

MANUEL
DE LEGEND OF
FORESIA

Nous vous remercions d'avoir acheté la version PC de "Legend of Foresia - La contrée interdite". Veuillez lire le manuel du jeu avant de commencer à jouer. Ne perdez pas ce manuel, car vous ne pouvez vous le procurer autrement qu'avec le jeu. Notez que les captures d'écran présentées peuvent différer dans le jeu.

TABLE DES MATIÈRES

1. PROLOGUE	5
2. Avant de commencer	5
Configuration minimale ;	5
Installer Blaze & Blade	5
Lancer le jeu	6
Pilotes/DirectX	6
Désinstaller Blaze & Blade	6
3. Commencer	7
Copier les sauvegardes	7
Contrôles	7
Configuration originale du clavier et du Game Pad	7
Naviguer dans le Menu Système	8
Naviguer dans le Menu Icône	8
4. Menu de Démarrage	9
Jouer	9
Créer personnage	9
Equipe	9
Préférences	9
5. Votre Première Partie	10
6. Jeu en Solitaire ou Multijoueur	11
7. Création d'un Personnage	11
1. Classe et Sexe	11
2. Nommer le Personnage	11
3. Type de Langage	11
4. Élément Protecteur	12
5. Caractéristiques et Points de Bonus	12
Conseil pour la création de personnage	12
6. Enregistrer le Personnage	13
8. Présentation des Classes	13
9. Jouer à Blaze & Blade	15
But du Jeu	15
L'Auberge du Voyageur	15
Examiner des Objets	15
Récupérer des Plantes	16
Boîte de Rangement	16
Enregistrement de la Partie	16
Guérison des Blessures et des Etats Anormaux	17
Points de Sauvegarde et de Récupération	17
Récupération Automatique des PV/PM	17
Evolution d'un Personnage	17
Exploration	17
Fin de Partie	17
10. Informations sur l'Ecran de Jeu	18
11. Tâches supplémentaires (Multijoueur uniquement) ...	19
12. A propos de la magie	19

13. Les Etats Anormaux Physiques et Psychologiques . . .	21
14. Eléments	22
15. Menu Icône	23
16. Menu Système	24
Informations sur un personnage	24
Légende	25
Inventaire	25
Magie	26
Plantes	26
Equipement	27
Contrôles	27
17. Organisation du groupe	27
Changer les couleurs des personnages	27
Affecter les personnages	27
18. Carte	28
19. Objets de Quêtes	28
20. Cristaux	28
21. Options	28
Comment enregistrer	28
Quitter le jeu	28
22. Menu Objets	29
Inventaire	29
Enchère	29
23. Armes, Armures, Accessoires et autres objets	30
24. Magies et Plantes	30
25. Les Premières Quêtes	32
26. Crédits	34

Précautions

Lorsque vous insérez le CD dans le lecteur, assurez-vous que la surface imprimée soit sur le dessus. Lorsque vous manipulez le disque, ne touchez pas les surfaces planes, mais prenez-le par les bords. Assurez-vous que le disque reste propre et intact. Si la surface du disque est sale, nettoyez-la doucement avec un chiffon propre et sec. Ne laissez jamais le disque à proximité d'une source de chaleur, en plein soleil ou dans un endroit humide. N'essayez jamais d'utiliser un disque fendu, gondolé ou réparé avec de la bande adhésive, vous obtiendriez des erreurs de fonctionnement.

AVERTISSEMENT SUR LES RISQUES D'EPILEPSIE

Certaines personnes peuvent souffrir de crises d'épilepsie ou d'états de semi-inconscience si elles sont soumises à de violents effets de lumière. Ces personnes courent le risque d'une crise lorsqu'elles utilisent des jeux vidéo. Les personnes qui n'ont pas d'antécédents épileptiques peuvent aussi être affectées. Si vous ou un membre de votre famille révélez des symptômes épileptiques, tels que crises ou états de semi-inconscience, consultez votre médecin avant de vous servir de ce produit.

Il est préférable que les parents supervisent leurs enfants durant l'usage de jeux sur ordinateur. Si vous ou un membre de votre famille révélez des symptômes tels que troubles de la vision, contractions musculaires, pertes de conscience, désorientation ou tout type de mouvements involontaires ou de crampes pendant le jeu, cessez de jouer et consultez immédiatement votre médecin.

Précautions d'utilisation : Ne restez pas assis trop près de l'écran de l'ordinateur. Écartez-vous de lui autant qu'il vous est possible. Utilisez le plus petit écran possible pour jouer. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien illuminée et aérée. Il est prudent de faire une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu.

1. PROLOGUE

Il était une fois, dans le nord du continent de Mabressia, un pays appelé Foresia. Ce pays merveilleux vivait en harmonie avec la magie. Lors, aidés de leurs pouvoirs hors normes, douze soi-disant Grands Sages créèrent des démons pour s'en attacher les services. Et les erreurs s'enchaînèrent. L'humanité commença à plier les pouvoirs de la nature à sa volonté. Les gens eurent l'illusion que leur puissance serait éternelle. Aveuglés par la confiance en leurs capacités grandissantes, les douze Sages amenèrent à la vie toujours plus de créatures. Finalement, aidées par leur nombre, ces dernières s'emparèrent des pouvoirs de la magie. Par leurs actions, les douze avaient condamné leur propre race.

Depuis, le temps a passé et Foresia se nomme aujourd'hui "La Terre Oubliée". Cette région autrefois magnifique est désormais peuplée de monstres et de démons et bien rares sont les ruines qui rappellent les merveilles d'antan. Certains pensent même qu'elles recèlent de fabuleux trésors. Bien des aventuriers téméraires ont dernièrement essayé de s'emparer des reliques et des trésors que recèlent "La Terre Oubliée".

Chacun relevant le flambeau de la quête éternelle...

2. AVANT DE COMMENCER

Configuration minimale :

Pentium 133, 24 Mo de RAM, 10 Mo d'espace libre sur le disque dur, lecteur CD-ROM 4x, Windows 95/98, clavier, carte graphique PCI/AGP 100% compatible Windows 95 ainsi que les derniers pilotes DirectX, carte son 100% compatible Windows 95.

Cartes accélératrices 3D reconnues :

3Dfx Voodoo/Voodoo 2/Voodoo Banshee, Nvidia Riva 128/ZX/TNT, Permedia 2, Rendition v2x00, ATI Rage Pro/II/128, Matrox G200.

Manettes de jeu 100% compatibles Windows 95 et Microsoft SideWinder reconnus.

Installer Legend of Foresia

Insérez le CD de Blaze and Blade dans le lecteur de CD-ROM. Normalement, Windows 95/98 lance l'exécution automatique.

Si ce n'est pas le cas, la fonction "Exécution Automatique" est peut-être désactivée sur votre PC. Vous pouvez lancer le programme d'installation manuellement en double-cliquant sur l'icône "Poste de travail", puis sur celui de votre lecteur CD. Lancez ensuite le programme SETUP.EXE de la même manière.

Choisissez ensuite la langue d'installation et de jeu. Ce choix restera valable jusqu'à ce que vous désinstalliez le jeu.

Le programme d'installation détermine automatiquement si vous avez installé DirectX 6.0 et DirectMedia. Si nécessaire, ces programmes seront installés pour vous. Les pilotes nécessaires sont sur le CD. Assurez-vous toujours d'utiliser les pilotes les plus récents pour vos cartes graphiques. Si vous installez DirectX, votre PC sera redémarré automatiquement.

