

## MISES A JOUR DU LOGICIEL SYSTEME

Ce PSP™Game comprend les données de mise à jour du logiciel système de votre PSP™. Une mise à jour sera nécessaire si un message de « demande de mise à jour » s'affiche au lancement du jeu.

### Réaliser une mise à jour du logiciel système

Dans le menu Home (accueil), l'icône ci-dessous correspond aux données de mise à jour.



En suivant les instructions qui s'affichent à l'écran, vous pouvez mettre à jour le logiciel système de votre PSP™. Avant d'accomplir la mise à jour, vérifiez le numéro de version des données de mise à jour.

- Pendant une mise à jour, ne pas retirer l'adaptateur AC.
- Pendant une mise à jour, ne pas éteindre le système PSP™, ni retirer le PSP™Game.
- Ne pas annuler la mise à jour avant la fin car cela risque d'endommager le système PSP™.

### Vérifier que la mise à jour est réussie

Sélectionnez « Paramètres » dans le menu Home (accueil), puis l'option « Paramètres système ». Sélectionnez « Informations système » et si le numéro de version du « Logiciel système » affiché à l'écran correspond au numéro de version des données de mise à jour, cela signifie que la mise à jour est réussie.

Pour en savoir plus sur les mises à jour du logiciel système de votre PSP™, consultez le site : [eu.playstation.com](http://eu.playstation.com)

## NIVEAUX DE CONTROLE PARENTAL

Ce PSP™Game possède un niveau de contrôle parental prédéfini, établi en fonction de son contenu. Vous pouvez définir un niveau de contrôle parental plus élevé que le niveau prédéfini. Pour de plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

Ce jeu a 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 les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification). La relation entre le système de classification PEGI et le niveau de contrôle parental est la suivante :

| NIVEAU DE CONTRÔLE PARENTAL | CATÉGORIE D'ÂGE DU SYSTÈME PEGI |
|-----------------------------|---------------------------------|
| 9                           | 18                              |
| 7                           | 16                              |
| 5                           | 12                              |
| 3                           | 7                               |
| 2                           | 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 PSP™ pour pouvoir jouer.

### ULES-01556

USAGE PERSONNEL UNIQUEMENT : ce logiciel est licencié pour une utilisation sur systèmes PSP™ (PlayStation®Portable) agréés exclusivement. Tout accès, usage ou transfert illicite du produit, de son copyright ou de sa marque sous-jacents est interdit. Voir [eu.playstation.com/terms](http://eu.playstation.com/terms) pour obtenir l'intégralité du texte concernant les droits d'utilisation. Library 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. Licencié pour la vente en Europe, au Moyen-Orient, en Afrique, en Inde et en Océanie seulement.

"PS", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
The Legend of Heroes: Trails in the Sky ©2004-2011 Nihon Falcom Corporation. Licensed to and published by Ghostlight LTD. Developed by Nihon Falcom Corporation. Made in Austria. All rights reserved.

The Legend of Heroes

# Trails in the Sky

## Table des matières

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Démarrage . . . . .                 | 1  |
| Commandes élémentaires. . . . .     | 2  |
| Écran de jeu . . . . .              | 3  |
| Menu de camp. . . . .               | 5  |
| Carnets de jeu . . . . .            | 12 |
| Combat. . . . .                     | 15 |
| Boutiques & installations . . . . . | 24 |
| Quartz & arts . . . . .             | 26 |
| Crédits . . . . .                   | 30 |



## INSTALLATION

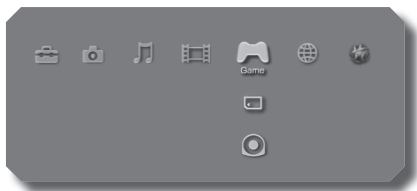
Installez votre console PSP™ conformément au mode d'emploi. Allumez votre console PSP™, l'indicateur POWER (alimentation) devient vert et l'écran d'accueil apparaît. Appuyez sur la touche OPEN (ouvrir) pour ouvrir le couvercle du compartiment à disque. Insérez le disque du jeu The Legend of Heroes: Trails in the Sky, face imprimée vers l'arrière de la console PSP™, puis refermez délicatement le couvercle du compartiment à disque.

Sélectionnez l'icône  dans le menu Home (accueil), puis choisissez l'icône  icon. Une image du logiciel s'affiche alors à l'écran. Sélectionnez-la et appuyez sur la touche  pour lancer le chargement.

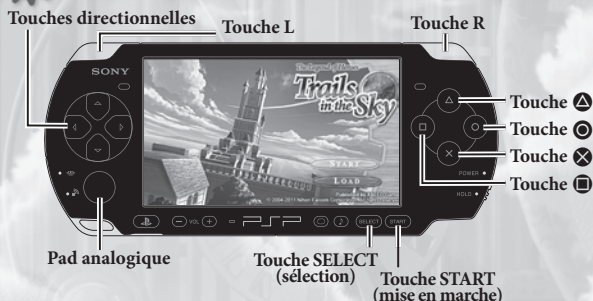
**REMARQUE :** les informations contenues dans ce manuel étaient correctes lors de son impression mais des changements mineurs ont pu être apportés au cours des dernières phases de développement du produit. Toutes les captures d'écran de ce manuel ont été faites à partir de la version anglaise du produit et certaines peuvent avoir été effectuées sur des écrans temporaires, qui peuvent légèrement différer de ceux du produit fini.

### MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.



XMB™ Menu



### **Touches directionnelles/Pad analogique :**

- Déplace ton groupe ou sélectionne un élément de menu
- Pendant le déplacement, tu peux maintenir l'appui sur la touche × pour marcher plus lentement.

### **Touche L/Touche R**

- Faire pivoter la caméra

### **Touche ×**

- Sélectionne un élément de menu, parle à un personnage ou examine un objet

### **Touche ○**

- Annule ou ferme

### **Touche Δ + touche directionnelle :**

- +gauche : ouvre le Bracer Notebook (carnet des Bracers)
- +haut : ouvre le Recipe Book (livre de recettes)
- +droite : ouvre le Monster Guide (guide des monstres)
- +bas : ouvre la carte du royaume de Liberl
- Pendant le combat, active le S-Break du personnage correspondant à la touche directionnelle sur laquelle tu appuies

### **Touche □**

- Maintiens l'appui sur cette touche pour afficher les étiquettes d'aide / Maintiens l'appui pendant le combat pour afficher l'état du groupe et de l'ennemi

### **Touche START (mise en marche)**

- Ouvre le menu de camp / Zappe la scène cinématique

### **Touche SELECT (sélection)**

- Élargis ou réduis la mini-carte / Appuie sur cette touche en cours de combat pour activer ou désactiver les voix



## Écran de jeu

### Affichage

En cours normal de jeu, ton écran de jeu devrait ressembler beaucoup à celui qui est représenté ci-dessous. Dès le début de l'aventure, tu devras guider tes personnages dans des écrans similaires à celui-ci.

