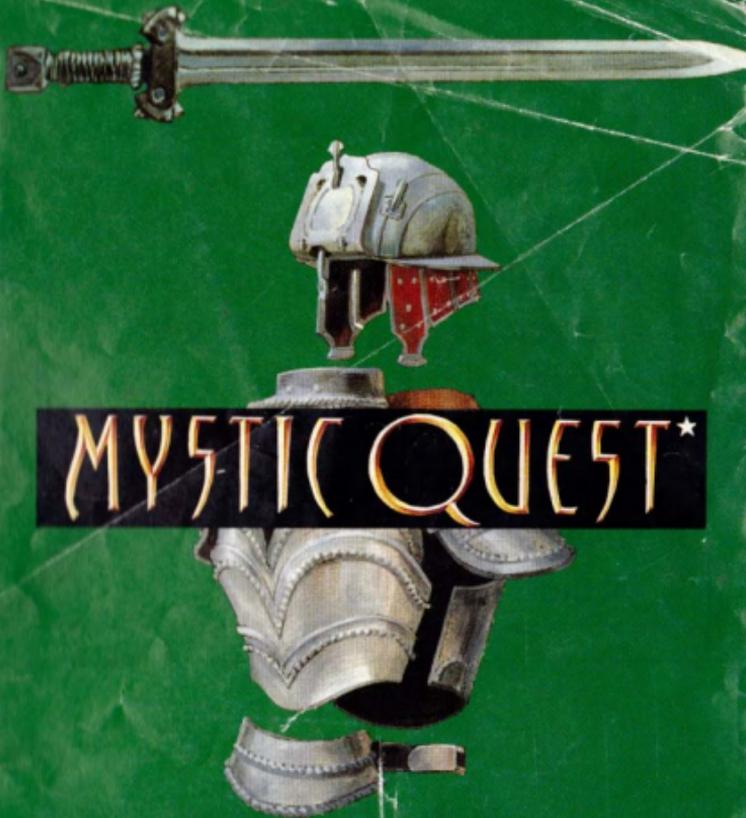


Nintendo

GAME BOY

DMG-FF-FR



MYSTIC QUEST*

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



TM & © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
©1993 NINTENDO CO.,LTD.
★ MYSTIC QUEST IS A TRADEMARK OF SQUARE CO.,LTD.
©1991,1993 SQUARE CO.,LTD.
LICENSED FROM SQUARE CO.,LTD. TO NINTENDO CO.,LTD.

Merci d'avoir acheté la cartouche MYSTIC QUEST* pour votre Système Game Boy™ de Nintendo®.

Avant de commencer à jouer, veuillez lire attentivement ce manuel et suivre les instructions d'utilisation. Conservez soigneusement le manuel ainsi que les conditions de garantie pour vous y reporter par la suite.

SOMMAIRE

L'HISTOIRE	4
COMMENT JOUER À MYSTIC QUEST	8
LE MONDE DE MYSTIC QUEST	10
UTILISATION DES COMMANDES	14
PRÉPARATIFS	17
COMMENT LIRE LES ECRANS MENU	20
MAÎTRISEZ LES QUATRE COMMANDES	22
SYSTÈME DE COMBAT	32
NIVEAU SUPÉRIEUR	38
COMMENT LIRE LES CARTES	40
A PROPOS DES PNJS (PERSONNAGES NON JOUEURS)	46
LES ARMES	47
LES MOYENS DE PROTECTION	50
LES OBJETS	52
LA MAGIE	54
LES VILLES	56
LIVRE DE STRATÉGIE	61

Précautions

- 1) Si vous jouez pendant de longues périodes, veuillez à observer une interruption de 10 à 15 minutes, toutes les heures environ.
- 2) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être utilisé ni rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
- 3) Ne touchez pas aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche ou l'unité Game Boy.
- 4) Ne nettoyez pas le jeu avec du benzène, de l'alcool ou autre solvant de ce type.
- 5) Vérifiez que le connecteur plat est propre avant d'insérer la cartouche dans le Game Boy.
- 6) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.

L'Histoire de MYSTIC QUEST

Il vous faut d'abord bien assimiler l'histoire sur laquelle repose l'aventure. Si vous la connaissez bien, avant de commencer à jouer, vous y prendrez certainement encore plus de plaisir. Il est absolument indispensable de saisir les relations entre l'Arbre de Mana et la Famille Mana, et entre les Chevaliers de Gemme et l'Empire du Glaive soumis à la férule du Roi Noir.



Le Mont Illusia surplombe les nuages et l'Arbre de Mana est enchâssé au sommet de la montagne. De l'Arbre de Mana jaillit la Cascade, source de toute vie dans ce monde.

L'Arbre de Mana se nourrit de l'énergie vitale émise par toutes les choses de ce monde. L'Arbre de Mana resplendit de beauté quand les hommes sont spirituellement purs et l'eau qui jaillit de ses racines contribue encore plus à purifier les esprits. En revanche, lorsque l'Arbre de Mana est contaminé par une influence maléfique, l'eau jaillissant de ses racines se teinte de malfaisance. Elle incite alors les hommes au mal et leur énergie négative remonte vers l'Arbre de Mana, rendant son existence encore plus malfaisante. Ce cercle vicieux se poursuit inexorablement, jusqu'à ce que le monde soit totalement corrompu et finalement condamné à la destruction. Le Sanctuaire de Mana est un lieu sacré dans lequel aucun humain ne devrait pénétrer.

Il y eut toutefois des hommes qui osèrent pénétrer dans la zone sacrée. Ils savaient que ceux qui réussiraient à toucher l'Arbre de Mana recevraient un grand pouvoir qui durerait éternellement.





L'Empereur de Vandole utilisa jadis la puissance de Mana à des fins maléfiques. Ayant acquis cet immense pouvoir, il contraignit les hommes à l'esclavage, et ce fut le début de son règne sanguinaire.

Mais les projets maléfiques de Vandole furent contrecarrés par les Chevaliers de Gemme qui gardaient l'Arbre de Mana. Ils s'allièrent aux membres de la Famille Mana, les serviteurs de l'Arbre de Mana, pour livrer une longue et rude bataille. Finalement, ils parvinrent à ramener la paix sur le monde.

La Famille Mana craignant que le pouvoir de l'arbre de Mana puisse à nouveau être mal utilisé, scella le chemin menant au sanctuaire avec le Pendentif de Mana. Pour se frayer un chemin jusqu'au sanctuaire, il devint nécessaire de posséder le Pendentif ainsi que les pouvoirs surnaturels de la Famille Mana.

Et maintenant, voici qu'une main diabolique est de nouveau à l'oeuvre pour s'emparer du grand pouvoir de Mana. L'Empire du Glaive, conduit par le Roi Noir et le sorcier Julius. Le Roi Noir est le maître maléfique du

royaume de Glaive. Son compagnon Julius est un homme mystérieux, qui semble en savoir long sur les secrets de l'Arbre de Mana et du Pendentif.

Notre Héros, un courageux guerrier, s'introduisit une nuit dans le Château de Glaive, pour tenter de découvrir leurs plans funestes, mais il fut pétrifié par le sortilège de Julius et réduit à l'esclavage.

Les esclaves de Glaive étaient condamnés à des souffrances et des peines sans fin. Ils étaient contraints à combattre tous les jours des monstres abominables afin de produire l'énergie maléfique et fournir ainsi au Roi Noir le spectacle des combats auxquels il aimait tant assister. S'ils voulaient survivre, ils devaient tuer les monstres. C'est à cette seule condition qu'ils pouvaient se procurer leur maigre pitance quotidienne. Mais les esclaves mouraient les uns après les autres, leurs précaires conditions de vie et leurs innombrables blessures les conduisant à l'épuisement total.

Un jour, en réintégrant les quartiers des esclaves après avoir tué un monstre, notre Héros trouva son seul ami, Willy, agonisant !

Willy était, lui aussi, un guerrier qui avait pénétré dans le Château de Glaive et avait été capturé par Julius. Même après avoir été réduit à l'esclavage, il avait continué à enquêter en secret sur les plans du Roi Noir. Les derniers jours, le désespoir marquait son visage.

"Mana est en danger désormais... Nous devons en avertir les Chevaliers de Gemme. Va voir Bogard, près de la Cascade. C'est un Chevalier de Gemme. Il saura quoi faire."

Telles furent les dernières paroles de Willy avant qu'il ne rende l'âme. Elles déconcertèrent notre Héros, mais la très grande force spirituelle dont il était doté lui permit de se relever. Il devait venger Willy...

Il se mit en chemin avec une ferme détermination. Il lui fallait s'échapper de cet endroit et trouver Bogard. C'était la seule indication dont il disposait pour le moment afin d'affronter la périlleuse mission qui l'attendait.

Comment Jouer à Mystic Quest

Vous trouverez ci-après les informations générales concernant l'objet du jeu, son fonctionnement et ses principales caractéristiques et options. Votre aventure risque d'être beaucoup plus longue et difficile que vous ne l'escomptez. Il serait bon d'en comprendre le principe général avant de commencer à jouer. Vous trouverez une explication plus détaillée plus loin, à partir de la page 14.

Le But du Jeu

Le principal objectif du jeu est d'annihiler les noirs desseins du Roi Noir et de Julius, puis de restaurer la paix dans le monde. Mais pour y parvenir, vous aurez à surmonter de nombreux obstacles. Les donjons et les champs autour des villes et des villages sont pleins de monstres hideux et de pièges dissimulés dans les endroits les plus inattendus. Vous devez triompher de ces obstacles un par un et accomplir votre mission étape par étape. Vous ne rencontrerez toutefois pas que des ennemis dans ce monde, mais aussi des amis qui vous aideront de bien des façons. Ecoutez toujours attentivement ce qu'ils ont à vous dire.



ALAN: WILLY!
WILLY: MANA EST
EN DANGER



C'EST UN CHEVALIER
GEMME. IL COMPREN-
DRA.

Le Jeu

Le jeu consiste essentiellement à recueillir des informations et à combattre les ennemis. Votre personnage, le Héros, voit sa force et son adresse croître de bataille en bataille. Grâce aux informations recueillies, il découvre progressivement quels devront être ses prochains déplacements.

1 Recueil des Informations

Chaque fois que vous rencontrez des gens, arrêtez-vous et écoutez ce qu'ils disent (cf. pages 15 et 57). Utilisez les informations qui vous sont fournies pour en déduire où vous devez aller et quelles doivent être vos prochaines actions. Après avoir parlé avec les gens d'une ville ou d'un village, vous devrez normalement être à même de deviner votre prochaine destination. Veillez bien à bavarder avec tout le monde. Le moindre personnage avec lequel vous auriez oublié de parler peut détenir une indication décisive pour la marche de l'histoire.

2 Combattre les Ennemis

Une fois en dehors d'une ville ou d'un village, vous vous retrouverez dans un monde où d'horribles démons errent en liberté. Mais vous ne pouvez vous contenter de les fuir. Vous êtes le Héros du jeu, vous gagnez de l'expérience en affrontant les ennemis et vous devenez plus fort chaque fois que vous passez à un niveau supérieur (cf. page 38). Au fur et à mesure de votre progression dans cette aventure, les ennemis que vous rencontrerez deviendront de plus en plus forts. Éviter le combat vous destine à devenir la proie d'un monstre.



L'ARBRE MANA NOUS
OBSERVE DE DESSUS
LES NUAGES.

Écoutez les autres

Combattez les ennemis



NIVEAU SUP
EV/EM RETROUVEES



Progression de niveau en niveau

Le Monde de Mystic Quest

Le monde peut être divisé en trois types de zones : les champs, les donjons et les villes/villages/châteaux. Les combats ont lieu dans les champs et les donjons, alors que les villes/villages/châteaux vous permettent de vous reposer et de glaner des informations.

1 Les Champs

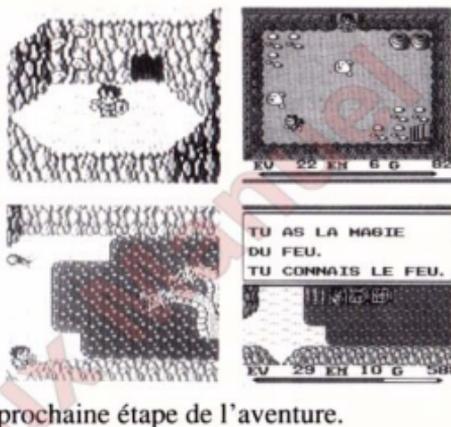
C'est le monde extérieur, avec des monstres de toutes sortes qui rampent et rôdent partout. Vous trouverez des zones de terre ferme et des terrains marécageux (cf. page 40). Au début de la partie, vous ne pouvez voyager que sur la terre ferme (ensuite, vous devenez capable de vous déplacer également sur l'eau). Pour voyager (cf. page 14), amenez votre personnage au bord de l'écran. Maintenez la manette multidirectionnelle appuyée dans la même direction pour faire défiler l'écran jusqu'à la prochaine scène. Les champs servent essentiellement à voyager et à combattre.



2 Les Donjons

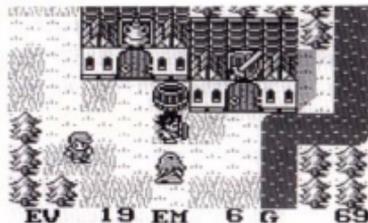
Au tréfonds des grottes, tours, châteaux et manoirs, se trouvent une série de salles entourées de murs. Chaque pièce recèle plusieurs monstres et, dans le recoin le plus sombre, se cache le chef des monstres.