Choisissez ensuite la langue d'installation et de jeu. Ce choix restera valable jusqu'à ce que vous désinstalliez le jeu.

Le programme d'installation détermine automatiquement si vous avez installé DirectX 6.0 et DirectMedia. Si nécessaire, ces programmes seront installés pour vous. Les pilotes nécessaires sont sur le CD. Assurez-vous toujours d'utiliser les pilotes les plus récents pour vos cartes graphiques. Si vous installez DirectX, votre PC sera redémarré automatiquement.



Lancer le jeu

Si Legend of Foresia est déjà installé sur votre PC, vous devez juste insérer le CD du jeu. Vous pouvez également commencer à jouer en choisissant l'icône appropriée dans votre menu "Démarrer".

Pilotes/DirectX

Avant toute chose, vous devez choisir un pilote graphique. Les options proposées dépendent de votre système. Nous recommandons d'utiliser un pilote DirectX ou équivalent. Selon le pilote choisi, des résolutions graphiques vous sont proposées : plus la résolution est basse, meilleure est la fluidité de l'affichage. Les ordinateurs architecturés autour de Pentium II et équipés d'une carte graphique accélératrice devraient permettre d'afficher sans ralentissement une résolution de 800x600 ou supérieure. Attention, le programme de configuration vous propose les configurations acceptées par vos cartes graphiques, mais ne prend pas en considération les limites de votre moniteur. Prenez garde à choisir une définition que ce dernier est capable d'afficher.



Désinstaller Legend of Foresia

Pour désinstaller le jeu, sélectionnez l'icône appropriée dans votre menu "Démarrer" et suivez les instructions qui vous sont données à l'écran. Il se peut que le programme de désinstallation vous annonce qu'il n'est pas parvenu à effacer certains fichiers, que vous devrez alors effacer manuellement. Il est également possible de désinstaller Legend of Foresia en utilisant l'option "Installer/Désinstaller Programme" du Panneau de Configuration.

3. COMMENCER

Copier les sauvegardes

Les fichiers des personnages enregistrés sont placés dans le dossier SAVE du répertoire Legend of Foresia (le dossier où vous avez installé le jeu, par exemple C:\PROGRAM FILES\BLAZE AND BLADE)

Afin de récupérer votre personnage pour l'utiliser lorsque vous jouez avec des amis, copiez simplement vos sauvegardes (24 KO chacune) sur une disquette, puis recopiez-les dans le dossier SAVE de Legend of Foresia sur le disque dur de l'ordinateur de jeu (s'il ne s'agit pas du votre). Pour plus d'informations à propos de la copie de fichiers, référez-vous au manuel de Windows.

Contrôles

Configuration originale du clavier et du Game Pad

Vous pouvez jouer à Legend of Foresia en utilisant plusieurs contrôleurs de jeu, tels que le clavier, le Microsoft SideWinder Game Pad ou le Gravis Game Pad Pro.

Si vous utilisez le clavier, assurez-vous d'activer le "Verr Num" du pavé numérique. Notez que seuls les contrôles au clavier du joueur 1 sont prédéfinis. Vous pouvez apporter des modifications aux contrôles de jeu dans la fenêtre Contrôles (Controls) du menu des Options.

Vous pouvez accéder au menu des Options à tout moment en appuyant sur la touche F3 du clavier. Les contrôles indiqués pour le Game Pad et le clavier peuvent être utilisés conjointement.

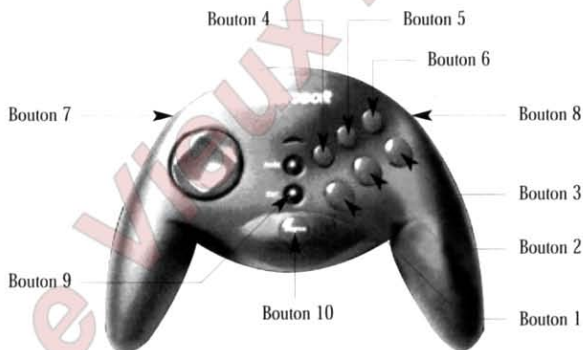
(Vous trouverez des informations plus précises sur les Options ultérieurement dans ce manuel.)

Configuration originale pour le joueur 1 :

Action/Fonction	Symbole utilisé	Clavier	Game Pad
Avant	▲	Pav Num 8 / ↑	↑
Arrière	▼	Pav Num 2 / ↓	↓
Gauche	◀	Pav Num 4 / ←	←
Droite	▶	Pav Num 6 / →	→
Attaque	□	Ctrl gauche / Entrée	Bouton 1
Talent Spécial	×	Maj gauche	Bouton 4
Saut	○	Alt gauche / Echap	Bouton 2
Menu icône	△	Barre Espace	Bouton 5
Déplacer caméra vers la gauche/ Naviguer dans les menus	L1	Pav Num 9	Bouton 7
Déplacer caméra vers la droite/ Naviguer dans les menus	R1	Pav Num 3	Bouton 8
Déplacer la vue vers le haut	L2	Pav Num 7	Bouton 3
Déplacer la vue vers le bas	R2	Pav Num 1	Bouton 6
Zoom arrière	L1+R1	Pav Num 3+9	Boutons 7+8

Zoom avant	L2+R2	Pav Num 1+7	Boutons 3+6
Activer/désactiver la caméra automatique	L1+L2	Pav Num 7+9	Boutons 3+7
Vue de haut avec le nord en haut de l'écran	R1+R2	Pav Num 1+3	Boutons 6+8
Lancer un sort manuellement	SELECT ■	F1	Bouton 10
Ouvrir le Menu Système	START ►	F2	Bouton 9
Ouvrir le Menu Options	-	F3	F3
Modifier la taille du texte	-	F9	F9
Taille de l'écran			
Réduire	-	F11	F11
Aggrandir	-	F12	F12

Configuration originale pour le MS SideWinder Game Pad :



Naviguer dans le Menu Système

Pour toutes les pages :

Boutons L1 et R1

Bouton X

Naviguer entre les pages

Confirmer

Pour les pages spécifiques :

FEUILLE DE PERSONNAGE

Utilisez ▲▼ pour changer de personnage et ◀▶ pour changer de fenêtre. Pour annuler une sélection utilisez le bouton ○.

ORGANISATION DU GROUPE

Vous pouvez changer la couleur du personnage avec les boutons ▲▼. Le chef d'équipe peut être désigné en utilisant le bouton X.

OBJETS DE QUÊTE

Utilisez le bouton X pour obtenir une description d'un objet de quête.

OPTIONS

Sélectionnez avec les boutons ▲▼◀▶ puis confirmez avec X.

NAVIGUER DANS LE MENU ICÔNE

Boutons ▲▼◀▶

sélection du type d'objet (arme, armure, bouclier, accessoire, objet)

Boutons X ou □

Confirmer une sélection

Equiper/enlever un objet

Utiliser un objet sélectionné

(potion de soin, etc.)

Confirmer le choix d'un chef de groupe

Annuler une sélection

fermer le Menu Icône

Bouton ○

Bouton △

4. MENU DE DÉMARRAGE

Jouer

Vous devez créer des personnages avant de commencer à jouer.

Créer personnages

Créez au moins un personnage avant de vous lancer dans l'aventure.

Équipement

Cette option vous permet de voir l'équipement d'un personnage, ainsi que d'acheter ou de vendre des objets. Une description détaillée de cette fonction est donnée ultérieurement dans ce manuel.

Préférences

Ce menu sert à modifier les options d'affichage, de son et les contrôles.

