

DRAGON QUEST VII: La Quête des vestiges du monde

1 Informations importantes

Informations de base

2 Partage d'informations

3 Fonctions en ligne

4 Contrôle parental

Démarrage

5 Présentation des personnages

6 Commandes

7 Commencer votre aventure

8 Quitter votre aventure

Villes et châteaux

9 Explorer villes et châteaux

10 Lieux d'intérêt 1

11 Lieux d'intérêt 2

Le monde extérieur

12 Partir en exploration

13 Fragments de tablette

Le menu principal

14 Ouvrir le menu principal

15 Parler

16 Objets

17 Caractéristiques

18 Équipement

19 Magie

20 Examiner

21 Infos

22 Divers

Que le combat commence !

23 Déroulement des combats

24 Commandes de combat

Vocations

25 Embrasser une vocation

26 Les différentes vocations

Autres activités

27 Bonus optionnels

StreetPass

28 Tablettes de voyageur

29 Partager les tablettes

30 Utiliser StreetPass

Internet

31 Utiliser Internet

Informations de contact

32 Nous contacter

Avant d'utiliser ce logiciel, lisez attentivement ce mode d'emploi. Si ce logiciel est destiné à être utilisé par de jeunes enfants, un adulte doit leur expliquer en détail le contenu de ce mode d'emploi.

- ◆ Dans ce mode d'emploi, sauf indication contraire, le terme « Nintendo 3DS » désigne toutes les consoles de la famille Nintendo 3DS™.
- ◆ Si vous utilisez une console Nintendo 2DS™, les fonctions activées en fermant la console Nintendo 3DS peuvent être activées en utilisant le bouton SLEEP.

IMPORTANT

L'application Informations sur la santé et la sécurité, accessible depuis le menu HOME, contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité.

Nous vous recommandons également de lire intégralement le mode d'emploi de la console, en particulier la section Informations sur la santé et la sécurité, avant d'utiliser un logiciel Nintendo 3DS.

Choix de la langue

La langue utilisée dans le logiciel dépend de celle de votre console. Cinq langues sont disponibles pour

ce logiciel : anglais, français, italien, allemand et espagnol.

Si votre console est réglée sur l'une de ces langues, la même langue sera utilisée dans le logiciel. Sinon, l'anglais est la langue par défaut. Pour savoir comment changer la langue de la console, consultez le mode d'emploi électronique des Paramètres de la console.

- ◆ Les captures d'écran qui apparaissent dans ce mode d'emploi proviennent de la version anglaise du logiciel.
- ◆ Le cas échéant, pour indiquer à quelle partie d'une capture d'écran il est fait référence dans le texte, le terme anglais sera inclus également.

Classification par âge

Pour des informations relatives à la classification par âge de ce logiciel ou d'autres, visitez le site correspondant à la classification en vigueur dans votre pays de résidence.

PEGI (Europe) :
www.pegi.info

USK (Allemagne) :
www.usk.de

Classification Operations Branch
(Australie) :
www.classification.gov.au

OFLC (Nouvelle-Zélande) :

www.classificationoffice.govt.nz

Russie :

minsvyaz.ru/ru/documents/

Attention

Ce logiciel (y compris tout contenu numérique et toute documentation que vous téléchargez ou utilisez avec ce logiciel) sous licence de Nintendo est réservé à votre usage personnel et non commercial sur votre console Nintendo 3DS.

L'utilisation de ce logiciel avec tout service en ligne est soumise aux termes du contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS et de la politique de confidentialité, qui inclut le code de conduite Nintendo 3DS.

Toute reproduction ou distribution non autorisée est interdite.

Ce logiciel contient des systèmes de protection contre la copie destinés à empêcher la copie de son contenu.

Votre console Nintendo 3DS et ses logiciels ne sont pas destinés à être utilisés avec des modifications techniques non autorisées, existantes ou futures, de la console Nintendo 3DS ou des logiciels, ni avec des dispositifs non autorisés.

Après une mise à jour de la console Nintendo 3DS ou de ses logiciels, toute modification technique non autorisée, existante ou future, de la console

Nintendo 3DS ou des logiciels, et toute utilisation de dispositifs non autorisés pourraient rendre votre console Nintendo 3DS définitivement inutilisable. Tout contenu lié à une modification technique non autorisée de la console Nintendo 3DS ou de ses logiciels peut également être effacé.

Ce logiciel, son mode d'emploi et toute autre documentation l'accompagnant sont protégés par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

© 2000, 2013, 2016 ARMOR
PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE
ENIX

© SUGIYAMA KOBO

Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Nintendo 3DS est une marque de Nintendo.

CTR-P-AD7P-00

Le terme « contenu généré par l'utilisateur », ou CGU, désigne tout contenu dont un utilisateur est l'auteur : message, Mii™, image, photo, fichier vidéo ou audio, QR Code™, etc.

Échanges de CGU

Les précautions suivantes s'appliquent aux échanges entre utilisateurs de contenus générés par les utilisateurs. Les contenus échangés varient d'un logiciel à un autre.

- Les contenus téléchargés vers les serveurs sont visibles par d'autres utilisateurs. Ils peuvent également être copiés, modifiés et redistribués par des tiers. Faites attention, car vous ne pouvez pas effacer les contenus envoyés, ni limiter leur utilisation.
- Tout contenu téléchargé vers les serveurs est susceptible d'en être retiré sans avertissement. Nintendo peut également retirer ou rendre inaccessible tout contenu qu'il jugerait inapproprié.
- Lorsque vous téléchargez vers les serveurs ou créez du contenu...
 - n'incluez aucune information qui pourrait révéler votre identité ou celle d'un tiers, comme un nom, une adresse e-mail ou postale,

- ou un numéro de téléphone ;
- n'incluez aucune donnée qui pourrait blesser, heurter ou gêner un tiers ;
 - n'enfreignez pas les droits d'autrui. N'utilisez aucun contenu appartenant à un tiers ou représentant un tiers (photo, image, vidéo) sans son autorisation ;
 - n'incluez aucun contenu illégal ou qui pourrait être utilisé pour faciliter une activité illégale ;
 - n'incluez aucun contenu contraire à la morale publique.

3

Fonctions en ligne

Dans ce jeu, vous pouvez partager des tablettes de voyageur avec d'autres joueurs via Internet. Veuillez prêter attention aux informations ci-dessous lorsque vous utilisez cette fonctionnalité :

- ◆ Consultez le mode d'emploi Nintendo 3DS pour plus d'informations sur la façon de connecter votre console à Internet.