Pour rendre les choses encore plus difficiles, les donjons sont des labyrinthes inextricables truffés des pièges les plus divers (cf. page 41) : impasses, passages secrets et endroits dangereux. Si vous ne faites pas monter de niveau votre personnage auparavant, vous risquez de rencontrer des difficultés considérables pour conquérir les donjons. Cependant, vous ne pourrez progresser en les évitant. Seule leur conquête vous permet de découvrir une nouvelle route vous menant vers la prochaine étape de l'aventure.



3 Villes, Villages, Châteaux

Ces lieux sont très fréquentés. Aucun ennemi n'y apparaît. Il y a des auberges pour restaurer votre Energie Vitale (EV) et des armureries, des moyens de protection et autres objets. Lorsque vous êtes blessé, reposez-vous dans ces endroits et préparez votre prochaine bataille. Il est également important de parler avec les gens pour recueillir des indications. En rassemblant les bribes d'informations que chacun vous livre, vous connaîtrez votre prochain objectif.



SVIE	2	40GP
SANTID.	3	30GP
SGOUT.	3	60GP
%CLE	4	150GP
ACH.	69GP	
VTE		
EXET		

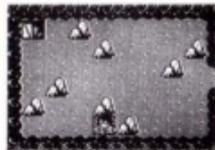


Fonctions Spéciales

MYSTIC QUEST offre plusieurs fonctions spéciales. Si vous les connaissez bien, vous progressez plus facilement. Des explications détaillées vous sont données plus loin dans ce manuel.

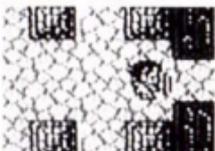
1 Pièces à Enigmes (cf. page 44)

Certains donjons comportent des salles avec un interrupteur sur le sol. En y plaçant un personnage ou un coffre à trésors, vous faites apparaître un escalier secret ou une porte dérobée.



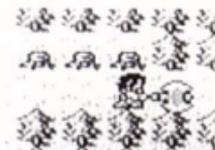
2 Ouverture d'un Nouveau Passage (cf. page 43)

Certaines parties des murs des donjons ne sont pas solides. Utilisez la Pioche ou l'Etoile pour les abattre et trouver un nouveau passage.



3 Usage Particulier des Armes (cf. page 49)

Certaines armes ne servent pas seulement à attaquer les ennemis. Par exemple, en brandissant la Hache devant un arbre, vous pouvez le couper.



4 Les PNJs (Personnages Non Joueurs) (cf. page 46)

Ces personnages aident le Héros pendant l'aventure. Vous ne pouvez les contrôler directement, mais la commande "AIDE" vous permet de leur demander des conseils ou de mettre leurs pouvoirs spéciaux à votre disposition.



Sauvegarde de la Partie

Votre aventure sera beaucoup plus longue et périlleuse que vous ne l'imaginez. Il vous faudra sans doute des jours pour en venir à bout. Sauvegardez votre partie quand vous le souhaitez, pour la reprendre plus tard. En sélectionnant la commande "Suite", vous pouvez reprendre la partie là où vous l'aviez laissée (cf. page 28).



Vaincu

Vous avez perdu si votre personnage n'a plus d'Énergie Vitale (EV). Vous devez recommencer à partir de l'endroit où vous aviez sauvegardé la partie la dernière fois. Pendant que vous jouez, surveillez donc constamment la quantité d'EV restant, pour éviter autant que possible d'en arriver là.

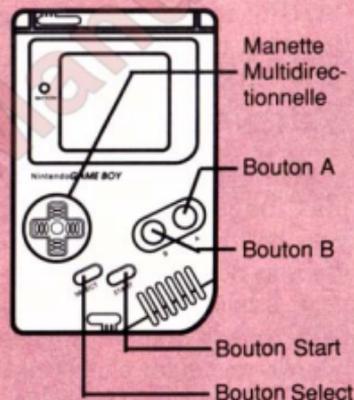


Utilisation des Commandes

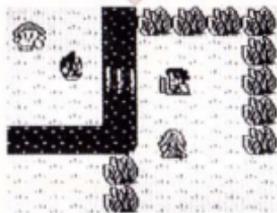
La Manette Multidirectionnelle

Sur l'Ecran Monde, appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut, le bas, la gauche ou la droite pour déplacer votre personnage. Appuyez vers le haut pour le faire monter sur l'écran, vers le bas pour le faire descendre, vers la gauche pour le diriger vers la gauche et vers la droite pour le diriger vers la droite. Maintenez la manette enfoncée jusqu'à ce qu'il ait atteint la position désirée.

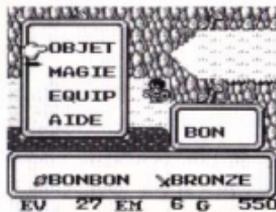
Sur les Ecrans Menu, servez-vous de la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur. Maintenez-la enfoncée vers le haut ou vers le bas pour déplacer le cur-



Déplacement du personnage sur l'Ecran Monde



Déplacement du curseur vers le Haut/Bas sur un Ecran Menu



Déplacement du curseur à Droite/ Gauche sur un Ecran Menu



seur jusqu'à la position désirée. Une légère pression sur la manette permet de déplacer le curseur avec précision. Vous pouvez utiliser cette méthode pour déplacer le curseur à droite ou à gauche.

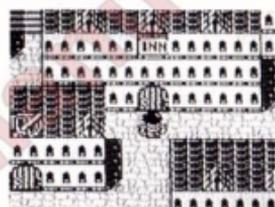
Parler aux personnages



Ouvrir un coffre



Ouvrir une porte



● Le Bouton A

Sur l'Écran Monde, utilisez le Bouton A pour que votre personnage attaque avec son arme. Appuyez une fois sur le Bouton A pour que votre personnage brandisse son épée sauf pour Max Attack (Attaque Max) ; voir le Plan qui accompagne ce mode d'emploi.

Sur les Écrans Menu, le Bouton A est utilisé pour exécuter la commande que vous avez choisie ; après avoir déplacé le curseur sur la commande de votre choix à l'aide de la manette multidirectionnelle, appuyez sur le Bouton A.

Exécuter une commande



Attaquer un ennemi



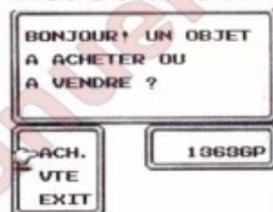
● Le Bouton B

Sur l'Écran Monde, appuyez sur le Bouton B pour utiliser l'objet ou la magie en votre possession (voir pages 22 et 24). Tant que vous avez l'un ou l'autre, il vous suffit d'appuyer sur le Bouton B pour l'utiliser.

Utiliser un objet/une arme



Annuler une commande



Sur les Écrans Menu, appuyez sur le Bouton B pour annuler la commande choisie. Si vous appuyez sur le Bouton B lorsque vous choisissez une commande, l'écran retourne sur le Menu ou l'Écran Monde précédent.

— Le Bouton Start

Le Bouton Start fait apparaître les commandes OBJE/MAGIE/EQUIP/AIDE (Objet/Magie/Équipement/Questionner), la condition de votre personnage et la magie ou l'arme en sa possession (voir pages 21 à 26).



— Le Bouton Select

Le Bouton Select fait apparaître les commandes SAUV/PLAN/STATUT (Sauvegarder/Plan/Statut). Lorsque vous avez fait vos choix dans les menus ouverts à l'aide du Bouton Start ou Select, vous pouvez reprendre la partie à partir de l'endroit où vous l'aviez laissée (voir pages 27 à 31).



Préparatifs

1. Allumez votre Game Boy (ON). L'écran Titre apparaît. Si vous désirez continuer une partie à partir de l'endroit où vous l'avez sauvegardée la dernière fois, déplacez le curseur sur "Suite" et appuyez sur A (voir page 28). Si vous préférez commencer une nouvelle partie, déplacez le curseur sur "Début" et appuyez sur A.
 2. Si vous avez choisi "Début", l'écran présente d'abord l'histoire, puis passe automatiquement sur l'Ecran Nom (Name Screen). Pour passer directement à l'Ecran Nom, appuyez sur le Bouton A durant le déroulement du texte de l'histoire.
 3. Donnez un nom au Héros (Garç). (Voir pages 18 et 19).
 4. Donnez un nom à l'Héroïne (Fill). (Voir pages 18 et 19).
- La partie commence lorsque vous avez donné un nom à l'héroïne.



L'ARBRE MANA.

2

CROISSANT DE
L'ENERGIE DU TOUT.
L'ARBRE MANA EST
SOURCE DE VIE. "

SELON LA LEGENDE,

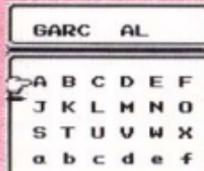
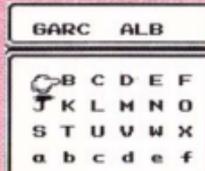


Donner un Nom aux Personnages

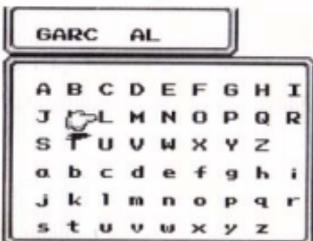
Tout d'abord, nommez votre héros. Appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction souhaitée pour déplacer le curseur. Si vous maintenez enfoncée la manette multidirectionnelle, le curseur continue à se déplacer jusqu'au bord de l'écran. Il se déplace d'un seul espace si vous appuyez légèrement sur la manette. Après avoir choisi une lettre (ou symbole) avec le curseur, appuyez sur le Bouton A.

En cas d'erreur, utilisez le Bouton B.

Si vous changez d'avis après avoir choisi une lettre avec le Bouton A, appuyez sur le Bouton B. Ceci efface la dernière lettre entrée (pour effacer toutes les lettres, maintenez le Bouton B enfoncé).



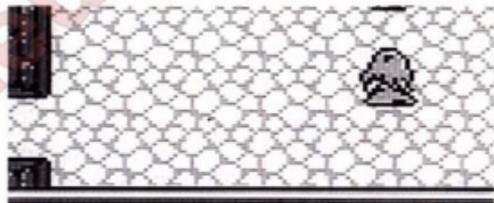
Le Héros



L'Héroïne



Cette lettre (ou symbole) apparaît dans le cadre situé dans la partie supérieure de l'écran. Sélectionnez la lettre suivante de la même manière. Le nom ne peut pas dépasser quatre lettres. Lorsque vous avez terminé de donner un nom au héros, appuyez sur Start. Donnez ensuite un nom à l'héroïne de la même manière en utilisant l'écran suivant. Appuyez sur le Bouton START lorsque vous avez terminé. Vous êtes désormais prêt pour l'aventure.



**ALAN: T'ES PAS
BLESSEE, MARY?**
MARY: NON.

Les noms que vous avez donnés aux personnages apparaissent dans l'histoire.

Comment Lire les Ecrans Menu

Trois Ecrans Menu sont à votre disposition : celui situé sous l'Écran Monde et ceux que vous faites apparaître en appuyant sur le Bouton Start et le Bouton Select. Apprenez à bien connaître chaque menu.

Ecran Menu 1 Écran Monde

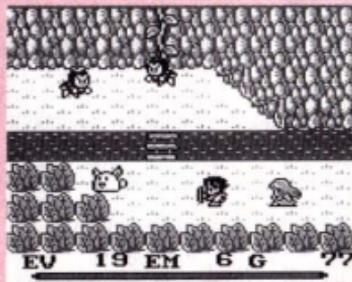
Sous l'Écran Monde se situe un autre écran, plus petit. Il est toujours visible (voir l'illustration ci-dessous). Gardez un œil sur lui, même durant les combats. Si votre Énergie vitale commence à s'épuiser, un coup imprévu peut être fatal et entraîner la fin de la partie à moins que vous ne repreniez rapidement des forces avec un objet ou de la magie. Sachez aussi que vous pouvez lancer une attaque très puissante lorsque la barre située en bas de l'écran indique MAX (voir pages 33 et 47).

Énergie Vitale

Indique la quantité d'énergie dont dispose le héros. La partie est terminée (vaincu) lorsque les EV du héros indiquent 0.

Indicateur de la Puissance d'Attaque

Lorsque cet indicateur est au maximum, le héros peut utiliser l'Attaque Max (MAX attack).



Énergie Magique

Indique la puissance magique dont dispose le héros. Lorsqu'elle est à zéro, aucune magie ne peut être utilisée.

Argent en votre possession

GP est la devise de ce monde.

Ecran Menu 2 **Apparaît lorsque vous appuyez sur le Bouton Start**

En appuyant sur le Bouton Start lorsque vous êtes sur l'Ecran Monde, trois menus apparaissent simultanément : Menu des Commandes, Menu de la Condition, et l'écran indiquant la magie/l'objet et l'arme que vous avez. Le Menu des Commandes est très important pour la progression de la partie. La signification et l'utilisation de chaque commande sont expliquées en détail de la page 22 à la page 26. Assurez-vous de bien connaître ces commandes avant de vous lancer dans la partie.

Les Commandes

Utilisez le menu pour employer les objets ou la magie pour équiper votre personnage d'une arme et d'une cuirasse et pour demander des conseils aux PNJs (les personnages non joueurs). Utilisez la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur vers le haut ou vers le bas. Sélectionnez la commande que vous désirez, puis appuyez sur le Bouton A pour l'exécuter.



Condition du Héros

Affiche la condition du héros : Pois (Empoisonnement), Petr (Pétrifié), Aném (Anémie) ou Noir (Aveugle). "Bon" (bon) correspond à une condition normale.