Si vous choisissez DISPLAY (Affichage) dans le menu des préférences, vous affichez un sous-menu qui vous propose de modifier les paramètres suivants :

Taille de l'écran

Si vous le désirez, vous pouvez réduire la taille de l'écran de jeu pour améliorer la vitesse d'affichage si votre machine est trop lente.

Luminosité

Ajuste la luminosité des images pour une meilleure lisibilité des graphismes.

Filtrage des textures

Si votre carte vidéo dispose des fonctions de filtrage des textures, vous pouvez activer cette option. Le filtrage améliore le rendu graphique mais diminue la netteté des images.

Texte

Vous permet de choisir la taille de la Fenêtre d'Information et des textes affichés.

Vitesse

Différents réglages de vitesse sont disponibles. Utilisez-les pour obtenir des animations fluides et une jouabilité acceptable en fonction de la configuration de votre PC.

Résolution écran

Affiche un sous-menu où vous pouvez choisir la résolution qui vous convient : plus la résolution est basse, plus le jeu sera rapide.



Si vous choisissez SOUND (son) dans le menu des préférences, vous appelez un sous-menu qui vous propose de modifier les paramètres suivants :

Volume de la musique

Vous permet de modifier le volume de la musique de fond.

Volume sonore

Vous permet de modifier le volume des effets sonores.

Si vous choisissez CONTROLS (Contrôles) dans le menu des préférences, vous affichez un sous-menu qui vous propose de modifier les paramètres suivants :

Configuration clavier



Joystick/Game Pad :



Sélectionnez la fonction que vous voulez modifier, puis appuyez sur la touche ou le bouton auquel cet événement sera assigné

* Les configurations par défaut sont indiquées dans le chapitre Avant de Commencer de ce manuel.



5. VOTRE PREMIÈRE PARTIE

1. Avant de vous lancer dans votre première partie, vous devez créer des personnages à diriger.
2. Sélectionnez Jouer dans le Menu de Démarrage et créez une équipe. Si vous aviez déjà créé des personnages, ils vous seront proposés. Choisissez le personnage que vous désirez intégrer à votre équipe avec ▲ et ▼. Vous pouvez en sélectionner quatre au maximum. Il est possible de retirer un personnage de votre équipe en appuyant sur ○.
3. Confirmez votre sélection avec ×.



6. JEU EN SOLITAIRE OU MULTIJOUEUR

Jeu en solitaire

Lorsque votre groupe explore les différents lieux du monde, le chef du groupe est suivi par les autres personnages. Vous pouvez désigner un nouveau chef dans les menus Système et Icône (voir dans le chapitre Menu Icône). Les personnages que vous ne contrôlez pas attaquent les ennemis automatiquement lorsqu'ils sont à portée.

Multijoueur

Chaque joueur contrôle un personnage différent (quatre joueurs au maximum). Une fois les périphériques d'entrée branchés, affichez la page d'Organisation du Groupe. Avec les touches de curseur, vous pouvez choisir la méthode de contrôle de chaque personnage en le faisant passer du mode COM (Ordinateur) au mode MAN (Manuel). Les personnages sont assignés aux joueurs 1 à 4 dans l'ordre où ils ont rejoint le groupe. Si le joueur 1 décide de contrôler un autre personnage, les autres joueurs le peuvent également.

7. CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Les sélections se font avec ▲▼◀▶, appuyez sur × pour valider et sur ○ pour annuler.

1. Classe et Sexe

Lorsque vous sélectionnez Create Characters (Créer un personnage), l'écran de sélection de classe et de sexe s'affiche. Les seize personnages proposés sont des hommes et des femmes de huit classes différentes. Il y a des différences d'une classe à l'autre, mais choisir un homme ou une femme n'a pas d'influence sur l'efficacité du personnage.



2. Nommer le Personnage

Entrez le nom de votre personnage puis sélectionnez END (Fin). Lorsque vous appuyez sur le bouton ▶, le curseur se positionne automatiquement sur END. Si vous n'entrez aucune lettre et que vous sélectionnez END, votre personnage se verra attribuer un nom par défaut.



3. Type de Langage

Il s'agit de la façon de parler de votre personnage. Appuyez sur × pour lui assigner le choix par défaut.





4. Élément Protecteur

Choisissez ensuite l'élément protecteur de votre personnage. L'élément influence l'utilisation que peut faire le personnage des armes, des armures et des accessoires qu'il trouve et utilise, ainsi que sa défense magique (voir le chapitre Éléments).



5. Caractéristiques et Points de Bonus

Il est temps de définir les caractéristiques de votre personnage. La première chose à faire est de déterminer les points de bonus qui vous sont attribués. Appuyez sur **X** pour retourner les trois cartes. Vous gagnez autant de points de bonus que le nombre de puces sur les cartes. Si la valeur ne vous convient pas, vous pouvez recommencer en appuyant sur **O**. Si les trois cartes sont identiques, vous avez le droit de retourner trois cartes supplémentaires.

Vous devez ensuite distribuer les points de bonus dont vous disposez dans les caractéristiques de votre choix. Enfin, appuyez sur **X** pour confirmer les modifications apportées.

* Utilisez **◀▶** pour choisir la caractéristique et **▲▼** pour ajouter ou soustraire des points. Il est impossible de descendre en dessous de la valeur de base.

STR	Force	Importante pour l'attaque
INT	Intelligence	Nécessaire pour une utilisation efficace de la sorcellerie
WIL	Volonté	Importante pour la résistance à la magie
AGL	Agilité	Importante pour la défense
CON	Constitution	Importante pour les points de vie et la récupération
POW	Puissance Magique	Importante pour la récupération d'énergie magique
LCK	Chance	La chance est importante dans bien des situations



Conseil pour la création de personnages

Il n'est pas déconseillé de répartir les points de bonus équitablement entre toutes les caractéristiques. Cependant, si vous désirez tirer le meilleur parti des capacités de la classe choisie, nous vous conseillons de renforcer sensiblement les caractéristiques dont la valeur de base est déjà haute.

6. Enregistrer le Personnage

Lorsque le processus de création de votre personnage est terminé, vous devez l'enregistrer. Choisissez l'option Sauvegarder personnage et appuyez sur X pour confirmer.

Le jeu vous demande ensuite si vous désirez créer un nouveau personnage ou monter une équipe. Dans ce dernier cas, l'écran de formation d'équipe apparaît. Choisissez les personnages que vous souhaitez avoir dans votre groupe et lancez-vous dans l'aventure.



8. PRÉSENTATION DES CLASSES

Lorsque vous appuyez sur le bouton X pendant la partie, votre personnage utilise son talent spécial. Si le personnage dispose d'une capacité spéciale, il l'utilise automatiquement lorsque cela s'avère nécessaire.

Guerrier/Guerrière

Le guerrier est bon dans les combats au corps à corps et en défense

Talent spécial : Peut se défendre avec un bouclier lorsqu'il est attaqué de front



Chasseur/Chasseresse

Le chasseur maîtrise les attaques à distance et dispose d'une bonne connaissance des plantes

Talent spécial : Utilise les plantes

Capacité spéciale : Peut découvrir les pistes secrètes des animaux



Voleur/Voleuse

Le voleur n'est pas très fort mais extrêmement agile

Talent spécial : **Sprint**

Capacité spéciale : **Peut crocheter les serrures simples**

**Nain/Naine**

Le nain est petit, mais très fort et très doué dans les combats au corps à corps

Talent spécial : **Peut se défendre avec un bouclier lorsqu'il est attaqué de front**

Capacité spéciale : **Peut casser de petits rochers**

Prêtre/Prêtresse

Le prêtre est un piètre combattant, mais sa force vient des pouvoirs miraculeux mis à sa disposition par les dieux.