Ce logiciel est compatible avec le Nintendo Network™.



Le Nintendo Network est un service en ligne qui vous permet de jouer avec des joueurs du monde entier, de télécharger des contenus additionnels et bien plus encore !

Précautions relatives aux fonctions en ligne

- Si vous publiez, envoyez ou rendez accessible d'une façon quelconque toute information ou tout contenu via la communication sans fil, assurez-vous de n'inclure aucune information qui permettrait de vous identifier

personnellement, comme votre nom, votre adresse e-mail ou postale ou votre numéro de téléphone, car d'autres utilisateurs sont susceptibles de voir ces informations ou contenus. En particulier, lorsque vous choisissez votre pseudonyme ou le surnom d'un Mii™, n'utilisez pas votre vrai nom, car d'autres utilisateurs pourraient le voir lorsque vous utilisez la communication sans fil.

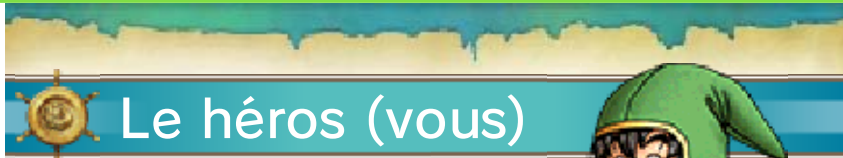
- Les codes ami sont des éléments d'un système servant à établir une relation avec d'autres utilisateurs, afin de vous permettre de jouer, communiquer et interagir avec des personnes que vous connaissez. Si vous échangez vos codes ami avec des inconnus, vous courez le risque de recevoir des informations ou des messages contenant des propos choquants ou des contenus inappropriés. Vous permettriez également à des personnes que vous ne connaissez pas de voir des informations vous concernant. Par conséquent, nous vous recommandons de ne pas donner vos codes ami à des personnes que vous ne connaissez pas.
- Ne commettez aucun acte offensant, illégal, insultant ou inapproprié de quelque manière que ce soit à l'encontre d'un autre utilisateur. En particulier, ne

publiez pas, n'envoyez pas et ne rendez accessible d'aucune autre façon toute information ou tout contenu qui pourrait constituer une menace, une insulte ou un harcèlement pour autrui, qui pourrait enfreindre les droits d'autrui (tels que les droits de propriété intellectuelle, à l'image, au respect de la vie privée, à la publicité, ou les marques de commerce), ou qui pourrait heurter la sensibilité d'autrui. En particulier, lorsque vous envoyez, publiez ou rendez accessibles des photos, des images ou des vidéos sur lesquelles figurent d'autres personnes, assurez-vous d'obtenir préalablement leur autorisation. Si un comportement inapproprié est signalé ou constaté, vous encourez des sanctions telles qu'une interdiction d'utiliser les services Nintendo 3DS.

- Veuillez noter que les serveurs de Nintendo sont susceptibles d'être temporairement indisponibles sans avertissement préalable pour des opérations de maintenance.

Certaines fonctions de ce logiciel peuvent être restreintes grâce aux options de contrôle parental ci-dessous.

- ◆ Pour plus de détails sur le contrôle parental, consultez le mode d'emploi de la console.
- Interactions en ligne
Limite le téléchargement de tablettes de voyageur ou leur échange avec d'autres joueurs.
- StreetPass
Limite l'échange de tablettes de voyageur avec d'autres joueurs.



Ce jeune garçon vit dans la baie d'Alevin avec ses parents. Un jour, accompagné de son meilleur ami, le prince Killyan, ils pénètrent dans un mystérieux sanctuaire et font une découverte qui va changer leurs destins à tout jamais, mais aussi le sort du monde entier !





Prince Killyan

Héritier de la couronne du royaume insulaire de Melyor, le prince Killyan est un garçon plein d'entrain à la curiosité insatiable. Il prend un malin plaisir à se faufiler en dehors du château pour retrouver notre héros et partir à la recherche des secrets de leur île.



Maribel

Fille du maire de la baie d'Alevin, Maribel est une amie d'enfance du héros. Cette jeune fille au caractère bien trempé ne peut pas s'empêcher de se mêler des affaires des autres.



Raph

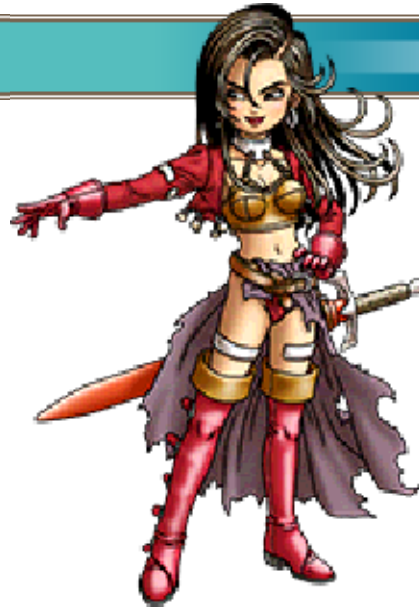


Ce jeune garçon sauvage est toujours de bonne humeur.

Malgré son

jeune âge, il déborde d'énergie et place des attaques agiles qui terrassent facilement les ennemis. Nul ne sait d'où il vient.

Zora



Ne vous fiez pas aux apparences, car sous ses allures de femme fatale, Zora est une redoutable guerrière.

Originaire du clan des Pérégrins, une tribu portée sur la musique, ses techniques de danse sont sans pareilles.

Sieur Gauvain



Ce héros légendaire a combattu le Roi démon aux côtés du Tout-puissant. Cette guerre dont l'issue a été oubliée depuis longtemps se déroula bien avant l'époque de paix actuelle...

6

Commandes

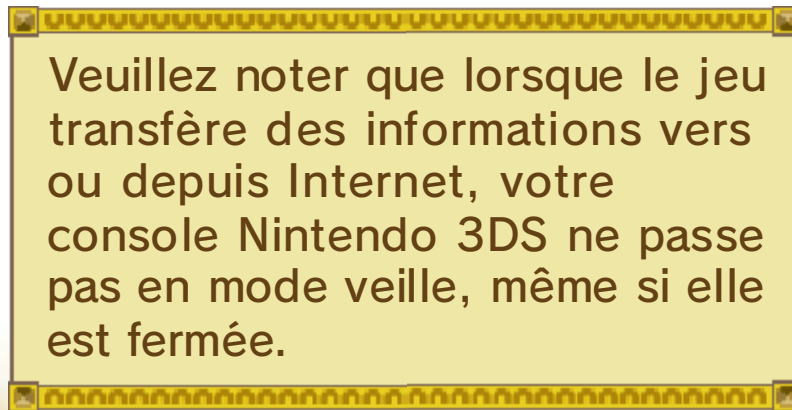
Voici les commandes principales du jeu.

