PlayStation

PAL

FINAL FANTASY IX

SQUARESOFT

PlayStation®

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

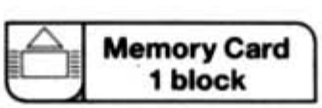
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

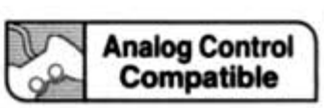
LE PIRATAGE INFORMATIQUE

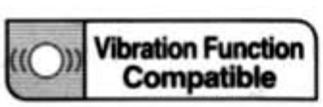
Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur national dont le numéro figure au verso de ce manuel.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

© 2000, 2001 Square Co., Ltd. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par Square Europe Ltd. Développé par Square Co., Ltd.







Le Vieux Manuel

SOMMAIRE

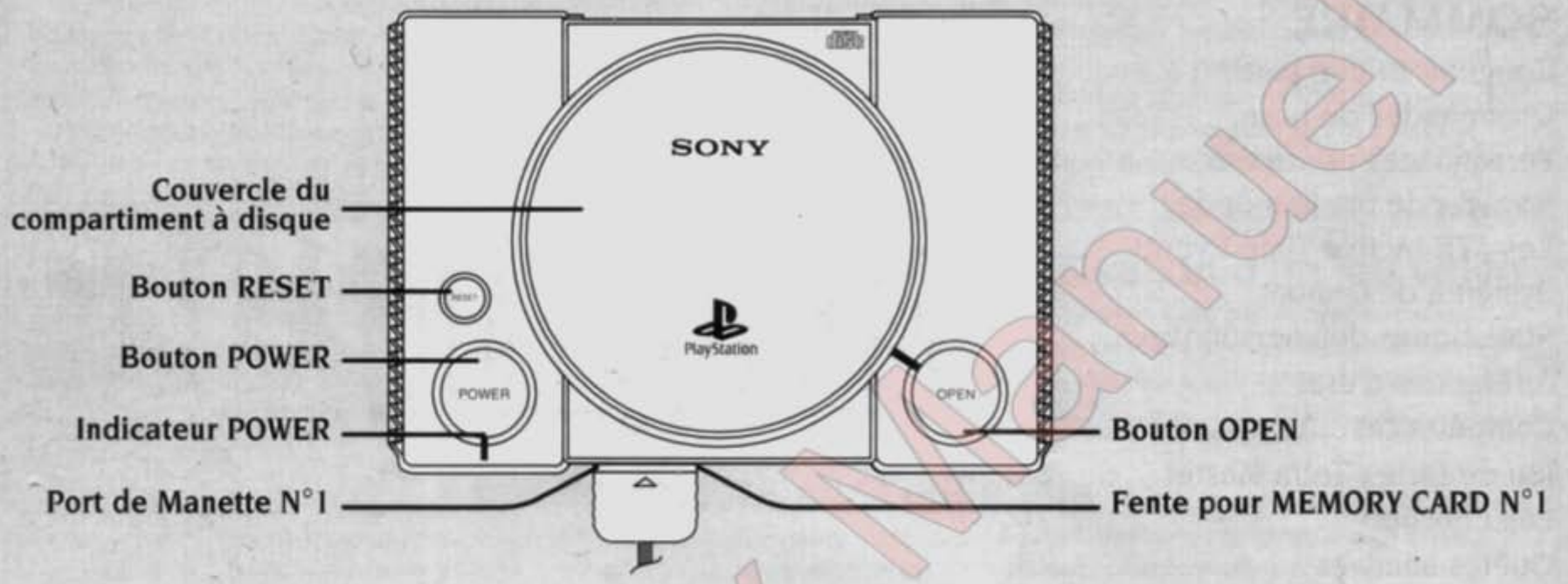
Commencer une partie 2
Commandes de base 4
Personnages principaux 6
Voyager de par le monde 8
Les ATE (Active Time Event) 9
Système de combat 10
Statistiques des personnages ...12
Altérations d'état 14
Compétences 16
Jeu de carte : Tetra Master 22
Les Chocobo 24
Quêtes annexes 26
Amusez-vous autrement ! 27
Crédits 28
TBD 29

Commençons par une bonne nouvelle... Ce manuel n'est pas indispensable pour jouer à **FINAL FANTASY® IX** ! Les aides intégrées au jeu vous fournissent toutes les informations dont vous avez besoin. Lorsque vous êtes dans l'écran de Menu, appuyez sur la touche SELECT et un Mog dénommé Mogoo apparaîtra pour vous faciliter la tâche.