Talent spécial : **Peut utiliser la magie de récupération (ce talent consomme des PM)**

**Elfe/Sylphide**

L'elfe cultive équitablement ses capacités de combat et de magie.

Talent spécial : **Peut utiliser la magie d'attaque (ce talent consomme des PM)**

Capacité spéciale : **Peut briser les sceaux de faible puissance**

Magicien/Magicienne

Le sorcier est un grand utilisateur de la magie ancienne.

Talent spécial : **Peut utiliser la magie d'attaque (ce talent consomme des PM)**

**Lutin/Fée**

Les fées maîtrisent leur propre type de magie grâce à leur baguette. Leur lévitation permanente les protège contre les attaques portées depuis le sol.

Talent spécial : **Peut utiliser sa magie propre**



Talent spécial de l'elfe
(briser les sceaux)



Talent spécial du nain
(casser de petits rochers)

** Certains passages de l'aventure requerront le talent spécial d'une des classes de personnage. Vous en serez prévenu par le jeu. Le nain et l'elfe sont toujours un bon choix, et le chasseur est idéal pour les quêtes en extérieur.*



9. JOUER À LEGEND OF FORESIA

But du Jeu

Collecter des informations concernant les quêtes disponibles à l'Auberge (Roadside Inn) et explorer chaque région de fond en comble. Vous recevez un cristal pour chacun des ennemis majeurs de Foresia vaincu au terme d'une quête. Le but ultime est de récupérer tous les cristaux et de résoudre la dernière grande quête.



L'Auberge du Voyageur

L'auberge est un lieu important et, de temps à autres, l'aubergiste vous donnera des informations essentielles sur vos quêtes. Vous pouvez y enregistrer votre partie. C'est également là que vos personnages peuvent examiner, ranger et récupérer des objets ou simplement se reposer. La salle commune est également un lieu de rencontre pour aventuriers de tous horizons.



Examiner des Objets

Ici, vous pouvez faire identifier les objets inconnus par un expert.

** Une fois un objet examiné, une marque apparaîtra sur tous les objets du même type que vous trouverez plus tard dans l'aventure.*

Récupérer des Plantes

Lorsque le chasseur transporte moins de cinq plantes, il/elle peut en récupérer en parlant à la jeune fille aux plantes. Cependant, le chasseur ne peut jamais avoir plus de cinq plantes sur lui.



Commencer une nouvelle partie



La quête commence à l'Auberge du Voyageur



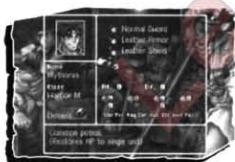
Informez-vous en parlant aux différentes personnes présentes dans l'Auberge

** Avant de quitter l'auberge pour la première fois, parlez donc à l'aubergiste.*



Boîte de Rangement

La chambre de vos personnages est au premier étage de l'auberge. Vous y trouverez une Boîte de Rangement (un coffre) dans laquelle votre groupe peut ranger quelques-uns de ses objets. Pour ce faire, votre personnage doit toucher la Boîte de Rangement (vous voyez alors les informations à propos de votre personnage, puis le menu de la Boîte de Rangement s'affiche).



Menu de la Boîte de Rangement

Les objets indiqués en blanc dans ce menu sont ceux que le personnage porte sur lui, et ceux qui sont en bleu sont rangés dans la Boîte. Appuyez sur **X** pour indiquer les objets qui doivent être transférés de l'un à l'autre. La partie est enregistrée automatiquement lorsque le personnage ferme la Boîte de Rangement.

** Il ne peut y avoir plus de 12 objets dans la Boîte de Rangement*

Enregistrement de la Partie

Vous pouvez enregistrer la partie dans la page Options du Menu System (Système) (voir chapitre Système).

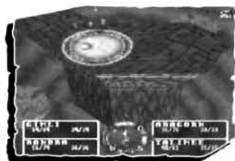
Vous pouvez enregistrer à tout moment lorsque vous êtes dans l'auberge. Vous devez sinon trouver un des nombreux Points de Sauvegarde répartis sur le monde. Dans ce dernier cas, vous pouvez généralement reprendre votre partie à ce même Point de Sauvegarde.

Guérison des Blessures et des Etats Anormaux

Lorsque vos personnages rentrent dans l'auberge, ils sont automatiquement soignés de tous leurs maux.



Point de Sauvegarde



Point de Récupération



Points de Sauvegarde et de Récupération

Un Point de Récupération est une zone où vos personnages peuvent se soigner de toutes les blessures qu'ils ont subit et des états anormaux dont ils souffrent. Un Point de Sauvegarde vous permet d'enregistrer votre progression.

Récupération Automatique des PV/PM

Lorsque vos personnages se reposent, ils regagnent progressivement les PV qu'ils ont perdu. Les PM sont récupérés avec le temps, même si lorsque vos personnages se déplacent. Les PV et les PM d'un personnage sont remis à leur maximum lorsqu'il gagne un niveau.

Evolution d'un Personnage

Vos personnages gagnent des points d'expérience lorsqu'ils éliminent les monstres rencontrés lors de leurs voyages. De plus, lorsque l'un d'eux ramasse un cristal d'expérience, tout le groupe en profite. Si l'expérience gagnée est suffisante, le personnage monte d'un niveau d'expérience. Cela a pour effet de faire augmenter les valeurs en PV, PM, STR, INT, WIL, AGL, CON et POW du personnage, ainsi que de faire changer la valeur de LCK. De temps à autres, les lanceurs de sorts apprendront de nouvelles incantations.



Exploration

Quitter l'auberge pour pouvoir vous rendre sur les lieux d'une quête. Placez le curseur sur la quête que vous désirez résoudre et appuyez sur X.

Vous pouvez retourner sur les lieux de quêtes déjà résolues autant de fois que vous le désirez. Amusez-vous à découvrir toujours plus d'objets et à faire gagner de l'expérience à vos personnages.

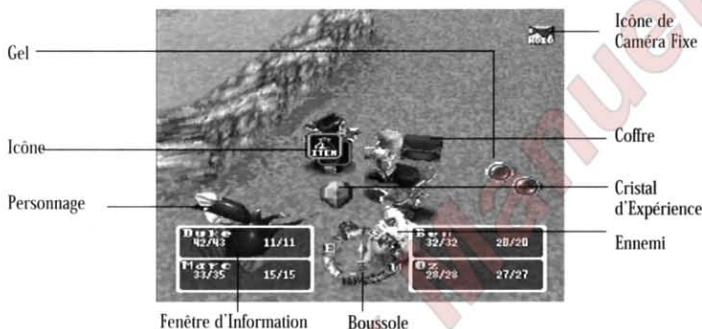


Fin de Partie

Lorsque tous les personnages du groupe sont morts, la partie est terminée.

10. INFORMATIONS SUR L'ECRAN DE JEU

Chaque quête est un nouveau défi



Fenêtre d'Information

Cette fenêtre vous donne l'état de tous vos personnages. Les nombres à gauche sont pour les PV et ceux de droite pour les PM. Lorsqu'un personnage perd des points de vie, le cadre qui lui correspond change de couleur et passe au jaune, puis au rouge lorsqu'il est gravement touché.

Menu Icône

Voir le chapitre correspondant.

Icône de Caméra Fixe

Apparaît lorsque la caméra est en mode Fixe.