+ / ○	<ul style="list-style-type: none">● Déplacer le curseur● Déplacer le chef de l'équipe
Ⓐ	<ul style="list-style-type: none">● Confirmer● Actions (Parler, Examiner...)
Ⓑ	<ul style="list-style-type: none">● Discuter avec l'équipe● Annuler
ⓧ	<ul style="list-style-type: none">● Afficher le menu principal● Confirmer
Ⓐ	<ul style="list-style-type: none">● Fermer toutes les fenêtres● Afficher les informations des magasins● Afficher/Masquer la carte
Ⓛ / Ⓡ	<ul style="list-style-type: none">● Faire pivoter l'angle de vue● Confirmer
Ⓛ + Ⓡ	<ul style="list-style-type: none">● Réinitialiser l'angle de vue



Le bouton d'action

Appuyez sur **A** pour réaliser différentes actions selon le contexte en jeu, comme parler à des personnages ou examiner des objets.



Veillez noter que lorsque le jeu transfère des informations vers ou depuis Internet, votre console Nintendo 3DS ne passe pas en mode veille, même si elle est fermée.



Création d'un journal

Sélectionnez
CRÉER UN
NOUVEAU
JOURNAL [CREATE
A NEW
ADVENTURE LOG]
dans le menu



Le menu Journal

Journal, choisissez
un emplacement où
le sauvegarder, puis saisissez le
nom de votre héros, sans dépasser
huit caractères. Sélectionnez OK
pour créer le journal et commencer
votre aventure !


Remarque : vous pouvez créer
jusqu'à trois journaux.

Reprendre votre aventure

Sélectionnez CONTINUER VOTRE
AVENTURE dans le menu Journal,
puis l'un des journaux de la liste
pour reprendre l'aventure depuis
votre dernière sauvegarde (p. 8).

Reprendre une aventure en cours

Sélectionnez **REPRENDRE UNE AVENTURE EN COURS** dans le menu Journal pour charger un journal de sauvegarde rapide et reprendre votre quête (p. 8).

Après avoir sauvegardé votre progression dans un journal, appuyez sur  HOME , puis touchez QUITTER pour quitter le logiciel. Sinon, vous pouvez quitter directement le logiciel après avoir sauvegardé votre progression.

- Évitez de réinitialiser la console de façon répétée et d'effectuer intentionnellement des opérations incorrectes. Le cas échéant, évitez de retirer la carte de jeu ou la carte SD pendant une opération de sauvegarde. Ne salissez pas les contacteurs. Vous risqueriez de perdre définitivement des données.
- N'utilisez aucun accessoire ou logiciel pour modifier vos données de sauvegarde, car cela pourrait vous empêcher de progresser dans le jeu ou causer une perte de données. Faites attention, car toute modification est définitive.



Enregistrer votre
progression dans un
journal (Sauvegarde)



Effacer un journal

Sélectionnez SUPPRIMER UN JOURNAL dans le menu Journal (p. 7), puis choisissez celui que vous souhaitez effacer.

Attention ! Tout journal supprimé l'est de manière définitive, aussi veillez à ne pas supprimer de données importantes.



La quête du savoir

Parcourez le monde et discutez avec les personnages que vous rencontrez dans les villes et les châteaux pour obtenir les indices nécessaires à votre aventure.



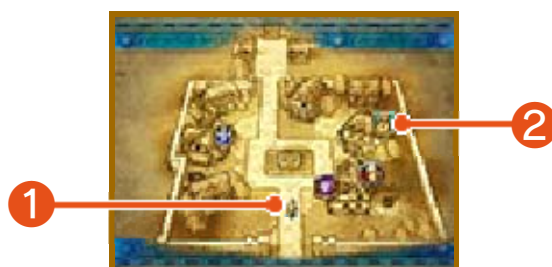
Un point de vue différent

Servez-vous de **L** et **R** pour faire pivoter la caméra à 360 degrés autour du chef de votre équipe. Regardez le monde sous un autre angle. Qui sait ce que vous pourriez découvrir ?



Lire la carte

Lorsque votre équipe se trouve dans une ville ou dans un château, une carte de la zone s'affiche sur l'écran tactile. Les icônes indiquent l'emplacement des différents bâtiments.



1 Position actuelle et orientation de l'équipe

2 Légende de la carte

 Église

 Auberge

 Banque

 Taverne


 Magasin d'armes

 Magasin d'armures

 Magasin d'objets

 Magasin du village

Informations des magasins

Appuyez sur  pour afficher la liste des armes et des objets en vente dans les environs, ainsi que leur prix.



10 Lieux d'intérêt 1

Au fil de votre voyage, vous trouverez dans les villes et les châteaux de nombreux lieux qui vous seront d'une grande utilité.

Églises

Parlez au prêtre ou à la religieuse pour sauvegarder votre progression dans un journal, ressusciter vos alliés et bien plus encore !



**CONFES-
SION
(SAUVEG.)**

Enregistre les détails de votre aventure dans un journal (p. 8).

**DIVI-
NATION**

Indique les points d'expérience nécessaires à chacun des membres de l'équipe pour passer au niveau suivant.

**RÉSUR-
RECTION**

Ramène à la vie un membre de l'équipe disparu.

**PURIFI-
CATION**

Guérit de l'empoisonnement.

**BÉNÉ-
DICTION**

Guérit des malédictions.

Remarque : pour la résurrection, la purification et la bénédiction, vous

devez faire un don de quelques pièces d'or à l'église.


Auberges

En payant pour une nuit à l'auberge, vous permettez aux membres de votre équipe de



recupérer l'intégralité de leurs PV et de leurs PM. Le prix d'une chambre pour la nuit dépend du lieu où se trouve l'auberge et du nombre de voyageurs à héberger.

Remarque : dormir à l'auberge ne guérit pas les membres de l'équipe empoisonnés ou maudits (p. 23).





Magasins d'armes, d'armures et d'objets

Ces magasins achètent et vendent des objets qui peuvent être utiles à votre aventure.



Acheter

Appuyez sur  pour sélectionner un objet, puis sur  pour indiquer la quantité désirée. Une fois un objet acheté, vous pouvez le donner à un membre de l'équipe ou le ranger dans votre sac.



