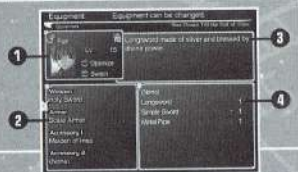
Vous pouvez équiper vos personnages des armes, armures, accessoires étant en votre possession. Quand vous obtenez une nouvelle arme, utilisez cette commande pour vous en équiper. Sélectionnez un personnage pour voir une liste d'objets faisant partie de l'équipement en cours. D'autres objets disponibles du même type d'équipement sont listés sur la droite. Pour changer un objet d'équipement, sélectionnez-en simplement un, puis choisissez le nouvel objet à partir de la liste sur la droite. Vous pouvez appuyer sur la touche pour équiper le personnage automatiquement avec l'équipement optimal.



## 12 THE MAIN MENU (LE MENU PRINCIPAL)

### VISIONNER L'ECRAN D'EQUIPEMENT

- 1) Le personnage présentement sélectionné. "LV" indique le niveau du personnage.
- 2) Equipement.
- 3) Description de l'objet sélectionné.
- 4) Liste de l'équipement disponible.



### STATUS (ETAT)

Ici vous pouvez voir l'état de chaque personnage, son équipement et ses compétences. Vous pouvez aussi changer le nom du personnage et sa Couleur. Pour des détails sur comment changer le costume du personnage, veuillez vous référer à la section COULEURS ALTERNATIVES DU JOUEUR figurant ultérieurement dans ce manuel.

### VISIONNER L'ECRAN D'ETAT (1)

#### 1) Information essentielle sur le personnage.

- HP – HP actuels / HP maximum
- MP – MP actuels / MP maximum
- LV – Niveau du personnage
- EXP – Points d'expérience accumulés
- NEXT – Points d'expérience nécessaires pour atteindre le prochain niveau

#### 2) Valeurs des capacités du personnage.

- ATK – Valeur indiquant la force de l'attaque du personnage.
- DEF – Valeur indiquant la force de la défense du personnage.
- AGL – Valeur indiquant l'agilité du personnage.
- HIT – Valeur indiquant la précision du personnage.
- INT – Valeur indiquant l'intelligence du personnage.

#### 3) Arme, armure, et accessoires faisant partie de l'équipement actuel.



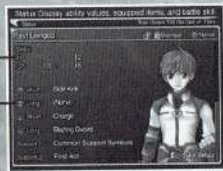
### VISIONNER L'ECRAN D'ETAT (2)

#### 1) Etat des compétences

- SP – Points de compétences actuellement disponibles.
- CP – Points de capacité actuellement disponibles pour les Compétences de combat.

#### 2) Compétences de combat actives.

Voilà la section **Combat – Réglage des Battle Skills (Compétences de combat)** pour plus de détails sur le réglage des Compétences de combat.



### Changer les noms des personnages

Appuyer sur la touche **X**, lorsque vous êtes dans l'écran d'état, vous fera accéder à l'écran de sélection du nom. Sélectionnez les lettres ou les nombres et appuyez sur la touche **X** pour les valider. Une fois que vous avez fini, déplacez le curseur sur "Confirm" (Confirmer) et appuyez sur la touche **X**.



## THE MAIN MENU (LE MENU PRINCIPAL) 13

### VISIONNER L'ECRAN DE CONFIGURATION

Vous pouvez configurer les paramètres du jeu tels que la fonction de vibration de la manette et l'attribution des touches. Appuyez sur le joystick analogique gauche ou les touches directionnelles haut et bas, puis appuyez sur gauche ou droit pour changer les paramètres.

#### 1) Skip Events (Passer les séquences) (voir Event Setting) – Activez ou désactivez le passage de séquences.

#### 2) Voice (Voix) (voir Voice Setting) – Sélectionnez les paramètres sous-titres et voix pour les séquences.

#### 3) Battle Targeting (Ciblage pendant le combat)

Sélectionnez un ciblage manuel ou automatique pendant les combats.

#### 4) Battle Camera (Caméra pendant le combat)

Sélectionnez le type de déplacement de caméra utilisé pendant les combats.

#### 5) Battle Camera Mode (Mode de la caméra pendant le combat)

Choisissez la hauteur de la caméra pendant les combats.