Boussole

Vous indique la direction.

Cristal d'Expérience

Apparaît lorsque vos personnages tuent un ennemi. Un cristal augmente

l'expérience des membres du groupe. Il est conseillé de tous les récupérer, pour le bien de vos personnages.

Coffre

Apparaît aléatoirement

lorsque vos personnages tuent un ennemi. Les coffres contiennent divers objets et peuvent être piégés. Vous trouverez également de plus gros coffres répartis dans chaque lieu et

certaines nécessitent que vous ayez trouvé la clef qui permet de les ouvrir.

Gel (Monnaie Foresienne)

Utilisée pour les enchères.



Problème....



Solution!

11. TÂCHES SUPPLÉMENTAIRES (MULTIJOUEUR UNIQUEMENT)

Certaines opérations ne peuvent être réalisées que par plusieurs personnages conjointement. Grâce à elles, vous pouvez accéder à des avantages intéressants, la découverte d'objets rares par exemple. Cela peut être très avantageux, mais n'est jamais nécessaire pour terminer une quête.

12. A PROPOS DE LA MAGIE

Les prêtres, les magiciens, les elfes et les fées peuvent utiliser la magie. Le genre de magie qui leur est accessible dépend de leur classe individuelle.

Comment utiliser la magie :

Il y a deux façons d'utiliser la magie :

1-Incantation automatique

Grâce au bouton Talent Spécial, vous pouvez lancer l'incantation d'un sort choisi (un double cercle en mouvement apparait alors autour du personnage qui agit). La magie fait son effet lorsque vous avez appuyé sur le bouton aussi longtemps que le requiert le sort. Si vous relâchez le bouton trop tôt, le sort n'est pas lancé.



2-Incantation manuelle

Appuyez sur le bouton [stop] pour que votre personnage joueur prépare son sort. Maintenez le bouton appuyé et choisissez votre sort. Puis relâchez le bouton pour activer le sort.



** Vous pouvez voir les commandes de sort dans la fenêtre Magic du Menu Système. Vous avez tout le temps que vous désirez pour choisir votre sort.*

Les incantations automatiques vous évitent des manipulations complexes. Cependant, elles vous contraignent à attendre le lancement effectif du sort.

Au contraire, avec les incantations manuelles, vous pouvez utiliser la magie instantanément. Mémoriser les commandes de magie nécessite sans doute un effort mais vous permet d'utiliser des sorts bien plus élaborés beaucoup plus rapidement qu'avec les incantations automatiques.



Planifier les effets de la magie

Certains sorts peuvent avoir une efficacité et une durée variable en fonction du temps pendant lequel vous appuyez sur le bouton adéquat. En mode d'incantation automatique, c'est le bouton Talent Spécial. En mode d'incantation manuelle, c'est le dernier bouton de la série de commandes.

** Consultez la fenêtre Magie du Menu Système pour obtenir des informations sur les effets de telles modifications.*



Magie sur une cible unique

Ce type de magie ne fonctionne que sur la cible la plus proche dans un rayon donné. S'il n'y a pas de cible à portée, la magie agit sur le lanceur du sort.



Protection contre la magie ennemie

Les personnages joueurs peuvent résister aux sorts lancés par l'ennemi. Quand cela fonctionne, vous pouvez réduire voire supprimer les effets de l'attaque adverse. Plus les talents d'un personnage s'améliorent, plus ses chances d'être protégé augmentent. C'est également valable pour les effets sur un personnage de sa propre magie.

Apprendre de nouveaux sorts

L'aptitude à la plupart des sorts s'acquiert automatiquement aux changements de niveaux. Cependant, certains sorts particulièrement puissants peuvent s'apprendre à divers endroits du jeu si vous parvenez à remplir les conditions requises.

Evanouissement par manque de PM

Les PM d'un personnage diminuent au fur et à mesure qu'il utilise la magie, au point qu'il peut en être frappé d'étourdissement. Si cela survient, le personnage n'a plus d'énergie ni de capacités. Il vous faut donc utiliser la magie avec circonspection.

Etats anormaux

Certaines attaques de monstres ou certains pièges peuvent plonger vos personnages dans un état anormal.



13. LES ETATS ANORMAUX PHYSIQUES ET PSYCHOLOGIQUES

Poison : le poison sape peu à peu vos PV. Pour récupérer, vous avez besoin de repos, de magie, de plantes ou de l'aide d'un objet.

Paralysé : le corps s'engourdit et le personnage ne peut plus qu'avancer péniblement.

Etourdi : le personnage ne peut plus accomplir aucune action. Pour récupérer, prenez un temps de repos.

Pétrifié : le corps se tétanise et les PV diminuent lentement. Le personnage ne peut plus accomplir d'action. Pour récupérer, utilisez la magie ou un objet approprié.

Faiblesse : l'énergie physique est drainée et les aptitudes du personnage diminuent. Pour récupérer, votre personnage a besoin de repos, de magie ou de l'aide d'un objet.

Débilité : les aptitudes magiques deviennent difficiles à utiliser et les PM décroissent peu à peu. Pour récupérer, votre personnage a besoin de repos, de magie ou de l'aide d'un objet.

Confusion : les pensées se troublent et le personnage ne peut plus se mouvoir comme il le veut. Pour récupérer, votre personnage a besoin de repos, de magie ou de l'aide d'un objet.

Malédiction : à cause d'un sort adverse, un personnage devient incapable d'attaquer l'ennemi. Pour récupérer, votre personnage a besoin de repos, de magie ou de l'aide d'un objet.

Silence : le personnage perd sa voix et sa possibilité d'utiliser la magie. Pour récupérer, votre personnage a besoin de repos, de magie ou de l'aide d'un objet.

Sommeil : l'assoupissement engourdit toutes les capacités du personnage à agir. Pour récupérer, votre personnage a besoin de magie ou de l'aide d'un objet. Une attaque peut également le réveiller.

Berzerk : une surexcitation soudaine prive le personnage de raison. Son niveau d'attaque s'accroît, mais son aptitude à se défendre diminue. Il ne peut plus utiliser la magie ou les objets. Pour récupérer, votre personnage a besoin de repos, de magie ou de l'aide d'un objet.



Mort : lorsqu'un personnage perd tous ses PV, il décède. Quand l'équipe change de zone, il est ressuscité avec 1 PV. Pour récupérer, votre personnage a besoin de magie ou de l'aide d'un objet.

14. ÉLÉMENTS

Armes

Certaines armes ont des attributs particuliers. Un équipement dépendant du même élément que son porteur s'utilise avec une efficacité accrue. N'hésitez pas à profiter de cet avantage dans les combats en utilisant convenablement les attributs.

1-Les attributs

Il y a huit types d'attributs. Une combinaison de deux attributs influant l'un sur l'autre s'appelle un "attribut réactif". Parmi ces combinaisons, il existe des attributs positifs et d'autres négatifs.

Attaque	Feu	Eau	Terre	Air	Lumière	Nuit	Divin	Maléfique
								
								
								
Défense	Feu	Eau	Terre	Air	Lumière	Nuit	Divin	Maléfique

Ce sont des attributs qui influent les uns sur les autres, selon les liens verticaux ou diagonaux. Les lignes verticales représentent les combinaisons positives et les lignes diagonales les combinaisons négatives. Dans le cas où plusieurs attributs sont en présence, c'est celui dont la valeur est la plus élevée qui prévaut.