#### Current Status (État actuel)

HP (Points de vie)

EP (Points d'énergie)

CP (Points de technique)

vert clair = 1-100,

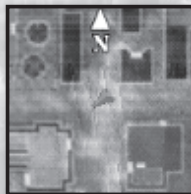
vert foncé = 101-200



## Affichage de la carte

### Mini-carte

Affiche ton environnement immédiat. La flèche rouge représente ton groupe actuel, et la direction qu'elle indique correspond à l'orientation de ton groupe. Les sections jaunes représentent les entrées et sorties vers d'autres cartes, et les bâtiments sont colorés selon un code en fonction de leur rôle.



NOTE BIEN qu'il existe des endroits prédéterminés (par exemple à l'intérieur des bâtiments ou des donjons) où la mini-carte ne s'affiche pas.

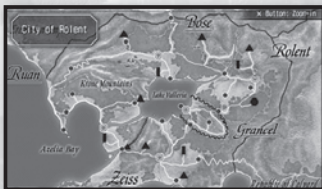
### Agrandir la mini-carte

Appuyer sur la touche SELECT (sélection) permet d'agrandir la mini-carte pour l'étudier plus précisément à l'écran. Dans ce mode, tu peux utiliser les touches directionnelles pour faire défiler la carte selon ton souhait ou la touche  $\otimes$  pour effectuer un zoom sur une zone. Appuyer à nouveau sur  $\otimes$  permet de fermer le zoom, et appuyer sur la touche  $\odot$  ou SELECT (sélection) permet de revenir à l'écran de jeu.



### Carte du royaume de Liberl

Appuyer simultanément sur la touche  $\triangle$  et la touche bas permet d'afficher la carte du royaume de Liberl. Lorsque cette carte est à l'écran, tu peux utiliser les touches directionnelles pour la faire défiler ou la touche  $\otimes$  pour faire un zoom sur une partie précise. Pendant le zoom, tu peux appuyer longuement sur la touche  $\blacksquare$  pour afficher le nom des routes principales. Ensuite, tu peux appuyer à nouveau sur  $\otimes$  pour fermer le zoom, et à nouveau sur la touche  $\odot$  ou  $\triangle$  pour revenir à l'écran de jeu.



NOTE BIEN que le nom des routes n'est parfois visible à l'aide de la touche  $\blacksquare$  qu'après que des habitants de la ville en ont parlé ou après que tu as emprunté la route.



À partir de ce menu, tu peux accéder aux statistiques personnalisées de chaque personnage, examiner ou modifier les équipements, manipuler les sphères magiques (réglage des quartz, utilisation des soins, etc.), utiliser des objets, changer les options de jeu et sauvegarder ou charger tes données de jeu.

## Status (État)

Cet onglet affiche l'état actuel du personnage sélectionné.

## Sélection de personnage

Tu peux choisir le personnage dont tu souhaites connaître les statistiques dans cette liste

## Argent et temps de jeu

Affiche la quantité de "mira" (la monnaie du jeu) possédée par ton groupe, ainsi que le temps total que tu as passé à jouer au jeu.

## Statistiques détaillées

Appuyer sur la touche gauche ou droite permet de passer de l'affichage normal des statistiques à l'affichage de technique du personnage.



**Name:** Nom du personnage

**État :**

**Level:** Niveau d'EXP actuel

**HP:** "Points de vie" – 0 = mort

**EP:** "Points d'énergie" – nécessaires pour l'utilisation de magie

**CP:** "Points de technique" – nécessaires pour utiliser des techniques spéciales

**EXP:** Points d'expérience actuels

**NEXT:** Quantité d'EXP nécessaire pour atteindre le niveau supérieur

## Caractéristiques :

**STR:** Force - Détermine la quantité de dégâts infligés aux ennemis lors des attaques

**DEF:** Défense - Détermine la quantité de dégâts retirés aux attaques ennemies

**ATS:** Force magique - Détermine la quantité de dégâts infligés aux ennemis lors des attaques magiques

**ADF:** Défense magique - Détermine la quantité de dégâts retirés aux attaques magiques des ennemis

**SPD:** Vitesse - Détermine la durée entre deux actions pendant le combat

**DEX:** Dextérité - Détermine la précision au combat

**AGL:** Agilité - Détermine la capacité à éviter les attaques ennemies

**MOV:** Déplacement - Détermine la limite de déplacement par tour pendant les combats

**RNG:** Portée - Détermine la portée des attaques pendant le combat

## Equip (équipement)

Cet onglet te permet d'accéder à l'armement de tes personnages et de le modifier.

### Sélection de personnage

Cette liste te permet de sélectionner le personnage dont tu veux examiner les armes.



### Equips (équipement actuel)

Affiche l'équipement du personnage sélectionné : son arme, son armure, ses chaussures et deux accessoires.



### Equippable Items (objets à porter)

Affiche la liste des objets dont le personnage sélectionné peut s'équiper dans l'emplacement d'équipement sélectionné.

### Status (état)

Cet affichage indique tous les changements que subiront les statistiques du personnage si tu l'équipes de l'objet en cours de sélection.

- Vert = amélioration, Rouge = dégradation.

### Item Description (description de l'objet)

Affiche un texte de description détaillée de l'objet sélectionné.

## Modifier l'équipement

1. Sélectionne le personnage dont tu souhaites modifier l'équipement. La liste des objets disponibles s'affiche du côté droit de l'écran.
2. Sélectionne le type d'équipement que tu souhaites changer. La liste d'objets disponibles s'ajuste automatiquement.
3. Choisis l'objet dont tu souhaites équiper le personnage.

NOTE BIEN que lorsque tu navigues dans ces menus d'équipement, tu peux utiliser la touche gauche ou la touche droite pour changer rapidement de personnage.



## Orbment (sphères magiques)

Cet onglet te permet de voir les sphères magiques individuelles utilisées par chacun de tes personnages. Tu peux aussi y consulter ou modifier les quartz de ces sphères, vérifier de quels arts magiques dispose chaque personnage et utiliser certaines techniques de guérison. Note toutefois qu'afin d'utiliser les techniques de guérison, tu dois disposer de suffisamment d'EP (points d'énergie).

### Slots (réceptacles)

Indique quels quartz ont été placés dans les divers réceptacles de la sphère.

### Sélection de personnage

Cette liste te permet de choisir le personnage dont tu souhaites consulter les sphères magiques.

### Orbal Arts (arts magiques)

Affiche une liste de toute la magie que peut utiliser le personnage sélectionné.

### Points

Affiche le nombre total de points d'attributs d'élément définis pour chaque ligne. Voir "Lines" ci-dessous et "Elemental Attributes", page 8, pour plus d'informations.



### Quartz/Art Description (Description des quartz/des arts)

Affiche un texte de description détaillée du quartz ou de l'art sélectionné.

### Orbment

Affiche la structure de lignes et de réceptacles de la sphère magique du personnage sélectionné.



### Lines (Lignes)

Il s'agit des lignes qui relient chacun des réceptacles de la sphère.

### Slots (réceptacles)

Des compartiments placés dans la sphère, conçus pour recevoir des quartz. Les réceptacles fermés peuvent être ouverts dans les usines de sphères.

