

SQUARE ENIX

ODIN SPHERE

FINAL FANTASY
XIII-2

Mode d'emploi

ATLUS
WWW.ATLUS.COM



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.

Les numéros des services clientèle sont indiqués au verso 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-55110

1 Joueur • Memory Card (Carte Mémoire) (BMB) (pour PlayStation®2) : 191Ko minimum • Compatible avec les commandes analogiques : joysticks analogiques uniquement • Compatible fonction de vibration

USAGE DOMESTIQUE EXCLUSIVEMENT : ce logiciel est licencié pour une utilisation sur la console PlayStation®2 agréée exclusivement. Tout accès, usage ou transfert illicite du produit, de son copyright ou de sa marque sont-à-jacants est interdit. Voir <http://eu.playstation.com/terms> pour obtenir l'intégralité du texte concernant les droits d'utilisation. Library programs ©1997-2006 Sony Computer Entertainment Inc. Licencié en exclusivité à Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). REVENTE ET LOCATION INTERDITES SAUF AUTORISATION EXPRESSE DE SCEE. Licencié pour la vente en Europe, au Moyen-Orient, en Afrique et en Océanie exclusivement. Odin Sphere © 2007, 2008 ATLUS. Odin Sphere™ est une marque de fabrique d'ATLUS USA. SQUARE ENIX et le logo SQUARE ENIX sont des marques déposées de Square Enix Co., Ltd. Publié par Square Enix Ltd. Développé par ATLUS. Made in Austria. All Rights Reserved.



SOMMAIRE

Prologue	05
Démarrage.....	06
Commandes principales	07
Monde.....	08
Personnages.....	10
Dragons.....	12
Commencer le jeu.....	14
Régions.....	16
Niveaux.....	18
Combats.....	20
Objets.....	28
Objets divers.....	34



PROLOGUE

Une très ancienne prophétie perdue...

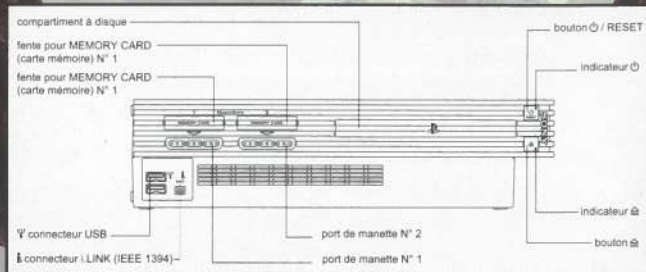
Le désespoir est un monstre qui se nourrit de l'homme et anéantit l'esperance. La mort poursuit follement toute étincelle de vie.

Le brasier qui s'avance consume les alentours du trône. Le sang des anciens bout dans le Chaudron qui exhale la souffrance.

Lorsque Leventhan, l'ultime dragon, dévorera la pierre de sang, alors le chemin se refermera et le vide engloutira le monde.

Ainsi commencent les aventures de cinq guerriers...

DÉMARRAGE



Note : L'illustration peut ne pas représenter tous les types de consoles PlayStation®2. Les possesseurs de consoles PlayStation®2 série SCPH-70000 sont priés de se référer aux instructions fournies avec leur système. Installez votre système de loisir interactif PlayStation®2 en suivant les consignes de son manuel d'instructions. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) (situé au dos de la console) est éteint. Connectez une manette analogique (DUALSHOCK®2) au port de manette N° 1 ainsi que les autres accessoires de manière appropriée AVANT de mettre en marche votre console. Il est conseillé de ne pas insérer ni enlever d'accessoires lorsque la console est en marche.

Placez ensuite l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) en position ON et appuyez sur le bouton /RESET. Quand l'indicateur s'allume en vert, appuyez sur le bouton pour ouvrir le compartiment à disques. Placez le disque ODIN SPHERE™ dans le compartiment à disques la face imprimée orientée vers le haut. Appuyez à nouveau sur le bouton pour fermer le compartiment à disque. Appuyez enfin sur le bouton /RESET pour commencer à jouer.

NOTE : Les informations de ce manuel étaient exactes au moment de son impression. Des changements peuvent toutefois avoir été apportés dans les derniers développements du jeu et certaines captures d'écran prises sur des versions antérieures peuvent être légèrement différentes des écrans de la version finale.

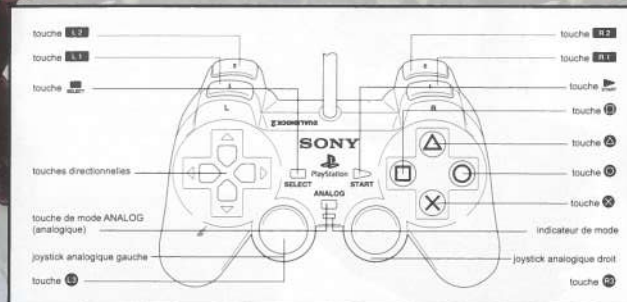
Memory card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2)

NOTE : Le terme « memory card (PS2) » est utilisé dans ce manuel pour désigner la Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) - (SCPH-10020 E). Les Memory Cards (code produit SCPH-1020 E) conçues pour les logiciels au format PlayStation® ne sont pas compatibles avec ce jeu.

Pour sauvegarder la progression et les réglages d'une partie, insérez une memory card (PS2) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N° 1 de votre système de loisir interactif PlayStation®2. Vous pouvez charger des données du jeu depuis cette memory card (PS2) ou depuis toute memory card (PS2) contenant des données du jeu préalablement sauvegardées. Le joueur a besoin d'au moins 191KB d'espace libre sur une memory card (PS2) pour sauvegarder des données du jeu. Les réglages seront chargés automatiquement au démarrage.

COMMANDES PRINCIPALES

Manette analogique (DUALSHOCK® 2)



Touches directionnelles
Joystick analogique gauche

Touche

Touche

Touche

Touche

Touche

Touche

Touche

Touche

Touche

Touche

Touche

Déplacer le personnage / déplacer le curseur

Déplacer le personnage / déplacer le curseur

Afficher la carte / passer d'un sac à l'autre

Absorber des phozons / passer d'un sac à l'autre

Ouvrir l'écran d'état

Ouvrir l'écran des sacs

Ouvrir le menu pause

Inutilisée

Annuler / ouvrir la boucle de objets

Confirmer / sauter

Ouvrir le menu des compétences de la psychère

Attaquer / parler

Appuyez sur les touches , , et la touche simultanément pour revenir au grenier. Note : Votre progression ne sera pas sauvegardée.