2-Attributs d'attaque et de défense

Il y a des attributs d'attaque et de défense. Les attributs d'attaque sont réactifs avec ceux des armes et de leurs accessoires tandis que les attributs de défense sont réactifs avec ceux des armures et de leurs accessoires. Attaquez les ennemis sur leurs attributs négatifs pour leur infliger davantage de dégâts. S'ils ont des attributs positifs, ils seront, au contraire, mieux protégés. Le même système vous est applicable.



Exemple : Attaque

Une arme dotée d'un attribut de lumière de 10 améliorera votre puissance d'attaque de 10.

Défense

Si vous portez deux protections dotées d'un attribut de feu de 10 chacune, elles augmenteront de 20 votre puissance de protection contre les attributs de feu.



3-Couleur des attributs

Quand une attaque cause des dégâts, leur valeur est donnée dans la couleur de l'élément choisi pour l'attaque.

Blanc	Pas d'attribut
Vert	récupération
Orange	Feu
Bleu ciel	Eau
Marron	Terre
	Air
	Lumière
Gris	Nuit
	Divin
Rouge sombre	Maléfique

15. MENU ICÔNE

Si vous appuyez sur le bouton [triangle] en cours de partie, le menu icône apparaît au-dessus du personnage. Vous pouvez alors sélectionner les armes, armures, objets, sorts de votre choix, ou changer le mode de contrôle des personnages.

Les options suivantes sont accessibles dans le menu icône :



Armes

Changement d'arme dans l'inventaire du personnage



Armures

Changement d'armure dans l'inventaire du personnage



Boucliers

Changement de bouclier dans l'inventaire du personnage



Accessoires 1

Changement d'accessoires dans l'inventaire du personnage



Accessoires 2

Changement d'accessoires dans l'inventaire du personnage



Objets

Utilisation d'objets dans l'inventaire du personnage. Après chaque utilisation d'un objet, il sera inutilisable pendant quelques temps.



Magie

Sélection d'un sort. Ne concerne que les classes capables d'utiliser la magie.



Plantes

Sélection d'herbes. Ne concerne que les chasseurs.



Chef

Désignation d'un chef pour votre équipe.

Raccourci

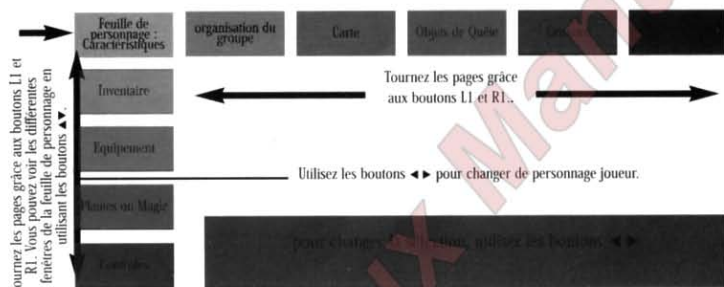
En ouvrant le menu icône grâce à une pression continue sur le bouton △, vous pouvez sélectionner l'icône d'un objet en utilisant les boutons ▲▼ puis une option en utilisant les boutons ◀▶.

Pour choisir une arme, par exemple, vous pouvez accéder à l'icône des armes par l'intermédiaire des boutons ▲▼, vous n'avez plus qu'à choisir l'arme grâce aux boutons ◀▶. Vous équipez le personnage avec l'arme désirée en appuyant sur le bouton X.

16. MENU SYSTÈME

Appuyez sur le bouton ► pour accéder au menu système. Il vous permet de vérifier ou de modifier les caractéristiques de vos personnages.

Vous avez devant vous la Feuille de Personnage, l'Organisation du Groupe, la Carte, les Objets de la Quête, les Cristaux, les Options.



* Changez de personnage joueur sur la feuille de personnage en utilisant les boutons ▲▼

* La feuille de personnage vous permet de voir des informations détaillées sur chaque personnage. Vous y trouverez cinq fenêtres : Caractéristiques, Inventaire, Équipement, Talent Spécial et Contrôles.

* La fenêtre Talent Spécial n'est accessible que pour les classes qui lancent des sorts (Magie) ou pour les chasseurs (Plantes).

Informations sur un personnage

La feuille de personnage consiste en cinq fenêtres : Caractéristiques, Inventaire, Plantes ou Magie, Équipement et Contrôles. Utilisez les boutons ▲▼ pour changer de personnage et les boutons ◀▶ pour sélectionner une fenêtre. Utilisez le bouton ✕ pour confirmer et le bouton ○ pour annuler.



Caractéristiques

Vous pouvez vérifier la condition et les capacités d'un personnage joueur.

GEL : monnaie utilisée dans Legend of Foresia.

Légende

LV : niveau d'expérience du personnage

GEL : argent actuellement possédé par le joueur

PV : Points de Vie du personnage (à 0, le personnage est mort)

PM : Points de Magie du personnage (à 0, le personnage est inconscient)

FO : force

INT : intelligence

VO : volonté

AGL : agilité

CON : constitution

PM : puissance magique

CH : chance

ATT : puissance d'attaque

DEF : puissance de défense

MAT : puissance d'attaque magique

MDF : puissance de défense magique

Status : états anormaux

Exp : expérience

Next : expérience requise pour accéder au niveau suivant

Un paramètre de couleur rouge indique une faiblesse.

Un paramètre de couleur blanche indique que tout va bien.



Icône objet

Inventaire

Vous pouvez voir ici tous les objets possédés par les personnages, toutes classes confondues. Pour obtenir la description d'un objet, appuyez sur le bouton [croix] et placez le curseur sur l'objet. Pour vous débarrasser d'un objet, déplacez le curseur sur la poubelle et appuyez sur le bouton [croix], puis choisissez l'objet dont vous n'avez plus l'usage.

Légende

Item icon : objet sélectionné (vous pouvez transporter jusqu'à dix objets en même temps)

Item Name : nom de l'objet

AT : puissance d'attaque de l'objet

DF : puissance de défense de l'objet

Item element : Élément de l'objet ; Feu, Eau, Terre, Air, Lumière, Nuit, Divin, Maléfique

Classes

Les classes en blanc peuvent s'équiper de cet objet.

Gue	Guerrier
Pre	Prêtre
Vol	Voleur
Mag	Magicien
Ch	Chasseur
Elf	Elfe/Sylphide
Nai	Kobold/Naine
Lut	Lutin/Fée



Le signe "E" indique qu'un objet est attribué : les objets attribués ne peuvent pas être jetés. Plusieurs possessions sont possibles pour chaque objet utilisé.

Magie

Tous les sorts disponibles sont représentés par un icône de sort. Une description détaillée de chaque sort est accessible en pressant le bouton $\times$ puis en sélectionnant le sort grâce aux boutons $\blacktriangleleft$ $\blacktriangleright$. Appuyez sur le bouton $\bigcirc$ pour annuler une sélection. Appuyez sur le bouton $\square$ et le sort que vous avez sélectionné deviendra votre talent spécial.

* Un sort attribué est marqué d'un "E" sur son icône magique.

Légende

Spell Level : vous indique le niveau du sort

Spell icon (Icône de sort) sort attribué

"?" icon (Icône "?") : indique les sorts que le personnage n'a pas encore appris

Spell Name : donne le nom du sort sélectionné

MP (PM) : indique le nombre de PM que le sort consomme

Command : indique les manœuvres à suivre pour utiliser un sort manuellement tandis que le bouton [Stop] reste enfoncé

Plantes

C'est le talent spécial des chasseurs. La fenêtre des plantes montre les racines et les herbes transportées et indique en quelle quantité. Les explications sur les plantes peuvent être lues en déplaçant le curseur sur l'icône de plante grâce aux boutons [Symbole haut] [Symbole bas]. Appuyez sur le bouton [croix] lorsque vous souhaitez sélectionner et attribuer une plante.