Pourquoi alors auriez-vous besoin de ce manuel ? La réponse est simple : ce petit livret contient des astuces et autres informations qui vous permettront de jouer à **FINAL FANTASY IX** dans toute sa plénitude. L'utilité de ce mini guide stratégique est indéniable, que vous le lisiez avant de jouer ou pendant votre partie. Amusez-vous bien !

Le vieux Miguel

COMMENCER UNE PARTIE



Allumez votre console PlayStation® conformément aux instructions données dans son mode d'emploi. Assurez-vous que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer un disque. Introduisez le DISQUE 1 de **FINAL FANTASY® IX** dans votre console PlayStation puis fermez le couvercle du compartiment à disque. Insérez les Manettes puis allumez la console. L'écran titre apparaîtra après une séquence d'introduction (cette dernière peut être interrompue à tout moment en appuyant sur la touche ⊗).

COMMENCER UNE PARTIE

Attention : Avant d'allumer votre console, insérez une MEMORY CARD dans une des fentes pour MEMORY CARD, puis démarrez le jeu comme indiqué plus haut. Il est déconseillé d'insérer ou de retirer des accessoires ou MEMORY CARD une fois la console allumée. Assurez-vous qu'il reste suffisamment de blocs libres sur votre MEMORY CARD avant de commencer à jouer (**FINAL FANTASY IX** requiert un bloc de sauvegarde). Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner l'option <New Game> de l'écran titre. Appuyez ensuite sur la touche ⊗ pour commencer votre partie.

CHARGER UNE PARTIE SAUVEGARDEE

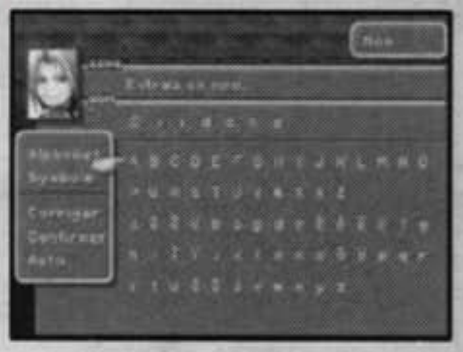
Une fois sur l'écran titre, utilisez les touches directionnelles afin de sélectionner l'option <Continue>, puis appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer. Un menu des sauvegardes effectuées apparaît et lorsque vous avez choisi les données à charger, appuyez sur la touche ⊗ pour valider votre choix.

Le Vieux Manuel

SAUVEGARDER VOTRE PARTIE

Lorsque vous vous déplacerez sur l'écran d'excursion, vous rencontrerez parfois des Mog. Ceux-ci vous permettent de sauvegarder. Lorsque vous êtes sur l'Atlas, vous pouvez appeler Moguo à tout moment afin de sauvegarder. Pour ce faire, soufflez dans votre Appeau à Mog (en pressant la touche ■). Au cours du jeu, vous devrez parfois changer de disque. Avant d'effectuer cette opération, il vous sera demandé de sauvegarder votre partie.