#### 6) Battle Voices (Voix pendant les Combats)

Activez / désactivez les voix pendant les combats.

#### 7) Sidestepping (Esquiver)

Sélectionnez les contrôles pour esquiver.

#### 8) Vibration (voir Vibration Setting) – Activez ou désactivez la fonction de vibration de la manette.

#### 9) Audio (voir Audio Setting) – Sélectionnez l'environnement sonore.

#### 10) Key Customization (Attribution des touches)

Arrangez les paramètres des touches de la manette.

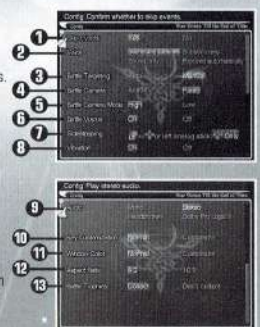
#### 11) Window Color (Couleur de la fenêtre)

Arrangez la couleur de la fenêtre. Sélectionnez "Customize" et appuyez sur la touche **X** afin d'afficher l'écran d'arrangement de la Couleur de la fenêtre.

#### 12) Aspect Ratio (Ratio d'aspect) (voir Display Setting) – Sélectionnez la taille de l'écran.

#### 13) Battle Trophies (Trophées de combat)

Sélectionnez si vous récoltez ou non des Trophées de combat après les combats.



### TACTICS (TACTIQUES)

Vous pouvez ici échanger de membres, changer la formation de combat et sélectionner les tactiques de combat.

### TACTICS (TACTIQUES) – ORGANISER UN PLAN DE COMBAT



Vous pouvez diriger les personnages pour suivre certaines séries d'actions pendant les combats. Choisissez les tactiques selon le type et les capacités de chaque personnage. Vous pouvez faire vos choix à partir de six options tactiques.

### REPLACE (REPLACER) – REMPLACER LES PARTICIPANTS AU COMBAT

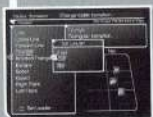


Vous pouvez échanger les membres de l'équipe participant aux combats. Jusqu'à trois participants peuvent être sélectionnés pour combattre. Organisez les membres de l'équipe selon leur état et le type d'ennemi auquel vous faites face. Pour remplacer un participant au combat, sélectionnez simplement les deux membres que vous voulez échanger.



## 14 THE MAIN MENU (LE MENU PRINCIPAL)

### FORMATION – DETERMINER LA FORMATION DE COMBAT ET LE CHEF



Ici, vous pouvez choisir la formation de combat et le chef. Vous pouvez mettre au point la formation selon la participation des personnages. Il y a dix formations disponibles. Appuyez sur la touche **A** pour afficher la fenêtre de sélection du chef. Le chef est le personnage contrôlé par le joueur au début du combat.



### DICTIONARY (DICTIONNAIRE)

Vous pouvez consulter les notes sur les différents termes apparaissant dans le jeu. Sélectionnez une catégorie de mots, puis sélectionnez un mot pour voir les notes. Le nombre de mots augmentera à mesure que le jeu progresse.



### INVENTION INFO (INFO SUR LES INVENTIONS)

Obtenez de l'information concernant les inventions et déposez vos brevets d'invention. Une fois que vous obtenez le "Compact Communicator" dans le jeu, un sous-menu appelé "Invention Info" sera ajouté au Menu principal. Vous pouvez utiliser "Invention Info" pour obtenir de l'information sur les objets disponibles, déposer vos brevets d'invention et donner des ordres aux « inventors » (inventeurs).



### LATEST INFO (INFOS RECENTES) – OBTENIR DE L'INFORMATION SUR LES INVENTIONS

Ici, vous pouvez vérifier l'activité des inventeurs et obtenir des informations sur les inventions récentes.



### FILE PATENT – DEPOSER UN BREVET D'INVENTION

Quand vous inventez un nouvel objet, vous pouvez déposer un brevet pour celui-ci. Quand vous sélectionnez et confirmez "File Patent", une liste d'objets éligibles sera affichée. Ensuite, une description de l'invention apparaîtra. Si vous voulez déposer un brevet pour un objet, confirmez en appuyant sur la touche **X**. Votre invention sera à ce moment-là évaluée. Après avoir vérifié les résultats d'évaluation, appuyez sur la touche **O** pour finaliser le processus de brevet. Plus vous accumulez de points à partir de ces bilans, plus votre classement en tant qu'inventeur sera élevé et plus vous gagnerez d'argent.