* Une plante attribuée est marquée d'un "E".





Équipement

L'équipement d'un personnage peut être modifié. Vous pouvez sélectionner un équipement en déplaçant sur lui votre curseur avant d'appuyer sur le bouton X. C'est également sur ce bouton que vous appuierez lorsque vous souhaitez enlever un objet équipé.

* Un équipement attribué est marqué d'un "E".



Contrôles

Ici vous avez toute latitude d'accéder au mode de contrôle, au contrôle d'attribution des personnages et au contrôle de direction.

Contrôle : change le mode de contrôle

Direction : en sélectionnant "on", vous pouvez voir la direction de vos personnages

Joueur : en sélectionnant "on", vous pouvez voir qui contrôle chaque personnage

Bouton : change les fonctions des boutons

ATK	(Attaque)
JUMP	(Saut)
SUB	(Talent spécial)
MENU	(Inventaire)

17. ORGANISATION DU GROUPE

La couleur du personnage joueur peut être sélectionnée et le chef remplacé. Des joueurs supplémentaires peuvent rejoindre une partie par l'adjonction de contrôleurs de jeu.



Changer les couleurs des personnages

Sélectionnez un joueur en appuyant sur les boutons ◀▶ et changez sa couleur grâce aux boutons ▲▼.

Affecter les personnages

Si un nouveau joueur veut se joindre au groupe en cours de partie, accédez à la page Organisation du groupe. Appuyez au choix sur l'un des boutons ▲▼▶ pour choisir un contrôleur de jeu et donner au nouveau venu le contrôle d'un personnage.

* Les personnages sélectionnés dans Organisation du groupe sont automatiquement attribués au périphérique d'entrée correspondant (de 1 à 4 personnages).

18. CARTE



Vous pouvez voir une carte du territoire sur lequel vous vous trouvez, mais pas forcément les salles ni les sentiers secrets. Votre position exacte est indiquée par une flèche dont la pointe montre la direction que vous suivez. Vous pouvez faire défiler la carte en utilisant les boutons ▲▼◀▶. En appuyant sur le bouton ○ vous retournez à la zone de la carte où votre équipe se trouve.

Vous pouvez accéder au mode "Marqueur" en appuyant sur le bouton ×. Sélectionnez un Marqueur avec les boutons ◀▶ et appuyez sur le bouton × quand le curseur est sur la couleur voulue. Le marqueur est maintenant programmé. Vous pouvez aussi annuler un marqueur en choisissant sa couleur et en appuyant à nouveau sur le bouton ×. Huit marqueurs peuvent être programmés pour chaque quête. Les marqueurs clignotants sont ceux qui sont déjà placés.

19. OBJETS DE QUÊTES



Cet écran présente tous les objets trouvés lors de vos quêtes. Vous pouvez afficher une description de chacun d'eux dans le cadre au bas de l'écran en appuyant simplement sur le bouton × avant de déplacer le curseur sur un objet.

20. CRISTAUX



Vous pouvez voir sur cette page les cristaux que vous avez récupérés jusqu'à présent.

21. OPTIONS



Elles vous permettent d'enregistrer les personnages ou d'interrompre la partie en cours. Cette possibilité vous est offerte dans les auberges et pendant les quêtes lorsque vous trouvez un Point de Sauvegarde.

Comment enregistrer

- sélectionnez SAVE DATA et appuyez sur ×
- sélectionnez un personnage à enregistrer en appuyant sur ×
- en cas de doute, veuillez lire les informations affichées à l'écran
- une fois les données de votre personnage enregistrées, vous pouvez retourner à l'écran d'options en appuyant sur le bouton ○.
- appuyez sur × pour continuer

Quitter le jeu

L'option EXIT GAME vous permet de revenir au Menu de Démarrage. Vous pouvez user de cette possibilité à tout moment, même si vous n'avez pas enregistré votre personnage joueur auparavant.

22. MENU OBJETS

Faites votre choix avec les boutons ▲▼. Le bouton × vous permet de confirmer et le bouton ○ d'annuler.



Objets

Les objets possédés par un personnage peuvent être affichés à l'écran.



Inventaire

Cette option vous permet d'accéder à la liste des objets possédés par un personnage donné. Cette liste est modifiée chaque fois que vous enregistrez votre personnage à un point de sauvegarde, à l'auberge, lorsque vous utilisez la boîte de rangement ou après une enchère. Le chiffre en bas à gauche de l'écran indique le nombre d'objets que vous avez découverts par opposition au nombre total d'objets de ce type présents dans Legend of Foresia.

Enchère

Dans cet écran, les joueurs sélectionnés peuvent faire des achats ou revendre des objets.

1-Préparation de l'enchère

Sélectionnez les membres de l'équipe qui participeront aux enchères en utilisant le curseur. Quand vous avez achevé votre sélection, appuyez sur ×.

2-Sélection du propriétaire

Utilisez les curseurs droite et gauche. Confirmer votre choix avec le bouton ×.

3-Sélection des objets

Votre curseur vous permet de sélectionner les objets qu'un personnage veut vendre. Vous ne pouvez proposer aux enchères que les armes, les armures, les accessoires et les objets qui ne sont pas équipés à un personnage. Seul le propriétaire peut faire une sélection.

4-Enchère

Tout personnage, hormis le propriétaire, peut proposer un prix. Le gagnant est celui des personnages qui a proposé le montant le plus élevé.

Les enchères pour un objet donné prennent fin lorsque toutes les propositions ont été confirmées et que le propriétaire a appuyé sur le bouton ×. Vous pouvez quitter l'écran des enchères en appuyant sur le bouton ○.

5-Enregistrement

Si les données concernant un personnage ont été modifiées par les enchères, elles seront automatiquement enregistrées à la fin de la vente.



23. ARMES, ARMURES, ACCESSOIRES ET AUTRES OBJETS

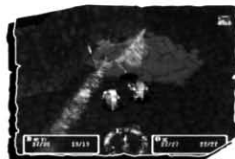
🗡️	Épée :	une épée large que les guerriers affectionnent particulièrement.
🗡️	Épée courte :	elles sont moins grandes que les précédentes et conviennent parfaitement aux elfes.
🔪	Couteau :	les dagues en sont un bon exemple. Les voleurs en font grand usage.
⚔️	Armes contondantes :	elles sont appréciées des prêtres, qui répugnent à verser le sang.
🪄	Bâton :	les magiciens les affectionnent.
🔨	Hache :	ces armes lourdes et puissantes conviennent aux nains.
🏹	Arc et flèches :	ils favorisent les attaques à longue distance. C'est une arme idéale pour les chasseurs.
🪄	Baguette :	c'est l'instrument typique des fées.
🛡️	Armure lourde :	seuls les guerriers et les nains peuvent porter ce genre d'armure.
🛡️	Armure légère :	elle est faite de cuir. C'est une protection idéale pour les voleurs, les chasseurs et les elfes.
👕	Robe :	faite de matériau épais, elle n'est portée que par les prêtres, les fées et les sorciers.
🛡️	Bouclier :	les guerriers et les nains s'en servent pour se protéger quand ils sont attaqués physiquement.
📿	Accessoire :	tels que les anneaux et les différents vêtements.
📦	Objet :	beaucoup d'entre eux ne sont utilisables qu'une fois.