Equipement : Magie, Objet et Arme

La magie ou l'objet, dont le héros est doté, est indiqué sur la gauche, et l'arme sur la droite.

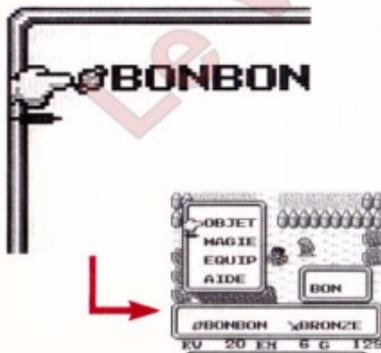
Maîtrisez les Quatre Commandes !

Les quatre types de commandes que vous pouvez utiliser avec le Bouton Start jouent un rôle extrêmement important dans la progression de la partie. Ici, nous analysons la fonction et l'utilisation de ces quatre commandes : 1 - OBJE (Objet), 2 - MAGIE (magie), 3 - EQUIP (Equipement), et 4 - AIDE (Questionner).



I. **Objet**

Placez le curseur sur "OBJE", et appuyez sur le Bouton A. Tous les objets en votre possession s'affichent. Vous pouvez les utiliser, les remplacer et les rejeter en suivant les étapes expliquées ci-dessous.



Utilisation d'un Objet

Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut, le bas, la gauche ou la droite pour déplacer le curseur sur l'objet de votre choix, puis appuyez deux fois sur le Bouton A (le curseur clignote la première fois et l'Ecran Monde réapparaît après la seconde). Vous êtes équipé maintenant d'un objet. Il vous suffit, en règle générale, d'appuyer sur le Bouton B pour utiliser l'objet sur l'Ecran Monde. Cependant, certains objets sont automatiquement utilisés,

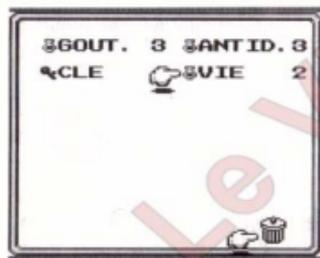
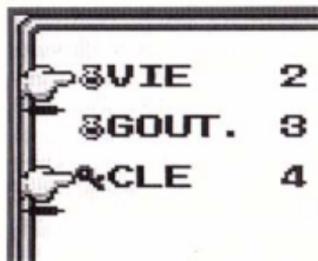
la Clé par exemple (il suffit d'avoir une clé pour franchir automatiquement les portes).

Remplacement des Objets

Appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction souhaitée pour déplacer le curseur sur l'objet que vous désirez remplacer et appuyez une fois sur le Bouton A. Appuyez ensuite sur la manette multidirectionnelle pour faire apparaître un second curseur. Déplacez-le sur l'objet par lequel vous voulez remplacer le premier objet. Appuyez une fois sur le Bouton A pour effectuer le remplacement.

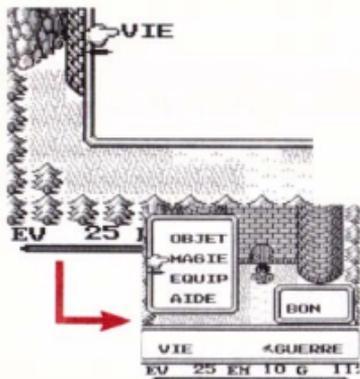
Abandon d'un Objet

Appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction souhaitée pour déplacer le curseur sur l'objet que vous désirez rejeter et appuyez une fois sur le Bouton A. Appuyez ensuite sur la manette multidirectionnelle vers le bas jusqu'à ce qu'un second curseur pointé vers la poubelle apparaisse. Appuyez une fois sur le Bouton A et l'objet indésirable disparaît de l'écran.



20 Magie

Placez le curseur sur MAGIE et appuyez sur le Bouton A. Toutes les magies que vous possédez s'affichent sur un écran. Vous pouvez utiliser une magie (à condition de disposer de suffisamment d'EM (d'Energie Magique) ou la remplacer en utilisant l'écran OBJET et en suivant les étapes expliquées ci-après. Remarque : vous ne pouvez vous équiper que d'un objet ou d'une magie, pas des deux à la fois.



Utilisation de la Magie

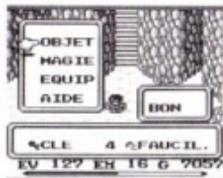
Appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction souhaitée pour déplacer le curseur sur la magie de votre choix et appuyez une fois sur le Bouton A (cela vous fait revenir à l'Écran Monde). Vous transportez alors la magie avec vous. Le Bouton B permet de l'utiliser sur l'Écran Monde chaque fois que vous voulez. Vous devez cependant avoir assez d'EM ! Il peut être prudent de conserver votre Énergie Magique autant que possible. Vous ne savez jamais quand vous pouvez en avoir vraiment besoin !



Remettre une Magie en Lieu Sûr

Comme le Bouton B active la Magie que vous transportez avec vous, vous pouvez avoir une très mauvaise surprise si vous appuyez sur ce bouton par inadvertance. La Magie sera utilisé ainsi que votre EM. Pour éviter ce gaspillage, il est recommandé de remettre la Magie en réserve après utilisation.

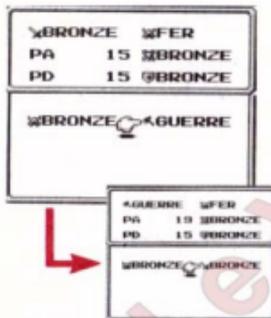
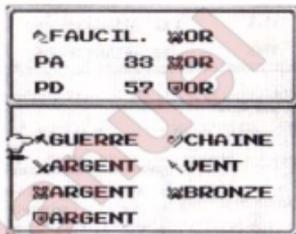
KPIOCHE? KPIOCHE?
 KPIOCHE? KPIOCHE?
 <BRONZE <CLÉ 4
 @SONGE <X-VIE 2
 <X-VIE 2 <ETHER
 <X-VIE 2 <FLAMME2
 <VIE 2 <GRUBIS
 @CRISTAL @BRAS. 2



La procédure est simple. Plutôt que de la transporter avec vous, équipez-vous d'une Clé ou d'un autre objet ne pouvant pas être mis en action par le Bouton B.

3. Equipement

Placez le curseur sur EQUIP et appuyez sur le Bouton A. L'arme et le moyen de protection dont vous êtes équipé s'affichent sur l'écran ainsi que leurs pouvoirs offensifs et défensifs. Vous voyez apparaître simultanément un écran indiquant toutes les armes et moyens de protection que vous possédez actuellement. Utilisez-le lorsque vous désirez changer d'arme et/ou de moyen de protection ou bien les rejeter.

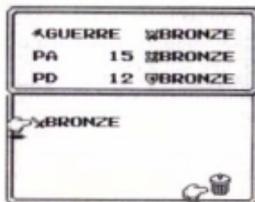


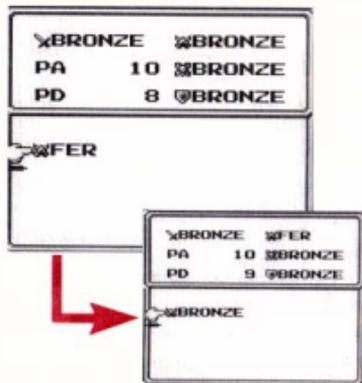
Pour Changer d'Arme

Appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction souhaitée pour déplacer le curseur sur l'arme dont vous voulez vous équiper et appuyez deux fois sur le Bouton A. L'arme que vous aviez et celle que vous venez de choisir, changent de place. Vous êtes maintenant équipé d'une nouvelle arme. Ne manquez pas alors de noter le taux de la Puissance d'Attaque (Attack Power). Il va monter si la nouvelle arme est plus puissante que la précédente. En règle générale, et bien que cela dépende du monstre que vous combattez, plus la Puissance d'Attaque est importante, plus vous avez de chances de vous en tirer.

Pour Rejeter une Arme ou un Moyen de Protection

Placez le curseur sur l'arme/moyen de protection que vous voulez rejeter et appuyez une fois sur le Bouton A. Appuyez ensuite sur la manette multidirectionnelle vers le bas jusqu'à ce qu'un second curseur pointé vers la poubelle apparaisse. Pour faire disparaître de l'écran ce dont vous voulez vous séparer, appuyez une fois sur le Bouton A. (Il existe certaines armes dont vous ne pouvez pas vous défaire).





Changer de Moyen de Protection

Appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction souhaitée pour déplacer le curseur sur le moyen de protection dont vous voulez vous équiper et appuyez deux fois sur le Bouton A. Le moyen de protection que vous aviez et celui que vous venez de choisir changent de place. Vous êtes maintenant équipé d'une nouvelle armure. Ne manquez pas de noter alors la Puissance Défensive (PD). Elle augmente si la nouvelle armure est plus résistante que la précédente. Les boucliers n'ayant pas de Puissance Défensive, leur remplacement ne provoque pas de différence (voir page 51).

4. Pour Demander de l'Aide

Placez le curseur sur AIDE et appuyez sur le Bouton A. Si vous êtes accompagné d'un PNJ, il vous donnera des conseils, restaurera votre EV ou votre EM, ou même vous accompagnera durant une partie du chemin. Les PNJs peuvent vous aider de bien des manières. Chaque fois que vous en rencontrez un nouveau, essayez la commande AIDE.

JE VAIS SOIGNER
TA BLESSURE, ALAN.



Apparaît lorsque vous appuyez sur le Bouton Select

En appuyant sur le Bouton Select lorsque vous êtes sur l'Ecran Monde, un menu apparaît proposant trois commandes qui permettent respectivement de sauvegarder la partie, de consulter la carte, et de vérifier votre statut. La commande de Sauvegarde est particulièrement importante. Les commandes Plan et Statut sont aussi très pratiques pour se localiser ou connaître sa condition. Etudiez les pages 28 à 31 pour maîtriser celles-là.

1. Sauv (Sauvegarde)

Cette commande enregistre la partie jusqu'au niveau actuel. Elle peut être utilisée chaque fois que vous le désirez durant la partie sauf pendant un événement (lorsque le jeu se déroule automatiquement).



2. Plan

Cette commande permet de vérifier la position de votre personnage, l'emplacement des villes dans la région et les pièces d'un donjon par lesquelles vous êtes passé.

3. Stat (Statut)

Cette commande permet de consulter les diverses informations concernant votre personnage, y compris sa force, sa condition, etc.

1. Sauvegarde

Pour sauvegarder une partie, appuyez sur le Bouton Select pour faire apparaître le menu Sauv/Plan/Stat. Placez le curseur sur "Sauve" et appuyez sur le Bouton A. Cet écran s'affiche. Vous pouvez sauvegarder deux parties. Sélectionnez la boîte supérieure ou inférieure avec le curseur et appuyez de nouveau sur A. La partie est sauvegardée si bien que vous pouvez y revenir pour la reprendre à l'endroit où vous l'avez laissée ; il vous suffit de sélectionner "Suite" sur l'écran Titre au début de la partie suivante. Vous pouvez sauvegarder une partie à tout moment sauf lorsqu'un événement est en cours.



PETE	EV	85/	85
N 8	EM	6/	6
			809
			815

ALAN	EV	179/	179
N 29	EM	20/	20
			26769
			27991

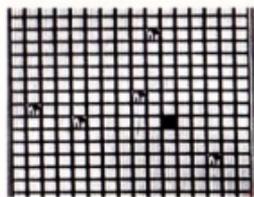
Sauvegardez Souvent pour Eviter des Difficultés

La partie est terminée lorsque votre héros est vaincu au cours d'un combat. L'écran revient automatiquement sur l'écran Titre, et en sélectionnant "Suite" vous pouvez recommencer à partir de l'endroit de votre dernière sauvegarde. Prenez l'habitude de sauvegarder souvent pour pouvoir recommencer à jouer en subissant le minimum de pertes.



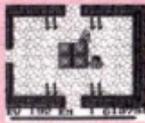
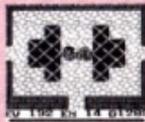
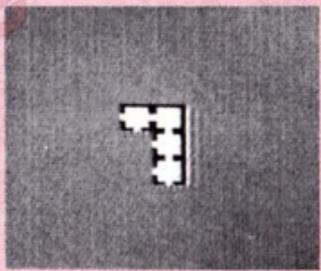
2. Plan

Appuyez sur le Bouton Select pour faire apparaître le menu. Placez le curseur sur "Plan" et appuyez sur le Bouton A. Le plan s'affiche à l'écran. Les villes et les châteaux y sont indiqués par des symboles. Sur le plan des donjons, seules sont indiquées les pièces par lesquelles vous êtes passé. Sur les plans, une case représente un écran. La case qui clignote indique votre position actuelle. Une fois que vous éteignez l'appareil ou sauvegardez une partie, toutes les pièces que vous avez visitées disparaissent du plan.



Comment Lire un Plan

Une case sur un plan représente un Ecran Monde. Sur un plan de donjon, les entrées de chaque pièce sont également indiquées.



3. Stat (Statut)

Cet écran vous permet de faire une évaluation complète du statut de votre héros. Il est très utile de savoir combien vous avez besoin de points d'expérience en plus pour accéder au niveau suivant. Référez-vous à la page ci-après pour plus de détails.