### CHECK INFO – VISIONNER LES INFORMATION SUR LES « INVENTORS » (INVENTEURS) ET SUR LES « SHOPS » (BOUTIQUES)

Vous pouvez visionner des informations sur les inventeurs et sur les boutiques.

#### Inventor Info – Consulter l'information sur les inventeurs

Vous pouvez vérifier l'information sur les inventeurs inscrits.

#### Invention List – Consulter la liste des objets qui ont été créés

Sélectionnez un objet pour afficher ses détails. Appuyez sur la touche **X** à nouveau pour afficher les boutiques où l'objet est en vente.

#### Shop Info – Consulter la liste des objets vendus dans chaque boutique

Vous pouvez examiner chaque boutique pour voir quels objets y sont à vendre. Sélectionnez une ville sur la carte, puis sélectionnez une boutique pour voir les objets qui y sont disponibles.



## THE MAIN MENU (LE MENU PRINCIPAL) 15

### Workshop Map – Consulter la liste des emplacements des ateliers et des inventeurs

Vous pouvez afficher la carte des ateliers pour vérifier les emplacements des ateliers et des inventeurs et pour voir les facilités de chaque atelier. Cela peut s'avérer être également utile pour vérifier les emplacements des villes et des donjons par rapport aux uns et aux autres.

### Rankings – Vérifier les Inventor Rankings (Classement des inventeurs)

Vous pouvez vérifier le classement d'un inventeur et visionner des informations sur des inventeurs particuliers.

### CHANGE ORDERS – COMMANDER VOS INVENTEURS

Vous pouvez changer les ordres donnés aux inventeurs travaillant pour vous.

### ALERTS (ALERTES) – REGLER LES ALERTES

Quand vous réglez les alertes, un icône apparaîtra sur l'écran quand les conditions spécifiées seront remplies. Les quatre alertes que vous pouvez régler sont listées ci-dessous.

- Unsigned inventor files a patent (Un inventeur qui n'est pas sous contrat dépose un brevet)
- New product hits stores (Un nouveau produit arrive en boutique)
- Signed inventor patents an item (Un inventeur sous contrat dépose un brevet pour un objet)
- New inventor enters the development race (Un nouvel inventeur rentre dans la course au développement)



### DATA (DONNEES)

A partir d'ici, vous pouvez sauvegarder ou charger des données en utilisant une Memory Card. Sélectionnez une fente pour MEMORY CARD et une sauvegarde au moyen du joystick analogique gauche ou des touches directionnelles, puis appuyez sur la touche **X** pour confirmer.

### SAVE – SAUVEGARDER DES DONNEES

Sauvegardez votre progression. Vous aurez besoin d'être à un Point de Sauvegarde avec au moins 175 KB d'espace libre sur votre Memory Card pour sauvegarder des données du jeu. Vous aurez besoin de 1200 KB supplémentaires d'espace libre pour collectionner des Trophées de combat.

### LOAD – CHARGER DES DONNEES

Charger des données afin de rejouer à partir d'une des sauvegardes de votre Memory Card.

## INVENTING ITEMS (INVENTER DES OBJETS)



"Inventing" est un système pour modifier un objet existant ou pour créer un objet entièrement nouveau. En plus des armes et des armures, vous pouvez également inventer d'autres choses telles que de la nourriture et des accessoires. Afin d'inventer des objets, vous devez d'abord vous inscrire avec le Craftsmen's Guild (Guilde des artisans). Vous y recevrez un Compact Communicator (Communicateur compact) utile pour envoyer des ordres aux inventeurs ayant signé un contrat avec vous.

Pour un guide détaillé sur l'invention d'objets, veuillez visiter notre site internet à l'adresse suivante:

[www.starocan-europe.com](http://www.starocan-europe.com)



Voici quelques indices sur votre voyage. Gardez-les présents à votre esprit alors que vous partez en route dans ce vaste univers.