**État**

Lorsque tu sélectionnes un nouveau quartz dans la liste, ici s'affichent les modifications qu'ils apporteront aux statistiques du personnage.

- Vert = amélioration,
- Rouge = dégradation.

**Changement des quartz**

Liste des quartz

1. Sélectionne le personnage dont tu souhaites changer les quartz. Les informations de sphères de ce personnage s'affichent du côté droit de l'écran.
2. Sélectionne un réceptacle. La liste des quartz et l'affichage de l'état se mettent à jour automatiquement.
3. Choisis le quartz à installer.

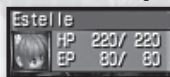
NOTE BIEN que certains réceptacles reçoivent UNIQUEMENT les quartz d'un certain élément, comme indiqué par les couleurs qui figurent sur leurs bords :

**Elemental Attributes (Attributs d'élément)**

|                       |                                           |                     |
|-----------------------|-------------------------------------------|---------------------|
| Jaune : Earth (Terre) | Bleu : Water (Eau)                        | Rouge : Fire (Feu)  |
| Vert : Wind (Vent)    | Noir : Time (Temps)                       | Or : Space (Espace) |
| Argent : Mirage       | Blanc : aucun (OK pour tous les éléments) |                     |

**Utilisation des arts magiques**

1. Sélectionne le personnage dont tu souhaites utiliser les arts. Les informations des sphères de ce personnage s'affichent du côté droit de l'écran.
2. Sélectionne la technique de guérison désirée. Le curseur se place alors dans la colonne de sélection de personnage du côté gauche de l'écran.
3. Choisis le personnage cible.



NOTE BIEN que lorsque tu navigues dans le menu des sphères magiques, tu peux utiliser la touche gauche ou la touche droite pour changer rapidement de personnage.

## Items (Objets)

Cet onglet te permet d'accéder aux objets que possède ton groupe et de les utiliser.

### Sélection de personnage

Cette liste te permet de sélectionner le personnage sur lequel tu souhaites utiliser l'objet.

### Sepith

Quantité de chaque type de sepith actuellement en ta possession (maximum 9999).

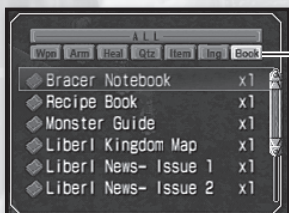


### Item List (Liste d'objets)

La liste des objets que possède ton groupe.

### Item Description

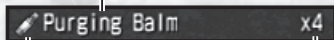
Texte de description détaillée de l'objet sélectionné.



### Onglets Display (affichage)

Au fur et à mesure que tu avanças dans le jeu, tu te retrouveras en possession d'un très grand nombre d'objets. Quand tu parcoures la liste d'objets, la touche gauche et la touche droite peuvent être utilisées pour faire défiler ces onglets et trier les objets selon leur type. Cela te permet de trouver l'objet désiré plus rapidement et plus facilement.

Nom de l'objet



Icône d'objet  
(indique le type  
d'objet)

Quantité possédée  
(maximum 99)

**Utiliser un objet**

1. Sélectionne l'objet à utiliser.
2. Si l'objet est lisible (livre ou journal par exemple), son contenu s'affiche pour que tu le lises. S'il s'agit d'un objet à consommer ou de guérison, sélectionne "Use" (Utiliser) pour procéder. Si l'objet est destiné à l'utilisation de tout le groupe, un message de confirmation s'affiche, te demandant confirmation avant de l'utiliser. S'il s'agit d'un objet à utiliser sur un seul personnage, le curseur se place sur la colonne de sélection de personnage du côté gauche de l'écran.
3. Choisis le personnage cible (lorsqu'il y en a un).

**Jeter un objet**

1. Sélectionne l'objet à jeter.
2. Sélectionne "Discard" (jeter) dans les options qui te sont proposées.
3. Un message de confirmation s'affiche, te demandant si tu es sûr de vouloir te débarrasser de l'objet. Réponds "yes" (oui) pour que l'objet en question soit retiré de ton inventaire.

NOTE BIEN qu'il est possible de ne jeter qu'un seul objet à la fois. Note également que certains objets dont il est impossible de te débarrasser ne te proposent pas cette possibilité lorsque tu les sélectionnes.



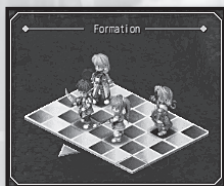
## Tactique

Cet onglet te permet de configurer l'ordre de marche, la formation de combat et les S-Breaks de ton groupe.



### Position des personnages

La ligne de personnages représentée ici correspond à l'ordre de marche des personnages de ton groupe lorsque tu les fais avancer à l'écran de jeu. Pour faire changer de place deux personnages, sélectionne simplement le premier, puis le second et ils s'exécuteront immédiatement.



### Position de combat

La grille 7x5 représentée ici correspond à la formation de base qu'adoptent tes personnages lorsqu'ils engagent le combat contre des ennemis. Pour changer la position d'un joueur, déplace le curseur sur l'espace occupé par ce personnage et appuie sur la touche  $\otimes$ , puis déplace le curseur à l'endroit désiré et appuie à nouveau sur la touche  $\otimes$ . Note que le bord inférieur gauche de cette grille indique dans quelle direction avancent les ennemis, il est donc préférable de rapprocher les attaquants à distance et les personnages les moins protégés du côté opposé.



### Définition du S-Break

Chaque personnage peut définir une technique-S comme étant son "S-Break." Lorsque plus d'une technique-S est disponible à cet effet, cette option te permet de choisir celle à utiliser. Il suffit de sélectionner le S-Break du personnage et d'appuyer sur la touche  $\otimes$ , puis de choisir la nouvelle technique-S dans la liste proposée. Pour plus d'informations sur l'utilisation des S-Breaks, lis la page 20.



Au début du jeu, les personnages principaux Estelle et Joshua vont prendre possession d'un "Bracer Notebook," d'un "Recipe Book" et d'un "Monster Guide." Chacun de ces carnets est mis à jour automatiquement lorsque tu progresses dans tes missions ou en reçois de nouvelles, lorsque tu obtiens de nouvelles recettes et lorsque tu rencontres de nouveaux monstres. Tu peux consulter ces carnets en appuyant longuement sur la touche **△** tout en appuyant sur la touche gauche, la touche haut ou la touche droite. Tu peux aussi le faire en les sélectionnant dans l'onglet "Books" (Livres) du menu "Items".

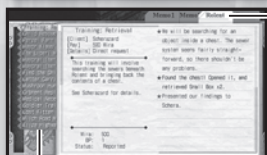
## Bracer Notebook (touche **△** + touche gauche)

Contient des informations sur les missions contractées via le tableau d'affichage de la guilde des Bracers, ainsi que des notes pertinentes en lien avec ces missions et le statut de Bracer en général.



### Onglets Memo

Établissent le registre de ta progression en tant que Bracer et contiennent d'autres informations pouvant se révéler capitales pour ton aventure.