	1	ALAN		2	N 9		3	BON	
4		E			822/			1101	
5		EV	33		/	33		RESIS12	9
6		EM	10		/	10		FORCE12	10
7		PA	21					SAGES 6	11
8		PD	17					VLTE 10	12
								7716P	13

- 1.** Le nom que vous avez donné à votre Héros.
- 2.** Le niveau sur lequel vous êtes.
- 3.** La condition du Héros. Normalement, cette condition est bonne (Bon). Lorsqu'il y a un problème, l'écran affiche "Pois." (Empoisonné), "Petr" (Pétrifié), "Noir" (Aveugle), ou "Aném" (Anémie).
- 4.** Sur la gauche se trouvent les points d'expérience du Héros. Le chiffre de droite indique la quantité d'expérience nécessaire pour passer au niveau suivant.
- 5.** Le chiffre supérieur indique l'EV du Héros. Le chiffre inférieur indique son niveau maximum.
- 6.** Le chiffre supérieur indique l'EM dont le Héros dispose. Le chiffre inférieur indique son niveau maximum.
- 7.** La Puissance d'Attaque du Héros. Ce chiffre indique l'importance des dommages qu'il peut infliger à un ennemi.
- 8.** La Puissance Défensive du Héros. Elle indique sa résistance aux attaques ennemies.
- 9.** La Résistance du Héros. Plus ce chiffre est élevé, plus l'EV augmentera au niveau supérieur.
- 10.** La Force du Héros. Plus ce chiffre est élevé, plus importante est l'augmentation de la Puissance d'Attaque au niveau supérieur.
- 11.** La Sagesse du Héros. Plus ce chiffre est élevé, plus l'EM augmente au niveau supérieur.
- 12.** La volonté du Héros. Plus ce chiffre est élevé, d'autant plus rapidement l'indicateur de la Puissance d'Attaque augmente.
- 13.** La quantité d'argent à votre disposition.

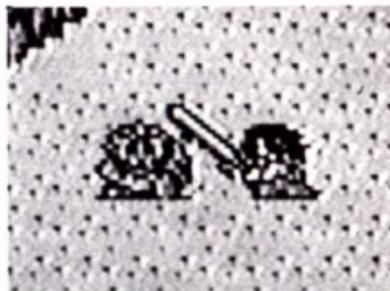
Système de Combat

Les monstres sont présents sur les champs de bataille et dans les donjons de l'Ecran Monde. Utilisez la manette multidirectionnelle pour déplacer votre héros et attaquer les ennemis avec votre arme, la magie et les objets. Naturellement, les monstres se précipitent aussi sur vous et vous attaquent avec leurs armes et leur magie, infligeant des blessures plus ou moins graves à votre personnage. Votre rapidité est la clé de la victoire.

Attaques avec une Arme

L'attaque avec une arme est la méthode d'attaque élémentaire. Elle est très simple. Il vous suffit d'approcher votre personnage d'un ennemi avec la manette multidirectionnelle et d'appuyer sur A dès que le monstre est à portée de votre arme ! Il est blessé quelle que soit la partie de votre arme qui le touche. Il existe six types d'armes :

l'Épée, la Hache, la Lance, la Faucille, le Fléau à chaîne et l'Étoile (voir page 33). Le type d'attaque et les blessures infligées à l'adversaire diffèrent suivant l'arme utilisée. Servez-vous de l'arme convenant le mieux à la race de monstre que vous affrontez. En portant une attaque au moment où l'indicateur situé dans la partie inférieure de l'écran est au maximum, vous causez plus de dommages que d'habitude. C'est le principe de l'Attaque MAX. Utilisée à bon escient, elle vous donnera l'avantage.



L'Épée



Elle taillade l'ennemi. MAX : en maintenant le Bouton A enfoncé, vous faites tourner votre Épée. En appuyant sur la M.M. et sur le Bouton A votre personnage charge dans la direction choisie.

La Lance



Elle transperce l'ennemi. MAX : elle est projetée dans la direction visée par votre personnage.

Fléau à Chaîne



Cette arme frappe l'ennemi directement de face. MAX : la chaîne s'allonge plus qu'en mode normal.

La Hache



Elle abat l'ennemi. MAX : elle est projetée dans la direction visée.

La Faucille



Elle attaque l'ennemi en tournoyant. MAX : la chaîne s'allonge plus qu'en mode normal.

L'Etoile



Elle frappe l'ennemi de face avec sa boule de fer. MAX : la chaîne s'allonge plus qu'en mode normal.

L'Attaque MAX est efficace contre les Chefs des Monstres.

Utilisez pleinement l'Attaque MAX dans les batailles contre les chefs des monstres. Essayez de repérer le déplacement du monstre. Tournez autour de lui en évitant ses attaques tout en gardant un œil sur la barre indicatrice. Dès qu'elle est à son maximum, frappez ! Vous infligez ainsi des dégâts considérables à l'ennemi. Certaines armes vous permettent même d'utiliser l'Attaque MAX à distance.

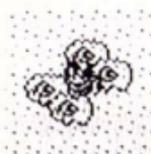


Attaques Magiques

Il existe six variétés de magie permettant d'attaquer l'ennemi. Prenez la formule magique de votre choix et appuyez sur B pour l'utiliser sur l'Écran Monde. Cependant, certaines magies nécessitent l'utilisation de la manette multidirectionnelle.



Dodo (sans manette multidirectionnelle)



Le simple fait de réciter cette formule magique endort tous les ennemis présents à l'écran.

Choc (sans manette multidirectionnelle)



Le simple fait de psalmodier cette formule bloque tous les artifices de magie des ennemis présents à l'écran.

Feu (sans manette multidirectionnelle)



Lorsque cette formule magique est invoquée, une boule de feu poursuit automatiquement un ennemi proche.

Gel (avec la manette multidirectionnelle)



Après avoir récité cette formule, dirigez le glaçon avec la manette multidirectionnelle pour frapper l'ennemi.

Ecla (Eclair) (en visant un ennemi)



L'éclair tire seulement tout droit. Votre personnage doit faire face à l'ennemi avant de réciter cette incantation.

Bomb (Bombe nucléaire) (en visant un ennemi)



L'explosion ne se produit que devant vous. Là encore votre personnage doit faire face à l'ennemi avant de prononcer cette formule magique.

Attaques avec des Objets

Huit types d'objets vous permettent d'attaquer l'ennemi. Vous les utilisez de la même façon que les attaques magiques. Ils ont les mêmes effets mais ne causent pas nécessairement le même type de dégâts. Les objets n'utilisent pas d'EM ce qui est bien pratique pour les économiser. Mais, à l'inverse de la magie, ils disparaissent après un certain nombre d'utilisations.

●SONGE ●FLAMME2
 ●GELEE 2 ●BRAS. 2
 ●ECLAIR2 ●ELIXIR
 ●FOUDRE2

Silence



Il correspond à la magie de Choc. Il pare les attaques magiques de tout ennemi se trouvant à l'écran.

Songe



Il correspond à la magie de Dodo et endort tous les ennemis présents à l'écran.

Flamme



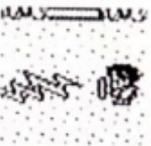
Cet objet correspond à la magie du Feu. Une boule de feu poursuit automatiquement un ennemi.

Blizzard



Il correspond à la magie du Gel. Après avoir lancé le glaçon, dirigez-le avec la manette multidirectionnelle.

Eclair



Il correspond à la magie de l'Ecla (éclair). Dirigez son déplacement linéaire directement sur l'ennemi.

Les objets Brasier, Gelée et Foudre sont des versions plus puissantes de la Flamme, du Blizzard, et de l'Eclair. Utilisez-les de la même manière.

Les Problèmes de Situation

Lorsque vous appuyez sur START, la condition actuelle du Héros s'affiche à l'écran. Elle est généralement bonne (Bon). Mais si vous avez été attaqué par des monstres dotés de pouvoirs spéciaux, votre état peut s'en trouver affecté. Ces problèmes disparaîtront à la longue mais peuvent sérieusement vous gêner durant les batailles. Il est conseillé de réparer toute déficience par un objet ou la magie, aussitôt que possible. Néanmoins, dans l'état d'anémie (Aném), vous n'avez pas d'autre choix que de fuir devant les attaques ennemies.



Pétrifié (Petr)



Le personnage est incapable de se déplacer. Libérez-le avec la Magie de Vie ou avec la Potion Ramollo.

Aveugle (Noir)



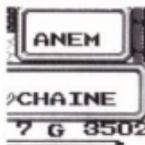
Votre personnage est aveugle dans cette condition. Soignez-le avec la Magie de Vie, des Gouttes, etc.

Poison (Pois)



Votre personnage perd rapidement son EV. Soignez-le avec la Magie de Vie, la Potion Antidote, etc.

Anémie (Aném)



Le taux de défense du Héros tombe à zéro et vous perdez le contrôle des boutons A et B, ce qui vous empêche d'attaquer ou de recouvrer la santé.

Les Monstres et les Coffres à Trésors

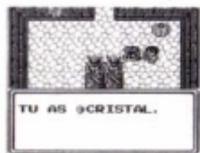
La Force des Monstres Augmente durant l'Aventure

Les monstres que vous rencontrez dans les champs et les donjons deviennent plus forts au fur et à mesure que se déroule votre voyage. Il est pratiquement impossible d'éviter les combats. En outre, à la fin de chaque grande étape, vous devez affronter les Chefs des monstres, beaucoup plus forts et plus puissants que les monstres ordinaires. Vous ne pourrez tout simplement pas poursuivre votre aventure si vous fuyez face à l'ennemi. Alors rassemblez votre courage et combattez ! En acquérant de l'expérience au cours des combats sur les champs de bataille et dans les donjons, le niveau de votre héros devient meilleur (voir p. 38) ; il acquiert des armes et de la magie plus puissantes en fonction de son niveau.



Les Coffres à Trésors Laissés par les Monstres

Certains monstres transportent des objets dans des coffres à trésors. Mais leur apparence ne vous permet pas de le savoir : c'est seulement lorsque vous aurez vaincu le monstre que vous trouverez son coffre à trésors. Faites passer votre héros dessus en utilisant la manette multidirectionnelle.



Niveau Supérieur

Chaque fois que vous venez à bout d'un monstre, ses points d'expérience vous sont attribués. Si cela vous permet d'atteindre le nombre requis, votre niveau peut augmenter. Dans ce cas, l'écran "Niveau Sup" (Niveau supérieur) s'affiche. Il indique tout d'abord votre condition actuelle. Appuyez sur le Bouton A. Recommencez après avoir lu le message. Sélectionnez la condition que vous désirez augmenter (voir p.

39) : Force, Résist. (Résistance), Sagesse, ou Volonté et appuyez sur le Bouton A. Vérifiez la valeur de votre nouvelle capacité et appuyez sur le Bouton A pour valider. Puis appuyez sur n'importe quel bouton pour revenir à l'Ecran Monde.



NIVEAU SUP
EV/EM RETROUVEES

EV 17 EM 10 G 241

Avant Niveau sup

ALAN N 1 BON	
E	16/ 16
EV / 19	RESIS 2
EM / 6	FORCE 2
PA 6	SAGES 2
PD 6	VLTE 2
766P	

Niveau sup

NIVEAU SUP.	
CHOIX CROISSANCE.	
EV / 19	RESIS 2
EM / 6	FORCE 2
PA 6	SAGES 2
PD 6	VLTE 2
766P	

Après Niveau sup

ALAN N 2 BON	
E	16/ 44
EV / 19	RESIS 8
EM / 6	FORCE 4
PA 8	SAGES 2
PD 7	VLTE 3
766P	

Créez votre Propre Personnage

Au fur et à mesure que vous progressez et atteignez des niveaux supérieurs, votre Energie Vitale, votre Puissance d'Attaque, votre Puissance Défensive, etc. augmentent. L'ordre dans lequel elles croissent

dépend du choix que vous faites lorsque l'écran "Niveau Supérieur" apparaît. Choisissez un type d'élément à chaque "Niveau Supérieur" afin de créer votre personnage tel que vous le désirez. Reportez-vous aux explications ci-dessous pour obtenir le Héros le plus puissant possible.

FORCE		SAGESSE	
RESIST.		VOLONTE	
EV	19	RESIS	2
EM	19	FORCE	2
PA	6	SAGES	2
PD	6	VLTE	2
766P			



FORCE		SAGESSE	
RESIST.		VOLONTE	
OUI		RESIS	3
NON		FORCE	4
		SAGES	2
PA	6	VLTE	3
PD	6	766P	

Choix Proposés

- | | |
|------------|--|
| Force | Permet d'augmenter en premier lieu le taux de puissance. Vous pouvez ainsi utiliser le Pouvoir d'Attaque à votre avantage contre les monstres. |
| Résistance | Permet d'augmenter en premier lieu le taux de résistance. Vous avez ainsi un maximum d'Energie Vitale et un accroissement de votre Puissance Défensive. Vous subissez donc moins les attaques des monstres durant les combats. |
| Sagesse | Permet d'augmenter en premier lieu le taux de Sagesse. Augmente au maximum l'EM, ce qui vous permet d'utiliser davantage de magie. |
| Volonté | Permet d'augmenter en premier lieu le taux de Volonté. La barre indicatrice située en bas de l'écran augmente donc plus vite et vous pouvez plus souvent porter des attaques MAX. |

Comment Lire les Plans

Vous trouvez dans ce jeu un grand nombre de paysages aux caractéristiques géographiques variées. Durant son voyage, votre Héros rencontre des zones qui lui sont interdites ainsi que des régions dans lesquelles il pourra ouvrir de nouveaux passages.

Topographie des Champs

Prairie

Une herbe rase couvre le sol. Vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction.

Buisson

Cette végétation très touffue ne peut être coupée. Il vous est impossible de passer.

Forêt

Elle est peuplée d'arbres très nombreux. Vous pouvez les abattre à coups de hache, mais, s'il reste des souches, vous ne pourrez toujours pas passer.