### 01 - Sauvegardez souvent votre progression

Il se peut que parfois, dans votre longue aventure, l'inattendu se produise ou bien que vous rencontriez un ennemi apparemment imbattable. Vous devriez sauvegarder fréquemment afin d'être préparé à de telles circonstances.



### 02 - Si l'histoire n'avance pas, parlez aux personnages

Si l'histoire ne donne pas l'impression de progresser, essayez de parler aux citoyens et aux membres de l'équipe. Parfois, vous pouvez parler à la même personne plusieurs fois et obtenir des réponses différentes à chaque fois. Utilisez la carte à l'aide de la touche **R2** pour savoir quels bâtiments et quelles pièces vous pouvez pénétrer et ayez des conversations avec autant de personnes que possible.



### 03 - Inspectez autant de zones que possible

Vous pouvez inspecter beaucoup de choses dans l'univers de Star Ocean en appuyant sur la touche **X**. Vous trouverez peut-être le secret permettant de pénétrer une pièce sur un tableau de contrôle ou même sur le lit de quelqu'un.

## FIGHTING MODE (MODE DE COMBAT)



STAR OCEAN™ TILL THE END OF TIME™ est doté d'un mode dans lequel vous pouvez tester vos compétences contre les membres de l'équipe. Vous trouverez un guide détaillé expliquant comment jouer en mode de combat, à l'adresse internet suivante :

[www.starocean-europe.com](http://www.starocean-europe.com)

## COULEURS ALTERNATIVES DU JOUEUR



Les Couleurs alternatives du joueur\* peuvent être utilisées lors des combats pendant le jeu principal. À mesure que vous amassez des pourcentages spécifiques de Trophées de combat, 2P, 3P et 4P Colors deviendront disponibles. Après que vous avez rempli les conditions requises pour obtenir les Couleurs Alternatives du Joueur, allez dans Main Menu (Menu principal) > Status (État), puis appuyez sur la touche **X** et réglez le costume de chaque personnage pour le combat.

\* Les Couleurs alternatives du joueur sont les différents costumes disponibles pour chaque personnage contrôlable dans le jeu principal.

## COULEURS ALTERNATIVES DU JOUEUR 17

### CONDITIONS POUR OBTENIR LES COULEURS ALTERNATIVES DU JOUEUR

Les personnages n'auront qu'un seul costume au début du jeu, mais vous pouvez en obtenir jusqu'à quatre à mesure que vous récoltez un certain pourcentage de Trophées de combat. Dès que vous voulez utiliser les dernières Couleurs alternatives du joueur, vous devrez vérifier les données des Trophées de combat avant de charger le jeu.



### EXEMPLES DE COULEURS ALTERNATIVES DU JOUEUR



### À propos des Couleurs alternatives du joueur

Même si vous remplissez les conditions pour utiliser les Couleurs alternatives du joueur, vous n'en serez pas automatiquement informé. Sélectionnez "Battle Trophies" à partir de l'écran titre pour vérifier. Si vous vous êtes qualifié pour le premier lot de costumes supplémentaires, le message "2P Color available in Status" s'affichera en haut de l'écran des Trophées de combat et ainsi de suite.

## SUPPORT TECHNIQUE

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Voici les aides que nous vous proposons pour résoudre votre problème :

Site Internet : <http://support.ubisoft.fr>

- Notre guide de dépannage « Avant toutes choses » vous permettra de vérifier que votre ordinateur est bien configuré pour jouer
- Trouvez la solution aux problèmes spécifiques à votre jeu dans nos FAQ ( Questions / Réponses )
- Posez vos questions à nos techniciens
- Grâce à votre messagerie Ubisoft, bénéficiez des solutions les plus récentes
- Téléchargez les dernières mises à jour (patches)

Si vous n'avez pas de connexion internet, vous pouvez contacter nos techniciens au 0.892.700.265 (0,34 Euro / mn) du lundi au samedi 9h00 - 21h00. Avant d'appeler, pensez bien à être devant votre écran pour que le technicien puisse vous guider plus facilement.

Pour les personnes n'ayant pas de connexion internet et résidantes au Canada, vous pouvez nous contacter au 1-866-824-6515 du lundi au vendredi 7h - 16h.