Note :

- Ce jeu fonctionne uniquement avec une manette analogique (DUALSHOCK®2). Ce jeu peut ne pas être compatible avec des manettes autres que la manette analogique (DUALSHOCK®2).
- La manette analogique (DUALSHOCK®2) doit être insérée dans le port de manette N° 1.
- La manette analogique (DUALSHOCK®2) est automatiquement réglée en mode analogique (indicateur : rouge).
- La fonction de vibrations peut être mise en marche ou éteinte au démarrage d'une nouvelle partie et dans la section « Configuration » du menu principal.

MONDE



Endelphia des Enfers

Odette

La Reine d'Endelphia des Enfers. Elle symbolise le trépas et commande les dieux de la mort. Hautaine et cruelle, son existence permet de connecter le monde des vivants aux Enfers.



Ringford, Forêt des Fées

Elfaria

La belle et majestueuse Reine du Royaume des Fées. Elle déteste la destruction mais mène la guerre du Chaudron au nom de la survie de la race des Fées.

8



La Forêt Sombre d'Elrit

Rocheuses Glacées

Champ de bataille

Capitale de Titania

Carte
d'ERION



Ragnanival, royaume du Seigneur Démon

Odin

Roi de Ragnanival et père de Gwendolyn et de Griselda, le peuple le craint et l'a surnommé le Seigneur Démon. Formidable guerrier, c'est aussi un puissant magicien disposant d'innombrables sorts.



Volkenon, le Royaume du Feu

Onyx

Roi Infernal du Royaume du Feu. Lorsqu'il revêt forme humaine, sa peau est mate et il porte des habits adaptés à la chaleur infernale de son royaume. Sous sa forme véritable, il apparaît comme une créature effrayante issue du magma.

9

PERSONNAGES

Cette aventure met en scène cinq grands guerriers. Chaque chapitre de l'histoire propose la perspective d'un personnage différent impliqué dans une guerre comportant autant de bords qu'il y a de combattants.



Gwendolyn

Princesse de Ragnival des contrées glacées du nord et fille du Seigneur Démon Odin, c'est une courageuse Valkyrie dont le nom est célèbre et craint sur le champ de bataille, même si sa sœur aînée Griselda est plus douée qu'elle dans l'art de la guerre. Ayant grandi dans l'ombre de sa sœur, Gwendolyn est d'un naturel tranquille et réservé, mais elle affrontera quiconque la menace.



Cornelius

Le Prince de Titania. Un jour, Cornelius se réveille dans un pays totalement inconnu et découvre qu'il a été transformé en un petit animal à fourrure. Amoureux de Velvet, une princesse étrangère, il redoute qu'elle cesse de l'aimer au moment de découvrir sa nouvelle apparence. Cornelius est un jeune homme sérieux doté d'un grand sens de la justice, mais sa jeunesse le cantonne encore dans une vision idéalisée, voire naïve, de la vie.

Mercedes

La princesse du Royaume des Fées de Ringford et héritière directe de la Reine. Destinée à gouverner un jour les Fées, elle est un peu timide, mais elle n'hésitera pas à agir de manière imprudente pour démontrer ses compétences à sa mère. Après être devenue Reine, elle mûrit très vite et s'applique à être une reine digne de ce nom.



Oswald

Un guerrier impassible au service du Royaume des Fées de Ringford. Ayant terrassé un grand dragon, Oswald est connu et craint sous le nom de Chevalier des Ombres. Il fut abandonné quand il était enfant et recueilli par Melvin, le neveu d'Elfaria, la Reine des Fées. Il ne vit que pour servir son père adoptif et ce, quelles qu'en soient les conséquences. Après avoir été traité comme un esclave toute sa vie, il accorde peu de valeur à sa propre vie.



Velvet

Princesse survivante du royaume de Valentine qui fut mystérieusement détruit. Elle s'enfuit dans la forêt d'Elrit et, pour cacher son identité, elle se fit connaître sous le nom de Sorcière de la Forêt. Elle tente de reconstituer les prophéties annonçant la fin du monde. Bien qu'habituellement sereine et calme, elle cherche aujourd'hui désespérément un moyen d'empêcher l'Armageddon. Elle déteste son père, Odin, le tenant responsable de la mort de sa mère.



DRAGONS

Ces monstres sont les derniers représentants de leur race. Les personnages principaux rencontreront ces créatures insaisissables et terrifiantes au cours de leurs aventures.

Belial

Son âme est sous le contrôle des Trois Sages, qui l'utilisent comme un serviteur. Il est très intelligent même s'il n'est pas très bavard.



Hindel

Un sage dragon qui prédit l'avenir et offre conseil à qui veut.



Wagner

Un célèbre dragon wyvern craint de tous. Il nourrit une haine tenace à l'encontre des humains après le meurtre de son meilleur ami, Hindel.



COMMENCER LE JEU

Écran-titre

NOUVELLE PARTIE

Sélectionnez cette option pour commencer une partie depuis le début. Il existe trois niveaux de difficulté : Facile, Normal, et Difficile.

CHARGER

Sélectionnez cette option pour reprendre une partie depuis la dernière sauvegarde.

COURS DU JEU

Séquence de base des évènements

■ Sélection d'une histoire

Le jeu commence dans un grenier, où les livres actuellement disponibles sont posés sur le sol. Chaque livre décrit l'histoire d'un personnage différent. Choisissez un livre pour lancer l'histoire et jouer avec le personnage correspondant depuis votre dernière sauvegarde.

■ Base

Vous pouvez vous préparer au combat à cet endroit. Vous pouvez également y acquérir des objets et converser avec d'autres personnages afin de collecter des informations.