NOMS DES PERSONNAGES



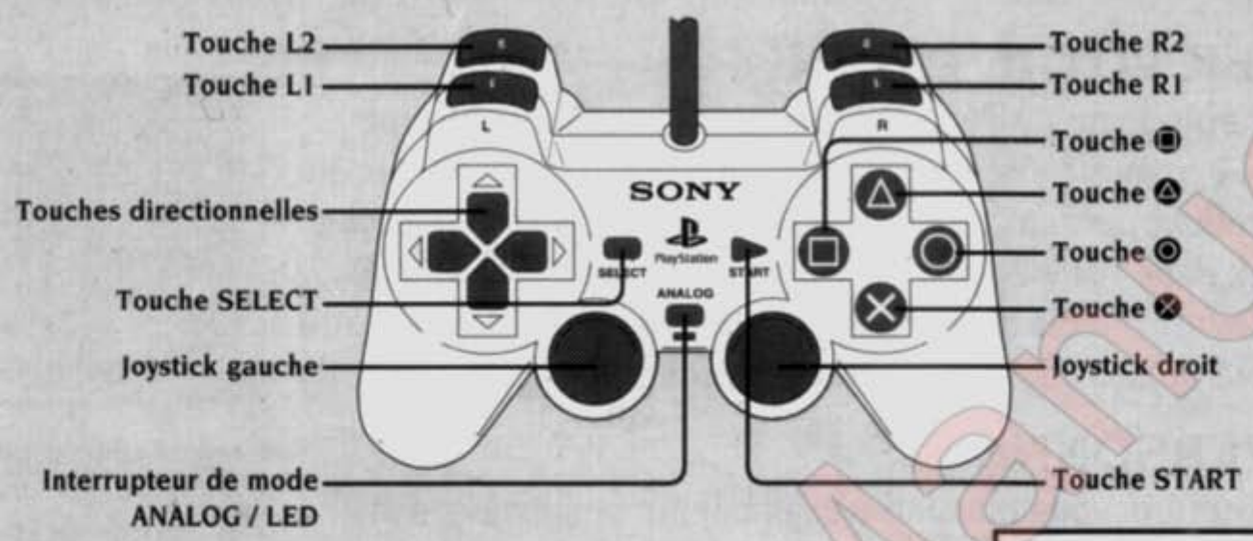
Au cours de votre aventure, vous rencontrerez plusieurs personnages avec lesquels vous pourrez ensuite jouer. Un menu de sélection des noms s'affiche alors, vous permettant de choisir entre deux options : vous pouvez <Confirmer> le nom proposé par défaut ou décider d'appeler le personnage d'une autre façon. Si vous désirez changer le nom d'origine, sélectionnez les lettres à l'aide des touches directionnelles, puis confirmez en pressant la touche ✕. Si vous n'êtes pas satisfait du nom que vous souhaitiez créer, il est toujours possible de revenir au nom par défaut en sélectionnant l'option <Auto>. En cas d'erreur, vous pouvez revenir en arrière en pressant la touche ●. Une fois le nouveau nom choisi, déplacez le curseur vers la gauche de l'écran et sélectionnez <Confirmer>. En appuyant sur la touche ✕, vous conclurez l'opération et pourrez alors reprendre le jeu.

CHANGEMENT DE DISQUE

Lorsque vous arrivez à la fin d'un disque, il vous est demandé d'ouvrir le couvercle du compartiment à disque, enlever le disque se trouvant dans la console et le remplacer avec le disque requis. N'éteignez pas votre console lors du changement de disque. Si vous êtes arrivé à un autre disque lors d'une précédente partie, vous pouvez recommencer à jouer sans avoir à réutiliser le DISQUE 1. Pour ce faire, insérez le bon disque à la place du DISQUE 1 (n'oubliez pas d'utiliser la MEMORY CARD où sont sauvegardées les données du disque avec lesquelles vous désirez jouer), fermez le couvercle du compartiment à disque puis allumez votre console.

Le Vieux Manuel

COMMANDES DE BASE



NOTE:
si votre Manette ressemble à celle-ci, référez-vous aux instructions numériques dans les tableaux ci-après.

Les commandes de **FINAL FANTASY IX** varient en fonction du type d'écran sur lequel vous vous trouvez. Les tableaux suivants vous indiquent le rôle des différentes touches selon le type d'écran.

- Si vous poussez plus ou moins le joystick gauche, le personnage contrôlable oscille entre la marche et le pas de course.
- La configuration des touches peut être changée dans le menu Config.
- Vous pouvez allumer/éteindre la fonction de vibration de la Manette Analogique (DUALSHOCK™) dans le menu Config.
- Les joysticks droit et gauche de la Manette Analogique (DUALSHOCK) ne peuvent être utilisés qu'en mode analogique (LED : rouge).
- La fonction de vibration de la Manette Analogique (DUALSHOCK) peut aussi être activée en mode numérique (LED : éteinte).
- Pressez les touches L1, L2, R1, R2, SELECT et START simultanément pour effectuer un "Soft Reset". Vous retournerez alors à l'écran titre.

ECRAN DE COMBAT

Touches directionnelles	Déplacer le curseur.
Joystick gauche	Déplacer le curseur.
Touche ◯	Annuler.
Touche ✕	Confirmer.
Touche △	Passer à un autre personnage prêt à attaquer.
Touche ▣	Maintenir enfoncée pour cacher les fenêtres.
Touche L1	Voir la page précédente / Choisir entre cible simple ou multiple / Fuir (quand combinée avec la touche R1).
Touche L2	Afficher / annuler fenêtre de la cible.
Touche R1	Voir la page suivante / Choisir entre cible simple ou multiple / Fuir (quand combinée avec la touche R1).
Touche SELECT	Afficher/annuler l'aide.
Touche START	Mettre le jeu en pause.

Astuce : servez-vous de la touche SELECT pendant les combats afin de connaître les effets d'un Objet.