Vendre

Sélectionnez un membre de votre équipe pour accéder à son inventaire, puis choisissez les objets que vous voulez vendre.

Banques

Vous pouvez effectuer des dépôts et des retraits à la banque par tranches de mille pièces d'or. Contrairement à l'argent que transporte votre équipe, et qui est réduit de moitié si celle-ci est terrassée par des monstres (p. 23), l'argent conservé à la banque est protégé. Il est donc préférable de déposer vos économies à la banque pour plus de sécurité.



12 Partir en exploration

Une fois hors des villes, le monde s'offre à vous. Suivez les indices récupérés au fil de vos voyages pour décider de votre prochaine destination !

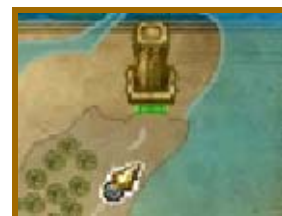
Carte du monde

Appuyez sur  pour alterner entre la carte de la région et celle du monde.



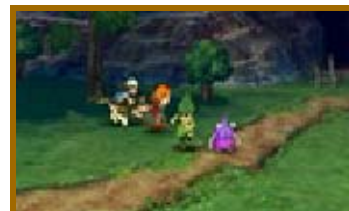
Franchir la ligne

Lorsque vous franchissez une ligne verte sur la carte du monde, vous pénétrez dans un nouveau lieu.



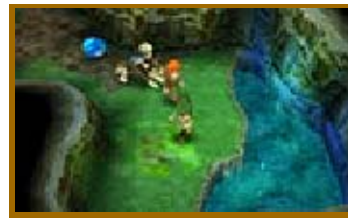
Monstres du monde

Dès que vous touchez un des monstres qui vivent dans la nature, un combat commence (p. 23, 24). Faites attention où vous mettez les pieds si vous voulez éviter de vous battre !



Grottes et tours

Ces lieux sont infestés de redoutables adversaires dont le seul but est de vous empêcher de poursuivre votre voyage. Préparez-vous bien avant de vous y aventurer.



Moyens de transport

Certains moyens de transport vous permettent d'atteindre des endroits sinon inaccessibles. En voici quelques-uns qui permettront à l'équipe de parcourir le monde :

Bateau

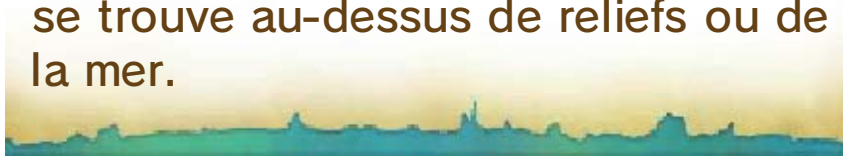
Sillonnez les océans sur le bateau, mais faites attention aux monstres qui rôdent sous la surface et qui peuvent attaquer sans prévenir ! Dirigez-vous vers le bateau pour embarquer et approchez du rivage pour accoster.





Tapis volant

Ce tapis vous permet de survoler des hauts-fonds et des ponts infranchissables en bateau, tout en évitant que l'équipe ne se fasse attaquer par des monstres. Montez sur le tapis en le sélectionnant dans le menu Objets (p. 16), et choisissez UTILISER. Pour en descendre, appuyez sur Ⓐ ou Ⓑ au-dessus du sol. Vous ne pouvez pas descendre du tapis s'il se trouve au-dessus de reliefs ou de la mer.



Au cours de votre périple, vous trouverez des fragments d'anciennes tablettes de pierre qui pourraient vous aider à lever le voile sur les mystères de votre monde. Partez à la recherche des fragments disséminés dans le monde, assemblez les tablettes et préparez-vous à de nouvelles aventures !



Le sanctuaire des Mystères



Ce temple oublié et situé quelque part sur l'île de Melyor semble avoir un lien avec les



mystérieux fragments de pierre. Apportez ceux que vous trouvez dans le sanctuaire des Mystères et découvrez ce qui se passe !



La salle de l'Assemblée



Une fois dans le sanctuaire des Mystères, parlez au Veilleur dans la salle de



l'Assemblée pour choisir des piédestaux ou lui demander des conseils.



Choisir les piédestaux

Pour commencer, sélectionnez le

pilier jaune, rouge, bleu ou vert, puis choisissez un piédestal à examiner de plus près.



1 Fragments transportés

Indique si votre équipe est en possession de fragments de tablette de cette couleur.

2 Relie à

Indique le nom des îles pouvant être rejointes en utilisant les tablettes de cette couleur. Leur emplacement s'affiche sur la carte du monde, visible sur l'écran tactile.



Demander conseil

Révèle des indices sur l'emplacement possible des fragments de tablettes suivants.

Assembler les tablettes

Après avoir parlé au Veilleur, sélectionnez **CHOISIR LES PIÉDESTAUX** et choisissez l'un des piliers de couleur pour que les piédestaux de cette couleur

s'affichent à l'écran. Assemblez les fragments que vous avez trouvés afin de reformer une tablette.

Placer les fragments sur les piédestaux

Observez l'image sur le piédestal et placez les fragments selon le motif affiché. Vous pouvez faire pivoter les fragments à l'aide de **L** et **R**, puis les poser en appuyant sur **A**. La tablette est terminée une fois tous les fragments en place.



Le détecteur de fragments

À un certain moment de votre aventure, vous obtenez le détecteur de fragments. Il s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran tactile et se met à briller lorsque vous approchez d'une tablette. Vous savez alors quand il faut se mettre à chercher !

Remarque : le détecteur de fragments ne s'affiche pas dans votre inventaire et ne peut pas être utilisé en tant qu'objet.

Détecteur de
fragments



14 Ouvrir le menu principal

Appuyez sur ⊗ lors de vos déplacements pour afficher le menu principal (p. 15-22).



① Menu principal (p. 15-22)

② Statut

C'est dans cette fenêtre que sont affichés les PV, PM et le niveau actuel des membres de votre équipe.

③ Or (O) transporté

15 Parler

Parler aux habitants

Appuyez sur **(A)** lorsque vous vous tenez devant un personnage pour lui parler.



Discuter avec l'équipe

Appuyez sur **(B)** pour discuter avec un des membres de votre équipe au hasard.



16 Objets

Sélectionnez OBJETS dans le menu principal pour utiliser des objets ou les transférer d'un membre de l'équipe à un autre. Sélectionnez un objet détenu par un membre de l'équipe ou présent dans le sac pour afficher le menu des commandes.