Marais

Zone humide et marécageuse. Attention aux monstres aquatiques qui parfois se cachent sous la boue.

Désert

Etendue de sable interminable. Des monstres tels que les scorpions vivent dans le désert. Vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction.

Oasis

Une fontaine dans le désert. Il existe plusieurs oasis ; l'une d'elles renferme un important secret.



Pôle Neige

Région recouverte d'un manteau de neige. A cause du froid extrême, Chocobo ne peut s'y rendre.

Zone de Rocs Flottants

Des rochers triangulaires qui flottent. On peut les détruire avec une Pioche ou une Etoile.

Désert de Cristal

Un désert où des cristaux très durs jaillissent du sol. Ceux d'entre eux qui font du bruit lorsqu'on les frappe avec une arme peuvent être supprimés avec la magie de la Bombe Nucléaire.

Paroi Rocheuse (Plantes grimpantes)

Les parois d'une montagne. Les parois lisses ne peuvent être escaladées mais des plantes grimpantes y poussent ! Vous pouvez vous en servir pour monter ou descendre ainsi que pour vous déplacer latéralement.

Océans

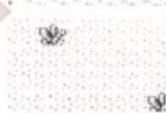
On ne peut pas les traverser au début, mais au fur et à mesure que se déroule l'histoire, et après votre rencontre avec Chocobo les voyages maritimes deviennent possible.

Rivières et Lacs

Vous pouvez passer les rivières grâce aux ponts. Quand Chocobo vous aura rejoint, vous pourrez pénétrer sur les rivières et les lacs à partir de l'océan.

Pont

Sur les rivières, des rondins font office de pont. Empruntez-les pour passer sur l'autre berge.



A Propos des Donjons

Les donjons disposent d'éléments topographiques différents de ceux des champs. Chaque écran représente une pièce dans laquelle se trouvent divers mécanismes et obstacles. Certains d'entre eux peuvent être supprimés en utilisant une arme ou un objet ; le contact des autres est très douloureux pour votre Héros.

Escalier Montant

Placez-vous dessus pour gagner l'étage supérieur.



Escalier Descendant

Placez-vous dessus pour descendre d'un étage.



Rochers

Une Pioche ou une Etoile vous permettent de les détruire.



Marmite

A détruire de la même manière que les Rochers.



Fougères

Une Faucille permet de les faucher.



Buissons Epineux

La Hache permet de les couper.



Plancher-Interrupteur

Se trouve dans les pièces aux énigmes. Permet d'ouvrir des passages.



Porte

S'ouvre lorsque vous la franchissez ; une clé est parfois nécessaire.



Lave/Barrière/ Pieux

A éviter ! Leur contact vous fait perdre de l'EM et vous blesse.

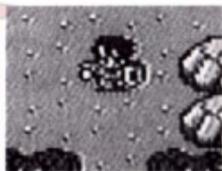
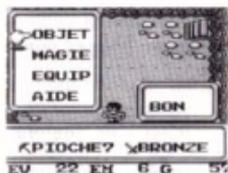


Les Utilisations de la Pioche

La Pioche s'utilise pour détruire les rochers, les marmites et éventrer les murs. C'est un objet important que vous devriez transporter en permanence avec vous. L'Etoile peut être utilisée dans les mêmes situations. Lorsque vous êtes pris dans une impasse, vous pouvez découvrir une issue en détruisant des rochers et des marmites ou bien encore en abattant certaines portions de mur.

Destruction des Rochers et des Marmites

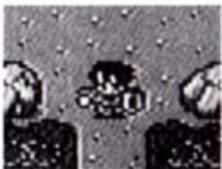
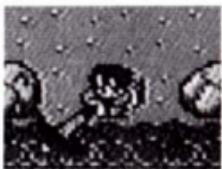
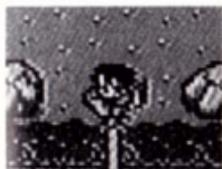
Pour briser le rocher ou la marmite qui vous barre la route, saisissez-vous d'abord de la pioche, faites face à l'objet et appuyez sur B.



Attaquez-vous au Rocher avec la Pioche. Le Rocher a disparu découvrant un passage.

Comment Abatte des Murs

Il vous est possible d'abatte les parties de mur qui résonnent d'un tintement métallique lorsque vous les frappez avec une arme. Saisissez-vous d'une Pioche, faites face au mur et appuyez sur B.



Frappez avec une arme. Utilisez la Pioche. Le passage apparaît.

Pièces à Enigmes

Dans les donjons, vous devez, pour arriver à destination, traverser les Pièces à énigmes. Il existe plusieurs manières de procéder. En voici quelques exemples :

Exemple 1 **Marchez sur l'Interrupteur**

C'est le type d'énigme le plus simple. Si vous voyez un interrupteur sur le sol, montez dessus. Un escalier dérobé apparaît quelque part dans la pièce.



Montez sur l'interrupteur

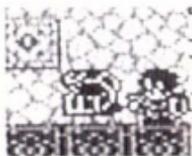


L'escalier apparaît

Exemple 2 **Placez un Coffre à Trésors sur l'Interrupteur**

* Déplacez le Coffre à Trésors

Poussez le coffre sur le sol avec la manette multidirectionnelle. Un escalier apparaît si le coffre est placé sur l'interrupteur.



Poussez le coffre



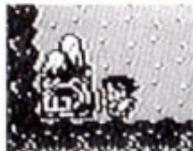
L'escalier apparaît

* Transformez un Monstre en Coffre

Si il n'y a pas de coffre dans la pièce et que le fait de marcher sur l'interrupteur ou d'y placer un bonhomme de neige ne donne rien, vous pouvez transformer un ennemi en coffre pour le placer sur l'interrupteur.



Attaquez le monstre



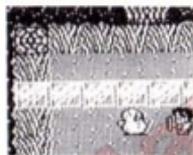
Poussez le coffre sur l'interrupteur

Exemple 3

Placez un Bonhomme de Neige sur l'Interrupteur

* Déplacez le Bonhomme de Neige

Les Bonshommes de neige se trouvant dans les pièces peuvent être poussés comme les coffres avec la manette multidirectionnelle. Poussez-les pour les placer sur l'interrupteur.



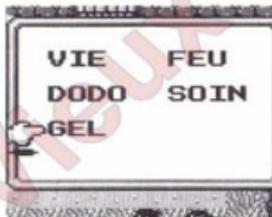
Un bonhomme de neige



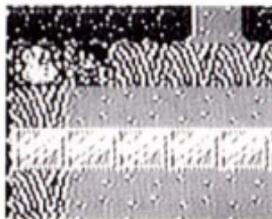
Après son déplacement

* Transformez un Ennemi en Bonhomme de Neige

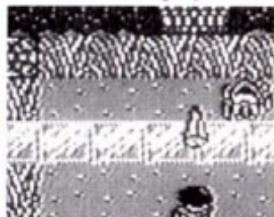
S'il n'y a pas de Bonhomme de neige dans la pièce, vous pouvez transformer un ennemi en Bonhomme de neige et l'utiliser pour déclencher l'interrupteur. C'est très facile à faire. Utilisez la magie du Gel ou les objets Blizzard ou Gelée. Lorsque vous atteignez un monstre, il se transforme en Bonhomme de Neige. Poussez-le ensuite pour le placer sur l'interrupteur.



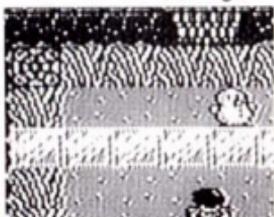
Poussez-le sur l'interrupteur



Lancez le glaçon



L'ennemi se transforme en bonhomme de neige



A Propos des PNJs (Personnages Non Joueurs)

Les PNJs sont des personnages qui accompagnent votre héros à divers moments de l'histoire. Mais ils ne sont pas sous le contrôle du joueur. Il existe au total huit PNJ ; vous les rencontrez, puis, plus tard au cours de votre aventure, vous vous en séparez. Ils vous aident de différentes manières lorsque vous utilisez la commande AIDE (Questionner). Ils attaquent aussi vos ennemis de plusieurs façons.



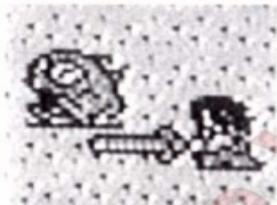
JE VAIS SOIGNER
TA BLESSURE, ALAN.

- Fill (Fille)** L'héroïne de l'histoire. Pour qu'elle augmente votre Energie Vitale, il suffit de lui demander de l'AIDE.
- Homme** Il attaque en lançant du feu et vous apprend à manier la Pioche si vous prenez la peine de lui demander de l'AIDE.
- Watts** Il attaque avec la hache. La commande AIDE vous permet de lui acheter divers objets utiles.
- Bogard** Fut, autrefois, un Chevalier de Gemme. Il attaque avec l'épée. Pour qu'il vous apprenne à utiliser l'Attaque MAX, il vous suffit de lui demander de l'AIDE.
- Chocobo** Gigantesque oiseau qui devient Chocobo plus loin dans l'aventure. Pour qu'il vous emmène faire un tour, il suffit de lui demander de l'AIDE. Utilisez de nouveau la commande AIDE pour redescendre.
- Amanda** C'est une experte dans le maniement de la dague. Utilisez la commande AIDE pour qu'elle arrête l'effet de la pétrification.
- Lester** Il obéit à la commande AIDE en modifiant la musique. Il utilise la lance avec beaucoup d'adresse.
- Marcie** Robot qui restaure votre Energie Vitale si vous prenez la peine de lui demander de l'AIDE. Attaque avec des rayons.

Les Armes

Elles servent principalement à attaquer les monstres, mais ont également d'autres utilisations lors de l'exploration des donjons (voir page 49). On peut les acheter ou les trouver dans les coffres à trésors. Au fil du jeu, vous obtenez des armes plus puissantes. Equipez-vous avec les nouvelles armes pour améliorer votre Puissance d'Attaque (PA). Le Héros porte en permanence une arme.

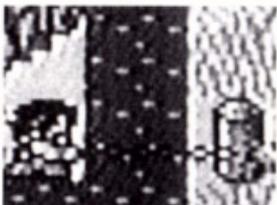
Monstre attaquant



Attaque tournoyante



Enroulez une chaîne autour d'un poteau



Les Attaques MAX Varient en Fonction de l'Arme

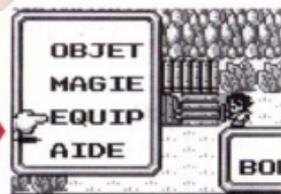
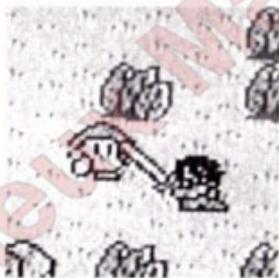
Quand la barre en bas de l'écran est à son maximum, vous pouvez utiliser l'Attaque MAX. Cette dernière varie avec chaque type d'arme : l'Épée peut tournoyer ou pourfendre l'ennemi ; la Hache ou la Lance peut être lancée et les armes à chaîne ont un rayon d'action plus important.



Attaque MAX avec une hache

Armes et Monstres

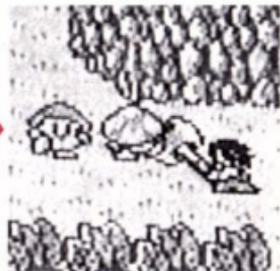
Il peut arriver qu'une arme n'ait aucun effet sur l'ennemi, selon le type de monstre auquel vous avez affaire. Dans ce cas, écoutez si vous entendez un tintement métallique lors de l'attaque. Si, par exemple, un cliquetis se fait entendre lorsque vous êtes muni de l'Épée de Bronze, cela signifie que cette arme est inefficace contre le monstre que vous avez attaqué. Prenez une arme différente. Si le bruit persiste, essayez-en une autre. Faites des essais pour découvrir quelle arme est plus efficace contre tel ou tel monstre.



EV 22 EM 6 G

← GUERRE	WOPAL
PA 42	GLAC
PD 86	GLAC
→ XBRONZE	CHAI
FAUCIL.	ETOI

XBRONZE	WOPAL
PA 38	GLAC
PD 86	GLAC
→ ← GUERRE	CHAI
FAUCIL.	ETOI



Utilisations Spéciales des Armes

Outre l'attaque des monstres, les armes ont des usages particuliers. Chacune d'elles a sa propre utilisation, que vous devrez parfaitement maîtriser pour progresser dans votre aventure. Chaque fois que vous vous heurtez à un obstacle ou êtes bloqué dans une impasse, souvenez-vous de cette possibilité et trouvez le moyen de vous ouvrir un nouveau passage.

Hache (pour trancher)

Pour abattre les arbres et débroussailler les buissons épineux dans les champs et les donjons.



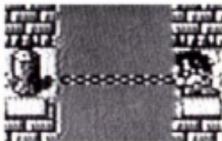
Faucille (pour faucher)

Pour faucher les fougères qui vous bloquent dans les donjons et les champs.



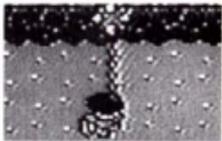
Fléau à Chaîne (pour vous transporter)

Lancé vers les poteaux cylindriques, le poids du fléau enrôle la chaîne autour du poteau et vous permet de faire un bond en une fraction de seconde.



Etoile

Pour briser les rochers, les marmites et abattre les murs émettant un tintement métallique lorsqu'ils sont frappés avec d'autres armes.