Le Jeux Manuel

COMMANDES DE BASE

ECRAN DE MENU

Touches directionnelles	Déplacer le curseur / Choisir entre cible simple ou multiple lors de l'utilisation d'une Compétence.
Joystick gauche	Déplacer le curseur.
Touche ◉	Annuler.
Touche ⊗	Confirmer / Afficher la liste des Compétences (sur l'écran d'Etat).
Touche △	Passer du menu Compétence au menu Equipement (et vice-versa).
Touche L1	Changer de personnage / Voir la page précédente / Choisir entre cible simple ou multiple lors de l'utilisation d'une Compétence.
Touche R1	Changer de personnage / Voir la page suivante / Choisir entre cible simple ou multiple lors de l'utilisation d'une Compétence.
Touche SELECT	Afficher/annuler l'aide.
Touche START	Touche de confirmation de la sélection (uniquement pour l'écran de personnalisation de la Manette dans le menu de configuration).

ECRAN D'EXCURSION

Touches directionnelles	Déplacer le personnage.
Joystick gauche	Déplacer le personnage.
Touche ◉	Maintenir enfoncée pour marcher (ou courir, selon l'option choisie dans le menu de configuration) quand combinée avec les touches directionnelles / Annuler.
Touche ⊗	Examiner / Parler / Confirmer.
Touche △	Ouvrir le menu principal.
Touche ▣	Examiner / Parler / Confirmer / Lancer un défi au jeu de cartes.
Touche SELECT	Afficher l'icone ICI / Voir les ATE.
Touche START	Mettre le jeu en pause.

ATLAS

Touches directionnelles	Déplacer le personnage / Changer la direction et l'altitude des aéronefs.
Joystick gauche	Déplacer le personnage / Changer la direction et l'altitude des aéronefs.
Joystick droit	Déplacer le véhicule en avant ou en arrière.
Touche ◉	Sortir du véhicule.
Touche ⊗	Entrer dans les bâtiments / Conduire un véhicule / Faire avancer un véhicule.
Touche △	Ouvrir le menu principal / Accéder à l'intérieur d'un véhicule.
Touche ▣	Appeler Moguo / Faire reculer un véhicule.
Touche L1	Faire pivoter la caméra à gauche.
Touche L2	Activer/désactiver les rotations de la caméra.
Touche R1	Faire pivoter la caméra à droite.
Touche R2	Changer de perspective.
Touche SELECT	Passer d'un type de carte à l'autre.
Touche START	Mettre le jeu en pause.

Astuce : appuyez sur la touche △ lorsque vous êtes sur la mappemonde (la plus grande carte offerte sur l'Atlas) afin de pouvoir vérifier les Commandes.

Le vieux Manuel

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Les huit personnages principaux de **FINAL FANTASY IX** se différencient par leurs opinions, des buts différents, des Compétences propres et leur manière d'apprécier la vie. Vous serez le témoin et l'acteur de cette épopée où les destinées se croisent pour créer une histoire riche, où les rebondissements ne manquent pas !

DJIDANE TRIBAL

A-t-on besoin d'une raison pour aider quelqu'un ?

ADELBERT STEINER

Est-ce vivre que de consacrer ma vie à autrui ? Qui m'apportera la réponse...?

