





Ce jeu dispose d'un niveau de contrôle parental prédéfini, établi en fonction de son contenu. Vous pouvez choisir dans les paramètres de votre système PS3TM un niveau de contrôle parental plus élevé que celui qui est prédéfini. Pour de plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre système PS3TM.

Ce jeu fait l'objet d'une classification PEGI. Consultez l'emballage du jeu pour connaître les indications de classification et de description du contenu PEGI (sauf dans le cas où la loi impose d'autres systèmes de classification). La correspondance entre le système de classification PEGI et le niveau de contrôle parental est la suivante :

NIVEAU DE CONTRÔLE PARENTAL	9	7	5	3	2
CATÉGORIE D'ÂGE DU SYSTÈME PEGI	18	16	12	7	3

En de rares occasions, le niveau de contrôle parental peut être plus élevé que la classification s'appliquant dans votre pays. Ceci est dû aux différences des systèmes de classification entre les pays dans lesquels ce produit est vendu. Vous pouvez être amené à réinitialiser le niveau de contrôle parental de votre système PS3⁺m pour pouvoir jouer.

BLES-01305

USAGE DOMESTIQUE EXCLUSIVMENT: ce logical est licencie pour une utilisation sur systèmes PlayStations3 agréés exclusivement. Tout accès, usage ou transfert lilicite du produit, de son copyright ou de sa marque sous-jacents est interfuir loire uplaystation com/terns pour obtentir l'intégralité du tente concernant les droits d'utilisation. Liburay programs © 1997-2011 Sony Computer Entertainment Inc. licencié en exclusivité à Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), REVENTE ET LOCATION INTERDITES SAUF AUTORISATION EXPRESSE DE SCEE. PlayStationeNetwork, PlayStationeNore et PlayStationeNore et PlayStationeNore et PlayStationeStore et

"La", "PlayStation", "PS3", " $\Delta O \times \Box^*$, "SIXAXIS" and "#" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. " $P \subseteq T \cong$ " is a trademark of the same company. "Bu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Agarest: Generations of War Zero C2011 COMPILE HEART / RED. Published by Grostlight IDD. Developed by Idea Factory, Grostlight is a trademark of the same served.

R Manual.indd 1

INSTALLATION

Installer le système PlayStation®3 conformément au mode d'emploi. Au démarrage, l'indicateur d'alimentation s'allume en rouge pour indiquer que le système PlayStation®3 est en mode Veille.

Appuyer sur le bouton d'alimentation. L'indicateur d'alimentation devient vert.

Insérer le disque de Agarest dans la fente pour disque, face imprimée sur le dessus. Sélectionner l'icône m dans le menu Home (accueil). Une image du logiciel apparaît. Appuyer sur la touche & pour lancer le chargement. Ne pas brancher ou débrancher d'accessoires lorsque la console est sous tension.

REMARQUE : les informations contenues dans ce manuel étaient à jour lors de sa mise sous presse mais de petites modifications peuvent avoir été apportées au jeu lors des dernières phases de développement. Les captures d'écran sont issues de la version anglaise du jeu.

Merci à tous les fans d'avoir acheté Agarest: Generation of War Zero. Merci de lire entièrement ce manuel avant de commencer à jour et de le garder en lieu sûr pour ne pas le perdre ni l'endommager

Pour le plein manuel veuillez aller: http://agarestzero.ghostlight.uk.com/downloads

2

 (\bullet)

۲

TABLE DES MATIÈRES

۲

Histoire	04
Profil des personnages	05
Commandes	80
Démarrage	09
Déroulement du jeu	10
Character Creation	11
Carte du monde/Carte de nation	13
Services proposés en ville	24
Jour de repos	31
Combat	32
Bonus de fin de jeu/Trophées	41
Liste des capacités	42
	S. A. S. S. S.
3	Charles Ships

۲

۲

HISTOIRE

L'ombre et la lumière.

La lutte cruelle pour la suprématie qui opposa deux dieux ennemis fut assez violente pour diviser le monde d'Agarest et menacer l'existence des espèces qui peuplaient ce monde.

Craignant que leur conflit vienne à détruire l'objet de leurs désirs, ils s'accordèrent pour laisser les représentants mortels de chaque camp agir à leur place.

Il sembla alors que le monde tourmenté d'Agarest entrait enfin dans une période de paix... mais les armées de l'ombre se renforçaient peu à peu et lancèrent bientôt un assaut contre les forces de la lumière...

C'est aux Monts Stigmates, la frontière créée par les dieux pour séparer les deux camps, que notre histoire commence.

C'est là qu'au cours d'une mission pour les forces de la lumière, Sieghart trouve une jeune femme encerclée par des créatures des armées de l'ombre.

C'est là qu'en repoussant les agresseurs, Sieghart est mortellement blessé, avant d'être sauvé par l'étrange jeune femme. C'est là qu'en sauvant la vie de Sieghart, elle lui transmet mystérieusement ses pouvoirs.

Cet épisode inattendu marque un nouveau départ dans la vie de Sieghart, qui va embrasser son nouveau rôle et se jeter corps et âme dans la guerre...

4

()

۲

Profil des personnages Sieghart

Sieghart est un jeune commandant des forces de la lumière, très sérieux et déterminé. Il a la réputation d'être un travailleur incroyablement acharné, versant quelquefois dans l'entêtement et l'obstination. Bien qu'il soit souvent peu aisé de s'entendre avec lui, il est respecté par tous les hommes sous son commandement et est considéré comme un commandant surdoué par les autres officiers. Il semble promis à un avenir éclatant jusqu'au jour où, en sauvant une jeune fille de l'attaque d'un serviteur de l'ombre dans un village près des Monts Stigmates, il est grièvement blessé. La jeune fille, qui répond au nom de Mimel, ne parvient à lui sauver la vie qu'en lui transférant la quasi-totalité de ses pouvoirs.

Mimel

Mimel est une mystérieuse jeune femme qui a été sauvée par les forces de la lumière au moment où elle allait être condamnée aux ténèbres de Findeste. Les membres des forces de la lumière ont reconnu ses immenses pouvoirs magiques, ainsi que sa capacité à utiliser le Pouvoir de Libération. Pour sauver Sieghart, elle a failli mourir en puisant au plus profond de ses ressources. C'est à ce moment qu'elle lui a transmis malgré elle le Pouvoir de Libération, changeant ainsi le cours de l'Histoire et chacune de leurs destinées. Maintenant liée à Sieghart, Mimel décide de l'accompagner dans l'espoir de retrouver ses pouvoirs et de mener à bien sa mission.