■ Carte du Monde

Vous pouvez y choisir une destination. Vous pouvez, si vous le désirez, revisiter certaines régions afin d'obtenir des objets et gagner de l'expérience. Les destinations disponibles varieront selon les circonstances. Le drapeau portant un X indique le lieu à partir duquel se poursuit l'histoire.

■ Scène

Si vous avez sélectionné un lieu marqué d'un X, une cinématique se lancera et l'histoire se poursuivra.

■ Combat

Au cours d'un combat, vous devrez contrôler votre personnage contre les ennemis. L'histoire ne se poursuivra que lorsque le boss d'une zone particulière sera vaincu.

Le grenier

Déplacez Alice vers le livre que vous désirez lire et baissez le joystick analogique gauche pour le ramasser. Chaque livre représente une version différente de l'histoire à travers ce personnage. Vous pouvez également prendre Socrate le chat afin de visionner toutes les cinématiques qui ont déjà été jouées. Baissez le joystick analogique gauche pour déposer au sol le livre que vous venez de ramasser.



Socrate Livre Alice

État du personnage sélectionné

Personnage

Progress/lieu

Gwendolyn	PV	Niveau 32
Chapitre 3 Acte 1	Psychère	Niveau 34
Château d'Odin	Argent	0092166
	Temps de jeu	05:01:51

Niveau des PV

Niveau de psychère

Argent accumulé

Temps de jeu sur ce livre

Choisir un personnage

Lorsque vous tenez un livre, bougez le joystick analogique gauche vers le haut ou bien appuyez sur la touche **X** pour découvrir l'histoire selon la perspective de ce personnage. Au départ, un seul livre sera disponible. Cependant, une fois qu'il sera terminé, un autre livre sera débloqué.



Visionner les archives

Lorsque vous portez Socrate, appuyez sur la touche **X** pour accéder aux archives de l'histoire. Les cinématiques de chaque version de l'histoire sont disposées dans l'ordre chronologique. Vous pouvez revoir toutes les cinématiques que vous avez déjà visionnées au cours de la partie.

- > « SCÈNE » - Sélectionnez cette option pour ne jouer que la cinématique choisie.
- > « JUSQU'AU BOUT » - Sélectionnez cette option pour jouer toutes les cinématiques de l'histoire du personnage depuis la scène choisie jusqu'à la dernière que vous ayez débloquée ou bien jusqu'à la dernière scène du livre.

RÉGIONS

Utiliser la carte du monde

Différentes régions sont représentées sur la carte. Chacune contient des zones de combat, des zones de boss et des zones de repos et chaque région possède un décor qui lui est propre. À moins de trouver une carte de la région, il ne vous sera pas possible de visualiser la manière dont les zones d'une région sont connectées entre elles.



Après avoir vaincu tous les ennemis d'un niveau, une ou plusieurs sorties apparaîtront, vous permettant de passer vers un autre niveau. Pour ce faire, posez-vous devant le signe « SORTIE », bougez le joystick analogique gauche vers le haut et appuyez sur la touche **X**.



Niveaux

Vous terminez un niveau en anéantissant tous les ennemis qui s'y trouvent. Vous pourrez alors avancer vers un autre niveau via un point de jonction. Chaque niveau a la forme d'une boucle. Que vous avanciez vers la gauche ou la droite, vous vous retrouverez, tôt ou tard, forcément à l'endroit où vous avez démarré.



Carte de la région

Après avoir terminé un niveau, vous pouvez visualiser la carte de la région en appuyant sur la touche **L1**.

- **Boss secondaire** : Un ennemi plus fort que vos adversaires habituels.
- **Boss principal** : L'adversaire le plus redoutable de toute la région. Vaincre ce boss vous permettra d'accéder au prochain chapitre de l'histoire.
- **Zone de repos** : Un niveau ne comportant aucun ennemi. Vous pouvez vous entretenir avec d'autres personnages ou bien commercer avec des marchands.
- **Difficulté du niveau** : Le nombre d'étoiles indique le degré de difficulté du niveau.
- **Trésor Bonus** : Un lot d'objets vous revient en récompense pour avoir terminé le niveau. Un meilleur classement vous permettra d'obtenir des objets supplémentaires.
- **Position actuelle** : Le niveau dans lequel le personnage principal se trouve.



Menu Pause

Appuyez sur la touche **START** dans n'importe quel niveau pour ouvrir le menu pause. Les options proposées varient selon la situation.

● RÉESSAYER (« RÉESS. »)

Sélectionnez cette option pour recommencer la partie juste avant d'entrer dans le niveau actuel, avec exactement les mêmes objets et les points d'expérience initiaux.

● ACCUEIL

Cette option vous permet de retourner à la base du niveau en cours. Vous ne pourrez conserver les objets et points d'expérience actuels.

● TEXTE

En choisissant cette option, vous pouvez consulter tous les documents, mémos ou recettes que vous avez obtenus jusque-là.



● SCÈNES

Cette option ouvre les archives de l'histoire, également disponibles depuis le grenier. Vous pouvez visionner n'importe quelle cinématique que vous avez déjà vue au cours de la partie.

● SAUVEGARDER (« SAUVEG. »)

Cette option vous permet de sauvegarder votre progression dans le jeu. Cependant, si vous n'avez pas encore terminé, seules les données du début du niveau seront sauvegardées.

● OPTIONS

Ici, vous pouvez modifier les réglages du jeu.

- **DIFFICULTÉ** : Réglage du degré de difficulté du jeu.
- **SON** : Choix du réglage sonore en mono ou en stéréo.
- **VIBRATION** : Choix de la fonction vibrations sur ON ou sur OFF pour la manette analogique (DUALSHOCK®2).
- **HORLOGE** : Choix de l'affichage du chronomètre.
- **AFFICHAGE DES MESSAGES** : Réglage des dialogues et des sous-titres.
- **VOIX** : Choix des voix anglaises ou japonaises.

NIVEAUX

Rempporter la victoire

Dans la plupart des niveaux, vous serez assailli par des monstres et des soldats ennemis. Cependant, dans la mesure où tous les niveaux sont en forme de boucle, vous pouvez vous déplacer aussi loin que nécessaire vers la gauche ou la droite afin de maintenir vos adversaires à distance. Pour vaincre les ennemis les plus redoutables, utilisez les techniques de psychères (voir p.21) et les objets que vous créez grâce à la fusion alchimique (voir p.30).