BIBI ORUNITIA

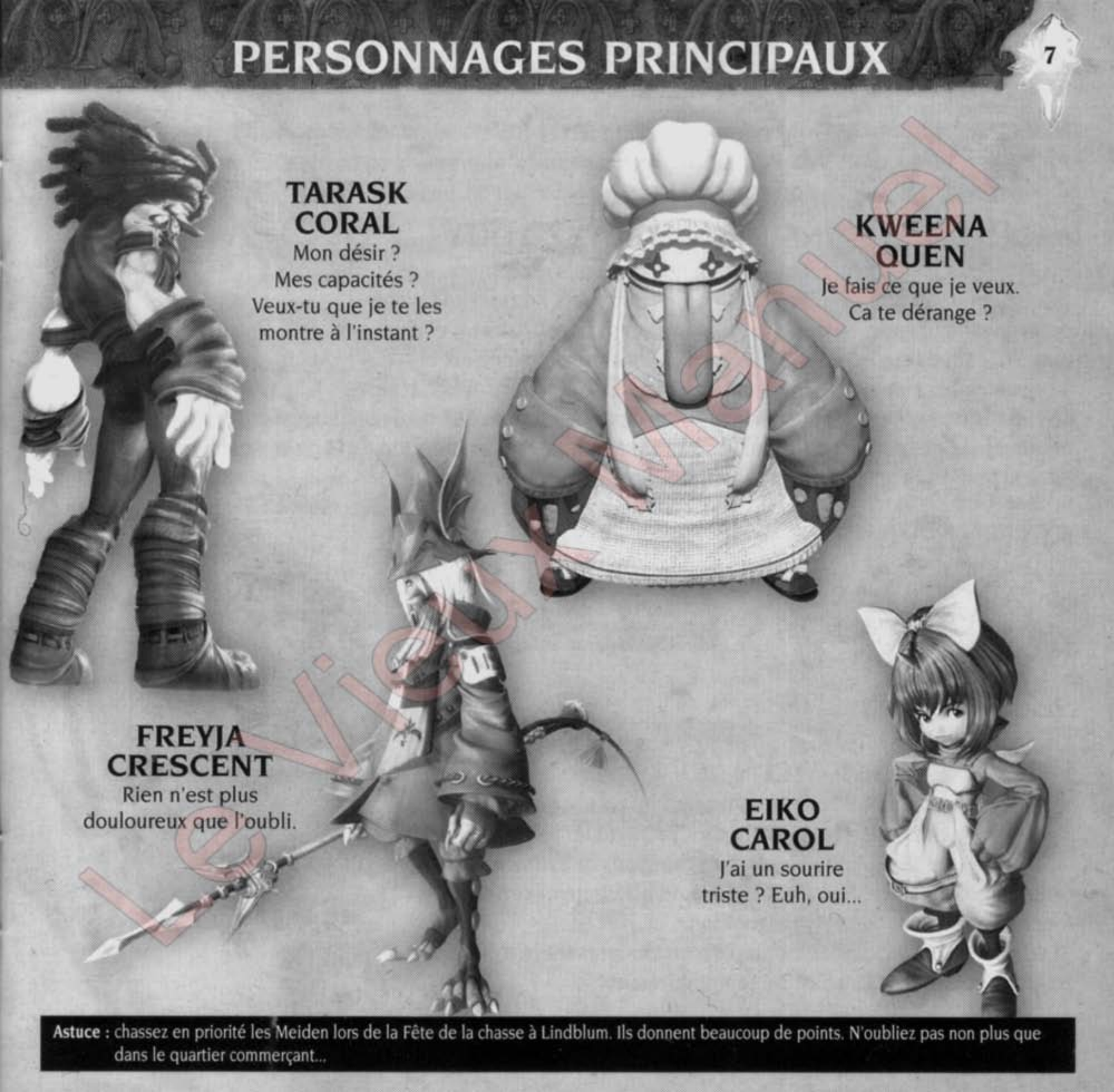
Vivre, c'est prouver qu'on vit ?

GRENAT DI ALEXANDROS

On m'appelle "Princesse", mais je veux rester moi-même...

Astuce : tentez de vous souvenir des informations données par les personnes rencontrées dans les villages et les villes, jetez aussi un œil aux panneaux régulièrement. Vous saisirez l'utilité de ce genre de renseignements lors des combats contre certains ennemis.

Le Vieux Manuel



TARASK CORAL
Mon désir ?
Mes capacités ?
Veux-tu que je te les montre à l'instant ?

KWEENA QUEN
Je fais ce que je veux.
Ca te dérange ?

FREYJA CRESCENT
Rien n'est plus douloureux que l'oubli.

EIKO CAROL
J'ai un sourire triste ? Euh, oui...

Astuce : chassez en priorité les Meiden lors de la Fête de la chasse à Lindblum. Ils donnent beaucoup de points. N'oubliez pas non plus que dans le quartier commerçant...

Le Vieux Manuel

VOYAGER DE PAR LE MONDE

Dans FINAL FANTASY IX, vos horizons varient et se diversifient au fur et à mesure que vous avancez dans l'histoire. Soyez vigilant au cours de votre exploration... Vous ne voudriez pas manquer quelque chose d'intéressant !

PARLEZ AUX GENS ET INSPECTEZ TOUT !

S'il est nécessaire de parler aux personnes que vous rencontrez, il est également important de bien examiner les différents lieux visités. Votre progression générale en dépend. Lorsque vous arrivez dans un endroit où vous pouvez explorer les environs (coffres à trésor, panneaux et autres échelles), un point d'exclamation (Icone d'excursion) apparaît au-dessus de la tête du personnage. Appuyez sur les touches ⊗ ou ▣ pour obtenir des Objets, lire des informations ou monter aux échelles. Dans les endroits où un choix vous est proposé, un point d'interrogation (Icone d'excursion) apparaît pour vous prévenir.