### Astuces, Soluces, Codes, Informations :

Téléphone : 0.892.70.50.30 (0,34 Euro / mn) • L'intégralité de nos astuces et les soluces complètes de nos jeux sont repertoriées ici • Serveur vocal accessible 24h sur 24 et 7 jours sur 7 • Parlez en direct avec nos spécialistes jeux : du lundi au vendredi 9h30-13h et 14h00-19h

Site Internet : <http://support.ubisoft.fr> rubrique « Astuces - Soluces »

- Consultez nos aides de jeux sur les nouveautés et les grands classiques
- Contactez nos spécialistes jeux par e-mail



Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l'Utilisateur) garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement. Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après. Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15,24 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

- 1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, un numéro d'accord de retour sera attribué à l'Utilisateur.
  - 2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.
- Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15,24 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

#### Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par "Colissimo suivi" ou par lettre recommandée avec accusé de réception, au Support Technique.
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît, expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous risques liés à une perte de profits, perte de données, erreurs, perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

#### PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à l'emballage et au manuel de ce produit multimédia, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite, ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.

#### tri-Ace, Inc.

Concepteur du Jeu  
Masaki Nomoto

Histoire Originale/Programmeur  
Technique/Réalisateur  
Yoshiharu Gotanda

Réalisateur Planification/Script  
Hiroshi Ogawa

Programmeur Excursion  
Shigeru Ueki

Programmeur de Combat  
Yoshihiro Kitao

Conception Personnages  
Jun Sato

Concepteur Personnages en Chef  
Kenichi Asai

Concepteur Animations en Chef  
Masashi Yamashima

Concepteur Cinématiques en Chef  
Kenichi Kanekura

Concepteur Excursion en Chef  
Koji Minagawa

Co-Concepteur Excursion en Chef  
Miyuki Yamamoto  
Akiko Kojima  
Atsuhiko Machida

Concepteur Musique  
Motoi Sakuraba

Réalisateur Son/  
Programmeur Son  
Hiroya Hattushiba

Programmeur Système  
Shinji Hirachi

Programmeur Effets Combat  
Yukihito Yamaguchi

Programmeur Menu Principal  
Yukinori Yamaguchi

Programmeur Outils Séquences  
Tatsuo Kashiwagi

Programmeurs  
Maîtres de Combat  
Takaaki Hoshiyama  
Natsuki Nishimura

Programmeur Support de combat  
Tatsuya Shoji

Planificateur  
Masayasu Nishide

Concepteurs Carte  
Kankuro Kagami  
Yuka Tongata  
Hiroyuki Endo  
Masato Suga  
Daigo Saito

Concepteurs Support Excursion  
Yasuko Sumiya  
Takashi Jeno  
Yasuhiro Akimoto  
Naruhito Kishimoto  
Kumihiko Kaneda  
Yutaka Shoyu  
Hideaki Ichihashi  
Terumasa Aoyagi  
Emi Noto  
Saori Kurita

#### Concepteurs Personnages

Eiko Sawamura  
Nana Konoda  
Masaki Nakagawa  
Yusaku Watanabe  
Kenichi Kaneko  
Tetsuro Tomita

Animation Designers  
Naoyoshi Tachibana  
Mariko Kamiya  
Kumiko Yoshida  
Yasuko Shibuya  
Kaori Shibuya  
Yasuko Yamauchi  
Yasuo Tanaka  
Yasuhiro Shinchi

Movie Designers  
Ryoko Shirakawa  
Yukinori Masuda  
Kenichi Someya

Réalisateur Conception Son  
Yusuburo Shimoyu

Concepteurs Son  
Kohei Sagawa  
Etsuo Shimada

Planificateur  
Takashi Sato

Administrateurs Système  
Mikiko Takahiro  
Takashi Kizamura

Concepteurs Support Excursion  
Masaki Ishiguro  
Yoshimitsu Hanakusa

Concepteur Animation  
Masateru Suzuki

Capture de mouvement par  
Studio IBUKI

Réalisateur Technique  
Tetsuo Kawano

Concepteur Capture de  
mouvements en Chef  
Sakura Munakata

Concepteurs Capture de  
mouvements  
Ken Hatsunami  
Takahiro Meshimo  
Shintaro Seki  
Kim Tae Yul  
Tsuayoshi Azuma