5

۲

Alice

Une grande elfe qui accompagne Sieghart dans ses vovages à la suggestion de son père. Eleazal. le commandant en chef des forces de la lumière. Il lui était autrefois interdit de s'aventurer dans le Grand Nord du continent en raison de la guerre, mais elle déclara à son père : "Je veux faire tout ce dont ie suis capable", manifestant ainsi sa volonté de participer à l'effort de guerre. Après mûre réflexion, son père lui permet de travailler en tant que quérisseuse à l'arrière des combats. Le sourire bienveillant d'Alice suffit à faire oublier leurs blessures à bien des soldats. Elle ne connaît Sieghart que par réputation, ayant voyagé avec ses troupes lors d'une campagne précédente.

Friedelinde

Héroïne de la première génération, Friedelinde, que ses amis appellent Linda, est la lieutenante et seconde de Sieghart. Elle a des sentiments très forts envers lui et tente de les exprimer à sa façon, mais l'insensibilité de Sieghart, même aux sentiments les plus évidents, ne fait qu'encourager sa frustration et son désespoir. Timide à l'excès, la seule présence de Sieghart suffit à la rendre muette et à la faire paniquer. Pensant que toute manifestation de sentiment est inconvenante pour un officier, il lui semblé nécessaire de cacher ses sentiments pour lui, mais à ce jeu elle ne trompe que Sieghart et elle-même.

6

 $(\mathbf{0})$

۲

Routier

Héroïne de la première génération, Routier est une jeune femme qui parcourt le monde en compagnie d'un jeune onerthes qu'elle considère comme son frère. En mouvement permanent, elle n'a jamais eu l'occasion de se faire des amis et, en conséquence, a développé une timidité quasi pathologique. Toute fois qu'elle se trouve dans une situation inconnue ou en compagnie d'étrangers, sa première réaction est de se cacher derrière son frère. Routier a hérité de sa mère, une diseuse de bonne aventure de renom, la faculté de voir l'avenir. D'ailleurs, c'est Routier qui fut la première à prédire l'émergence de Sieghart.

Sayane

Héroïne de la première génération, Sayane est une semi-harpuia qui ne se met jamais en colère, fait preuve d'un éternel optimisme et sourit en permanence. Elle peut cependant être incroyablement têtue et obstinée. Bien que les harpuia soient célèbres pour leur sens de l'orientation, elle n'a malheureusement pas hérité de ce don, les seuls concepts de gauche et de droite ayant pour unique effet de l'embrouiller. Elle s'était perdue quand elle rencontra Sieghart et ses compagnons pour la première fois. Élevée dans un village humain des Monts Stigmates, Sayane doit son talent pour les arts martiaux aux attaques incessantes des monstres contre sa bourgade.

۲



Commandes de carte

Commandes	Carte du monde	Carte de nation
Touches directionnelles	Sélectionner une nation de destination	Déplacer le personnage
Touche O	Annuler	Ne s'applique pas
Touche 🛞	Confirmer	Confirmer
Touche	Ne s'applique pas	Faire défiler les nations
Touche 🛆	Ne s'applique pas	Ouvrir le menu
Touche L1	Faire défiler les pages	Ne s'applique pas
Touche R1	Faire défiler les pages	Ne s'applique pas
Joystick gauche	Sélectionner une nation de destination	Déplacer le curseur

8

۲

۲

Commandes d'événement et de combat

۲

Commandes	Événement	Combat	
Touches directionnelles	Déplacer le curseur sur les options	Déplacer le curseur, sélectionner les élé ments de menu	
Touche O	Fermer les fenêtres, annuler le mode Skip (Passer) et le mode auto	Annuler les commandes, mode curseur libre	
Touche 🛞	Passer le texte, confirmer les sélections	Confirmer les sélections	
Touche	Mode Skip (Passer)	Ne s'applique pas	
Touche 🛆	Annuler le mode Skip (Passer) et le mode auto	Afficher l'état	
Touche	Ne s'applique pas	Changer de personnage	
Touche B1	Ne s'applique pas	Changer de personnage	
Joystick gauche	Ne s'applique pas	Déplacer le curseur	
Joystick droit	Ne s'applique pas	Contrôler la caméra	
Touche (mise en marche)	Mode auto	Exécuter les skills (capacités)	
Touche 📋 (sélection)	Ne s'applique pas	Passer en mode combat automatique	

Démarrage

L'écran titre apparaît après la scène d'introduction.

•Tu peux zapper la scène d'introduction en appuyant sur la touche START (mise en marche).



9

۲

۲

Menu principal

CONTINUE (CONTINUER) :

Sélectionne cette option pour continuer une partie sauvegardée précédemment.

Choisis la sauvegarde à charger dans la liste des sauvegardes affichée.

- Au moins 1389KB d'espace libre sont nécessaires pour sauvegarder.
- Tu peux créer jusqu'à 999 sauvegardes.

Déroulement du jeu

Le jeu commence par une scène d'introduction et une série d'initiations au combat. Une fois ces événements terminés, tu passes à l'écran de sélection de personnage, où tu peux personnaliser les attributs de ton personnage. Tu passes ensuite à la carte de nation et le jeu se déroule à mesure que tu passes dans les villes, sur les points d'événement et sur les points de combat



Ville

Points d' événement





10

()



Tu peux acheter et vendre des objets dans les boutiques, et accéder aux Blacksmith's Guild (guilde des forgerons) et Adventurer's Guild (guilde des aventuriers). Voir page 24.

lci, divers événements liés à l'intrigue générale ou à des intriques secondaires se produisent. Passer sur un point d'événement t'emmène parfois à un autre endroit de la carte.

۲

Points de combat



Une bataille se déclenche lorsque tu arrives à cet endroit pour la première fois. Une fois la bataille terminée, tu peux choisir de continuer à te battre ou de poursuivre ton chemin. Voir page 32.

La nouvelle génération arrive...