L'ICONE "ICI"

Chaque fois que vous arrivez sur un nouvel écran d'excursion, l'icone ICI (une main au-dessus du personnage) apparaît brièvement, indiquant ainsi votre position. Vous pouvez désactiver cette fonction dans le menu de configuration.
Si vous vous perdez sur un écran d'excursion, pressez la touche SELECT et l'icone ICI s'affichera temporairement.

Astuce : lorsque vous vous équipez d'un Objet bloquant un élément et d'un autre qui absorbe les effets de ce même élément, l'Objet qui bloque prime sur celui qui absorbe.

Le Vieux Manuel

LES "ATE" – ACTIVE TIME EVENTS

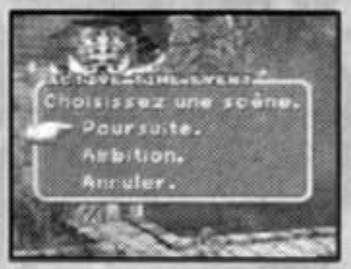
Les Active Time Events sont des évènements qui se déroulent tout au long de l'histoire et vous permettent de voir ce que les autres personnages font. Lorsque l'icone ATE s'affiche en bas à gauche de l'écran, appuyez sur la touche SELECT pour voir l'évènement en question (si le texte apparaît en gris, l'ATE sera montré automatiquement). Vous pouvez suivre l'histoire et finir le jeu sans voir un seul ATE. Il serait néanmoins dommage de les éviter ; ces séquences fournissent en effet des perspectives différentes et peuvent parfois lever le voile sur certains aspects de la personnalité des personnages.

LES ATE CHANGENT SELON VOS CHOIX

Le menu des ATE varie en fonction des évènements que vous avez choisis de voir mais aussi en fonction de vos agissements au cours de ces mêmes évènements. Référez-vous aux images ci-dessous pour une illustration. Les dialogues peuvent changer après un ATE, tentez différentes options et appréciez la diversité des résultats.

Exemple de changement induit par un ATE :

Se déplacer vers la gauche après avoir vu "Spécialités".



Se déplacer vers la gauche après avoir vu "Ambition".

Se déplacer vers la gauche sans avoir vu aucun des deux ATE.

Astuce : Certains des trésors achetés aux enchères à Tréno peuvent être vendus dans un lieu spécifique.

Le Mieux Manuel

SYSTEME DE COMBAT

Si vous comprenez correctement le système de combat et comment acquérir de nouvelles Compétences, aucun ennemi ne pourra vous résister !

GAGNER UN COMBAT...

Ce jeu utilise le système du ATB (Active Time Battle). Chaque personnage a une jauge ATB et lorsque celle-ci est pleine, vous pouvez agir. Chaque personnage possède un éventail de Commandes. Si vous voulez sortir victorieux de vos combats, pesez bien le pour et le contre lors du choix de vos actions.

LIRE LES INFORMATIONS DE L'ECRAN DE COMBAT

1) **Curseur :** s'affiche au-dessus du personnage qui s'apprête à agir.
2) **Commandes :** tous les personnages ont les Commandes "Attaque" et "Objets".
3) **HP (Hit Points) / MP (Magic Points) :** les personnages dont les HP atteignent 0 sont considérés comme KO et ne peuvent plus attaquer. Les Compétences nécessitent des MP.
4) **Jauge ATB :** se remplit avec le temps. Seuls les personnages dont la jauge ATB est pleine peuvent agir.
5) **Jauge de Transe :** cette jauge se remplit petit à petit, lorsque vous recevez des dégâts provenant des ennemis. Lorsque la jauge de Transe est pleine, le personnage entre en "Transe" (voir page 11). Cette jauge n'apparaît qu'après un certain évènement.

CONSEILS UTILES

Passer d'un personnage à l'autre avec la touche △

Lorsque plusieurs personnages sont prêts à passer à l'action, appuyez sur la touche △ pour sélectionner celui/celle avec qui vous désirez agir.

Fuir grâce aux touches L1 et R1

Il est possible de fuir un combat en pressant les touches L1 et R1 simultanément. Fuir nécessite parfois du temps ; vous êtes alors susceptible d'être attaqués. Vous ne pourrez pas fuir systématiquement tous les ennemis rencontrés.

La touche L2 permet de mieux cibler les actions

Appuyez sur la touche L2 pour ouvrir une fenêtre où les noms des cibles potentielles sont affichés.