AC Factory

Acteurs  
Masanori Tomita  
Hiromi Shinjo

Actrices  
Sawako Akimoto  
Emiko Saito  
Junko Kimura  
Yuko Kamori

Concepteurs Objets  
Yasuhiro Kato  
Toru Marano  
Tadafuro Ishizawa  
Hibiki Yoshizaki  
Tomohiro Takada  
Nozomu Kondo  
Teruhisa Nemoto  
Takashi Nishiyama  
Souichiro Kuga  
Kazuo Fujitsuoka  
Kenetsu Tsukamatsu  
Atsuko Nozawa  
Masaki Hayashi  
Takeharu Sekiya

#### MUSICIENS

Basse Electrique  
Tomohito Aoki

Batterie  
Toru Hasebe

Guitare Electrique  
Jun Kajiwara

Saxophone Tenor  
Shigeo Fuchino

Orgue Electrique, Piano et  
Synthétiseurs  
Moto Sakuraba

Trompettes  
Masahiko Sugasaki  
Toshio Arai  
Hiroshi Yokoyama  
Yuji Usada

Trombones  
Masanori Hirohara  
Yoshi Murata  
Kouji Kumura  
Junko Yamashiro

Cors  
Doshiko Fujita  
Tetsuo Takano  
Kenryo Hagiwara

Flûtes  
Hideyo Takakuwa  
Akiko Fujita

Hautbois  
Hiroshi Shibayama

Violons  
Takashi Kato  
Genchiro Nakajima  
Akhiro Iwanura  
Akihiro Matsumoto  
Tetsuo Ogura  
Takayuki Shigahara  
Nagisa Kiriyaama  
Koji Dotsaki  
Aya Yokomizo  
Takuya Mori  
Akiko Kato  
Kazuo Watanabe  
Osamu Iyoku  
Yuko Kajitani

Violoncelles  
Aiko Hosokawa  
Genaro Sakaguchi  
Yuji Yamada  
Makoto Mito

Contrebasses  
Jun Saito  
Iwashi Kuraki

Chief d'Orchestre  
Kazuo Nohata

Producteur Musique/  
Réalisateur Musique  
Taku Kitahara

Musicien Coordinateur/  
Réalisateur Musique  
Kazuo Sudo

Enregistrement et Mixage  
Masataka Ito  
Masayoshi Okawa

Ingenieurs Assistants  
Akira Kobayashi  
Takehiko Naito

Studios d'Enregistrement  
et Mixage  
Sound Valley  
Sound City

Mastering  
Kazuya Sato  
Kutoshu Miyata

Studios Mastering  
Memory Tech  
Harion

THE LITTLE BIRD  
(Version Star Ocean) by MISIA

Paroles de  
MISIA

Musique de  
Yuda Suzuki

Arrangé par  
Satoru Shinoya

Time 3.09

Page Originale tirée de l'album  
"KISS IN THE SKY"

Studios d'Enregistrement des Voix  
MOVIE TELEVISION STUDIO  
BEE LINE STUDIO

Directeur de Production des Voix  
Midan Shimazawa

Production des Voix  
MOVIE TELEVISION INC.