### Onglets régionaux

Contiennent les informations importantes des missions que tu as entreprises dans les régions de Liberl qui y figurent. Lorsque tu obtiens le Bracer Notebook pour la première fois, seul un onglet "Rolent" existe, mais au fur et à mesure que tu progresses et rends visite à la guilde des Bracers dans d'autres régions, ton carnet s'enrichit de nouveaux onglets.

### Onglets Jobs (missions)

**Pas d'encoche :** Mission en cours

**Signe ! :** Mission terminée mais pas encore signalée à la guilde des Bracers

**Signe O :** Mission terminée et signalée à la guilde des Bracers

**Signe ? :** Mission ratée – délai écoulé

Sélectionner une mission dans l'onglet de gauche modifie les données affichées dans l'onglet régional et te propose une description totale de la mission, des informations sur le paiement, le nom du client, etc. De plus, ta progression dans l'accomplissement de la mission est enregistrée automatiquement dans l'onglet régional, avec tous les indices significatifs et un compte rendu détaillé des événements spécifiques qui se sont produits jusqu'à présent.



## Recipe Book (touche + touche haut)

Apprends en mangeant ! Ce carnet contient des informations sur la façon de préparer les divers plats que tu as mangés jusqu'à présent au cours de ton aventure.

Pour préparer un plat, tu dois avoir une "recipe" (recette) et des "ingredients" (ingrédients).

**Recipe** - Tu les apprends en mangeant dans les auberges et les restaurants ou en utilisant des objets de nourriture.

**Ingredients** - Tu peux les acheter ou les trouver sur des monstres.

De plus, il existe des repas "sit-down" (sur place) et "to-go" (à emporter).

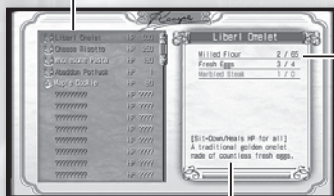
**Sit-Down** - Plats partagés avec tes amis. Ils ont un effet immédiat sur tout le groupe.

**To-Go** - Plat obtenu sous la forme d'objet, que tu emportes avec toi et consommes quand tu le souhaites.

### Liste des recettes

Blanc – Tu sais comment préparer ce plat et tu as tous les ingrédients qu'il faut.

Gris – Tu ne sais pas préparer ce plat ou il te manque des ingrédients.



### Description du plat

Indique si le plat est sur place ou à emporter, ainsi que ses effets sur ceux qui l'ingurgitent.

### Ingrédients

Recense les ingrédients et la quantité nécessaires à la préparation du plat. L'information est présentée comme suit : [Quantité nécessaire] / [Quantité à disposition]. S'il te manque un ingrédient, toute la ligne apparaît en rouge.

### Préparer un repas

1. Sélectionne la recette du plat que tu veux préparer dans ton Recipe Book.
2. Sélectionne la quantité souhaitée et choisis "OK." Le plat sera fabriqué sur place. S'il s'agit d'un repas sur place, son effet s'applique immédiatement à tous les membres du groupe. S'il s'agit d'un repas à emporter, l'objet est ajouté à ton inventaire dans la quantité spécifiée.

## Monster Guide (touche + touche droite)

Contient des informations sur tous les monstres que tu as combattus jusqu'à présent au cours de ton aventure.



## Table of Contents (Table des matières, triée par région)

La liste complète des monstres affrontés dans la région concernée. Tu peux faire défiler les diverses régions de Liberl en appuyant sur la touche gauche ou la touche droite, ou encore en appuyant sur la touche L ou R.

## Accéder aux informations sur les monstres

Sélectionner un monstre dans la table des matières et appuyer sur la touche  permet d'obtenir des informations détaillées sur le monstre en question. Si tu souhaites parcourir les pages du Monster Guide sans repasser par la table des matières, tu peux appuyer sur la touche gauche ou droite à cet écran (ou sur la touche L ou R si tu préfères).

La quantité de détails de ces pages d'information varie en fonction des trois conditions suivantes :

- Le monstre a été rencontré
- Le monstre a été vaincu
- Le monstre a été vaincu par un membre du groupe équipé du quartz "Information"



## Rudiments de combat

### Engager le combat

Toucher un monstre ou un personnage ennemi pendant les déplacements dans l'environnement du jeu permet de déclencher un combat.

### Déroulement du combat

Une fois que la bataille commence, tous les personnages joueurs et tous les personnages ennemis se relaient pour attaquer jusqu'à ce qu'un camp ait été totalement anéanti. L'ordre d'entrée des commandes de combat est déterminé par la SPD (vitesse) de chaque participant. Au final, si tous les personnages ennemis ont été vaincus alors qu'au moins un de tes personnages est encore en vie, tu gagnes le combat. En revanche, si tous les personnages joueurs ont été vaincus, ta partie est terminée. Pour plus d'informations sur le résultat des combats, consulte la page 23.

### Ordres

À chaque fois que vient le tour d'un de tes personnages, il lui est demandé d'accomplir l'une des actions dans la liste suivante. Pour plus d'informations sur ces actions, reporte-toi au numéro de page indiqué.



**Attaque** → page 19



**Technique** → page 19



**Déplacement** → page 19



**Objet** → page 20



**Art** → page 19



**Fuir** → page 20

### Choisir une cible

Après avoir choisi un ordre de combat à l'un de tes personnages, il t'est demandé de choisir la cible de cet ordre (lorsque cela est valable). Certains ordres visent des ennemis ou des alliés particuliers, tandis que d'autres visent un endroit ou une zone d'effet plus générale. Pour plus d'informations, consulte la page 21.

### S-Break

Dans certaines conditions, un de tes personnages sera peut-être en mesure de réaliser instantanément une technique-S "butting in line" (griller la file) pour prendre la place immédiatement devant lui quelle que soit sa SPD (vitesse). Il s'agit d'un "S-Break." Pour plus d'informations, voir page 20.



## Prendre le dessus

Selon la façon dont s'établit le contact avec l'ennemi pendant le jeu, tu peux entamer le combat avec un avantage ou un désavantage tactique. Si tu parviens à contourner l'ennemi par derrière et le toucher dans le dos, tu auras l'avantage au moment où commence le combat. Si, au lieu de cela, l'ennemi parvient à contourner ton groupe et à toucher l'un de ses membres dans le dos, c'est lui qui aura l'avantage tactique.



↑ **Avantage**  
(contournement par l'arrière)



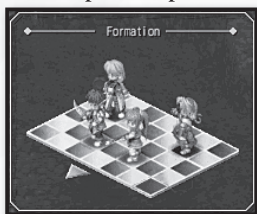
↑ **Désavantage**  
(le groupe est pris par surprise)

De plus, note qu'à l'écran de jeu, avant d'entrer au combat, plus les ennemis sont loin, moins ils sont visibles. Plus tu approcheras d'un ennemi, plus tu le verras de près.

### Autres informations pertinentes

- Accéder aux détails du monstre → page 20
- Effets d'état → page 22

### N'oublie pas d'adopter une formation de combat intelligente !



Les emplacements de départ des membres de ton groupe au moment d'entrer au combat peuvent décider de l'issue de l'affrontement. Prends le temps de bien les définir et de les modifier lorsque cela est nécessaire. Pour plus d'informations sur les formations de combat, voir "Position de combat", page 11.