La touche SELECT et l'aide

La fenêtre d'aide permet d'obtenir des informations sur les effets des Commandes, de la magie, des Objets... Si vous appuyez une nouvelle fois sur la touche SELECT, l'aide disparaît.

Astuce : essayez toujours de garder les magiciens en attente, ils pourront vous assister en cas d'urgence grâce à leurs magies curatives.

Le vieux Manuel

LES COMMANDES PENDANT LA TRANSE

Lorsque la jauge de Transe d'un personnage est pleine, celui-ci entre en Transe. En plus de disposer d'une puissance d'attaque renforcée, le personnage peut utiliser des Commandes spéciales (voir ci-dessous). Faites en sorte que votre jauge de transe soit presque pleine avant les combats contre des ennemis puissants, cela vous facilitera sensiblement la tâche !

Transe de Djidane

Normal > Transe

La Commande Voleur devient Truand. Zidane peut utiliser des attaques spéciales lorsqu'il est en Transe.

Transe de Bibi

Normal > Transe

La Commande MgNoire devient MgNoire+. Bibi peut lancer deux sorts à la suite lorsqu'il est en Transe.

EPUISEMENT DE LA JAUGE DE TRANSE

La jauge de Transe décroît à chaque fois que le personnage en Transe agit. L'état de Transe cesse lorsque la jauge s'est entièrement vidée, mais également dans les cas suivants :

1) le personnage subit l'altération d'état "Zombie", ou

2) le combat se termine alors que le personnage est toujours en Transe.

Astuce : les points d'expérience sont répartis de façon égale à la fin d'un combat. Par contre, les points de Compétence (CP) ne sont pas divisés entre les personnages.

Le vieux Manuel

STATISTIQUES DES PERSONNAGES

Lorsque les personnages augmentent de niveau, la valeur de leurs statistiques augmente corrélativement. Ces valeurs changent également en fonction de l'équipement porté.

Vitesse : détermine la vitesse à laquelle la jauge ATB se remplit (plus la valeur est élevée, plus le personnage peut agir rapidement).

Force : détermine la puissance des attaques physiques.

Magie : détermine la puissance des attaques magiques et des invocations.

Psy. : le Psychisme affecte les attaques et la défense du personnage. Si le Psy. est élevé, vous pourrez Voler, Contre-attaquer (Contrattak) ou lancer des coups critiques plus fréquemment. Le Psy. affecte aussi la durée des altérations d'état ainsi que la rapidité à laquelle la jauge de Transe se remplit.

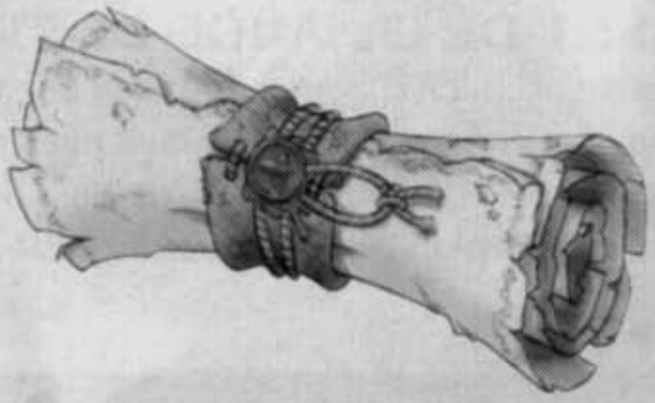
Attaque : détermine les dégâts qu'inflige un personnage lors d'une attaque physique.

Défense : détermine le degré de résistance du personnage face aux attaques physiques.

Esquive : détermine la capacité à esquiver les attaques physiques.

Protection (Défense magique) : détermine le degré de résistance du personnage face aux attaques magiques.

Esqmag (Esquive magique) : détermine la capacité à esquiver les attaques magiques.



Astuce : certains effets des statistiques des personnages ne sont pas mentionnés ci-dessus... A vous de les découvrir en jouant.

Le Vieux Manuel

L'aventure continue sur le site...

www.square-europe.com/ff9

SQUARE EUROPE

www.square-europe.com

Le Vieux Manuel

ALTERATIONS D'ETAT

Ces altérations peuvent être causées par les sortilèges, les Objets ou les attaques. Selon l'altération subie, les effets seront bénéfiques ou non. Lorsque vous utilisez un Objet ou un sort qui interrompt (ou crée) une altération de l'état du personnage, vous pouvez voir les effets de ce changement dans la fenêtre "Mauvais Etat". Certaines altérations ne durent qu'un court moment, d'autres cessent d'agir à la fin du combat, d'autres enfin perdurent après le combat. Apprenez les effets des altérations d'état et comment les gérer en conséquence (à l'aide d'Objets ou de sorts).