Les Moyens de Protection

Conçus pour vous mettre à l'abri des attaques des monstres, les moyens de protection sont de trois sortes : les Casques et les Armures qui protègent la tête et le corps et les Boucliers qui servent à intercepter les attaques directes. Leur résistance dépend de leur matériau de fabrication. Lorsqu'ils sont constitués de la même matière, l'Armure vous procure une meilleure protection que le Casque ou le Bouclier. Contrairement aux armes, les moyens de protection n'ont pas de fonctions spéciales. Prenez, de préférence, le moyen de protection le plus efficace.

WBRONZE	WBRONZE
PA 15	WBRONZE
PD 14	WFER
WFER	WGUERRE
WFAUCIL.	WBRONZE



Casque

Le Casque protège non seulement la tête mais aussi le visage et le cou. Portez toujours le casque le plus résistant possible.



Armure

Des trois protections, c'est la meilleure. Certaines armures diminuent la puissance des attaques magiques ennemies.



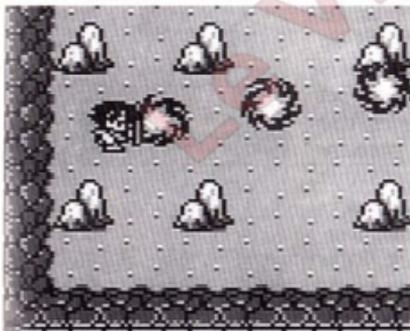
Bouclier

Son utilisation présente un intérêt exceptionnel (voir page 51). Même s'il ne contribue pas à augmenter votre Puissance Défensive, munissez-vous d'un nouveau Bouclier à chaque fois qu'il vous sera possible de le faire.

Efficacité du Bouclier

Le Bouclier n'a pas de Puissance Défensive, mais il est à même de neutraliser les attaques classiques magiques des ennemis lorsqu'elles sont portées de face. Le type d'attaques qu'il peut parer dépend du type (matière) du Bouclier. Ceux qui sont obtenus plus tard dans l'aventure étant efficaces contre un plus grand nombre de types d'attaque, changez de Bouclier chaque fois que vous en trouvez un. De plus, le Bouclier vous permet de repousser les monstres moins puissants que votre Héros (les monstres plus puissants vous feront reculer).

Attaques magiques



EV 127 EM 11

Attaques

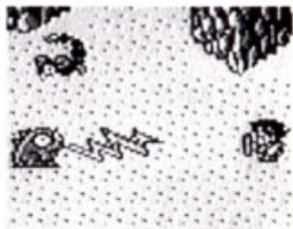


EV 86 EM 11

Les Objets

Les objets peuvent vous être d'une grande utilité lorsque les armes et la Magie ne parviennent pas à vous sortir d'une situation délicate. Ce jeu vous en propose un grand nombre, se répartissant dans les catégories suivantes : ceux qui vous permettent de recouvrer vos EM et EV, ceux qui vous guérissent, ceux qui optimisent votre indicateur de Puissance d'Attaque, ceux qui permettent d'ouvrir des serrures et d'ouvrir de nouvelles voies, ceux qu'on vous échange contre une bonne somme d'argent, ceux qui servent à attaquer l'ennemi et ceux qui jouent un rôle essentiel dans l'évolution de l'histoire. Utilisez ces objets tant que vous ne maîtrisez pas complètement la Magie, que vous n'avez plus assez d'EM pour utiliser votre Magie, ou que vous n'avez pas encore acquis l'arme qu'il vous faut. Ils vous permettront de triompher des difficultés de votre aventure. Le Héros peut transporter 16 objets au maximum. Aucun objet supplémentaire ne peut être acheté ou retiré d'un coffre lorsque ce chiffre est atteint. Si vous devez impérativement prendre un nouvel objet, séparez-vous de l'un de ceux que vous possédez ou vendez-le pour faire de la place. Certains objets disparaissent après une seule utilisation et d'autres après plusieurs. Vérifiez votre inventaire fréquemment afin d'être en mesure de le compléter le cas échéant. (Le plan qui accompagne ce mode d'emploi explique en détail chaque objet).

4	PIOCHE2	2	BRUBIS
2	FLANME2	2	BRAS.
2	SONGE	2	SILENCE
2	ALARME	2	BRONZE
4	CLE	2	PIOCHE2
4	CLE	2	ETHER
2	X-VIE	2	VIE
2	X-VIE	2	X-VIE



Symboles Représentant les Objets

Les noms des objets apparaissent souvent à l'écran sous une forme abrégée. A chacun d'entre eux est associé un symbole que l'on trouve en face de son nom. Ces symboles sont là pour vous aider à identifier leur usage. Vous trouverez ci-après leur signification.



Un bonbon symbolise les Friandises. Il fait légèrement remonter votre EV.



Une Fiole représente les objets vous permettant de recouvrer totalement votre EV et votre EM. D'autres objets conservés en bouteilles sont aussi identifiés par ce symbole.



Un Cristal symbolise l'augmentation de votre Puissance d'Attaque pendant une durée limitée. C'est le cas du Cristal qui optimise instantanément l'Indicateur de Puissance d'Attaque.



Le Globe représente les objets de combat qui ont une puissance destructrice identique ou supérieure aux attaques magiques.



Une Clé représente aussi bien les Clés ordinaires que les Clés spéciales indispensables à l'aventure.



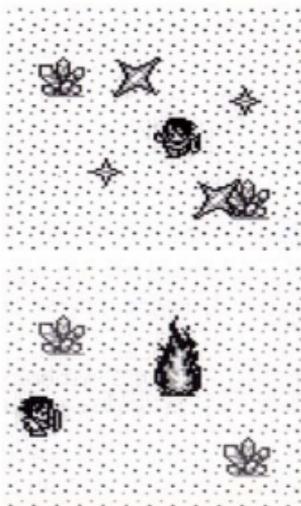
Le Piolet symbolise la Pioche. Il permet d'abattre les murs et de briser les rochers et marmites.



Le Sac d'Argent est le symbole des objets de valeur pouvant être vendus à un prix élevé.

Magie

Huit sortes de magie sont utilisées dans ce jeu. Elles servent surtout pour reprendre des forces et attaquer. Les formules magiques ne peuvent ni être achetées ni acquises par expérience : elles sont trouvées dans les coffres à trésors ou transmises par d'autres personnages. A la différence des objets, la Magie peut être utilisée autant de fois que votre EM vous le permet. Elles ont également des effets spéciaux sur les monstres, même si quelques ennemis sont immunisés contre certaines formes d'entre elles. Si une Magie ne fonctionne pas sur un monstre, essayez d'utiliser une autre forme de magie.



Vie / EM nécessaire : 4

Elle permet à votre Héros de recouvrer son EV. Vous pouvez en récupérer davantage si l'indicateur est élevé et au fur et à mesure de la progression de votre Niveau.

Soin / EM nécessaire : 2

Utilisez cette magie lorsque vous êtes en difficulté (Empoisonné, Pétrifié, Aveugle). Vous retrouverez instantanément un niveau d'EV normal.

Choc / EM nécessaire : 3

Il bloque momentanément les attaques magiques ennemies. Il est efficace contre tous les monstres visibles à l'écran même si certains d'entre eux ne le craignent pas.

Dodo / EM nécessaire : 2

Cette magie endort tous les monstres présents à l'écran pendant une durée limitée. Cependant, certains monstres sont immunisés et continueront d'attaquer même sous l'effet de votre formule magique.

Feu / EM nécessaire : 1

Cette magie permet de lancer une boule de feu sur un monstre. Lorsque vous l'utilisez, la boule de feu poursuit et frappe automatiquement un monstre à proximité.

Gel / EM nécessaire : 2

Cette magie permet d'envoyer un glaçon sur un monstre et de le transformer en bonhomme de neige. Lorsque vous avez lancé le glaçon, dirigez-le avec la manette multidirectionnelle pour frapper l'ennemi.

Eclair (ECLA) / EM nécessaire : 4

Il permet de foudroyer les monstres. Contrairement au Gel, l'Eclair ne peut être lancé que sur une trajectoire linéaire, alors visez juste avant de faire feu.

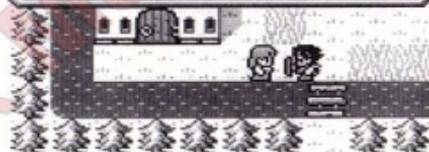
Bombe Nucléaire / EM nécessaire : 6

La magie la plus destructrice. De même que l'Eclair, elle ne se lance que de manière linéaire, alors visez soigneusement.

Les Villes

Au cours de votre aventure, les villes et villages jouent un rôle essentiel. Ce sont des étapes destinées à rendre votre voyage aussi agréable que possible. En dehors du fait que vous glanez de précieuses informations auprès des habitants, vous pouvez séjourner dans les auberges pour recouvrer votre EM et votre EV perdues lors des combats, acheter des armes et moyens de protection plus puissants dans les armureries et faire une réserve d'objets utiles dans les magasins. Vous serez également impliqué dans divers événements et devrez vous aventurer dans les donjons des maisons de certaines villes. Au fur et à mesure que l'histoire se déroule, vous devez revenir dans des villes que vous avez déjà traversées. Vous pouvez également trouver des auberges, des armureries et des magasins en dehors des villes.

**EH, JEUNE HOMME !
BIENVENUE A TOPPLE**

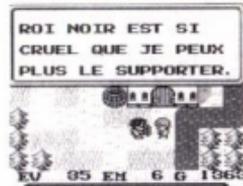
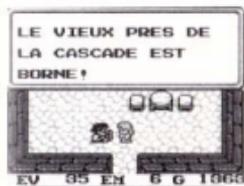


**POUR TE REPOSER
C'EST 106P LA NUIT
TU RESTES?**



A la Recherche d'Informations

La première chose à faire lorsque vous visitez une ville est de recueillir des renseignements. Lorsque vous souhaitez discuter avec quelqu'un, faites aller votre personnage vers lui en le dirigeant avec la manette multidirectionnelle. Vous pouvez accélérer la vitesse du message ou passer au suivant en appuyant sur les Boutons A, B, Start, Select ou sur la manette multidirectionnelle. Mais prenez garde à ne pas passer trop vite sur un message : vous laisseriez passer un renseignement capital.



Pour Entrer dans une Maison ou un Magasin

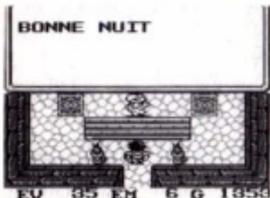
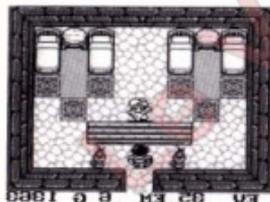
Pour entrer dans un bâtiment, placez-vous en face de la porte et appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut. Vous voyez alors à l'écran l'intérieur de la maison. Pour en sortir, placez-vous en face de la sortie (exit) et appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le bas ; vous vous retrouverez de nouveau à l'extérieur.



Pour Utiliser les Installations de la Ville

INN Auberges

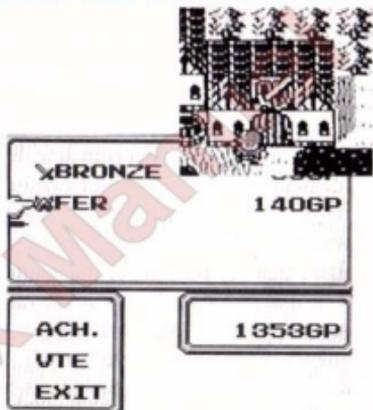
Quand votre Energie Vitale et votre Energie Magique diminuent, refaites-vous une santé dans les auberges des villes et villages. Contre le versement d'une somme d'argent, vous pouvez passer la nuit à l'auberge et recouvrer vos EV et EM dans leur intégralité. La somme d'argent nécessaire varie suivant l'auberge, mais augmente au fil de la partie. Pour séjourner dans l'une d'elles, pénétrez-y et adressez-vous à l'aubergiste, derrière le comptoir, en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers le haut. Le prix s'affiche et il vous est demandé si vous décidez de rester ou non. Appuyez sur n'importe quel bouton, puis choisissez Oui et appuyez sur le Bouton A. Un message apparaît pour vous souhaiter une "Bonne Nuit". Appuyez une nouvelle fois sur n'importe quel bouton pour passer la nuit à l'auberge. Le lendemain matin, vous quitterez automatiquement l'auberge, vos EM et vos EV rechargées au maximum.





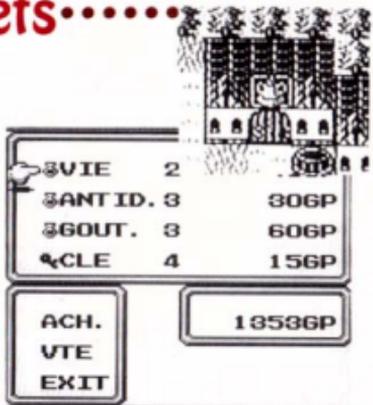
Armureries.....

Les armureries contiennent des armes et des moyens de protection. Chaque magasin vend des équipements différents et leur prix dépend de la marchandise proposée. Au fil de votre aventure, les armes et moyens de protection sont plus résistants et plus coûteux. Ne soyez pas pris au dépourvu. Economisez pour pouvoir acheter le meilleur ! Les armureries sont généralement bien approvisionnées.