## Écran de combat

Le champ de bataille de tout combat dans ce jeu est constitué d'une grille de 17 sur 17. Bien que l'action s'affiche par défaut en perspective isométrique, tu peux faire pivoter la caméra à l'aide des touches L et R pendant la phase d'entrée des ordres de combat. Toutefois, lorsque les actions sont exécutées, la caméra reste en place.



### États des personnages :

#### Touche Break

Quand les conditions sont réunies, tu peux appuyer sur la touche  $\Delta$  + l'une des touches directionnelles pour activer le S-Break d'un personnage et faire avancer sa technique-S d'une place sur la liste des ordres de combat (voir page 20 pour plus d'informations). La touche directionnelle utilisée dans cette opération définit le S-Break de quel personnage employer, comme dans le tableau suivant :

|                   |        |      |        |     |
|-------------------|--------|------|--------|-----|
| Personnage:       | ①      | ②    | ③      | ④   |
| Touche $\Delta$ + | Gauche | Haut | Droite | Bas |

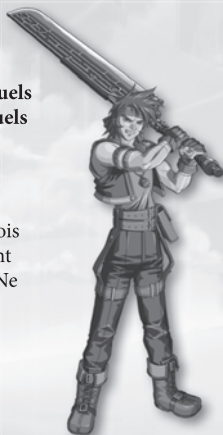


#### Portrait

L'expression du personnage change en fonction de son état de santé.

#### Jauge CP

Augmente toute fois que des dégâts sont infligés ou subis. Ne peut excéder 200.





**Barre AT**

Abréviation d'“attack turn” (tour d'attaque), la barre AT détermine l'ordre de tour de tous les participants au combat, alliés ou ennemis. Le participant qui apparaît au sommet de la liste est celui qui est en train de jouer, celui qui le suit sur la liste le sera après lui et ainsi de suite. Si un “A” est représenté sur l'icône, le participant prépare une attaque magique ; s'il s'agit d'un “C”, le participant s'apprête à utiliser une technique. La couleur du bord de l'icône indique la relation du participant avec toi : un bord rouge indique un ennemi ou une cible, tandis qu'un bord bleu indique un ami ou la cible de soins.

**Bonus AT**

À chaque combat, des effets de bonus sont attribués aléatoirement à certains tours de combat sur la barre AT. Lorsqu'un de ces tours arrive, le participant concerné (qu'il s'agisse d'un joueur OU d'un ennemi) reçoit le bonus indiqué. Toutefois, lorsque l'ordre des personnages est modifié par un art magique ou un S-break sur la barre AT, le bonus AT n'est pas affecté. Cela te permet de repousser ou d'anticiper un tour de jeu pour voler le bonus d'un ennemi.

**Les bonus AT existants sont les suivants :**

**HP HEAL** - Récupération de 10% ou 50% des HP.



**STR UP** - Les dégâts occasionnés par la magie ou les attaques à ce tour augmentent de 10% ou 50%.



**EP HEAL** - Récupération de 10% ou 50% des EP.



**CRITICAL** - La puissance des attaques, de la magie et des soins est multipliée par 1,5 à ce tour.



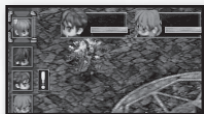
**CP UP** - Augmentation de 10% ou 50% des CP.



**SEPITH UP** - Des sepith supplémentaires sont retirés aux cibles à ce tour de jeu.

**Invités**

Parfois, un personnage non-joueur t'accompagne dans ton aventure pendant un certain laps de temps. Son portrait et son état apparaissent alors dans le coin supérieur gauche de l'écran. Lorsque son tour arrive sur la barre AT, il se déplace et agit automatiquement : il est impossible pour toi de le contrôler.



**NOTE BIEN** que lorsque les HP d'un invité tombent à 0, la partie prend fin instantanément, que le reste du groupe soit vivant ou non. Il t'est donc vivement conseillé de prendre soin de tes invités en les soignant à l'aide d'arts ou d'objets. Une fois le combat terminé, tous les invités récupèrent leurs HP, tu dois donc faire attention à ce qu'ils terminent chaque combat vivants.



## Ordres de combat (détaillés)



### Attack (Attaque)

Lance une attaque normale. Après avoir choisi cet ordre, il te sera demandé de choisir une cible. Tant que la cible choisie se trouve à une certaine distance, ton personnage marche vers elle et l'attaque. Si la cible choisie est plus loin que le MOV (déplacement) du personnage + la portée de son arme, ton personnage s'en approchera le plus possible et son tour prendra fin sans qu'il lui ait infligé de dégâts.



### Move (Déplacement)

Déplace ton personnage à un endroit spécifique de la carte de combat. Après avoir choisi cet ordre, il te sera demandé de choisir une destination sur la carte. Ton personnage s'y rendra et son tour prendra fin. Toutefois, étant donné que ce personnage n'a accompli aucune action, son tour de jeu reviendra plus rapidement.



### Art

Ordonne à ton personnage de se servir de magie. Après avoir choisi cet ordre, il te sera demandé de choisir un art, puis une cible (allié, ennemi ou zone d'effet). Tous les arts magiques demandent du temps de préparation et le tour de ton personnage se terminera donc à ce moment. L'art sera lancé à son prochain tour sur la barre AT. Tu pourras vérifier à quel moment tombe ce tour de jeu avant de finaliser le lancement du sort ; il t'est donc recommandé de surveiller de près la barre AT (et les bonus AT) avant de choisir ta cible.



### Craft (S-Craft) (Technique)

Ordonne à ton personnage d'utiliser une technique ou une technique-S. Après avoir choisi cet ordre, il te sera demandé de choisir une cible (allié, ennemi ou zone d'effet).

#### Crafts

- Il s'agit des capacités propres à chacun des personnages. Plus tes personnages passent de niveaux, plus ils apprennent de techniques. Pour que l'un de tes personnages exécute une technique, il doit disposer de suffisamment de CP (points de technique). Tu gagnes des CP lorsque tu subis des dégâts et lorsque tu en infliges.

#### S-Crafts

- Ce sont les techniques les plus fortes et les plus intenses. Lorsqu'un personnage utilise une technique-S, il perd TOUS ses CP. Les techniques-S ne sont utilisables que lorsque les CP d'un personnage dépassent 100, et elles sont largement plus puissantes lorsque les CP du personnage atteignent leur maximum de 200.



### Item (Objet)

Ordonne à ton personnage d'utiliser des soins, un plat ou un autre objet. Après avoir choisi cet ordre, il t'est demandé de choisir un objet, puis une cible qui bénéficiera des effets de l'objet (lorsque c'est le cas). À la différence des arts, les effets des objets sont instantanés.



### Run (Fuir)

Ordonne à ton personnage de se retirer du combat. Après avoir choisi cet ordre, il te sera demandé de confirmer si tu veux vraiment fuir. Même si tu choisis "Yes" et parviens à t'enfuir, note que l'ennemi continuera à parcourir la carte et essaiera peut-être de t'attaquer à nouveau. Il est recommandé de prendre tes distances avec l'ennemi le plus vite possible après avoir réussi à fuir le combat.