Le protagoniste de la première génération parcourt une nation en redressant les torts et en sauvant les situations qu'il rencontre, ainsi qu'en choisissant son héroïne. Une fois une héroïne choisie, le jeu avance de quelques années et continue en suivant les aventures du héros de la seconde génération dans une autre nation.

Création de personnage

Une fois les événements de début terminés, un nouvel événement te permet de personnaliser les attributs du héros de la première génération.

11

① Sélection de la Default Base Class (classe de base)

- Warrior Type (Type guerrier)
- Magic Warrior Type (Type guerrier magique)
- Sorcerer Type (Type sorcier)
 Tu ne peux choisir qu'une des trois classes
 ci-dessus



۲



un choix de vingt-quatre cartes.

Tu peux choisir cing cartes parmi

Tu sélectionnes le type de sous-âme du

Sélection du Sub-Soul Type (Type de sous-âme)

protagoniste.

La combinaison des types choisis aux étapes $\mathbb{O} \sim \mathbb{O}$ détermine la combinaison de stats du protagoniste.

(

③ Sélection du Skill Slot (Emplacement de capacité) Une fois le type d'arme du protagoniste déterminé, tu sélectionnes les emplacementsde capacités.



Tu peux sélectionner les quatre emplacements de capacités à utiliser.

 1~2 sont déterminés par défaut et ne peuvent pas être modifiés. Il te sera demandé de définir 3 à 6 emplacements.

Combine les attributs ci-dessus pour créer un personnage qui corresponde à ton style de jeu.

12

()

۲

Carte du monde

Tu peux déplacer le personnage principal à la destination désirée en sélectionnant la nation ou l'endroit concerné. De nouveaux endroits deviendront disponibles au fur et à mesure de ta progression dans l'histoire.

Nom de la nation Nom de l'endroit



Nom de la nation : Le nom de la nation sélectionnée. Nom de l'endroit : Le nom d'un endroit accessible dans la nation sélectionnée.

Carte de nation



۲

Menu

Appuyer sur la touche \triangle sur la carte de nation permet d'afficher certaines options de menu.

۲

Options de menu



Options de menu

Organize	the second s
(Organiser) :	Te permet de sélectionner les membres de ton groupe et de déterminer leur position de combat. Voir page 15.
Status (État) :	Consulte les stats détaillées de chaque membre de ton groupe. Voir page 17.
Equipment	A STATE AND A STAT
(Équipement) :	Change ton équipement et tes capacités. Voir page 20.
Item (Objet) :	Utilise et organise les objets de ton inventaire. Voir page 22.
Picture Book	and the second state of the second states and
(Livre d'images) :	Consulte les profils, accède aux galeries et à d'autres informations concernant le jeu. Voir page 23.
Battle Diary (Journal des	
combats) :	Sauvegarde ta partie en cours ou charge une partie préalablement sauvegardée. Voir page 23.
Basic Sta	S (Stats principales)
Les stats principale	s des membres de ton groupe s'affichent ici. Le nombre

Les stats principales des membres de ton groupe s'affichent ici. Le nombre situé à gauche du profil de chaque personnage indique sa position initiale sur le champ de bataille.

14

۲

۲

Points:

- G: (Argent) : La devise officielle utilisée dans tout Agarest. Tu peux gagner des G en battant des monstres ou en vendant les objets dont tu n'as pas besoin. Utilise ton G pour acheter des objets et de l'équipement, ressusciter les membres de ton groupe, etc.
- EP: Tu gagnes des points d'amélioration (EP) en battant des monstres. Ils te permettent d'améliorer ton équipement et d'activer tes capacités.
- TP: TPoints de technique. Ces points peuvent être échangés contre des objets et des capacités. Le nombre de coups consécutifs que tu portes au combat détermine le nombre de points de technique que tu obtiens.
- PP: Tu reçois des points de groupe (PP) comme bonus après avoir gagné un combat. Les points de groupe sont partagés entre les différents membres et permettent de modifier les stats de personnage.

15

 (\mathbf{b})

Organize (Organiser)

Cet écran te permet de sélectionner quel Enchanted Field (Terrain enchanté) tu souhaites utiliser, quels personnages intégrer dans ton groupe de combat et où seront positionnés les membres du groupe sur le champ de bataille. Ton groupe peut compter jusqu'à six personnages.



Enchanted Field (Terrain enchanté)

Les terrains enchantés te permettent de déterminer où se positionneront les membres de ton groupe au début d'un combat. Certains terrains disposent de zones agissant sur l'état des personnages, qu'ils soient alliés ou ennemis. De nouveaux terrains enchantés deviendront disponibles au fur et à mesure que tu avanceras dans le jeu.



 (\bullet)

Field (Terrain)

Sélectionne cette option pour choisir un terrain enchanté dans la liste. Certains événements ne peuvent toutefois se dérouler que sur des terrains prédéterminés. Dans ces situations, ton choix de terrain sera remplacé par le terrain d'événement obligatoire.

Change characters (Changement de personnage)

D'abord, sélectionne le chiffre où tu aimerais positionner ton personnage, puis sélectionne le personnage qui doit prendre part au combat dans la liste des personnages située sur la droité.

	C. S. Brits and and
A Substantia	
	C.S. Bring and
S. Colition and	
	Contra - Canal - Base Baraire

 Lorsqu'un des personnages de ton groupe a été vaincu, il n'apparaît pas au début du combat. N'oublie donc pas de ressusciter tout personnage mort ou de le remplacer par un autre personnage.

Remove (Enlever)

Cette option te permet de retirer un personnage de ton groupe de combat.



Status (État)

Tu peux obtenir une vue détaillée de l'état de chaque personnage en le sélectionnant dans la liste. Appuie sur les touches haut et bas pour faire défiler les personnages, puis utilise les touches gauche et droite pour tourner les pages.