① Objets transportés

② Description des objets

Menu Commandes

UTILISER

Se servir de l'objet. Vous aurez peut-être aussi à choisir la personne sur laquelle vous souhaitez l'utiliser.

TRANS-FÉRER

Donner l'objet à un autre membre de l'équipe ou le placer dans le sac.

ÉQUIPER

Équiper le membre de l'équipe sélectionné de l'arme, de l'armure ou de l'accessoire sélectionné (p. 18).

**ABAN-
DONNER**

Se débarrasser de
l'objet.

ESTIMER

Examiner l'objet de près
et identifier ses propriétés
(cette action ne coûte
aucun PM).

Remarque : cette option
n'est disponible que si un
membre de l'équipe a
appris le sort "Coup
d'œil".

L'option CARACT. vous permet de consulter les caractéristiques des membres de votre équipe, le temps total que vous avez déjà passé sur votre quête, la quantité d'argent que vous transportez et une foule d'autres informations utiles.



Consulter les statistiques vitales des aventuriers



Déplacez le curseur sur le nom du personnage dont vous voulez afficher les statistiques vitales et appuyez sur **A** pour voir les sorts et les aptitudes qu'il maîtrise.

Remarque : les sorts et les aptitudes qu'un personnage maîtrise peuvent varier en fonction de sa vocation (p. 25). Pour la liste complète des sorts et des aptitudes qu'un personnage a appris, sélectionnez **INFOS** dans le menu principal, puis **SORTS ET APTITUDES APPRIS** (p. 21).




① Profil du personnage

Affiche le titre, la vocation, le niveau de maîtrise, le sexe et le niveau du personnage sélectionné.

② Objets équipés actuellement

③ Niveaux de maîtrise (p. 25)

Le nombre de symboles ★ représente la maîtrise du personnage pour chaque vocation, sur une échelle de 0 à 8. Une fois une vocation entièrement maîtrisée, les symboles deviennent jaunes. Appuyez sur  pour parcourir la liste complète des vocations.

④ Caractéristiques

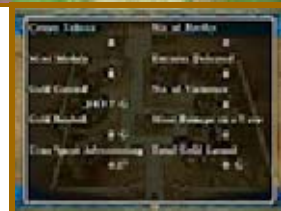
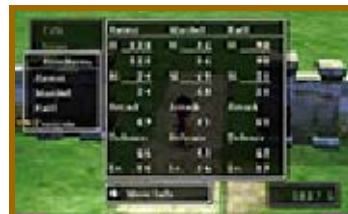
Force	Mesure la force physique. Cette caractéristique influe sur la puissance d'attaque.
-------	--

Agilité	Mesure la vitesse et la précision. Les personnages dotés d'une grande agilité attaquent en premier et esquivent les attaques ennemies plus facilement.
Vitalité	Mesure la robustesse. Cette caractéristique influe sur la puissance défensive du personnage.
Sagesse	Mesure l'intelligence naturelle.
Style	Mesure l'élégance et la sophistication d'un membre de l'équipe.
Attaque	Somme de la force d'un membre de l'équipe et de celle que lui confère l'arme dont il est équipé. Cette caractéristique détermine la quantité de dégâts infligés aux ennemis.
Défense	Somme de la vitalité d'un membre de l'équipe et de celle que lui confère l'armure dont il est équipé. Cette caractéristique détermine la quantité de dégâts subis lors d'une attaque.

PV max	Nombre de points de vie dont dispose un personnage lorsqu'il est en pleine santé.
PM max	Nombre de points de magie dont dispose un personnage lorsqu'il est en pleine forme. Les points de magie servent à jeter des sorts et à utiliser certaines aptitudes.
Exp.	Total de points d'expérience que le personnage a gagnés.

Consultez les caractéristiques de l'équipe

Sélectionnez TOUS [EVERYONE] pour voir les statistiques vitales de l'ensemble de l'équipe sur l'écran supérieur. Appuyez sur **(A)** pour afficher davantage d'informations. Vous trouvez sur l'écran tactile de plus amples détails sur votre aventure tels que le nombre de combats effectués ou d'ennemis vaincus.



18 Équipement

Les armes et les armures ne vous permettront pas de remporter un combat si elles restent dans votre inventaire. Vous devez d'abord vous en équiper !

L'écran d'équipement

Faites défiler les différents membres de l'équipe à l'aide de **○** ou passez de l'un à l'autre en appuyant sur **L** ou **R**.




① Effets une fois équipé

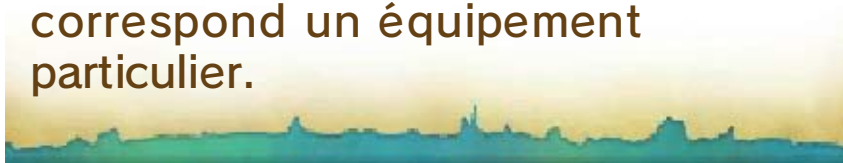
Les caractéristiques qui augmenteront s'affichent en vert, tandis que celles qui diminueront s'affichent en rouge. Les objets actuellement équipés sont indiqués par un "É".

② Objets actuellement équipés



S'équiper

Naviguez entre les armes, les armures, les boucliers, les casques et les accessoires en appuyant sur . Voyez dans quelle mesure les équipements en possession d'un membre de l'équipe influent sur ses caractéristiques et choisissez ceux dont vous voulez l'équiper. À chaque personnage correspond un équipement particulier.



19 Magie

Sélectionnez **MAGIE** [MAGIC] dans le menu principal pour utiliser des sorts et des aptitudes spéciales. Sélectionnez un membre de l'équipe, puis l'aptitude à utiliser. La plupart des sorts et des aptitudes consomment des PM.



① Coût en PM/PM actuels

Affiche le nombre de PM requis pour utiliser le sort sélectionné et les PM qu'il reste au personnage.

② Détails du sort

Sélectionnez
EXAMINER
[EXAMINE] dans le
menu principal pour
observer de plus
près ce qui se trouve devant vous.
S'il n'y a rien, vous examinerez ce
qui se trouve à vos pieds.



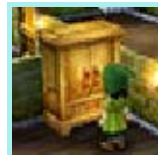
Objets méritant votre attention



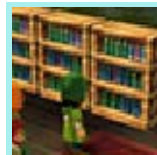
Jarres



Ton-
neaux



Pla-
cards



Éta-
gères



Certaines options de ce menu ne sont disponibles qu'après avoir progressé dans le jeu. D'autres options apparaissant dans ce menu ne sont pas indiquées ici.