### S-Break

Ordonne au personnage sélectionné d'utiliser immédiatement une technique-S choisie, quel que soit son tour sur la barre AT. Toute fois que les CP d'un personnage dépassent 100, son "Break Button" (bouton de break) commence à luire, indiquant qu'il est susceptible d'utiliser un S-Break.

#### Activation des S-Breaks

- Il existe deux façons d'activer le S-Break d'un personnage. La première consiste à appuyer sur la touche après avoir sélectionné le personnage à l'aide de la touche gauche ou de la touche droite. La seconde consiste à utiliser la combinaison spécifique du personnage : touche + touche gauche pour le premier, touche + touche haut pour le second, touche + touche droite pour le troisième et touche + touche bas pour le quatrième personnage de ton groupe. Une fois le S-Break sélectionné, il te sera demandé de choisir une cible pour la technique-S correspondante (allié, ennemi ou zone d'effet), après quoi tous les CP du personnage seront utilisés et la technique-S réalisée.

Reporte-toi à la rubrique "Définition du S-Break", page 11, pour plus d'informations sur l'utilisation des S-Breaks.

#### Informations sur les monstres

Lorsque tu sélectionnes un ennemi en tant que cible d'une attaque, d'un art ou d'une technique, tu peux choisir d'appuyer longuement sur la touche afin d'accéder à des informations détaillées le concernant et de placer une barre HP sous chaque participant (pour connaître son état de santé en un clin d'œil).

- HP : HP actuels et HP maximaux du monstre
- Cond : altérations d'état actuellement subies par le monstre (empoisonnement, pétrification, etc.)
- Elemental Efficacy (Efficacité élémentale) (%) : efficacité des attaques et arts élémentaux (Terre, Eau, Feu et Vent), une valeur de 100% correspondant à peu près à une attaque normale, non élémentale (la valeur maximale étant de 200%). Plus cette jauge s'étend vers la droite, plus l'attaque de l'élément correspondant sera dévastatrice (plus elle est courte, moins l'attaque sera dévastatrice).



## Zone d'effet & type d'effet

Certains effets sont centrés sur un ou plusieurs participants au combat, tandis que d'autres sont centrés sur un endroit déterminé de la grille de combat. Dans certains cas, un cercle est indiqué pour indiquer la zone d'effet, avec une graduation animée afin d'identifier clairement l'épicentre et la portée de l'effet. D'autres effets jaillissent du lanceur en ligne droite.

Lorsque l'attaque, l'art ou la technique est offensive, sa limite d'effet apparaît en jaune. S'il s'agit d'une opération de récupération, sa limite d'effet s'affiche en bleu.

Voici les types d'effets généralement présents au combat :

### Self (personnel)

Seul le lanceur est concerné.

### Single Target (Cible unique)

Seul un allié ou un ennemi, désigné par le joueur, est touché.

### Area of Effect (Zone d'effet en cercle ou en ligne)

Tous les ennemis se tenant dans un cercle ou sur une ligne déterminée sont touchés. La méthode de détermination du cercle ou de la ligne varie, mais l'un des motifs suivants s'applique généralement :

#### 1. Détermination par la position du lanceur

L'attaque, l'art ou la technique touche toutes les cibles potentielles à l'intérieur d'un cercle dont le centre est le lanceur ou l'assaillant.

#### 2. Détermination par la position de la cible

L'attaque, l'art ou la technique touche toutes les cibles potentielles à l'intérieur d'un cercle dont le centre est la cible, ou toutes les cibles potentielles sur une ligne droite entre l'assaillant et la cible.

#### 3. Détermination par l'emplacement du terrain

L'attaque, l'art ou la technique touche toutes les cibles potentielles à l'intérieur d'un cercle dont le centre est l'emplacement de ton choix, ou toutes les cibles potentielles sur une ligne droite entre l'assaillant et l'emplacement de ton choix.



↑ Cercle déterminé par l'emplacement du terrain



↑ Ligne déterminée par la cible ennemie

### All Targets (toutes cibles)

Toutes les cibles amies ou ennemies sur le champ de bataille sont touchées.

## Effets sur l'état

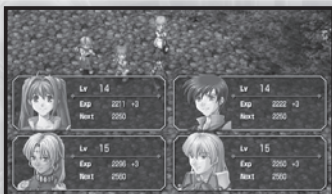
Toute fois qu'un membre du groupe bénéficie d'un art de soutien ou subit une attaque susceptible d'altérer son état de santé, il est touché par l'un des effets indiqués ci-dessous. Lorsque cela se produit, l'icône correspondant à l'effet décrit s'affiche juste au-dessus de la barre HP du personnage.



| Ikône | Nom     | Description de l'effet                                          | Perma-<br>nent | Curable |
|-------|---------|-----------------------------------------------------------------|----------------|---------|
|       | Poison  | Dégâts subis après chaque tour                                  | oui            | oui     |
|       | Seal    | Impossible d'attaquer ou d'utiliser des techniques/techniques-S | oui            | oui     |
|       | Freeze  | Fait passer le tour + subit des dégâts après le tour            | oui            | oui     |
|       | Petrify | Fait passer le tour + K.O. en cas d'attaque                     | NON            | oui     |
|       | Sleep   | Fait passer le tour + réveil en cas d'attaque                   | non            | oui     |
|       | Faint   | Fait passer le tour                                             | non            | oui     |
|       | Mute    | Impossible d'utiliser des arts                                  | non            | oui     |
|       | Confuse | Attaque ennemis et alliés sans discernement                     | non            | oui     |
|       | Blind   | Baisse DEX & AGL                                                | non            | oui     |
|       | Rage    | Concentration des attaques sur le provocateur                   | non            | oui     |
|       | Immune  | Aucun dégât efficace, utilisation unique                        | NON            | NON     |
|       | MOV↑    | Augmentation de la portée de déplacement                        | non            | NON     |
|       | AGL↑    | Hausse de l'agilité                                             | non            | NON     |
|       | STR↑/↓  | Hausse/Baisse des attaques physiques                            | non            | NON     |
|       | DEF↑/↓  | Hausse/Baisse de la défense physique                            | non            | NON     |
|       | SPD↑/↓  | Hausse/Baisse de la vitesse                                     | non            | NON     |
|       | K.O.    | 0 HP ; personnage assommé                                       | NON            | oui     |

## Résultats des combats

Une fois tous les ennemis vaincus, un écran de victoire s'affiche. À cet écran, des quantités préétablies d'EXP (points d'expérience) sont attribuées à chaque survivant, et l'ensemble du groupe reçoit une quantité préétablie de sephith (ainsi qu'un ou deux objets de récompense). Tout personnage ayant reçu assez de points d'expérience pour passer au niveau supérieur voit son niveau d'EXP augmenter d'1.



|                                                                                   |                                   |                                                                                   |                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
|  | Lv 14<br>Exp 2211 +3<br>Next 2260 |  | Lv 14<br>Exp 2222 +3<br>Next 2260 |
|  | Lv 15<br>Exp 2266 +3<br>Next 2300 |  | Lv 15<br>Exp 2260 +3<br>Next 2300 |

NOTE BIEN, cependant, que les personnages qui n'ont pas survécu au combat (K.O.) ne gagnent aucun EXP dans l'opération.