16

 $(\mathbf{0})$

 (\bullet)



d'unité Emplacement d'arme : Permet capacit quantité Emplacement d'unité : Emplac capacit change	de ranger une arme pour l'utilisation d'une é. Les diverses armes possèdent diverses ás d'emplacements disponibles. ements spécifiques aux personnages, où des
Emplacement d'arme : Permet capacit quantité Emplacement d'unité : Emplac capacit change	de ranger une arme pour l'utilisation d'une é. Les diverses armes possèdent diverses és d'emplacements disponibles. ements spécifiques aux personnages, où des
Emplacement d'unité : Emplac capacit change	ements spécifiques aux personnages, où des
de clas	és peuvent être placées. Ces emplacements ne nt que lorsqu'un personnage change se.
Capacité active : Empla effet o assoc	acements pour les capacités passives ne prenant que lorsque le personnage est équipé de l'objet ié.
Niveau de capacité : Indiquiniveau qu'ell utilisé jusqui capaciest ef	ue le niveau de chaque type de capacité. Le u des capacités augmente au fur et à mesure es sont utilisées au combat. Une fois une capacit e un certain nombre de fois, elle gagne un niveau 'au niveau maximum de dix. Plus le niveau d'une sité est élevé, plus elle ficace.
Type de capaci	tés
Au total, douze types de capa	cités existent dans le jeu.
Chaque personnage a des aff capacités associées à ces typ	nites avec certains types de capacités, et les es augmentent plus rapidement que les autres

۲

۲

Développement de l'état

Les personnages reçoivent des points bonus à chaque fois qu'ils gagnent un niveau. Ces points peuvent être utilisés pour augmenter leurs diverses stats et les rendre plus valeureux au combat.



La quantité de points bonus nécessaire pour augmenter chaque stat varie en fonction du personnage.

Sous-menu

Appuyer sur la touche (a) dans l'option de menu Status (État) permet de faire apparaître le sous-menu.

Utilisation des PP

Tu peux répartir entre les membres de ton groupe les "Party Points (Points de groupe)" (PP) que tu reçois à l'issue des combats. Comme les points bonus que tu reçois lorsque tu passes un niveau, les points de groupe peuvent être utilisés pour améliorer les stats d'un personnage. De plus, les points de groupe et les points bonus peuvent être utilisés conjointement.



Sélectionne un personnage



19

•



Augmente une stat à l'aide des points bonus et des points de groupe !

۲

Organisation des personnages

Tu peux organiser les membres de ton groupe selon les méthodes cidessous :

By Party Number (Par numéro de groupe) :

Trie les personnages dans l'ordre selon lequel ils ont été sélectionnés.

By Level (Par niveau) :

Trie les personnages par ordre décroissant de niveau. Sélectionne à nouveau cette option pour trier les personnages en ordre croissant.



By Name (Par nom) :

Trie les personnages par ordre alphabétique. Sélectionne à nouveau cette option pour les trier dans l'ordre inverse.

Affection

Tu peux voir le niveau d'affection de chaque héroïne ici.

À propos de la progression de classe

Lorsqu'un personnage atteint un niveau prédéfini, tu peux changer sa classe à l'aide de l'objet Proof of Valor. Pour ce faire, le personnage doit avoir atteint au moins le niveau 45 et posséder l'objet Proof of Valor.



Equipment (Équipement)

Sélectionner Equipment (Équipement) permet de placer le curseur sur la liste des personnages, et donc de choisir le personnage dont tu souhaites modifier l'équipement. Après avoir sélectionné un personnage, la fenêtre d'état s'affiche et le curseur se déplace automatiquement sur la fenêtre Equipment (Équipement). Appuie sur la touche pour connaître les détails d'un objet ou d'une capacité.

Equipment (Équipement) : Équipe-toi d'armes, d'armures et d'accessoires. Skill (Capacité) : Sélectionne les capacités que tu souhaites utiliser au combat. Active : Détermine les capacités actives.

20

 (\bullet)

۲

Sélectionne l'objet que tu souhaites changer, puis appuie sur la touche \otimes pour afficher une liste des objets utilisables. Appuie à nouveau sur la touche \otimes pour procéder à l'échange. Les numéros verts indiquent quelles stats augmenteront ; les numéros bleus quelles stats diminueront.

Skill (Capacité)

Sélectionner un emplacement permet d'afficher une liste des capacités disponibles. Choisis la capacité à utiliser et appuie sur la touche \otimes pour t'en équiper.

Active

Sélectionner un emplacement permet d'afficher une liste des capacités actives disponibles. Choisis quelle capacité active tu souhaites utiliser et appuie sur la touche \boxtimes our la mettre à disposition.

Certains accessoires et certaines parties d'armures sont accompagnés d'une compétence active par défaut déjà fournie. Il est impossible de supprimer ces capacités à moins que l'objet soit transformé à la Blacksmith's Guild (Guilde des forgerons). Voir page 25.

Attention : changer d'équipement enlève automatiquement toute compétence active liée à l'objet retiré.

۲

۲







Item (Objet)

Sélectionner Item (Objet) permet d'afficher les options de menu suivantes :

Current Items (Objets de l'inventaire) :

Te permet de voir les armes, armures et objets qui se trouvent dans ton inventaire.



Use (Utiliser) :

Affiche une liste des objets pouvant être utilisés. Sélectionne l'objet que tu souhaites utiliser, puis choisis le personnage sur qui l'utiliser.

Organize (Organiser) :

Te permet d'organiser les objets par catégorie. Sélectionner à nouveau cette option permet de les classer dans l'ordre inverse.

Organize Manually (Organiser manuellement) :

Organise manuellement les objets de ton inventaire. Sélectionne un objet, puis choisis l'objet avec lequel tu aimerais qu'ils changent de place.

Discard (Jeter) :

Retire l'objet sélectionné de ton inventaire. Si tu possèdes plus d'un exemplaire de l'objet sélectionné, cette option permet de tous les supprimer.

Place le curseur sur un objet dans ton inventaire ou dans une boutique et appuie sur la touche D pour voir comment l'objet agirait sur les stats du personnage.

()

۲

Picture Book (Livre d'images)

C'est ici que tu peux consulter les diverses informations que tu as glanées au cours du ieu.

4

Le nombre et le type d'entrées augmentent au fur et à mesure que tu obtiens certains objets et en fonction des choix que tu fais en cours de jeu.

Item Picture Book (Livre des obiets) :

Consulte la liste des obiets que tu as obtenus dans le ieu.

Esoterica :

Te permet de consulter les capacités nécessaires pour utiliser les Arts et les Special Arts (Arts spéciaux). Voir pages 38-39.

Smithing Book (Livre du forgeron) :

Affiche la liste d'objets pouvant être créés, ainsi que les matériaux nécessaires.

Profile (Profil) :

Affiche les profils de tous les personnages que tu as rencontrés dans le jeu.