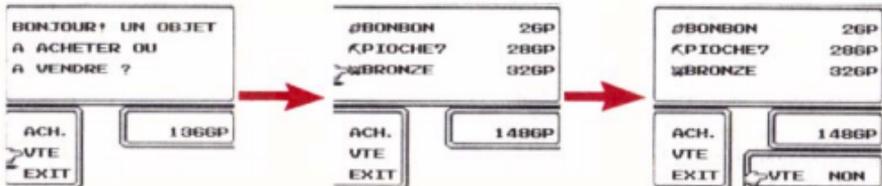
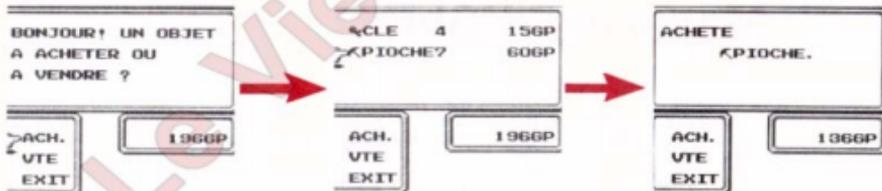
Magasins d'Objets.....

Ils proposent une vaste gamme d'objets indispensables au déroulement de votre aventure. Chacun d'eux dispose de plusieurs articles, tout en ayant généralement une spécialité (objets ordinaires ou objets de combat). Cependant, vous ne trouverez pas de magasins d'objets de combat dans les villes, mais uniquement près des champs. Les prix sont fixés en fonction du genre d'objet, mais la tarification est uniforme dans tous les magasins.



Comment Acheter et Vendre

Pour acheter ou vendre des armes, des moyens de protection ou des objets, servez-vous de la manette multidirectionnelle pour entrer dans le magasin et vous adresser au commerçant derrière le comptoir ou face à face. Lorsque vous voulez acheter, déplacez le curseur sur "Ach" et appuyez sur le Bouton A. La marchandise s'affiche à l'écran. Utilisez la manette multidirectionnelle pour sélectionner le produit que vous désirez et appuyez sur le Bouton A. Pour vendre, placez le curseur sur "Vte" et appuyez sur le Bouton A. L'inventaire de vos possessions apparaît à l'écran. Choisissez l'objet que vous souhaitez vendre et appuyez sur le Bouton A. La somme qui vous est proposée apparaît à côté du nom de l'objet. Sélectionnez "Vte" ou "Non" suivant que vous désirez vendre ou pas et appuyez sur le Bouton A pour valider votre décision. Il vous est également possible d'annuler votre décision en appuyant sur le Bouton B.



Mystic Quest

Livre de Stratégie

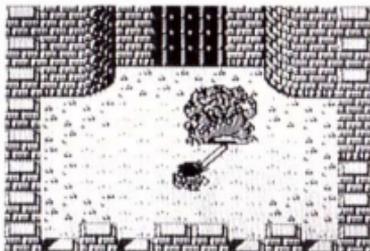
VOUS TROUVEREZ DANS LES PAGES SUIVANTES LE
"LIVRE DE STRATÉGIE", QUI VOUS GUIDERA DANS
UNE PARTIE DE VOTRE LONGUE ET PÉRILLEUSE
AVENTURE EN TANT QUE CHEVALIER DE GEMME.

1. L'Évasion du Château de Glaive

Terrassez Jackal !!

Après la séquence d'ouverture, et avoir entré les noms du Héros et de l'Héroïne, la scène se transforme soudain en une bataille contre un monstre. Notre Héros est contraint de le combattre pour divertir le Roi Noir. Ce monstre s'appelle Jackal. Sa taille énorme et son air méchant le rendent effrayant. Mais si vous observez attentivement ses mouvements, vous remarquez une particularité. Il se déplace de haut en bas et de gauche à droite, mais ne descend jamais dans la moitié inférieure de l'écran. L'endroit où vous vous trouvez en pénétrant pour la première fois dans l'arène est donc sans risque. Jackal ne peut vous faire de mal, même s'il s'approche très près de vous. Dès que Jackal arrive à portée de votre épée, appuyez sur le Bouton A ! Huit coups auront raison de lui.

BATS-TOI!



Willy Révèle le Secret de l'Arbre de Mana

Avant de se libérer du joug de l'esclavage, le Héros combattait pour le plaisir du Roi Noir. Les esclaves qui luttèrent dans ces conditions mouraient les uns après les autres des suites de leurs blessures ou d'épuisement. Même Willy, le meilleur ami du Héros, périt. Ses dernières paroles furent les suivantes : "l'Arbre de Mana est en danger désormais. Nous devons en avertir les Chevaliers de Gemme. Va voir Bogard près de la Cascade. C'est un Chevalier de Gemme. Il saura quoi faire."



ALAN: GEMME.... ?



C'EST UN CHEVALIER
GEMME. IL COMPREN-
DRA.

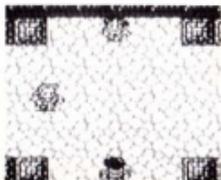


WILLY EST MORT.



Essayez d'Autres Salles

À la mort de Willy, le Héros jure de le venger. Mais il n'y a pas une minute à perdre. Le Héros décide de s'évader du château par tous les moyens et de trouver Bogard, l'homme dont a parlé Willy. Une porte se trouve dans la partie supérieure de la pièce. Dirigez-vous directement vers elle. Elle s'ouvre pour vous laisser le passage...



Les Esclaves du Roi Noir

Dans la salle voisine, se trouvent Amanda et un homme. Eux aussi font partie des esclaves du Roi Noir. Essayez de leur parler. Pour vous adresser à un personnage, marchez vers lui. Amanda vous indique que son petit frère se trouve en ville et qu'il lui manque. L'homme vous fait savoir que "l'entrée servant d'accès aux monstres conduit à l'extérieur." Il vous faut donc retourner dans l'arène où vous avez combattu Jackal. Passez dans la salle suivante en empruntant la porte de droite. Un escalier montant conduit dans l'angle supérieur droit. Empruntez-le pour passer à l'étage au-dessus.

L'ENTREE DES MONSTRES MENE A L'EXTERIEUR.

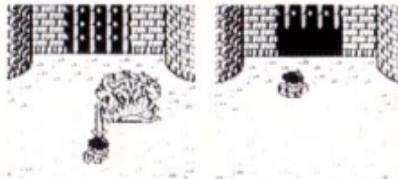


JE VEUX RENTRER CHEZ MOI VOIR MON PETIT FRERE.



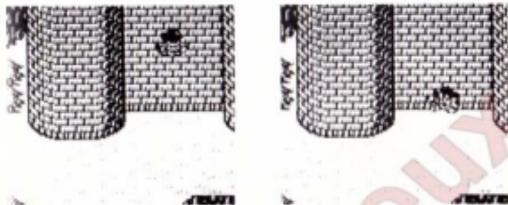
Une Chance d'Évasion !!

En haut de l'escalier, vous vous retrouvez dans un couloir conduisant vers la gauche. Empruntez le couloir jusqu'à l'arène. De nouveau, il vous faut affronter Jackal. Le portail d'entrée de l'arène ne s'ouvrira pas avant que vous l'ayez vaincu. Mais ce ne devrait pas être trop difficile si vous vous souvenez des conseils donnés pour le premier combat. Dès que vous êtes venu à bout du monstre, dépêchez-vous de sortir !



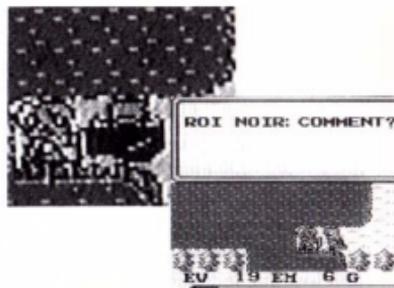
Du Château au Monde Extérieur

Enfin libre ! Le Héros descend le long du mur du château, jusqu'au sol. Prenez le passage sur la droite pour explorer un peu les alentours. L'entrée du château est solidement fermée. Plus bas, le passage mène à une impasse. Ensuite, essayez le chemin qui descend du point de départ. Il est coupé par la Cascade. Le seul choix qui vous reste est le chemin vers la gauche. Empruntez-le ! Vous apercevez deux hommes à proximité du lac au-dessous de la Cascade. Ce sont le Roi Noir et son bras droit Julius ! Que cherchent-ils ici ? Écoutons leur conversation.



Le Complot du Roi Noir et de Julius

Le Roi Noir et Julius parlent de l'Arbre de Mana. D'après ce que vous entendez, l'Arbre de Mana se trouve dans une châsse au sommet de la Cascade. Le Roi Noir projette de s'emparer du pouvoir de Mana. D'après Julius, une fille détient la clé du secret de l'Arbre de Mana.

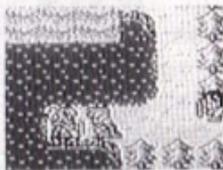


Chassé par le Roi Noir et Précipité dans la Cascade...

Après le départ de Julius, le Roi Noir vous aperçoit. Vous détez à toutes jambes, mais il parvient à vous rattraper. Derrière vous se trouve l'énorme Cascade qui se précipite vers un abîme insondable. Maintenant que vous avez découvert le complot, le Roi Noir ne vous laissera pas échapper vivant. Il vous pousse dans la cascade...

Le Jeu Avance Automatiquement Pendant un Événement

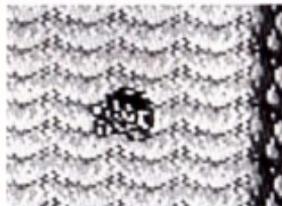
Au cours d'événements tels que celui qui vient d'être décrit, les personnages se déplacent automatiquement. Vous ne pouvez plus les contrôler. (Vous devez toutefois faire avancer les messages en appuyant sur le Bouton A.)



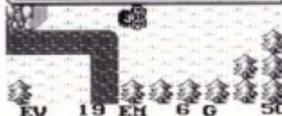
ROI NOIR: ...HEIN?
QUI EST-CE?
ALAN: !!



ROI NOIR: TU NE
PARTIRAS PAS
D'ICI VIVANT!

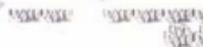
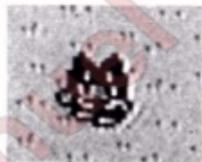


ALAN: OUAH!
OU SUIS-JE? OU
AI-JE ATTERRI?



Des Monstres dans Tous les Coins

A votre réveil, vous vous retrouvez dans un étrange pays. En vous déplaçant vers la droite, vous voyez des monstres rôder. Ils peuvent être vaincus en un ou deux coups. Celui qui est illustré sur l'image de droite jette des poignards droit devant lui. Placez-vous en dehors de leur trajectoire et attaquez avec le Bouton A. Cette sorte de monstre laisse parfois derrière lui des coffres à trésors. Vous trouverez à l'intérieur des Bonbons pour reconstituer votre Energie Vitale.



Offrez-vous des Bonbons

La consommation des Bonbons augmente votre Energie Vitale de 8 points. Vous rencontrerez bientôt celle qui connaît la formule magique de la guérison. Si vous voyez que votre compteur d'EV baisse avant de l'avoir rencontrée, n'hésitez pas à utiliser des Bonbons aussi souvent que nécessaire.

TU AS LE #BONBON



2. Délivrez la Fille des Griffes des Monstres

Une Fille en Détresse

En partant de l'endroit où vous vous êtes réveillé, allez 2 écrans à droite, 1 en bas, 2 à droite et 1 en bas. Une fille appelle à l'aide. Elle est attaquée par des monstres. Après les avoir tous vaincus, parlez-lui. Son compagnon de voyage, Hasim, a été sérieusement blessé. Avant de rendre le dernier soupir, Hasim vous demande de conduire son amie à la ville de Wendel et de rendre visite à Bogard. Ainsi commence votre voyage en commun.

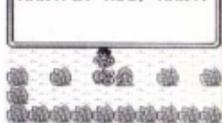
A L'AIDE
A L'AIDE!!



ALAN: J'VAI EU 18 M A G 52
LAISSER SEULE ICI.
JE M'APPELLE ALAN.



MARY: ET MOI, MARY.



Demandez à la Fille de vous Guérir

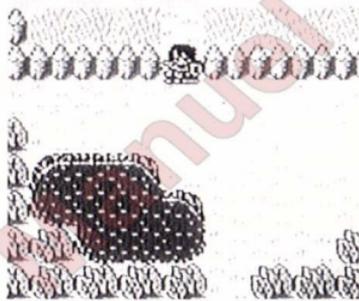
Durant vos voyages avec la fille, celle-ci reconstruit votre EV chaque fois que vous utilisez la commande AIDE. Profitez de son pouvoir aussi souvent que nécessaire, car cela n'entamera pas votre EM.

JE VAIS SOIGNER
TA BLESSURE, ALAN.



Le Village de Topple

Vous pouvez atteindre celui-ci en allant 1 écran en haut et 1 écran à gauche à partir de l'endroit où vous avez sauvé la Fille. L'entrée du village se trouve au-dessus de l'emplacement où se trouve le Héros. Là, vous apprendrez que le Roi Noir recherche la Fille et que Bogard, qui vit dans une petite maison près de la Cascade, est un vieillard étrange. Des villageois vous parleront de l'Arbre de Mana, qui protège l'existence de tous les hommes. Vous trouverez aussi une auberge, un magasin d'objets et une armurerie. Vous n'avez rien de spécial à acheter dans les magasins d'objets. Vous n'avez pas non plus besoin de vous reposer à l'auberge puisque la Fille peut reconstituer votre EV avec la commande AIDE. Mais l'armurerie vend le Casque de Fer dont la Puissance Défensive est supérieure d'un point à celle du Casque de Bronze que vous portez actuellement. Vous avez donc intérêt à vous en procurer un pour être mieux protégé lors des combats à venir. Si vous êtes à court d'argent, allez combattre un ou deux ennemis en dehors du village, afin d'obtenir rapidement de quoi faire vos achats.