Écran de combat



- 1 Objet actuellement équipé.
- 2 Temps passé à jouer le niveau actuel.
- 3 Vue simplifiée du niveau.
- 4 Carte du niveau. Votre position actuelle est indiquée, tout comme les sorties.
- 5 Votre position actuelle.
- 6 Sortie. À partir d'ici, vous pouvez accéder à un nouveau niveau.
- 7 PV de l'ennemi. Ils s'affichent lors du combat avec un ennemi.
- 8 PV. Lorsque leur nombre atteint 0, vous devez recommencer le niveau.
- 9 Niveau de psychère (voir p. 21). Détermine la puissance d'attaque et de magie de la psychère.
- 10 Niveau de PV (voir p. 21). Détermine le nombre maximum de PV.
- 11 Jauge de puissance. Elle se réduit lorsque vous attaquez. Lorsque la jauge atteint 0, vous ne pouvez plus vous déplacer ni attaquer, le temps que la jauge se recharge.
- 12 Jauge de psychère. Affiche la capacité actuelle à utiliser des techniques psychères.
- 13 PV actuels/maximum.

Terminer un niveau

Vous pourrez avancer vers le niveau suivant après avoir vaincu tous les ennemis du niveau actuel. Si vous revenez dans un niveau qui a déjà été terminé, de nouveaux ennemis vous accueilleront mais vous n'aurez pas à les vaincre tous pour changer de niveau. Gardez à l'esprit que si les PV du personnage principal atteignent 0, il vous faudra recommencer le niveau depuis le début.



Coffres au trésor bonus

Un coffre au trésor tombera du ciel après que vous aurez terminé un niveau. Les objets que vous y trouverez dépendent du classement que vous aurez obtenu.



Peu ← → Élevé

- Score** Le score final. Il déterminera le classement que vous recevrez.
- Terminé en** Le temps nécessaire pour terminer le niveau. Plus vite vous aurez terminé un niveau, meilleur sera votre classement.
- Bonus Dégâts** Le montant des dégâts que vous avez subis avant de vaincre tous les ennemis. Plus cette valeur est basse, meilleur sera votre score.
- Points Reportés** Tous les points au-dessus du montant nécessaire pour obtenir le classement actuel seront reportés et ajoutés au score du prochain combat.

Obtenir un bon classement

Vous gagnerez un plus grand nombre d'objets d'une meilleure qualité en obtenant un bon classement. Le meilleur moyen d'obtenir un bon classement est de réduire au minimum les dégâts infligés par les ennemis. Fuyez tout ennemi dont vous redoutez la puissance et revenez l'affronter lorsque vous êtes prêt. Il est aussi important d'utiliser les techniques psychères afin de vaincre rapidement vos ennemis. Agissez stratégiquement au cours des combats pour obtenir le meilleur classement possible.



COMBAT

Action de base

Attaquer

Appuyez sur la touche **[A]** pour attaquer. En appuyant rapidement sur cette touche, vous pourrez effectuer une attaque en chaîne combinant jusqu'à quatre coups successifs. Lorsque vous contrôlez Velvet, bougez le joystick analogique gauche ou droit lors de sa quatrième attaque en chaîne pour modifier son style d'attaque.



Attaque aérienne

Bougez le joystick analogique gauche vers le haut et appuyez sur la touche **[A]** pour effectuer une attaque aérienne. Une attaque aérienne abattra les ennemis volants.



Attaque perçante

Bougez le joystick analogique gauche vers le bas et appuyez sur la touche **[A]** pour effectuer une attaque perçante. Une attaque perçante peut renverser un ennemi et vous permettre de vous dégager au cours d'un combat. Après avoir été abattu, un ennemi abandonnera peut-être un coffre au trésor. Vous pouvez ouvrir ce coffre d'un seul coup si vous effectuez une attaque perçante.



Saut

Appuyez sur la touche **[X]** pour sauter. Appuyez de nouveau sur la même touche pour effectuer un double saut. Vous pouvez également appuyer sur la touche **[A]** alors que vous êtes en l'air pour effectuer une attaque en piqué ou une chaîne aérienne.



S'accroupir/Ramasser des objets

Bougez le joystick analogique gauche vers le bas pour vous accroupir. Pour ramasser un objet, tenez-vous à sa hauteur et accroupissez-vous : vous ramasserez l'objet automatiquement.



Boucle des objets

Appuyez sur la touche **[O]** pour ouvrir la boucle des objets. Bougez le joystick analogique gauche à gauche ou à droite pour sélectionner un objet et appuyez sur la touche **[X]** pour l'utiliser. Pour vous débarrasser d'un objet, bougez le joystick analogique gauche à gauche ou à droite pour sélectionner un objet et appuyez sur la touche **[X]** pour le jeter au sol. Lorsque vous avez plusieurs sacs, appuyez sur la touche **[L1]** ou **[R1]** pour passer d'un sac à l'autre.



Contenu du sac

Appuyez sur la touche **[R2]** pour visualiser le contenu du sac. Appuyez sur la touche **[O]** pour trier les objets à l'intérieur d'un sac. Pour vous équiper de sacs supplémentaires, sélectionnez-en un dans votre inventaire et utilisez-le comme un objet (ouvrez le menu des objets et appuyez sur la touche **[X]**). Pour retirer un sac, accédez au contenu du sac, puis sélectionnez le sac et placez-le dans un emplacement libre à l'intérieur d'un autre sac. Le contenu du sac non équipé sera reversé sur le sol.



Absorber des phozons

Maintenez la touche **[R1]** enfoncée pour absorber des phozons. Les phozons apparaîtront après avoir vaincu un ennemi et ils vous permettront, en les absorbant, de gagner des points d'expérience de psychère.



Utiliser des techniques psychères

Appuyez sur la touche **[B]** pour visualiser la liste des techniques psychères du personnage. Choisissez une technique à utiliser et appuyez sur la touche **[X]** pour l'activer. En utilisant les phozons de la jauge de psychère, un personnage peut devenir invisible, faire subir de plus lourds dégâts. Vous pouvez recharger la jauge de psychère en absorbant des phozons.