Gallery (Galerie) :

Regarde les images que tu as obtenues au cours du ieu.

Character Gallery (Galerie des personnages) :

Regarde les illustrations des personnages que tu as obtenues au cours du jeu.

Movie Gallery (Galerie des films) :

Regarde tous les scènes cinématiques que tu as vues au cours du jeu.

Event Gallery (Galerie des événements) :

Revois les événements qui se sont déroulés au cours du ieu.

Battle Diary (Journal des combats)

You can save your progress or load the data from a previously saved game here. You can also adjust game settings such as volume here as well.

Save (Sauvegarder) :

Sauvegarde ta partie en cours.

Load (Charger) :

Settings (Paramètres) :

Charge une partie préalablement sauvegardée.

Modifie divers paramètres de jeu.



()

۲

Services proposés en ville

Lorsque tu entres dans une ville, les services recensés ci-dessous te sont proposés. Le nombre de services disponibles augmente au fur et à mesure que tu progresses dans le jeu.



Lorsqu'un événement se produit dans une ville, tu ne peux pasavoir recours aux services proposés avant d'avoir terminé l'événement.

Item Shop (Bazar)

Tu peux y vendre des armes, divers objets et équipements. Le choix d'objets proposés y augmente une fois que tu t'es entraîné à forger à la Guilde des forgerons.

Achat d'objets



Sélectionne un type d'objet à l'aide de L1 ou R1 s'affiche puis sélectionne l'objet à acheter avec la touche une fois que tu as choisi le nombre haut ou la touche bas.



Un message de confirmation puis sélectionne l'objet à acheter avec la touche une d'objets à acheter.

Attention : Le nombre total d'objets pouvant figurer dans ton inventaire est limité, ainsi que le nombre d'exemplaires de chaque objet que tu peux transporter. Tu n'as pas le droit d'acheter des objets audelà de la limite imposée.

24

()

۲

Vente d'objets



Sélectionne un type d'objet à l'aide de L1 ou R1 s'affiche puis sélectionne l'objet à vendre avec la touche haut ou la touche bas.

Un message de confirmation une fois que tu as choisi le nombre d'objets à vendre.

Blacksmith's Guild (Guilde des forgerons)

Enhance (Amélioration)

Tu peux améliorer l'efficacité de ton équipement et de tes capacités actives à la Blacksmith's Guild (Guilde des forgerons). Les stats de l'équipement amélioré bénéficieront de bonus, comme une augmentation de l'ATK ou de la DEF, et les compétences actives améliorées seront plus efficaces. La plupart des capacités et objets commencent au Lv. 1 (Nv. 1) et plafonnent au Lv. 5 (Nv. 5).

 Les points d'amélioration (EP) sont nécessaires pour améliorer tous les objets et toutes les compétences actives. Tu gagnes ces points en battant des monstres au combat.



Choisis un objet à améliorer dans la l iste.

Choisis d'abord le niveau auquel tu souhaites porter l'objet, appuie sur la touche ⊗, puis sélectionne Yes (Oui).

25

 $(\mathbf{0})$



Amélioration terminée !

 (\bullet)

Convert (Conversion)

La conversion permet de transformer n'importe quel objet de niveau 5 en compétence active ou en un autre objet. La procédure est la même que pour l'amélioration. Choisis un objet convertible, puis sélectionne l'option Convert (Conversion).

 $(\bullet$

- · Une fois un objet converti, il est retiré de ton inventaire.
- Il est impossible de convertir les compétences actives.

Smithing Book (Livre du forgeron)

Une fois que tu possèdes un livre du forgeron, tu peux créer des objets à la Blacksmith's Guild (Guilde des forgerons). Certains des objets que tu crées deviennent disponibles à l'achat à l'Item Shop (Bazar).

 Pour créer un objet, il te faut les matériaux nécessaires ainsi que la quantité de G (Argent) requise.



Sélectionne l'objet que tu souhaites c réer. Un message de confirmation s'affiche. Sélectionne Yes (Oui) si tu souhaites continuer.



Création terminée !

 Tous les objets utilisés pour la création d'un nouvel objet seront retirés de ton inventaire.

Smithing Accident (Accident de forge)

À de rares occasions, l'objet que tu créeras ne sera pas l'objet escompté.

 (\bullet)

۲

Adventurer's Guild (Guilde des aventuriers)

Skill Research (Recherche de capacité)

Afin de rechercher des capacités, tu dois d'abord obtenir les Essential Arts books (livres des arts essentiels). Une fois que tu possèdes un livre des arts essentiels, le nom et la description d'une capacité, ainsi que les matériaux et l'argent nécessaires pour la créer, s'affichent. Une fois une



capacité recherchée, elle devient disponible à l'achat à l'Item Shop (Bazar).

Titles (Titres)

Tu peux obtenir des titres en remplissant certaines conditions, comme vaincre des monstres particuliers ou trouver des objets spécifiques. Certains titres s'affichent immédiatement, tandis que d'autres restent masqués par des "???". Ces titres deviendront disponibles au fur et à mesure que tu progresseras dans l'histoire ou lorsque tu rempliras certaines conditions, comme remporter d'autres titres.



Sélectionne le titre que tu veux objets et obtenir ou consulte les conditions requises.



Les conditions remplies sont signalées en vert.



Tu reçois des points, des le titre une fois toutes les remplies

Avertissement concernant les conditions requises pour obtenir un titre Pour obtenir certains titres, tu dois vaincre des monstres particuliers. Toutefois, les monstres que tu bats dans le contexte d'un événement ne te permettent pas d'obtenir ces titres. De plus, tout objet obtenu pendant un événement ne permet pas non plus d'obtenir un titre.

27

 $(\mathbf{0})$

 (\bullet)

Exchange TP (Échange des TP)

Tu peux échanger tes TP contre des équipements ou des capacités.

Ranking Registration (Enregistrement de classement)

۲

Tu peux charger les stats de ton personnage, les dégâts maximaux infligés et le compteur de combo maximal en te connectant au PlayStation®Network.

View Ranking (Voir le classement)

C'est ici que tu peux consulter les classements.

Monster Guild (Guilde des monstres)

Combine Monsters (Combinaison de monstres)

Afin de combiner les monstres, tu devras en avoir capturé au moins deux. Les monstres capturés et nouvellement créés peuvent être recrutés en tant que membres de groupe, et utilisés au combat.