Événement récents

Affiche un court rappel des épisodes précédents.

Fragment de tablette suivant

Donne des indices sur l'emplacement des prochains fragments de tablette à trouver.

Liste des fragments de tablette

Affiche la liste des fragments que vous possédez déjà et ceux qu'il vous reste encore à découvrir.



L'histoire jusqu'ici

Lisez un résumé de votre aventure jusqu'ici. Les événements en cours sont indiqués par le symbole ★ et les entrées que vous n'avez pas encore lues par "!".



Sorts et aptitudes appris

Affiche une liste des sorts et des aptitudes que chaque membre de l'équipe a appris ainsi que les vocations (p. 25, 26) avec lesquelles les utiliser.



Ce menu propose différentes options, comme la possibilité de changer la formation de l'équipe ou d'assigner des tactiques aux membres de l'équipe pour les combats.

Soigner tous

Activez automatiquement les sorts et les aptitudes des membres de l'équipe visant à régénérer tous les PV et à guérir des empoisonnements.

Remarques :

- Il se peut que les membres de l'équipe ne soient pas soignés complètement si leurs PM sont épuisés avant la fin du processus.
- De même, les personnages tués au combat ne peuvent pas être ressuscités.

Tactique

Modifiez les tactiques (p. 24) que chaque membre de l'équipe utilise au combat. Les tactiques peuvent être affectées individuellement ou à l'ensemble de l'équipe.

Alignement

Modifiez la formation de votre équipe. Les personnages qui se trouvent en tête ont plus de risques de se faire attaquer par des monstres.

Ranger objets

Rangez dans le sac tous les objets dont les membres de l'équipe ne peuvent pas s'équiper. Vous pouvez effectuer cette action pour l'ensemble de l'équipe ou pour un seul membre à la fois.

Organiser sac

Organisez les objets qui se trouvent dans le sac. Ils peuvent être rangés par type ou par ordre alphabétique.

Paramètres

Vit. msges
combat

Vitesse à laquelle les messages s'affichent pendant les combats.

Volume
musique

Volume de la musique d'ambiance.

Volume
effets


Volume des effets sonores.

Fonds en
combat

Sélectionnez l'intensité de l'affichage en 3D pendant les combats.


Caméra
terrain

Choisissez la manière
dont la caméra se
déplace lorsque l'équipe
est sur le terrain.



Sauvegarde rapide

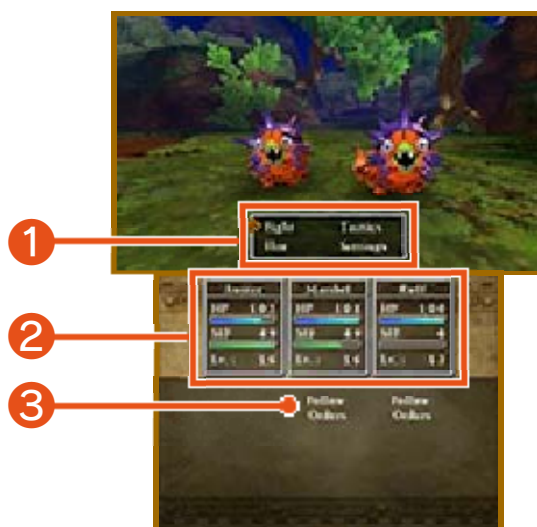
Enregistrez votre progression dans
un journal de sauvegarde rapide
(p. 8) et interrompez l'aventure en
cours.



Dès que vous croisez le chemin d'un monstre sur le terrain ou dans un donjon, le combat commence !

L'écran de combat

Sélectionnez des commandes dans le menu Combat (p. 24) pour frapper à l'épée, jeter des sorts et donner une bonne leçon à ces vilains monstres !



① Menu Combat (p. 24)

② Statut de l'équipe

③ Tactique actuelle

Altérations d'état

Parfois, les ennemis placent des attaques spéciales qui infligent des altérations d'état aux membres de votre équipe. Utilisez des sorts ou des objets de soin pour les soigner.

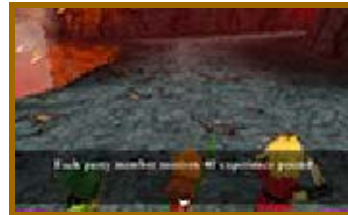


Exemples d'altérations d'état

Sommeil	Le personnage ne peut plus agir jusqu'à ce qu'il se réveille.
Empoisonnement/ Intoxication	Un personnage empoisonné perd des PV lorsqu'il se déplace sur le terrain. Un personnage intoxiqué perd également des PV lors des combats.
Paralysie	Le personnage devient incapable de bouger ou d'agir.
Confusion	Le personnage agit de manière désordonnée et imprévisible, allant parfois jusqu'à attaquer les membres de sa propre équipe.

Terminer un combat

Une fois tous les ennemis vaincus, le combat se termine et l'équipe reçoit des points



d'expérience, de l'or et parfois des objets. Lorsqu'un membre de l'équipe atteint un certain degré d'expérience, il passe au niveau supérieur.

Si vous êtes vaincu

Lorsque tous les membres de votre équipe sont tués ou paralysés au cours d'un combat, vous retournez au lieu de votre dernière sauvegarde dans un journal. Vous ne perdez pas les objets ou l'expérience acquis depuis cette sauvegarde, mais le nombre des pièces d'or en votre possession est réduit de moitié. Tous les membres de l'équipe tués au combat peuvent être ressuscités dans une église ou en utilisant un sort de résurrection.



Donnez des ordres aux membres de votre équipe pour qu'ils combattent. Si un personnage a une tactique autre que SUIVRE LES ORDRES, il choisit automatiquement une action qui correspond à celle-ci.

Attaque

Utilisez cette commande pour que le membre de l'équipe passe à l'attaque à mains nues ou avec l'arme dont il est actuellement équipé. En fonction de l'arme utilisée, l'attaque pourra infliger des dégâts à un seul ennemi, à un groupe d'ennemis ou même à tous les ennemis à la fois.

Sorts

Utilisez des PM pour lancer des sorts qui infligent des dégâts aux ennemis ou renforcent les alliés.

Aptitudes

Utilisez une aptitude spéciale qu'un membre de l'équipe a apprise. Certaines aptitudes consomment des PM.