Exemples de techniques psychères

Cyclone

Crée un cyclone qui fait subir des dégâts aux ennemis positionnés face au personnage.

Invisible

Rend le personnage invisible pour un court moment.

Salve de phozons Crée une explosion de phozons qui fait subir des dégâts aux ennemis à proximité du personnage.



Cyclone



Invisible



Salve de phozons

Techniques spéciales

Au-delà des actions de base mentionnées préalablement, chaque personnage possède des techniques spéciales qui lui sont propres. Elles trouvent toutes leur utilité à un moment ou à un autre au cours du combat, alors utilisez-les à bon escient.



Gwendolyn

Défense

Maintenez la touche **□** enfoncée pour utiliser le bouclier de Gwendolyn pour vous défendre. Le montant des dégâts infligés par l'ennemi face à elle sera réduit lorsqu'elle se défend de cette manière.



Attaque en piqué

Gwendolyn peut planer dans les airs lorsqu'elle effectue un double saut. Lorsqu'elle plane, bougez le joystick analogique gauche ou droit et appuyez sur la touche **□** OU BIEN bougez le joystick analogique gauche vers le bas et appuyez sur la touche **□** pour effectuer une attaque en piqué.



Cornelius

Défense

Maintenez la touche **□** enfoncée pour utiliser l'épée de Cornelius pour vous défendre. Le montant des dégâts infligés par l'ennemi face à lui sera réduit lorsqu'il se défend de cette manière.



Attaque tournoyante

Pendant un double saut, bougez le joystick analogique gauche vers le bas et maintenez la touche **□** enfoncée pour effectuer une attaque tournoyante. Elle vous permettra d'attaquer tout en vous défendant partiellement contre les ennemis.



Mercedes

Attaque chargée

Maintenez la touche **□** enfoncée pour charger la psychère de Mercedes. Lorsqu'elle commence à devenir rouge, relâchez la touche **□** pour lancer une attaque chargée. Elle décochera cinq flèches d'arcane à la fois contre l'ennemi.



Vol

Mercedes peut voler dans les airs grâce à un double saut. Elle pourra attaquer tout en volant mais ne pourra recharger son arbalète qu'une fois posée à terre.



Oswald

Forme maléfique

Vous pouvez activer les pouvoirs d'Oswald le Chevalier des Ombres en maintenant la touche **□** brièvement enfoncée. Une fois transformé, la puissance d'attaque d'Oswald augmente de manière spectaculaire. Lorsque la jauge de puissance est vide, la forme maléfique se désactivera d'elle-même.



Retour à l'état normal

Oswald le Chevalier des Ombres peut reprendre sa forme normale en maintenant la touche **□** enfoncée avant que la jauge de puissance ne se vide complètement. Désactiver la puissance maléfique d'Oswald avant que la jauge de puissance ne se vide l'empêchera d'être étourdi à la fin du processus.



Velvet

Chaîne missile

Maintenez la touche **□** enfoncée pour lancer la chaîne de Velvet. Elle touchera les ennemis proches en leur faisant subir de sérieux dégâts. Velvet restera toutefois vulnérable avant et pendant l'attaque.



Balancement

Appuyez sur la touche **○** après avoir effectué un double saut pour vous balancer dans les airs en utilisant la chaîne. Velvet pourra également esquiver les attaques ennemies en se balançant, il s'agit donc d'une technique utile pour fuir des ennemis et éviter de subir des dégâts.

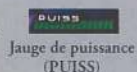


Système de combat

Il est très important d'utiliser les actions de base et les techniques spéciales au cours d'un combat. Cependant, vous aurez également besoin d'enchaîner vos attaques et de garder un œil sur la jauge de puissance pour être sûr de remporter le combat.

Jauge de puissance

La jauge de puissance se vide lorsque le personnage effectue des actions de base ou bien utilise ses techniques spéciales. Lorsque la jauge de puissance est complètement vide, le personnage principal restera étourdi un court moment. La jauge se remplira à nouveau automatiquement si le personnage reste inactif. Absorber des phozons permettra également à la jauge de se remplir partiellement.



Jauge de Mercedes

La jauge de Mercedes ne fonctionne pas comme les autres jauges de puissance. Sa jauge (AMMO) indique le nombre de flèches d'arcane restant à sa disposition dans la psychère. Si elle ne dispose plus de flèches, elle ne pourra plus tirer tant qu'elle n'aura pas rechargé sa psychère. Appuyez sur la touche **○** lorsqu'elle est au sol pour recharger. Elle peut également recharger en absorbant des phozons.



Phozons

Des phozons apparaîtront après une fusion alchimique (voir p. 30), ou bien après qu'un ennemi a été vaincu. Les phozons peuvent se définir comme une énergie magique présente dans la vie, et leur absorption permet au personnage d'améliorer la puissance de sa psychère et d'utiliser de nouvelles techniques psychères. Le montant de phozons qu'un ennemi libère varie selon sa force.



Combos

Enchaîner des coups successifs vous permettra de réaliser une « combo ». En enchaînant des attaques, votre taux de coups critiques et la chance qu'un ennemi abandonne un trésor augmentent. Un coup critique est une attaque féroce qui peut avoir lieu à la fin d'une combo. Une combo sera « rompue » lorsque vous vous serez arrêté d'attaquer un court moment ou bien si un ennemi vous fait subir des dégâts.



Progression du personnage

Il y a deux types de progression pour le personnage : le « niveau de psychère » et le « niveau de PV ». Lorsque le niveau de psychère d'un personnage augmente, la puissance de ses techniques psychères augmentera également. Lorsque le niveau de PV d'un personnage augmente, le plafond maximum de ses PV augmentera également. Il sera plus facile de terminer les niveaux en arrivant à augmenter ces deux niveaux. Cependant, vous pouvez également terminer des niveaux en vous concentrant sur l'amélioration d'un seul type de niveau à la fois.