Sélectionne les monstres combinent à combiner. monstre est créé.



Le résultat attendu s 'affiche.

28

()



Les monstres choisis se et un nouveau

۲

Trade (Échange)

Tu peux échanger tout monstre capturé contre un objet.



Sélectionne le monstre à échanger l'objet et perds



(

Les détails de l'objet que tu recevras s'affichent.



Une fois l'échange confirmé, Tu reçois le monstre.

· Le monstre utilisé dans la transaction est perdu à jamais.

A propos de la capacité Capture

Afin de pouvoir utiliser la capacité Capture sur les monstres, les HP (PV) de la créature ciblée doivent être inférieurs à 5 % de leur valeur maximale. En outre, plus ta STR, ton INT et ta LUK sont élevées, plus tes chances de capturer des monstres sont importantes. Mais attention : plus le monstre est fort, plus il est difficile de le capturer.

29

 $(\mathbf{0})$

۲

Infirmary (Infirmerie)

Tu peux utiliser ton argent dans les infirmeries pour ressusciter tes partenaires tombés au combat. À la différence de l'Item Shop (Bazar) ou de la Blacksmith's Guild (Guilde des forgerons), tu peux ressusciter un personnage mort même si tu ne possèdes pas l'argent nécessaire.

۲

 Si tu ne disposes pas de l'argent nécessaire, tout l'argent en ta possession disparaît et la quantité manquante apparaît sous la forme d'un chiffre négatif. Ta quantité d'argent doit redevenir positive avant que tu puisses acheter un objet.

cône	Status (État)	Effet
222 2	Sleep (Sommeil)	Le personnage touché s'endort et est incapable d'accomplir une quelconque action. L'effet peut être dissout par la magie ou l'utilisation d'objets, ou encore en attendant un certain nombre de tours.
	Poison	Les PV du personnage touché diminuent au fil du temps. L'effet peut être dissout par la magie ou l'utilisation d'objets.
<u></u>	Paralysis (Paralysie)	Le personnage touché est paralysé et est incapable d'accomplir une quelconque action. L'effet peut être dissout par la magie ou l'utilisation d'objets, ou encore en attendant un certain nombre de tours.
8	Blind (Aveuglement)	Le taux de précision diminue. L'effet peut être dissout par la magie ou l'utilisation d'objets, ou encore en attendant un certain nombre de tours.
×)	Bind (Immobilité)	Le personnage touché est incapable de bouger pendant un certain nombre de tours, mais peut quand même utiliser ses objets et capacités.
	Stun (Étourdissement)	Le personnage touché est incapable d'utiliser ses objets et capacités pendant un certain nombre de tours, mais il peut quand même bouger et attendre.
*	Death (Mort)	Les HP (PV) du personnage touché tombent immédiate- ment à 0.

()

۲

Alchemist's Guild (Guilde des alchimistes)

Tu peux faire revenir tout personnage qui n'est plus un membre de ton groupe en tant que Marionette (Marionnette) sans âme. Pour accomplir cette action, tu dois posséder l'objet Forbidden Tome (Tome interdit) en plus de l'argent nécessaire, qui est déterminé par le niveau du personnage au moment où il a quitté ton groupe.

 Les personnages utilisés comme marionnettes ne participent pas au déroulement de l'histoire.

Jracle

Contre une petite somme d'argent, tu peux consulter l'avenir pour connaître les compétences du héros de la génération suivante. Pour que cet aperçu du futur réussisse, l'affection de chaque héroïne pour toi doit avoir atteint un certain niveau.

Vacation Day (Jour de repos)

En arrivant dans certaines villes, tu obtiendras un jour de repos aussi précieux que mérité. Dans cette séquence, plusieurs "move points (destinations)", comme des auberges et des lieux publics, te seront proposés. Sélectionner un point où apparaît le portrait d'un personnage déclenche un court événement. Tu peux augmenter l'affection qu'une héroïne a pour toi en déclenchant son mini-événement. Tu peux aussi te déplacer à n'importe quelle destination où aucun portrait n'apparaît. Par exemple, tu peux te rendre à l'Item Shop (Bazar) ou chez le forgeron, où tu recevras peutêtre une petite compensation pour tes efforts.



۲

Tours restants ::

Chaque fois que tu te déplaces, le nombre de "Move Points (Destinations)" restants diminue, que la destination déclenche un événement ou non. Tu dois donc faire attention lorsque tu te déplaces dans une ville.

•

Moment du jour :

En ville, le jour se divise en deux périodes distinctes : le jour et la nuit. Lorsque tu entres en ville pour la première fois, il fait jour, mais la nuit tombe une fois que tu as utilisé tous tes points de déplacement. Le nombre de tours disponibles se reconstitue pendant la nuit. Une fois que tu as utilisé tous tes tours dans la soirée, le jour de repos prend fin et tu retournes à la carte de nation.

Combat



۲

Organize (Organiser)

Pour les batailles d'événement, il te sera demandé d'organiser ton groupe avant de passer à la carte de combat. C'est aussi ici que tu peux entre autres modifier l'équipement d'un personnage.



Extended Turn Battle (Combat à extension de tour)

Dans le système Extended Turn Battle (Combat à extension de tour), les personnages se positionnent sur le champ de bataille et attaquent lors de phases "Move (Déplacement)" et "Action" distinctes.

Battle Flow (Déroulement des combats)



Place Characters (Placement des personnages)

Lorsqu'un combat commence, tous les personnages se déploient sur le champ de bataille en suivant un ordre de formation préétabli. Ton groupe se situe toujours au bas de l'écran et les ennemis en haut, mais tu devras parfois faire face à une Sneak Attack (Embuscade), pendant laquelle tes personnages et les unités ennemies seront disséminés au hasard sur le champ de bataille.

Move Phase (Phase de déplacement)

Dans cette phase, tu peux choisir de replacer tes personnages ou de les laisser où ils se trouvent. Voir page 34.

Action Phase (Phase d'action)



RANK S

CIEAR BONUS

Une fois que tous les personnages sur le champ de bataille ont fini de se déplacer, tes personnages peuvent utiliser leurs capacités et leurs objets pour attaquer les unités ennemies ou se solgner. Voir page 35.