## Game Over (Fin de partie)

Lorsque les HP de TOUS les personnages du joueur tombent à 0, ou lorsque les HP de TOUT invité tombent à 0 (quels que soient les HP des membres du groupe), la partie prend fin et un écran semblable à celui-ci apparaît.



### Retry (Réessayer)

Sélectionne cette option pour recommencer le combat. Si l'option Retry Offset (Réajustement niveau) est activée, le niveau de difficulté est réduit à chaque fois que cette option est sélectionnée.

### Title Screen (Écran titre)

Sélectionne cette option pour quitter le jeu et revenir à l'écran titre. Toute progression non sauvegardée sera perdue, alors réfléchis bien avant de prendre cette décision !





## Orbal Factories (Usines de sphères)

Les usines de sphères te permettent de dépenser tes sepith pour ouvrir les réceptacles des sphères de tes personnages ou pour créer divers quartz.

### Ouverture des réceptacles



Liste des réceptacles

Description des réceptacles/quartz

### Création de quartz



Liste des quartz

### Ouverture des réceptacles

1. Sélectionne "Slot" (réceptacle) dans le menu de boutique. Un écran de sélection de personnage s'affiche.
2. Choisis le personnage dont tu souhaites modifier les réceptacles de sphère. Une liste détaillée des réceptacles s'affiche, ainsi qu'une représentation visuelle des sphères de ce personnage.
3. Sélectionne un réceptacle "Openable" (ouvrable) dans la liste. Une fois le réceptacle sélectionné, tu peux vérifier combien de sepith sont nécessaires pour l'ouvrir. Appuie sur la touche  pour continuer.

### Création de quartz

1. Sélectionne "Quartz" dans le menu de boutique. Une liste des quartz disponibles s'affiche.
2. Choisis le quartz que tu souhaites créer. Des informations détaillées sur la fonction du quartz, ainsi que la quantité de sepith nécessaire à sa création, s'affichent.
3. Appuie sur la touche  pour continuer et répond "Yes" à la demande de confirmation.

NOTE BIEN que toute tentative d'ouverture de réceptacle ou de création de quartz sans la quantité de sepith nécessaire échouera.

## Bâtiments de la guilde des Bracers

Ces établissements servent de quartier général à tous les Bracers selon leur région. Tu peux y consulter et accepter les quêtes proposées, et rendre compte



de tes missions accomplies. Toute fois que tes personnages terminent une quête, il t'est recommandé d'aller le plus tôt possible à l'établissement le plus proche pour informer la guilde de ton succès et consulter le tableau pour prendre connaissance de toute nouvelle quête soumise entre-temps.

### Chercher du travail

1. Examiner le tableau d'affichage au centre de chaque bâtiment de guilde te permet de prendre connaissance de toutes les quêtes proposées et en cours.
2. Sélectionner le nom/titre d'une quête te permet de connaître tous ses détails, puis de la faire figurer automatiquement dans ton Bracer Notebook pour référence ultérieure.

NOTE BIEN qu'une limite de temps approximative durant laquelle la quête doit être accomplie est fournie en face de la mention "term length" (délai), à côté du titre sur le tableau. "S" = délai court, "M" = délai moyen et "L" = délai long. Tu dois accomplir les missions "S" le plus vite possible, ton délai d'intervention étant très réduit !

### Compte rendu de succès

1. Lorsque tu t'adresses au réceptionniste de la guilde des Bracers, tu peux sélectionner "Report" (compte rendu) pour l'informer des missions que tu as accomplies.
2. En terminant des quêtes des Bracers, tu recevras des BP (points des Bracers), qui te permettent d'améliorer ton grade et ton statut au sein des Bracers. Tu recevras aussi une récompense financière pour toute mission accomplie et tu gagneras peut-être même un objet bonus. La quantité et la qualité exactes de ta récompense dépendent de la vitesse et de l'efficacité de ton travail.

## Informations générales

- Placer un quartz dans une sphère te permet d'utiliser des arts.
- Les arts que tu peux utiliser varient en fonction de la configuration de ce quartz.
- Chaque quartz comprend un bonus aux caractéristiques du membre du groupe associé.
- Des services de création de quartz et d'ouverture de réceptacles sont proposés dans les usines de sphères, contre des quantités de sepith établies.

## Index



### Orbment (sphère magique)

Appareil personnel de forme ronde, dont les nombreuses fonctions dépendent de la configuration exacte des quartz placés à l'intérieur. Les sphères magiques sont propres à chaque individu et peuvent être entièrement personnalisées en fonction des attributs élémentaux de chaque réceptacle. La configuration de ces réceptacles constitue un circuit connu sous le nom de "lines" (lignes).



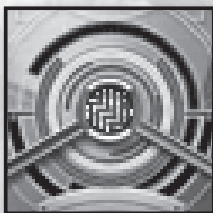
### Sepith

Fragments de septium possédant les propriétés de la Terre, de l'Eau, du Vent, du Temps, de l'Espace ou du Mirage. Ce sont ces fragments qui constituent le quartz ; on les trouve généralement après avoir battu des monstres au combat.



### Quartz

Un cristal constitué de fragments de septium appelés "sepith." Lorsqu'on les place à l'intérieur de sphères magiques, les quartz peuvent stimuler certaines caractéristiques du propriétaire de la sphère. De plus, en fonction de la configuration des quartz à l'intérieur de la sphère, le propriétaire reçoit des capacités magiques intitulées "orbal arts" (arts magiques). Les quartz ne peuvent être constitués que par les professionnels des usines de sphères et nécessitent généralement une grande quantité de sepith.



## Slot (réceptacle)

Cavités des sphères magiques destinées à recevoir des quartz. Certains réceptacles possèdent une affinité élémentale et ne peuvent donc recevoir que des quartz de l'élément concerné. Bien que chaque sphère magique possède six réceptacles, seul celui du centre est initialement ouvert. Les autres doivent être ouverts dans une usine de sphères et nécessitent de grandes quantités de sepith. Toutefois, plus le nombre de réceptacles de la sphère magique d'un personnage augmente, plus ce personnage dispose d'EP.

## Orbal Art (art magique)

Ce sont les effets magiques causés par les sphères. Les arts dont dispose chaque personnage dépendent de la configuration de quartz de sa sphère.