Niveau de psychère



La puissance d'attaque d'un personnage augmentera au fur et à mesure que son niveau de psychère augmentera. Une psychère est une arme créée avec des pierres précieuses rares. Elle possède la capacité d'absorber des phozons et de les convertir en force. Plus un personnage absorbe de phozons, plus il obtiendra d'expérience, et plus sa psychère sera puissante.

Niveau de PV



Le plafond maximum de PV d'un personnage augmentera au fur et à mesure que son niveau de PV augmentera. Vous pouvez obtenir des points d'expérience ou en récupérer en mangeant des fruits et des plats cuisinés. Vous pouvez également augmenter le plafond maximum de PV du personnage principal en mangeant les plats maison confectionnés par les Poolkas (voir p. 33), quel que soit son niveau de PV.

Techniques psychères et jauge de psychère



Au fur et à mesure que le niveau de psychère du personnage augmente, il aura la possibilité d'utiliser de nouvelles techniques psychères. La capacité de la jauge de psychère augmentera en fonction du niveau de psychère.

État du personnage

Vous pouvez consulter l'état du personnage actuel en appuyant sur la touche **L2**. Vous pouvez également vérifier le montant actuel d'argent à la disposition du personnage.

Écran d'état



- 1 Niveau de PV.
- 2 Montant d'expérience requis pour augmenter le niveau de PV.
- 3 PV (actuels/maximum).
- 4 Total des points d'expérience.
- 5 Jauge de psyphère (actuelle/maximum).
- 6 Niveau de psyphère.
- 7 Montant d'expérience requis pour augmenter le niveau de psyphère.
- 8 Total d'expérience psyphère.
- 9 Montant actuel de points reportés.
- 10 Temps passé à jouer avec ce personnage.
- 11 Objet actuellement équipé par ce personnage.
- 12 Nombre d'écus actuellement en possession du personnage.
- 13 Valeur totale des écus possédés par le personnage.

Altérations d'état

Lorsque le personnage principal est attaqué par un ennemi, une altération d'état peut lui être infligée. Lorsque cela arrive, une barre indiquant de quelle altération il s'agit apparaîtra à l'écran. Cette barre disparaîtra lorsque le personnage sera libéré de cette altération d'état. Certaines altérations d'état se manifesteront à des degrés variés. Plus d'un traitement peut être nécessaire pour retourner à son état normal (ex : Niv.3 > Niv.2 > Niv.1). En plus des altérations d'état, le personnage principal peut être brûlé ou gelé. Certaines altérations peuvent être évitées en consommant des objets de soin.



Défaillance



Lorsque la jauge de puissance atteint 0, le personnage s'immobilise et ne peut plus attaquer. Il reprendra possession de ses moyens une fois que la jauge de puissance sera complètement rechargée.

Étourdi (Niv.1-3)



Lorsque le personnage est étourdi, vous ne pourrez plus le contrôler. Bougez le joystick analogique gauche pour accélérer le retour à l'état normal.

Enflammé (Niv.1-3)



Le personnage subira des dommages lorsqu'il sera enflammé. Les flammes s'éteindront en se déplaçant horizontalement tout autour du niveau. L'état peut être aussi soigné en buvant une potion « Clim ».

Gel (Niv.1-3)



Lorsque le personnage est gelé, il ne pourra plus bouger. Bougez le joystick analogique gauche rapidement pour accélérer le retour à l'état normal. Les attaques ennemies peuvent aussi briser la glace qui recouvre le personnage.

Poison (Niv.1-3)



Lorsque le personnage est empoisonné, ses PV vont progressivement diminuer. Le poison peut être soigné par un « Antidote », mais il disparaîtra également de lui-même au bout d'un certain temps.

Grenouille (Niv.1-3)



Lorsque le personnage est transformé en grenouille, il pourra uniquement tacler son adversaire en sautant ou bien l'attaquer en utilisant sa langue. L'état « Grenouille » peut être soigné en utilisant une potion « Métamorphosis », ou bien le personnage retrouvera naturellement son état normal au bout d'un certain temps.

OBJETS

Obtenir des objets consommables

Les objets peuvent jouer un rôle essentiel pour remporter un combat. Il existe heureusement plusieurs manières d'en obtenir.

Planter des graines/Cueillette de fruits

Tous les fruits sont comestibles, quels qu'ils soient, et peuvent servir à vous soigner. Faites-en bon usage, dans la mesure où les fruits vous apportent de l'expérience qui vous permet d'augmenter votre niveau de PV.



1ère étape : Planter une graine

Appuyez sur la touche pour ouvrir la boucle des objets, puis utilisez le joystick analogique gauche pour sélectionner une graine. Appuyez sur la touche pour confirmer votre choix et le personnage plantera la graine à l'endroit où il se trouve.

2ème étape : Laisser la plante absorber les phozons
Une fois plantée, la plante va pousser au fur et à mesure qu'elle absorbera les phozons qui flottent dans l'air. La plante finira par porter un fruit. Le nombre de phozons nécessaire pour sa maturation varie d'une plante à l'autre.



3ème étape : Cueillir le fruit

Une fois que le fruit est bien mûr, frappez-le pour qu'il tombe à terre. N'attendez pas pour le ramasser, il risque de s'abîmer assez vite.

Récolter les mandragores

Une mandragore est un légume qui pousse sous la terre. C'est un ingrédient important utilisé à la fois pour la fusion alchimique (voir p.30) et la cuisine. De nombreux plats faits maison par les Pookas nécessitent ces ingrédients (voir p. 33).



1ère étape : Trouver une mandragore

Vous ne verrez pas tout de suite de mandragores car elles poussent sous terre. Mais, si vous passez à l'endroit où l'une d'elle se cache, elle émettra un son caractéristique. Écoutez attentivement pour déterminer l'endroit où elle se trouve.

2ème étape : L'effrayer

Une fois que vous avez localisé la mandragore, sautez au-dessus d'elle pour l'effrayer et la faire sortir de sa cachette dans le sol.



3ème étape : L'attraper

Une fois que la mandragore est sortie, attaquez-la avant qu'elle ne s'enfuie. Alors, vous pourrez la ramasser et l'ajouter à votre inventaire.