Clear Bonus (Bonus de victoire)

33

Après avoir vaincu tes ennemis au combat, tu peux obtenir divers bonus et constater les résultats de tes efforts. Voir page 40.

R Manual.indd 33

۲

Move Phase (Phase de déplacement)

La phase de déplacement est celle qui te permet de placer les membres de ton groupe. L'ordre de déplacement s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran. Le personnage dont le portrait s'affiche le plus à gauche bouge en premier.



Movement Range (Distance de déplacement)

Les cases bleues indiquent la distance de déplacement d'un personnage, tandis que les cases rouges représentent des cases déjà occupées par d'autres personnages. Les cases illuminées représentent une zone d'extension d'attaque (voir page 36). La distance de déplacement d'un personnage est déterminée par sa stat MOV.



Move (Déplacement)







(



Choisis la direction que doit prendre le personnage. Tu passes ensuite à l'unité suivante.

Une fois tous les déplacements déterminés, toutes les unités s'activent simultanément.

Un AP est utilisé par case franchie. Il est consommé une fois que la destination du personnage est confirmée. Trois AP sont donc consommés pour un personnage qui a choisi trois cases, même s'il ne se déplace que d'une.

34

()

۲

Turn Rate (Fréquence de tour)

La fréquence de tour d'un personnage est déterminée par son AGI. Plus elle est élevée, plus son tour arrive rapidement.



Action Phase (Phase d'action)

Pendant la phase d'action, l'ordre de tour des personnages dépend de leur AGI et de leurs AP restants. Plus l'AGI d'un personnage est élevée et plus il lui reste d'AP, plus il sera en mesure d'agir tôt.



Skills (Capacités)

Sélectionne une capacité à utiliser à partir du menu Skills (Capacités). La portée affichée pour chaque capacité représente sa portée d'attaque maximale. Un personnage peut utiliser de multiples capacités tant qu'il possède les AP nécessaires.



· Parfois, une capacité ne peut pas être utilisée sur la cible sélectionnée.

Pense à définir toutes tes capacités dans le menu d'équipement avant d'entrer en combat.

Items (Objets)

Sélectionner l'option de menu Item (Objet) permet d'afficher la liste des objets pouvant être utilisés pendant le combat. Note que l'utilisation d'un objet consomme des AP. Les AP nécessaires varient en fonction de l'objet.

35

 $(\mathbf{0})$

۲

Esoteric Books (Grimoires)

Sélectionner cette option permet d'afficher une liste des capacités qui, combinées avec d'autres, déclenchent des Arts et des Special Arts (Arts spéciaux).

 $(\bullet$

Settings (Paramètres)

Tu peux modifier divers paramètres de combat.

Standby (Attente)

Termine d'entrer les commandes du personnage sélectionné et passe à l'unité suivante. Tous les AP restants que possède ce personnage seront reportés sur son prochain tour.



 La quantité d'AP pouvant être reportée au tour suivant est égale à deux fois le maximum d'AP. Tout AP excédant cette limite sera perdu. Tu dois donc veiller à utiliser soigneusement tes AP.

Extended Area (zone étendue)

La zone étendue est une série de cases matérialisées sur le champ de bataille, qui permet à un personnage de se relier aux membres de son équipe. Chaque personnage du champ de bataille, qu'il soit allié ou ennemi, possède sa propre zone étendue.





Le personnage B est dans la zone étendue du personnage A.



Le personnage C est dans la zone étendue du personnage B.

36

()



Tous les personnages peuvent participer à une attaque étendue.

۲

Extended Attack (Attaque étendue)

Pour réaliser une attaque étendue, sélectionne d'abord la cible, puis la capacité que tu souhaites utiliser. Une liste comprenant les personnages qui peuvent participer à l'attaque et les capacités dont ils peuvent se servir apparaît à l'écran. Comme pour une attaque normale, tu peux utiliser plusieurs capacités à condition d'avoir assez d'AP.

Appuie sur les touches L1 ou R1 pour passer d'un personnage à l'autre.

Les capacités sélectionnées s'affichent sous la forme d'un arbre dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Après avoir sélectionné les capacités de chaque personnage, tous les personnages participant à l'attaque étendue se déplacent sur des cases leur permettant d'attaquer la cible avec les capacités sélectionnées.

Appuyer sur la touche START (mise en marche) permet de lancer l'attaque étendue. Chaque personnage utilise sa capacité dans l'ordre de la sélection.

En fonction de la combinaison des capacités sélectionnées, un Art ou un Special Art (Art spécial) peut aussi être exécuté.

A word of caution for extended attack

Les personnages qui participent à une attaque étendue peuvent se déplacer sur une autre case et changer d'orientation en fonction de la capacité choisie. Un personnage qui se déplace sur une zone non étendue ne peut pas prendre part à l'attaque étendue suivante.

37

0



Icicle Edge

Ice Needl



۲

Special Skills (Capacités spéciales)

Extra Skills (Capacités supplémentaires)

Chaque personnage possède des capacités supplémentaires propres. Utiliser ces capacités nécessite à la fois des AP et des SP. Elles consomment plus de points que les capacités normales, mais occasionnent également beaucoup plus de dégâts.



Chaque personnage commence le jeu avec une capacité supplémentaire. Il en apprend une seconde lorsqu'il atteint le niveau 25 et une troisième lorsqu'il change de classe.

38

()

۲

Arts

۲

Les Arts sont des capacités puissantes qui se déclenchent lorsque certaines capacités sont combinées dans un ordre spécifique au cours d'une attaque étendue.

Conditions nécessaires

Afin de déclencher un Art, tu dois sélectionner des capacités spécifiques. Si les capacités nécessaires sont sélectionnées, l'Art qui sera déclenché apparaît dans l'arbre des capacités du coin inférieur gauche de l'écran.





Special Arts (Arts spéciaux)

En combinant les capacités supplémentaires de manière spécifique, tu peux déclencher des capacités extrêmement puissantes appelées Special Arts (Arts spéciaux). Les Arts spéciaux s'activent de la même façon que les Arts, mais alors que les Arts peuvent être déclenchés par un seul personnage, il faut plusieurs personnages pour déclencher un Art spécial. Les dégâts et les effets causés par les Arts spéciaux sont nettement plus importants que les Arts normaux et peuvent représenter un excellent moyen de se débarrasser de puissants ennemis comme les boss.