**SQUARE ENIX CO., LTD.**

Réalisateur Localisation  
Jin Kimura

Coordinateur Localisation  
Michiko Miyazaki

Assistants Localisation  
Shin Kanishima  
Noriko Iwahara

Directeur Localisation  
Akira Kashiwagi

Producteur Assistant  
Hajime Kojima

Producteur  
Yoshinori Yamagishi

Producteurs Exécuteurs  
Yukinobu Chida  
Yasuko Saito

Editeurs  
Keiji Harada  
Yachi Wada



## 20 ONT COLLABORE A CE PROJET

### BOWNE GLOBAL SOLUTIONS (Traduction)

**Directeur**  
J. Patrick Riley

**Planificateur Business Développement**  
Yuli Kim

**Coordinateur**  
Steve Anderson

**Ingenieur**  
Naoki Matsumoto

**Directeur Projet**  
Yoko Muto

**Traducteurs**  
Alexander D. Smith  
Jason Franzman  
Joel Sassora

**QA**  
Philip Soldani

### ZRO LIMIT PRODUCTIONS (Enregistrement U.S.A.)

**Producteurs**  
Yutaka Maseba  
Haruyo Kanesaku  
Osamu Maseba

**Directeur**  
Kevin Seymour

**Equipment Enregistrement**  
Magnitude 8 Post

**Tracking Digital**  
Collin McQueen  
Noriko Iwabara

**Produit par ZRO Limit Productions en association avec Animate, INC.**

### SQUARE ENIX, INC.

**Directeur Assurance Qualité**  
David "Ribs" Carrillo

**Analyste en Chef de Produit (Senior)**  
Mohammed A.C. Wright

**Directeur Localisation**  
Yutaka Sano

### SQUARE ENIX LTD.

**Président Directeur Général**  
John Yamauchi

**Directeur Général**  
Toshihiro Yoshida

**Vice Président Ventes et Marketing**  
Hirotoshi Iesou

**Directrice Marketing/Communications**  
Stéphanie Journaux

**Responsable Marketing / R.P.**  
Alibass Hussain

**Directrice Département Production**  
Karin Darolle

**Coordinateur Localisation - Editeur**  
Seb Ohsan Berthelsen

**Responsable Soutien Technique/T.I.**  
Alex Morsby

**Assistante Production/Localisation**  
Yuko Tomizawa

**Equipe A.Q.**  
Dli Newton-Chance  
Geneviève Maner Howard  
André Wóitczyk

**Equipe Production**  
Antonio Marfugli  
Nella Minsola  
Rafael Pios Pérez  
Ricardo Roldán Quintana  
Pierance Niedenbach  
Thorsten Schaefer

**Remerciements :**  
Mumiko Kondo  
Kyoji Sanford  
Nicolas Lochet  
Yannick Spagne

### Customer Services Numbers

• <b>Australia</b>	<b>1300 365 911</b>
Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	
• <b>Österreich</b>	<b>0820 500 535</b>
0.145 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.	
• <b>Belgique/België/Belgien</b>	<b>011 516 406</b>
Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.	
• <b>Danmark</b>	<b>33 26 68 00</b>
Man-Torsdag 9-16.30 Fre 10-15. Ring venligst kun til disse kundeservice-numre vedrørende hardware-support til PlayStation-produkter.	
• <b>Suomi</b>	<b>0600-411911</b>
17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laiteselvitykseen liittyvissä kysymyksissä.	
• <b>France</b>	<b>0820 31 32 33</b>
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.	
• <b>Deutschland</b>	<b>01805 766 977</b>
0.12 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.	
• <b>Ελλάδα</b>	<b>00321 0678 2000</b>
Εθνική Χρέωση. Παρακαλούμε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς, only Τηλεπαιγος. Εξοπλισμός Παικτών μόνο για θέματα υποστήριξης υλικού των προϊόντων PlayStation.	
• <b>Ireland</b>	<b>0818 365065</b>
All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	
• <b>Israel</b>	<b>09 971170</b>
Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	
• <b>Italia</b>	<b>848 82 83 84</b>
Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti soltanto se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.	
• <b>Malta</b>	<b>21 344700</b>
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	
• <b>Nederland</b>	<b>0495 574 817</b>
Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.	
• <b>New Zealand</b>	<b>09 415 2447</b>
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.	
• <b>Norge</b>	<b>820 75 050</b>
Mon-fre 8.30-16.30. Venligst ring disse kundeservice-nummere bare for maskinvare støtte i forbindelse med PlayStation-produkter.	
• <b>Portugal</b>	<b>707 23 23 10</b>
Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter assistência técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.	
• <b>España</b>	<b>902 102 102</b>
Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.	
• <b>Sverige</b>	<b>08 587 822 40</b>
Mån-tors 8-17 Fre 8-15.30. Ring endast dessa kundservice-nummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.	
• <b>Suisse/Schweiz/Svizzera</b>	<b>0848 84 00 85</b>
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.	
• <b>UK</b>	<b>08705 99 88 77</b>
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.





SLES-82028

Game © 2003, 2004 Tri-Ace Inc. / SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. STAR OCEAN, TILL THE END OF TIME and the SQUARE ENIX logo are trademarks of Square Enix Co., Ltd. Dolby, Pro Logic and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Manufactured under license from Dolby Laboratories.

PlayStation, and DUALSHOCK are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

3307210171375