Objets

Utilisez un objet ou un équipement en possession d'un membre de l'équipe, ou changez les objets dont il est équipé. Les objets présents dans le sac ne peuvent pas être utilisés au combat.

Défense

Adoptez une posture défensive qui réduit les dégâts subis par le personnage lorsqu'un ennemi l'attaque.

Fuir

Essayez de prendre la fuite. Si vous échouez, vous ne pourrez pas attaquer pendant ce tour, contrairement à l'ennemi.

Tactique

Affectez des tactiques à utiliser pendant le combat aux membres de votre équipe. Sélectionnez un personnage pour lui affecter une tactique ou sélectionnez TOUS pour que l'ensemble de l'équipe suive la même tactique.

**SANS
PITIÉ**

Vaincre l'ennemi le plus rapidement possible, quels que soient les PM consommés.

AGIR AVEC SA- GESSE	Se concentrer aussi bien sur l'attaque que sur la défense, et utiliser parfois des sorts et des aptitudes, en fonction de la situation.
ME COUV- RIR	Utiliser des aptitudes de soin et de soutien pour que le héros reste en pleine forme.
PAS DE MAGIE	Combattre sans utiliser de sorts ou d'aptitudes consommant des PM.
SOINS AVANT TOUT	Surveiller de près les PV des membres de l'équipe et les soigner rapidement en cas de besoin.
SUIVRE LES OR- DRES	Suivre les ordres du héros et se battre selon ses instructions.

Fuir

Essayez de prendre la fuite. Si vous échouez, vous ne pourrez pas attaquer pendant ce tour, contrairement à l'ennemi.

Paramètres

Réglez différents paramètres, tels la vitesse des messages et le volume de la musique. L'intensité de la 3D en combat est aussi réglable (p. 22).

Au fil de votre périple, vous aurez accès à l'abbaye des Vocations où les aventuriers peuvent changer de vocation. Il devient ainsi possible d'augmenter les caractéristiques d'un personnage et lui permettre d'apprendre de nouveaux sorts et de nouvelles aptitudes.

Changer de vocation

Adressez-vous au Grand prêtre de l'abbaye des Vocations et choisissez le membre de votre équipe dont vous souhaitez changer la vocation.



Choisir une vocation

Observez dans quelle mesure chaque vocation influe sur les caractéristiques du personnage et choisissez celle qu'il doit embrasser. Si aucune d'elles ne vous convient, vous pouvez sélectionner **RENONCER À LA VOCATION** pour abandonner la vocation actuelle du personnage.

Remarque : changer de vocation n'influe pas sur le niveau d'un personnage.



1 Liste des vocations

2 Détails de la vocation

Affiche les points forts, la description et la vitesse de maîtrise de la vocation actuellement sélectionnée.

3 Changements des caractéristiques

4 Changement de tenue

Les personnages sont habillés différemment selon leur vocation.

Maîtrise

Le niveau de maîtrise de chaque vocation s'affiche sur une échelle de 0 à 8 étoiles. Augmenter cette maîtrise rend les combats contre les ennemis puissants plus faciles et vous permet d'apprendre de nouveaux sorts et de nouvelles aptitudes.



Les fruits d'un dur labeur

Les sorts et les aptitudes que vous apprenez avec une vocation de base, comme celle de "guerrier" ou de "prêtre" (p. 26), peuvent toujours être utilisés, même si vous changez de vocation. Toutefois, les aptitudes apprises avec des vocations avancées, telle celle de "gladiateur" (p. 26), ne peuvent être utilisées que lorsque le personnage poursuit la vocation correspondante.

Les vocations de base suivantes peuvent être choisies par n'importe quel membre de votre équipe. Pour prétendre à des vocations plus avancées et à des vocations de monstres, vous devez d'abord remplir certaines conditions.



Guerrier



Fine lame qui inflige de lourds dégâts grâce à des attaques puissantes. Cette vocation augmente la force et les PV maximum.



Artiste martial



Combattant agile qui prend souvent l'avantage sur les ennemis et enchaîne les coups critiques.



Mage



Spécialiste dans l'art de la magie qui combat les monstres avec des sorts. Cette vocation augmente la sagesse et les PM maximum.



Prêtre



Guérisseur qui peut régénérer les PV des alliés et les guérir des altérations d'état. Les prêtres peuvent aussi prendre part aux combats.



Danseur



Artiste de scène qui peut séduire les ennemis avec des danses envoûtantes. Cette vocation augmente l'agilité et le style.



Voleur



Malandrin dont les capacités peuvent aider l'équipe à amasser des trésors. La dextérité d'un voleur lui permet même de détrousser les monstres !



Barde



Ménestrel dont les ritournelles peuvent avoir différents effets au combat. Cette vocation augmente la sagesse et le style.



Matelot



Loup de mer maîtrisant les attaques d'eau et certaines aptitudes qui peuvent servir à l'équipe en haute mer. Cette vocation augmente la défense et les PV maximum.



Berger



Combattant dont les capacités peuvent soutenir et protéger les alliés, le tout revêtu d'un magnifique habit de laine !



Baladin



Plaisantin qui peut faire mourir les monstres de rire ! Cette vocation augmente le style.

Progression de carrière

Accédez à des vocations avancées en maîtrisant plusieurs vocations de base. Par exemple, si un membre de l'équipe maîtrise complètement les vocations de "guerrier" et d'"artiste martial", il débloque la vocation de "gladiateur" qui associe la puissance du "guerrier" et la rapidité de l'"artiste martial".

Vocations de monstres

Battez certains monstres pour obtenir des cœurs de monstre, des objets spéciaux permettant à un membre de l'équipe de se transformer en monstre et d'apprendre des aptitudes spéciales.

Remarques :

- Un membre de l'équipe doit posséder un cœur de monstre pour pouvoir embrasser une vocation de monstre. Les cœurs de monstre disparaissent une fois utilisés.
- Maîtrisez plusieurs vocations de monstre pour débloquer des vocations de monstre avancées !

Sans distractions, une aventure n'a rien d'une aventure. Alors pourquoi ne pas prendre le temps de voir ce que le monde a à vous offrir et, qui sait, faire quelques découvertes intéressantes ?

Casino

Échangez vos pièces d'or contre des jetons et essayez-vous aux machines à sous ou aux tables de poker. Gagnez le gros lot et échangez vos gains contre de superbes récompenses !



Manoir du roi Maximo

Quelque part dans ce monde vit un monarque miniature qui collectionne les mini médailles.



Apportez-lui toutes celles que vous trouverez lors de vos voyages et il vous récompensera sûrement.