Il existe 5 types de mandragores. Chaque variété est adaptée à un environnement spécifique. Sachez que si certaines sont inoffensives, d'autres le sont moins lorsqu'elles sont provoquées.

Créer des potions via l'alchimie

Des potions peuvent être créées en fusionnant certains objets avec des « matières ». Il existe une multitude de concoctions à découvrir, chacune ayant une fonction particulière. Notez bien toutes les nouvelles recettes de manière à collecter tous les ingrédients nécessaires.



1ère étape : Choisir la matière à utiliser
Dans la boucle des objets, sélectionnez une matière à utiliser comme base et appuyez sur la touche \otimes .

2ème étape : Choisir un objet à fusionner
Ensuite, sélectionnez l'objet que vous allez fusionner avec la matière et appuyez sur la touche \otimes . Notez bien que le résultat de la fusion sera prévisualisé avant que les ingrédients ne soient réellement fusionnés.



3ème étape : Ajouter le nouvel objet à votre inventaire
Une fois que vous aurez fusionné les deux objets, le nouvel objet tombera au sol. Si vous avez bien suivi la recette, des phozons devraient également être libérés.

Les lois de l'alchimie

La fusion alchimique d'objets suit des règles très précises. Sans recette, la fusion alchimique d'un objet avec une matière ne donne comme résultat que l'augmentation de la valeur de la matière (le chiffre inscrit sur l'étiquette attachée à la matière). Si deux matières sont fusionnées, leur valeur sera multipliée pour produire une nouvelle matière. Le nombre de phozons libérés lorsque des objets sont fusionnés dépend du chiffre des dizaines indiqué sur la valeur de la matière.



Exemples

Pour utiliser la fusion alchimique, vous avez d'abord besoin d'une recette. Ensuite, vous devez obtenir les ingrédients nécessaires. Quelques exemples sont listés ci-dessous. Vous pourrez découvrir toutes les autres recettes de fusion alchimique au cours du jeu.

◆ Potion de soin pour soigner le poison

Matière 0 + Onionne

Antidote



◆ Potion de soin pour récupérer des PV

Matière 0 + Carottè

Heal



◆ Mixture incendiaire

Matière 2 + Onionne

Napalm



◆ Potion pour réduire les dommages de 50%

Matière 2 + Cubsane

Pommade



Trésors abandonnés

Lorsque vous abattez un ennemi, il arrive qu'il abandonne un coffre au trésor qui disparaîtra inexorablement si vous ne l'ouvrez pas rapidement. Vous pouvez augmenter les chances d'obtenir un coffre au trésor grâce à une importante combo d'attaques. Vous pouvez également obtenir des coffres de vos ennemis grâce à une attaque perçante.



Élever des poulets

Vous aurez l'occasion de trouver un œuf au cours de votre aventure. Le poussin qui en éclos peut être élevé pour devenir un poulet qui, à son tour, produira des œufs.



1ère étape : Faire éclore l'œuf

Sélectionnez l'œuf dans la boucle des objets et appuyez sur la touche **X** pour confirmer. Vous poserez l'œuf sur le sol où il éclosa de lui-même.

2ème étape : Nourrir le poussin avec des graines

Un poussin adore par-dessus tout manger des graines. Une fois que vous l'aurez nourri avec trois graines, il deviendra un poulet.



3ème étape : Nourrir le poulet ou se nourrir

Un poulet adulte pondra un œuf pour chaque graine que vous lui donnerez. Cependant, vous pouvez également attaquer le poulet pour obtenir une bonne viande juteuse et tendre, utilisée dans certaines recettes ou bien délicieuse telle quelle.

Commercer avec les marchands

Vous rencontrerez souvent des marchands à qui vous pouvez acheter ou vendre des objets dans les niveaux de base ou les zones de repos. Utilisez le joystick analogique gauche pour modifier le nombre d'objets que vous voulez acheter ou vendre. Appuyez sur la touche **X** pour confirmer votre choix.

● Payer

Après avoir sélectionné les objets que vous voulez acheter, vous devez payer avec l'une des devises en cours dans le jeu (il en existe cinq en tout). Utilisez le joystick analogique gauche pour choisir le nombre d'écus que vous voulez dépenser. Une fois que le compte est bon, appuyez sur la touche **X** pour terminer la transaction.



Cuisine Pooka

Quelque part en Érión se trouve le Village Pooka où coexistent deux restaurants différents. En y mangeant les plats qu'ils servent, vous améliorerez votre niveau de PV et vous augmenterez le plafond maximum de PV. Plus un plat nécessite d'ingrédients, plus vous en retirerez des bienfaits.

Passer une commande

Après avoir choisi un plat dans le menu, le prix et les ingrédients seront affichés. Si vous disposez de tous les ingrédients et du montant nécessaire, ce plat est prêt à être commandé. Certains plats peuvent être commandés à emporter, ce qui signifie que vous pouvez le garder avec vous pour le consommer plus tard. Ils vous seront particulièrement utiles au cours du combat dans la mesure où ils restaurent un grand nombre de PV.



Nouvelles recettes

Une nouvelle recette que vous aurez acquise sera ajoutée au menu du restaurant approprié. Si vous commandez régulièrement le même plat, le chef pourra vous proposer une nouvelle version de cette recette. De plus, l'habileté du chef augmentera également avec la pratique et vous retirerez donc plus de bienfaits de ce plat.



OBJETS DIVERS

Objets

Voici quelques exemples d'objets qui apparaissent dans le jeu. Vous pourrez utiliser ces objets à des fins variées : vendre et acheter, se nourrir, planter, cultiver, fusionner, etc.

Écus



Argent Ragnan

Écu d'argent de Ragnanival. Devise très répandue : 1G.



Écu d'Ariel

Écu frappé du portrait de la princesse de Valentine : 5G



Or Titanien

Devise actuelle de Titania : 10G.



Or Valentain

Écu d'or gravé de l'emblème de Valentine : 10G.



Écu commémoratif

Écu frappé pour commémorer la magie de Valentine : 20G.

Sacs



Pochette

Un très petit sac qui ne contient que 3 objets.