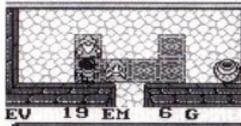
LE VIEUX PRES DE
LA CASCADE EST
BORNE!



AUTREFOIS, C'ETAIT
UN SUPER CHEVALIER
MAIS C'EST FINI



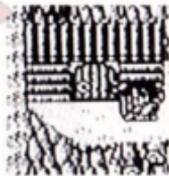
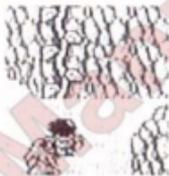
L'ARBRE MANA NOUS
OBSERVE DE DESSUS
LES NUAGES.



3. Une Visite chez Bogard

Bogard est un Vieil Homme Bizarre

Vous parvenez à la maison de Bogard en marchant un certain temps vers la gauche, sur la rive opposée de la rivière qui coule près de Topple. Si une paroi rocheuse vous barre la route, accrochez-vous à une plante grimpante, et gardez le cap sur la gauche. Au sommet de votre ascension sur la plante grimpante, vous trouvez la chaumière près de la Cascade. Bogard est buté et vous tournera le dos une fois ou deux, mais à la troisième tentative, il finira par parler.



ALAN: PARDON.
JE CHERCHE UN
CERTAIN BOGARD.



JE NE SAIS REIN.



VIEUX: TAIS-TOI!
.... C'EST .. LE
PENDENT IF DE MANG.

Procurez-vous une Pioche auprès de Bogard

Bogard vous conseille de prendre le Pioche qui se trouve dans la pièce d'à côté, pour ouvrir un nouveau chemin dans la Caverne de l'Est. La porte arrière s'ouvre dès qu'il a fini de parler. Vous découvrirez un coffre à trésors contenant une Pioche.

TU AS LA PIOCHE.



Allez vers la Caverne de l'Est !

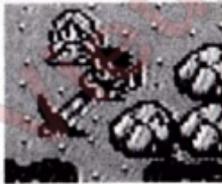
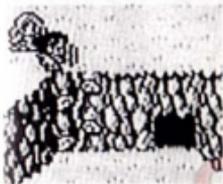
Bogard vous donne deux conseils importants. Le premier est de vous frayer un passage dans la Caverne de l'Est, en fracassant avec la Pioche les rochers qui vous barrent la route. Le second est d'aller voir Ciba, dans la ville de Wendel, pour qu'il vous révèle le secret du Pendentif. Pour parvenir à la Caverne de l'Est, voyagez vers la droite en utilisant les plantes grimpantes. A l'intérieur de la caverne, des pierres obstruent le passage. Placez-vous devant les deux rochers obstruant le passage et utilisez la Pioche comme Bogard vous l'a conseillé. Utilisez-la une fois, et la voie sera dégagée. Descendez de 2 écrans pour trouver un escalier montant accédant à la sortie.



VOIS CIBA A
WENDEL. IL T'EN
DIRA PLUS.



CASSE LES ROCHERS
DE LA GROTTA AVEC
LA PIOCHE.



Vous pouvez également vous procurer les Pioches en les achetant dans les magasins d'objets.

Comme Bogard vous l'a indiqué, vous pouvez acheter des Pioches dans les magasins d'objets. Mais tous n'en vendent pas. Certains monstres transportent aussi des Pioches dans les coffres à trésors qu'ils laissent derrière eux.

CLÉ 4	15GP
PIOCHE?	60GP

ACH.
VTE
EXIT

78GP

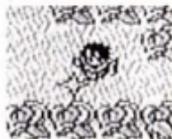
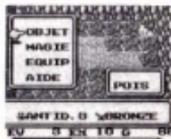
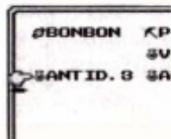
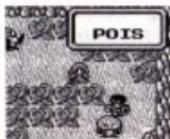
Achetez une Hache de Guerre dans le Magasin d'Objets près des Marais

En sortant de la caverne, allez vers la droite. La maison que vous verrez est un magasin d'objets qui vend la Hache de Guerre, la seule au monde de ce type. Il est indispensable de l'acheter.



Attention aux Monstres Venimeux !

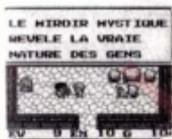
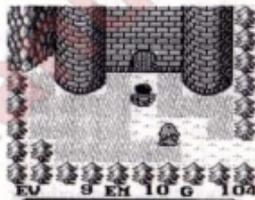
Selon les informations du commerçant, un terrain marécageux commence à partir d'ici. La plupart des monstres habitant cette région disposent de poison. S'ils vous empoisonnent, vous perdrez petit à petit votre EV. Utilisez la Potion Antidote dès que possible. Si vous n'en avez pas, revenez sur vos pas et procurez-vous en dans le magasin d'objets près de l'entrée des marais. Notez cependant qu'il arrive parfois que les monstres laissent derrière eux de la Potion Antidote dans leurs coffres à trésors. Une ou deux devraient suffire.



4. Emparez-vous de la Clé de la Grotte

Les Salles de Kett

En sortant du pays des marais, allez en bas, puis à gauche. Vous parvenez ainsi à un grand manoir, dans lequel vous rencontrez un homme. Deux voyageurs se trouvent dans la salle juste au-dessus. Deux éléments d'information vous sont fournis ici. Le premier concerne le Miroir qui reflète la vérité des choses. Il semble avoir été abandonné quelque part dans la Grotte du Marais par l'homme à l'entrée. La seconde information concerne les Hommes-Lézards qui vivent dans le sud. Ils possèdent la Clé de la Grotte du Marais. Sachez aussi que vous pouvez rester ici gratuitement, dans la salle située dans l'angle supérieur gauche, en vous allongeant sur le lit de droite. A ce moment-là, la Fille vous initie à la Magie de Vie.



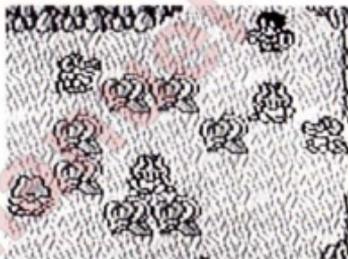
Elle est partie !?

Au petit matin, vous constatez l'absence de la Fille qui dormait dans l'autre lit. L'homme de l'entrée affirme ne rien savoir à ce sujet. Où a-t-elle disparu ?



Plein Sud, vers le Repaire des Hommes-Lézards

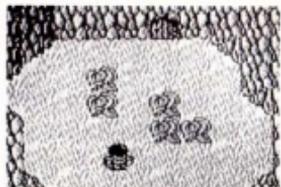
L'homme qui s'est débarrassé du Miroir reflétant la vérité a quelque chose de suspect. Vous devez retrouver sa véritable identité en vous emparant du Miroir. Mais il vous faut d'abord la Clé de la Grotte du Marais qui est gardée par les Hommes-Lézards. Ils vivent 2 écrans à droite, 1 écran en bas du manoir. Venez à bout de tous les Hommes-Lézards pour voir surgir un coffre à trésors. Vous y découvrirez la Clé de Bronze qui ouvre la Grotte du Marais.



TU AS LA BRONZE !

En Route vers la Grotte du Marais

La Grotte du Marais se trouve 1 écran en haut, 1 à droite et à nouveau 1 en haut de l'antre des Hommes-Lézards. Utilisez la commande OBJE pour vous munir de la Clé de Bronze ; la porte s'ouvre sur votre passage.



5. Trouver le Miroir

L'Homme de la Grotte

A l'intérieur de la Grotte, vous allez rencontrer un Homme. D'après lui, beaucoup de jeunes filles ont disparu du manoir. Il pense qu'elles sont emprisonnées dans des cercueils au sous-sol. L'Homme vous propose de vous aider dans votre recherche.

BEAUCOUP DE FILLES
ONT DISPARU DANS
CET ENDROIT.

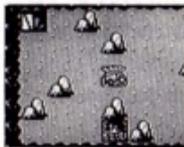
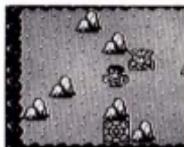


TU CHERCHES LE
MIROIR? TU VEUX
QUE JE T'AIDE?



Technique 1 Planchers-Interrupteurs

Le plancher de certaines pièces de la Grotte comporte des carreaux comme ceux illustrés ci-contre. Ils sont munis d'un mécanisme de verrouillage, appelé plancher-interrupteur, qui révèle des escaliers et des encadrements de portes secrets lorsqu'un poids est placé dessus. Le type de carreau illustré à droite révèle un escalier secret lorsque le Héros marche dessus. Si une salle construite avec un plancher-interrupteur contient un coffre à trésors vide, le mécanisme ne peut fonctionner que si quelque chose est placé sur l'interrupteur. Il convient alors de pousser le coffre à trésors pour le placer dessus.

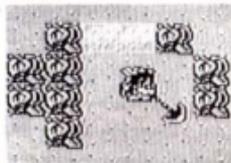


Demandez Conseil à l'Homme : AIDE

Il vous donne des informations sur les murs que vous pouvez abattre. Si, en frappant les murs avec votre arme, un son spécial se fait parfois entendre, c'est que cette partie du mur peut être brisée avec une Pioche ou l'Etoile.

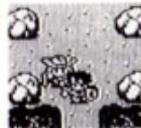
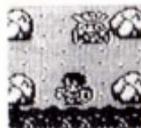
Technique 2 La Faucille

Dans l'une des salles au-dessous de la caverne, vous trouvez un coffre à trésors entouré de fougères. Marchez sur le Plancher Glissant pour vous procurer le coffre et y découvrir une Faucille ! Mais vous ne pouvez pas sortir. Le Plancher Glissant ne permet d'aller que dans une seule direction. Mais ne vous inquiétez pas. La Faucille permet de faucher les fougères. Prenez cette arme pour en faire l'expérience. Vous trouverez une sortie sans danger.



Technique 3 La Pioche

Comme l'Homme l'avait dit, certaines parties des murs de la caverne peuvent être abattues. Chaque fois que vous êtes bloqué dans votre progression, essayez de trouver une issue en frappant les murs avec votre arme. Un son métallique indique que cette section du mur peut être brisée. Essayez dans plusieurs pièces. (Une petite indication : les parois de cette grotte peuvent être démolies en deux endroits.)



Technique 4 Trouver le Bouclier de Fer

Dans l'une des salles de la grotte, la porte se referme derrière vous en vous enfermant. Elle ne s'ouvre pas avec une Clé, bien qu'elle ressemble à une porte ordinaire. Restez calme et triomphez de tous les monstres qui se trouvent dans la salle. Un coffre à trésors apparaît alors et la porte s'ouvre. Vous trouverez un Bouclier de Fer dans le coffre.

Technique 5 Des Rochers Suspects

La salle sur la photo ne présente pas d'autres sorties, ni de murs pouvant être abattus. Le secret est dans les rochers. Fracassez-les avec votre Pioche et vous découvrirez un escalier menant vers le bas.



Technique 6 Planchers Glissants

Sur un Plancher Glissant, il n'est possible de se déplacer que dans une seule direction. Dans la salle illustrée par la photo, dirigez-vous vers la droite dans la partie supérieure. Placez-vous sur le Plancher-Interrupteur qui s'y trouve, fracassez le rocher avec votre Pioche et retombez sur le Plancher-Interrupteur en dessous. Un escalier descendant apparaît.

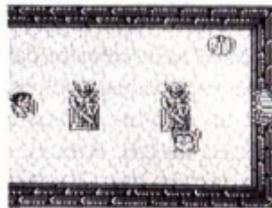
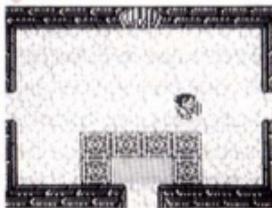
Tuez l'Hydre et Découvrez le Miroir !!

Vous trouvez l'Hydre au bout du passage, après avoir descendu l'escalier dans la salle décrite dans "Technique 6 Planchers Glissants". Vous pouvez encore rebrousser chemin si vous êtes descendu sans être préparé. L'Hydre est un énorme monstre à deux têtes, en forme de serpent, qui crache des boules de feu. Attaquez en vous déplaçant de haut en bas pour esquiver les boules de feu. Tenez-vous aussi près de l'eau que possible et frappez l'Hydre quand elle avance vers vous. Lorsque vous sortez victorieux du combat, vous découvrez le Miroir et recevez la formule magique du Feu. Ouvrez d'abord le coffre à trésors le plus proche de vous et détruisez-le avec votre arme pour obtenir le second coffre.

Délivrer la Fille

Lorsque vous montrez le Miroir à l'Homme chez Kett...

Après avoir trouvé le Miroir dans la Grotte du Marais, vous êtes automatiquement transporté à l'extérieur. Quittez ici l'Homme, pour revenir chez Kett. Equipez-vous du Miroir, en utilisant la commande "OBJE" et parlez à l'Homme de l'entrée. Sa véritable identité vous est révélée. Oui, en fin de compte, c'était un monstre, un Vampire !! Son niveau d'attaque est élevé, aussi évitez son contact et frappez-le avec la Faucille. La porte de droite s'ouvre lorsque vous l'avez vaincu. Au-delà de la porte se trouve un vaste donjon dans lequel la fille attend que vous veniez la délivrer...



A partir d'ici, l'aventure dépend de vous...
Bonne Chance !!

[0493DSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation du Game Boy pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.

BP 797

95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez le **S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55**. Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.



DISTRIBUE PAR NINTENDO

IMPRIMÉ