Prairie aux monstres

Parlez à Ciobair, le berger, pour découvrir comment vous lier d'amitié avec les monstres.



Après être devenu ami avec un monstre et lui avoir parlé de la Prairie aux monstres, retournez auprès de Ciobair pour voir le monstre s'installer dans son nouveau foyer. Si vous aidez de nombreux monstres à rejoindre la Prairie aux monstres, il se pourrait qu'ils vous donnent un petit coup de main eux aussi !

Livre des créatures

Terminez une quête bien précise pour obtenir cette encyclopédie des monstres en guise de récompense. Les informations sur tous les monstres que vous aurez vaincus s'ajouteront automatiquement dans ses pages.



Le Havre

Au cours de votre
aventure, il se peut
que vous



rencontriez
quelqu'un qui
désire bâtir un village un peu
spécial, un endroit où les monstres
qui rêvent de devenir humains
puissent vivre en paix. Trouvez les
monstres déguisés en humains et
envoyez-les au Havre pour voir le
petit bourg s'agrandir.

Les tablettes de voyageur sont différentes de celles que l'équipe assemble dans le sanctuaire des Mystères. Il s'agit de tablettes spéciales que d'autres joueurs peuvent vous envoyer via StreetPass™. Les tablettes de voyageur peuvent être utilisées pour accéder à des donjons spéciaux où vous attendent des ennemis puissants.

Parlez au vieil homme au chapeau rouge dans la Prairie aux monstres pour trouver, voir, partager et abandonner des tablettes de voyageur.



Trouver les tablettes de voyageur



Composez une équipe de trois monstres (un meneur et deux partenaires) parmi les résidents de la Prairie aux monstres et envoyez-les chercher des tablettes de voyageur pour vous.



Voir les tablettes de voyageur



Examinez les tablettes de voyageur que votre équipe de monstres a trouvées pour vous. Si StreetPass est activé, vous pouvez également recevoir des tablettes de voyageur d'autres joueurs.



Partager des tablettes de voyageur



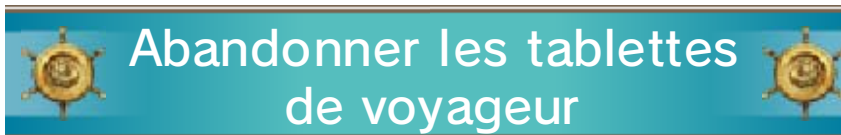
Envoyez l'un de vos monstres pour partager des tablettes de voyageur avec d'autres joueurs via StreetPass (p. 30). Lorsque vous recevez une tablette de voyageur d'un autre

joueur, le monstre qui vous l'a livrée s'installe dans votre Havre.

Remarques :

- Les tablettes de voyageur et les monstres que vous partagez ne sont pas perdus, mais uniquement copiés. Même si vous les partagez avec d'autres joueurs, ils ne disparaissent pas de votre jeu.

- Vous pouvez partager des tablettes de voyageur reçues d'autres joueurs, même si vous n'avez pas terminé les donjons auxquels ils mènent (à quelques exceptions près). Toutefois, lorsqu'un joueur reçoit ce type de tablette, votre monstre émissaire ne s'installe pas dans son Havre et ne monte pas de niveau.



Sélectionnez une tablette de voyageur à jeter.

Obtenir des tablettes de meilleure facture

Le meneur de l'équipe de monstres que vous envoyez pour partager une tablette de voyageur avec d'autres joueurs gagne un niveau à chaque livraison effectuée. Les monstres de niveau supérieur peuvent trouver des tablettes de voyageur qui mènent à des donjons où rôdent des monstres encore plus puissants !




Vous partagez automatiquement des tablettes de voyageur lorsque vous êtes à proximité d'autres joueurs ayant eux aussi activé StreetPass pour ce jeu.

- ◆ Cette fonction sera activée au fil de votre progression dans le jeu.



1. Parlez au vieil homme au chapeau rouge et sélectionnez **PARTAGER LES TABLETTES DE VOYAGEUR**.
Lorsqu'il vous demande si vous voulez activer StreetPass, répondez OUI.

2. Choisissez une tablette à partager. Vous pouvez partager les tablettes que vos monstres ont trouvées ou celles que vous avez reçues d'autres joueurs.


3. Complétez votre profil en choisissant un loisir, une fonction et un type de caractère.



4. Une fois que vous êtes satisfait des informations saisies, sélectionnez OUI, et StreetPass sera activé.

Utiliser plusieurs journaux

Les tablettes de voyageur que vous recevez d'autres joueurs sont accessibles depuis n'importe quel journal, à condition qu'ils fassent partie de la même aventure que celle pour laquelle StreetPass a été activé.

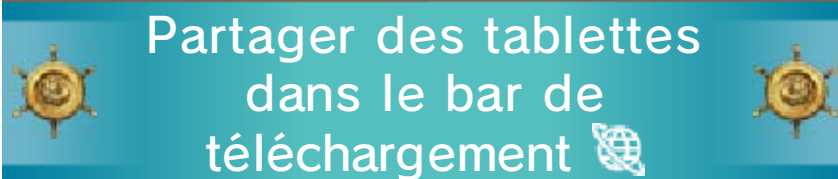
Désactiver StreetPass

Pour désactiver StreetPass, ouvrez les paramètres de la console, choisissez GESTION DES DONNÉES, puis STREETPASS. Touchez l'icône correspondant au titre de ce logiciel, puis choisissez DÉSACTIVER STREETPASS.



Partager des tablettes de voyageur (Internet)

Parlez au propriétaire du bar de téléchargement au Havre pour partager des tablettes de voyageur avec d'autres joueurs via Internet.



Partager des tablettes dans le bar de téléchargement

Connectez-vous à Internet pour partager et recevoir des tablettes de voyageur. Pour chaque tablette de voyageur que vous transmettez, vous pouvez télécharger jusqu'à trois tablettes d'autres joueurs.

Remarques :

- Pour en savoir davantage sur les paramètres de connexion à Internet, veuillez consulter le mode d'emploi de la Nintendo 3DS.
- Une seule tablette peut être transmise chaque jour. Après avoir transmis une tablette, vous devez patienter 24 heures avant de pouvoir en transmettre une autre.

Pour plus d'informations sur ce logiciel, visitez le site Nintendo :
www.nintendo.com/countryselector

Pour obtenir de l'aide technique, consultez le mode d'emploi de votre console Nintendo 3DS ou visitez le site :
support.nintendo.com