## Elemental (élémental)

Il existe sept variétés différentes de sepith, quartz et arts, chacune d'elles possédant ses propres caractéristiques :

| Élémental | Couleur | Caractéristiques                         |
|-----------|---------|------------------------------------------|
| Earth     | Marron  | Dégâts physiques, défense physique, etc. |
| Water     | Bleu    | Récupération, attaques froides, etc.     |
| Fire      | Rouge   | Attaques, attaques de flammes, etc.      |
| Wind      | Vert    | Dérobade, attaques de grêle, etc.        |
| Time      | Noir    | Vitesse d'action, vitesse des arts, etc. |
| Space     | Or      | Déplacement, portée des effets, etc.     |
| Mirage    | Argent  | Perception, sensibilité, etc.            |

## EP (points d'énergie)

Énergie contenue dans les sphères magiques, nécessaire à l'exécution des arts magiques. La quantité d'EP disponible au propriétaire de la sphère est généralement équivalente au nombre de réceptacles ouverts, mais certains personnages sont naturellement plus "sensibles" que d'autres à cette énergie. Les EP dépensés peuvent être récupérés grâce à une bonne nuit de sommeil ou en utilisant certains objets régénérateurs.

## La pratique de l'art

Mieux tu comprendras la configuration des quartz dans une sphère (et sa relation avec les arts magiques), plus ce jeu sera amusant pour toi. Mais l'art ne vaut que s'il est mis en pratique, pas vrai ?

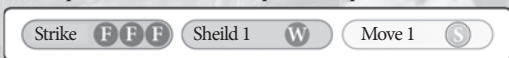
**Exemple :** Permettre à Estelle d'utiliser l'art "Fire Bolt EX".

1. Lisons la rubrique "Magic" (magie) de "Memo1" dans le Bracer Notebook et tâchons de voir quels éléments sont nécessaires pour lancer Fire Bolt EX.



**F** = Fire   **W** = Wind   **S** = Space

2. Maintenant, lisons la rubrique "Quartz" de "Memo1" pour savoir quelle combinaison de quartz remplit ces conditions.

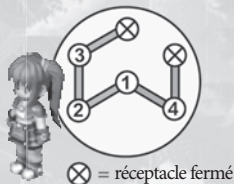


Les valeurs élémentales totales correspondent !



3. Parfait ! Alors vérifions quels réceptacles sont ouverts sur les deux lignes d'Estelle et voyons si nous pouvons y arriver.

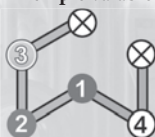
En commençant par le réceptacle du milieu de chaque sphère, tu peux suivre un chemin établi vers les autres réceptacles ouverts (d'un à six) le long du bord de la sphère. Ce chemin est ce qu'on appelle une ligne, et tu peux consulter les lignes en passant par l'onglet Orbment du menu de camp (voir page 7). Sur l'image de droite, tu peux voir qu'Estelle possède deux lignes de réceptacles ouverts : 1 → 2 → 3 et 1 → 4. Le total des éléments disponibles au propriétaire de la sphère est calculé en fonction de ces lignes.



4. Ça se présente bien ! Maintenant, plaçons les quartz ! Si les trois quartz notés à l'étape 2 sont placés sur la même ligne, Estelle pourra utiliser Fire Bolt EX !

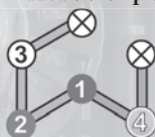


## Exemple valable



Les quartz nécessaires sont sur la même ligne

## Mauvais exemple



Les quartz nécessaires sont répartis sur les deux lignes d'Estelle.

- Les arts que chaque personnage peut utiliser sont déterminés par le total élémental des quartz de chaque ligne.
- Pour une utilisation optimale des arts, il est recommandé que chaque personnage ouvre tous ses réceptacles dès que possible.
- Les lignes changent d'une sphère à l'autre, et les personnages hautement qualifiés en magie ont tendance à avoir des lignes plus longues.
- Des listes d'arts magiques et de quartz peuvent se trouver dans l'onglet "Memo1" du Bracer Notebook du jeu. Voir page 12 pour plus d'informations.

## Quelques exemples des lignes d'autres personnages :



### Kloe

Tous les réceptacles de Kloe sont situés sur la même ligne, ce qui lui permet d'enchaîner de grandes quantités de quartz et d'utiliser des arts beaucoup plus avancés que tout autre personnage.

### Zane

Les réceptacles de Zane sont répartis sur quatre petites lignes, ne lui laissant la possibilité d'utiliser que les enchaînements de quartz les plus rudimentaires et le privant des arts magiques plus élaborés.



**NOTE BIEN** que si tu ne disposes pas d'assez de réceptacles ouverts pour une combinaison précise de quartz, tu peux rendre visite à une usine de sphères pour te faire ouvrir de nouveaux réceptacles (à condition que tu aies assez de sepith pour cette opération). Pour plus d'informations, voir "Usines de sphères", page 24.

**– Development Members –  
Nihon Falcom Corporation**

**Programmers**

Hideyuki Yamashita  
Noriyuki Chiyoda  
Takayuki Kusano  
Toru Endo

**Graphic Artists**

Kazuki Nagao  
Takeshi Araki  
Shinichi Ito  
Seiji Murakami  
Hidenori Tanaka  
Hiroyuki Yabuki  
Maiko Yoshida  
Nobuo Hayashi  
Syunsuke Ito  
Yoshie Sato

**Scenario Writers / Event Script Editors**

Hisayoshi Takeiri  
Yoshihiro Konda  
Syuuji Nishitani  
Homare Karusawa

**Music Composers / Sound Team jdk**

Hayato Sonoda  
Yukihiro Jindo

Theme song *“Hoshi No Arika”*

Vocals: u-mi

Chorus: Kazuko Ito

Lyrics: Hideaki Hamada

Arrangement: Kohei Wada

Recording: Kazuhiro Miyasaka (PRESTONE)

**Public Relations**

Hidefumi Inaya  
Atsushi Hoshino  
Fumika Murakami

**Illustrator**

You Shiina

**Special Thanks**

ASCII MEDIA WORKS Inc.  
Field Y  
Kure Software Koubou Corporation.

**Coordinator**

Mieko Ishikawa

**Director**

Toshihiro Kondo

**Producer**

Masayuki Kato

**- North American Localization -****English Text Translation by**

John Sears  
Jeff Nussbaum  
Chris Cruz

**XSEED Games****Localization Specialist**

Thomas Lipschultz

**Senior Editor**

Jessica M. Chavez

**Localization Manager**

Kenji Hosoi

**Product Coordinator**

Christine Nakashima

**Product Manager**

Jimmy Soga

**Director of Publishing**

Ken Berry

**Account Analyst**

Shiho Yamaguchi

**Finance**

Kenzo Nogimura

**President**

Jun Iwasaki

**Special Thanks**

Jennifer Chavez  
Kirsten Miller  
Michael Cunningham  
Daniel Prescott  
ONE PR Studios  
Pole 2 Win America  
Studio QED, Inc.  
Virtual Interactive

**Game Testers**

Joseph Jin  
Jerry Young  
Jesse Unick  
Chris Craig

Ghostlight has lots more exciting products available! Go to our website to see more info on your favourite Ghostlight games, visit exclusive mini sites for our products and stay updated on the latest JRPG goodness. We're also on Facebook and Twitter, so now its even easier to stay updated.

Go to [www.ghostlight.uk.com](http://www.ghostlight.uk.com) and follow us on:



You Tube