Petit sac

Un petit sac qui contient 5 objets.

Équipement



Anneau protecteur

Empêche de subir un certain montant de dégâts.



Collier lunaire

Augmente les PV max de 10%.



Pendentif detox

Empêche l'état « Poison ».



Bracelet de Vénus

Augmente la puissance d'attaque de 10%.



Pierre de puissance

Accélère le temps de regain de PUISS.



Cristal sacré

Ressuscite le porteur lorsqu'il a été vaincu.

Alchimie



Clim'

Empêche les dégâts dus à la chaleur et stoppe les brûlures.



Métamorphosis

Rend son état normal à celui qui est transformé en grenouille.

Mandragores



Onionne

Mandragore utilisée le plus souvent en cuisine. Restaure 10 PV.



Navais

D'une grande résistance aux climats froids. Restaure 10 PV.



Habaneristo

Une mandragore fougueuse et épicée. Restaure 10 PV.



Carottèle

Une mandragore très nutritive. Restaure 10 PV.



Cusbane

Une mandragore hautement toxique. Restaure 10 PV.

Graines



Graine de flamboise

Pousse avec 5 phozons. Donne un fruit pauvre en EXP.



Graine de mangal

Pousse avec 8 phozons. Peu d'EXP mais contient des graines.



Graine de baromette

Pousse avec 12 phozons. Laisse éclore un mouton.



Rosemile

Aucun phozon nécessaire. Libère 12 phozons.

Nourriture



Flamboise

Restaure 20 PV et donne 70 EXP. Peut être consommée rapidement.



Mangal

Restaure 30 PV par bouchée et donne 120 EXP. Les graines sont réutilisables après consommation du fruit.



Flamboise moisie

Restaure 10 PV et donne 70 EXP. Ramassée tardivement.



Toast aux œufs

La 1ère bouchée restaure 1000 PV et donne 400 EXP. Les suivantes 150 PV.



Agneau grillé

Restaure 1500 PV et 300 EXP.



Pain

Restaure 50 PV et donne 5 EXP.

Autres



Matière

Utilisée dans toutes les fusions alchimiques.



Carte

Une carte de la région dans laquelle vous vous trouvez. Affiche le degré de difficulté de chaque niveau ainsi que les objets que vous pouvez y obtenir.



Recette

Une liste d'ingrédients pour l'alchimie ou la cuisine.

UBISOFT À VOTRE SERVICE

Le Service Clients Ubisoft
Site Internet : www.support.ubi.com

- Guide de dépannage : « Avant toute chose » pour les problèmes généraux.
- FAQ (Questions/Réponses) pour les problèmes particuliers.
- Posez vos questions à nos techniciens.
- Messagerie technique personnelle.
- Les dernières mises à jour (patches) à votre disposition.

Si vous n'avez pas de connexion Internet, vous pouvez contacter nos techniciens au 0 892 700 265 (0,34 €/mn) du lundi au vendredi, de 10h00 à 20h00.

ASTUCES, SOLUCE TÉLÉPHONE

0.892.70.50.30 (0,34€ / mn)

- Toutes les Astuces et les Soluces complètes de nos jeux.
- Serveur vocal 24h/24 7j/7.
- Parlez en direct avec nos spécialistes du lundi au vendredi, de 9h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00.

36



VALKYRIE PROFILE 2

SILMERIA

« BEAU ET RICHE,
DES COMBATS
INCROYABLEMENT
JOUISSIFS, COMPLETS
ET BIEN PENSÉS. »

GAMEKULT.COM

BEAUTÉ FATALE

DISPONIBLE



SQUARE ENIX
PlayStation 2

www.valkyrieprofile2.fr

© 2004, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. Tous droits réservés. Développé par 4A-Game Inc. Conception des personnages : KOU YOSHIMIZU, YOSHIMIZU, YOSHIMIZU. VALKYRIE PROFILE, SILMERIA, SQUARE ENIX et le logo SQUARE ENIX sont des marques déposées ou des marques de Square Enix Co., Ltd. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

PAS ASSEZ DE FANTASIE DANS VOTRE VIE ?

SAVOUREZ L'EXCELLENCE DE
SQUARE ENIX EN PLATINUM



FINAL FANTASY X



FINAL FANTASY X-2



FINAL FANTASY XII



KINGDOM HEARTS



KINGDOM HEARTS II



DRAGON QUEST

PlayStation 2

WWW.SQUARE-ENIX.COM

SQUARE ENIX

© SQUARE ENIX CO., LTD. Tous droits réservés. Série KINGDOM HEARTS : © Disney.

DRAGON QUEST : © 2004-2005 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX. Tous droits réservés.

PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment.

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 44 45 40** _____
0.116 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** _____ **70 12 70 13** _____
Man-Fredag 15-21; Lør-Søndag 12-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardware-support til PlayStation-produkter.
- **Suomi** _____ **0600-411911** _____
17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laite- ja tukien liittyvissä kysymyksissä.
- **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** _____ **00 32 106 782 000** _____
Εθνική Χρέωση. Παρακαλείσθε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλικού των προϊόντων 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** _____ **199 116 266** _____
Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.
- **Malta** _____ **23 436300** _____
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Nederland** _____ **0495 574 817** _____
Interlokale kosten. Bei 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** _____ **81 55 09 70** _____
Mon-Fre 15-21; Lør-Søndag 12-15. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestatte i forbindelse 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 25** _____
Mån-Fre 15-21; Lør-Søndag 12-15. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport 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 (network Gaming Only)** _____ **08702 42 22 99** _____
- **UK (all other enquiries)** _____ **08705 99 88 77** _____
National rate. Calls may be recorded for training purposes. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

SQUARE ENIX

ODIN SPHERE

FINAL FANTASY


Mode d'emploi



SQUARE ENIX

www.odinsphere.fr

SLES-55110

 (PS)   and "ODINSPIRE" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

© 2007, 2004 ATLUS. "Odin Sphere" est une marque de franchise d'ATLUS USA.
SQUARE ENIX et le logo SQUARE ENIX sont une marque déposée de Square Enix Co., Ltd.

5060121622627



ATLUS
www.atlus.com