24. MAGIES ET PLANTES

Introduction à la Magie d'Attaque

Certains adversaires puissants ne peuvent être détruits qu'à l'aide de la magie.

- 💣 **Balle de feu :** propulsion d'une petite boule de feu.
- 🌟 **Boule de lumière :** projection d'une petite étincelle.
- 💧 **Pieds mouillés :** attaque par onde liquide.
- 🪨 **Rocher :** propulsion de nombreuses petites pierres.
- ⚔️ **Assaut Magique :** amélioration de la puissance d'attaque d'un personnage joueur.
- 💡 **Lumière :** création d'une boule de lumière.
- ⚡ **Eclair :** apparition d'un éclair ravageur qui vient frapper l'ennemi.
- 👁️ **Souffle noir :** invocation d'un esprit de douleur qui s'en prend à l'ennemi.



Introduction à la Magie de Récupération

Le pouvoir de guérir est un élément important de survie dans les combats. Il permet de soigner une maladie ou de retrouver les PV perdus.

 **Repousser les Mort-Vivants** : attaque les mort-vivants grâce aux pouvoirs sacrés.

 **Soin** : permet de récupérer des PV.

 **Protection** : accroît la défense.

 **Résistance** : accroît la défense magique.

 **Détection** : détecte les éléments protecteurs d'un ennemi.

 **Guérison** : reconstitue les PV de tous les personnages.

 **Requiem** : attaque les mort-vivants grâce à la lumière sacrée.

 **Purification** : rétablit les PV.



Introduction aux Talents Spéciaux

Ces pouvoirs sont réservés aux fées.

 **Dodo** : endort les ennemis.

 **Gros sabot** : ralentit les ennemis en leur faisant porter un fardeau magique.

 **Vitesse** : accélère les actions d'un personnage.

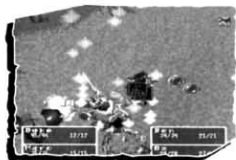
 **Materia Feu** : accroît la puissance d'attaque d'une arme.

 **Materia Eau** : accroît la puissance d'attaque d'une arme.

 **Chants sirènes** : jette les ennemis dans la plus totale confusion.

 **Ecrase** : rend les ennemis incapables de lancer un sort.

 **Coussin d'air** : les esprits portent le personnage joueur dans les airs.



Plantes

Elles peuvent guérir les blessures et soigner les états anormaux des personnages joueurs. Seuls les chasseurs savent se servir des plantes.

 **Lavande** : rend un peu d'énergie vitale.

 **Sauge** : rend un peu d'énergie magique.

 **Verveine** : fait antidote au poison.

 **Mercuriale** : soigne de la paralysie.

 **Fenouil** : soigne de la pétrification.

 **Hysopius** : guérit la folie.

 **Belladone** : lève les malédictions.



25. LES PREMIÈRES QUÊTES

Le bois des ruines

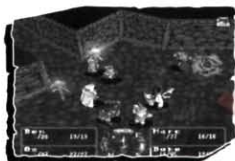


Cette splendide forêt est hérissée de grands arbres. Telle est la première région que vous, aventuriers, visiterez après avoir engrangé les informations de l'aubergiste. En traversant la forêt profonde, vous accéderez à une petite installation portuaire qui vous mènera vers de nouveaux horizons.



La mine abandonnée

De nombreux démons y ont fait leur nid. C'est une mine de charbon froide, désaffectée, épuisée depuis des années. Beaucoup de pièges rendent la progression dans la mine ardue. Faites notamment attention aux monte-charge et aux escaliers...



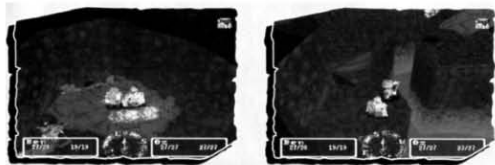
La vieille tour

C'est un château de démons caché dans Foresia, construit autour d'une immense tour. La quasi-totalité des salles est piégée. Un vieil ennemi vous attend sur le pont de la plus haute tour. the bridge to the upper tower.



La montagne du dragon de feu

Cette bataille sera particulièrement difficile à remporter. Cette montagne est réputée pour ses émanations gazeuses et la lave ardente encadrant les étroits sentiers qui escaladent la pente. Si vous parvenez à rester sur le bon chemin, vous finirez par rencontrer le dragon qui vous attend patiemment.



Le Vieux Maître

26. CRÉDITS

Crédits de la version originale (PSX)

Conception du jeu	Daisuke Emura
Scénario	Yashikazu Hiraki
Programmation système	Daisuke Emura
Programmation des effets 3D	Akihiko Matsunami
Programmation des monstres	Akihiko Matsunami
Programmation des quêtes	Natsuo Imai
Programmation des caméras	Natsuo Imai
Conception des cartes	Osamu Koyanagi Yoshikazu Hiraki Yoshimori Aisaka Masashi Chiba Noriko Douura Takuma Yano
Conception des personnages 3D	Shinji Hasegawa
Animation 3D	Shinji Hasegawa
Moteur Graphique	Maki Matsuda Takuma Yano
Conception des personnages	Maki Matsuda Osamu Koyanagi Shinji Hasegawa
Conception des monstres	Shinji Hasegawa Takuma Yano
Effets sonores	Ken Kojima
Modélisation 3D	Yoshimori Aisaka Shinji Hasegawa Takuma Yano
Compilation des animations	Yoshimori Aisaka
Illustration	Maki Matsuda
Remerciements spéciaux	Akihiro Fujita Yasuo Yoshikama Kenji Itsuno
Directeur adjoint	Tadashi Nakatsuji
Directeur	Takeshi Kono
Producteur	Toshiro Yokoyama
Production	T&E SOFT

Crédits pour la version PC

Direction du projet	Conspiracy entertainment Corp. Elo interactive media GmbH
Codage PC	Volker Eloesser Christoph Oelckers Olaf Raabe
Traduction Japonais/anglais	Mathias Schaffert Alexander Theisen Richard Forest Anja Walke
Adaptation anglaise	Volker Eloesser Richard Forest Sandra Licher
Adaptation française	Evocati pour Ludi Factory
Responsable localisation France	Mathieu Boulard
Test	Richard Forest Benedict Scholle Thomas Brockhage
Manuel PSX anglais	Kaori Mogi Richard Forest
Soutien	Sirus Ahmadi Miyuki Kaetsu
Equipe THQ	
Direction du projet	Susanne Dieck
Post production du manuel PSX, des textes d'écran et du manuel PC	Susanne Dieck Bernd Kurtz
Post production/animations	Karl Heinz Tempel
Enregistrement des voix anglaises	Nils Bote (studios G&G, Kaarst)
Contrôle de qualité	Thomas Baerdoff Mike Binasch Susanne Dieck Bernd Kurtz Michael "Schlief" Schievenbusch Michael Milan Andre Dorfmueller
Chef de produit (marketing)	David Weiler
Direction artistique de la boîte	Jorg Jahns
Direction artistique du manuel	Ramona Wimmer
Mastering	ZERO

© 1998-1999 T&S Soft. Version PC créée par Conspiracy Entertainment Corporation, publiée par THQ. Tous droits réservés. Fabriqué et distribué par THQ. POUR USAGE PRIVE EXCLUSIVEMENT. Toute copie, adaptation, vente, location, revente, usage en arcade, prêt payant, diffusion par quelque moyen, exécution publique, distribution ou extraction de ce produit, des marques déposées et des travaux protégés par le copyright sans autorisation sont interdits.