Break (Épuisement)

Chaque personnage possède un resistance value (degré de résistance) qui, lorsqu'il atteint zéro, fait entrer le personnage dans un état de Break (Épuisement). Les personnages qui se trouvent dans cet état subissent plus de dégâts qu'en temps normal.

Tous les personnages du jeu, alliés ou ennemis, peuvent entrer en état d'épuisement.

Le degré de résistance d'un personnage peut être diminué en utilisant certaines capacités, mais il se régénère à chaque fois que la cible commence son tour de jeu.

Break Arts (Arts d'épuisement)

Si tu déclenches un Art alors que la cible est en Break State (État d'épuisement), un Break Art (Art d'épuisement) a lieu. Les Arts d'épuisement sont plus puissants que les Arts normaux ; ils infligent plus de dégâts et atteignent plus souvent leur cible.

Les Break Arts (Arts d'épuisement) ne peuvent être déclenchés qu'en utilisant les Arts.

39

 $(\mathbf{0})$

۲

Iverkill

Un Overkill se produit lorsque tu infliges des dégâts supérieurs à la somme des HP (PV) et des HP (PV) maximum de la victime. Par exemple, si le maximum de HP de la cible est de 200 et qu'il en possède 150 au moment où tu l'attaques, tu dois infliger une perte d'au moins 350 HP pour causer un Overkill. Tuer un ennemi par Overkill t'octroie



des objets bonus. Utilise une combinaison d'extended attacks (attaques étendues) et de Break States (États d'épuisement) pour créer un Overkill.

Clear Bonus (Bonus de victoire)

Divers points de jeu

Tu reçois des "EXP", des "G", des "EP" et des "TP" à la fin d'un combat. Après un combat d'événement, tu reçois également des "PP".

Battle Grade (Catégorie de combat)

Terminer un combat rapidement te vaudra toutes sortes de points bonus, sauf des PP. La différence de niveau entre ton personnage au niveau le plus élevé et l'ennemi au niveau le plus élevé détermine ton bonus.



LEAR BONUS	RANK S

Si tu prends plus de temps qu'il n'en faut pour terminer un combat ou si tu te bats contre un ennemi très en dessous de ton niveau, les récompenses que tu reçois risquent de te décevoir.

40

()

۲

Bonus de fin de jeu

Extra Mode (Mode supplémentaire)

Lorsque tu termineras le jeu, tu pourras te servir des données de ta partie pour débloquer l'Extra Mode (Mode supplémentaire). En mode supplémentaire, tous les ennemis sont beaucoup plus forts et le jeu est nettement plus difficile. Ce mode est recommandé pour les joueurs experts qui recherchent un défi à leur taille.

De plus, une carte de nation bonus devient disponible si tu te rends à un certain point d'événement. Tu y verras peut-être quelque chose qui éveillera tes "feelings of nostalgia (sentiments de nostalgie)"... Essaie de ne pas manquer cette occasion exceptionnelle.



Trophies (Trophées)

Tu gagneras des trophées en fonction de ta progression dans le jeu et en remplissant certaines conditions. Lorsque tu gagnes un trophée, un message apparaît dans le coin supérieur droit de ton écran, ainsi qu'une notification sonore. Quatre différents types de trophées sont disponibles, chacun correspondant à un niveau de difficulté : bronze, silver (argent), gold (or) et platinum (platine). Tu peux voir tous les trophées que tu as gagnés en utilisant l'option de menu Trophy collection (collection de trophées) dans le menu d'accueil de ta XMB™.

41

۲

Data List (Liste de données)

Nom	Condition de déclenchement	Effets
Concentration	SP	Augmente Accuracy (précision) et Evasion (esquive).
Satori	SP	Augmente Accuracy (précision) et Evasion (esquive).
Kill Switch (tueur)	SP	Augmente Accuracy (précision) et chances de coups critiques.
Hunter (chasseur)	SP	Augmente les chances de coups critiques et de capture.
Absolute-Hits (coup parfait)	SP	Frappe la cible à coup sûr.
Anger (colère)	SP	Augmente la puissance d'attaque physique.
Guard (garde)	SP	Augmente la défense contre les attaques physiques.
Critical Break (rupture critique)	SP	Augmente les dégâts causés par magie.
Block Magic (bloque magie)	SP	Augmente la résistance aux attaques magiques.
Boundless Power (pouvoir illimité)	Mourant	Augmente les dégâts physiques et la défense.
Unleash All (déchaînement)	Mourant	Augmente considérablement les dégâts physiques, la défense physique, les dégâts de magie et la défense contre la magie.
Unleash Magic (déchaînement magique)	Mourant	Augmente considérablement les dégâts de magie et la défense contre la magie.
Absolute Resistance (résistance absolue)	Auto	Augmente la résistance à toutes les altérations d'état
Parry (parade)	Mourant	Permet d'esquiver toutes les attaques physiques.
Magic Shelter (abri magique)	Mourant	Permet d'esquiver toutes les attaques physiques.
Blessing (bénédiction)	Auto	Augmente les gains d'EXP et d'EP.
Heavenly Sense (sens divins)	Auto	Augmente la découverte d'objets et les chances de réussir un vol.
Potential (potentiel)	Auto	Augmente les points de bonus lors de gains de niveau.
Kung Fu Qigong	SP	Se déclenche à un certain point et annule les dégâts équivalant à 10 % du niveau d'un personnage.

PERSONAL PROPERTY AND ADDRESS OF ADDRESS ADDRESS ADDRESS ADDRESS ADDRESS ADDRESS ADDRESS ADDRESS ADDRESS ADDRES	566079 B 976 W COBE (1660,020 (664)	
Bullishness (rentre-dedans)	Auto	Augmente les SP à chaque tour.
Mikiri	Auto	Bloque les contre-attaques.
Genius (génie)	SP	Réduit la quantité d'AP utilisée pour toutes les actions à l'exception de "move (déplacement)".
Float (flottaison)	Auto	Annule certaines capacités, explosions et effets directionnels.
Feat of Agility (exploit agile)	Auto	Augmente les chances de réussir un vol.

۲

· Conditions to Trigger... Automatic: Triggered every time.

 SP:
 Triggered when a character's SP exceeds a certain amount.

 Critical State:
 Released when a character's remaining HP is less than a certain level.

43

۲

۲