ATTENTION A CES ALTERATIONS

1) Les altérations d'état affectant toute l'équipe : si tous les membres de votre équipe sont touchés par KO, Stop, Fossile ou Toxique, la partie se termine.
2) Les altérations d'état empêchant la progression : si un personnage est touché par KO, Fossile, Virus ou Zombie, il ne reçoit pas d'EXP ou de CP. Aucune progression n'est possible tant que ces états perdurent.

ALTERATIONS BENEFIQUES

Nom	Icone	Effet	Rétablissement
Invincible		La cible lance Pakaho en cas de KO.	Divan / la cible est guérie de KO.
Récup		La cible récupère ses HP petit à petit.	Divan / l'effet se dissipe.
Booster		Accélère le remplissage de la jauge ATB.	Divan / l'effet se dissipe.
Lévitation		La cible lévite, évitant les attaques terrestres.	Divan / l'effet se dissipe.
Blindage		Renforce contre les attaques magiques.	Divan / l'effet se dissipe.
Carapace		Renforce contre les attaques physiques.	Divan / l'effet se dissipe.
Invisibilité		La cible n'est plus affectée par les attaques physiques.	Divan / la cible est touchée par un sort, l'effet se dissipe.
Boomerang		Renvoie la magie (certains sorts ne peuvent être parés).	Divan / l'effet se dissipe.

Astuce : lorsque vous vainquez un ennemi à l'aide de Fossile ou Stop, vous ne recevez que des CP. Vous n'obtenez aucun Objet, Gil ni EXP.

Le Vieux Manuel

ALTERATIONS NOCIVES

*En Transe, les altérations d'état néfastes n'ont pas d'effet ; exceptions faites de Fossile, Zombie et Virus.

Nom	Icone	Effet	Rétablissement
Folie		La cible devient incontrôlable et attaque au hasard ennemis comme alliés.	Esuna / attaque physique.
Furie		Bien que plus forte, la cible devient incontrôlable et attaque les ennemis sans arrêt.	ChocoLégume.
Stop		La cible stoppe et ne peut plus être contrôlée.	Divan / Remède.
Poison		Les HP de la cible baissent peu à peu.	Antidote / Esuna / Contrepoison / Remède / l'effet se dissipe.
Morphée		La cible s'endort et ne peut plus être contrôlée.	Esuna / attaque physique / l'effet se dissipe.
Somni		La jauge ATB de la cible se remplit plus lentement.	Divan / l'effet se dissipe.
Chaleur		La cible est mise KO si elle tente d'agir.	Esuna / l'effet se dissipe.
Gel		La cible est gelée et ne peut être contrôlée. La cible est mise KO si elle est attaquée physiquement.	Esuna / l'effet se dissipe.
Minimum		La cible rétrécit. L'intensité de ses attaques et sa défense diminuent.	Minimum / Esuna, Remède.
Châtiment	—	La cible est mise KO lorsque le compteur arrive à 0.	Aucun (finir le combat avant que le compteur n'atteigne 0).
Pétra	—	La cible se pétrifie lorsque le compteur arrive à 0.	Persée / Esuna, Remède / Défijeur (finir le combat avant que le compteur n'atteigne 0).
Fossile		La cible se pétrifie et ne peut plus être contrôlée.	Persée / Défijeur.
Toxique		La cible ne peut plus être contrôlée en raison d'un empoisonnement trop puissant. Ses HP et MP baissent peu à peu.	Remède / Antidote / Contrepoison.
Virus		La cible ne reçoit plus ni EXP, ni CP.	Vaccin.
Coi		La cible ne peut plus utiliser la magie.	Esuna / Bocca / Remède.
Obscurité		La cible est aveuglée. La précision de ses attaques baisse.	Esuna / Lasik / Remède.
Embrouilles		Toutes les cibles alliées reçoivent la moitié des dommages infligés à la cible principale par une attaque physique.	Désembrouil.
Zombie		Inverse les effets des Objets et sorts de soin.	Cachet.
KO	—	La cible ne peut plus agir, à moins d'être guérie.	Vie / Invincible / Renais / Résurex.

Astuce : lorsqu'un Objet est volé, vous ne pouvez le récupérer que si vous vous débarrassez de l'auteur du larcin avant qu'il ne décide de fuir. Occupez-vous donc en premier des maraudeurs.

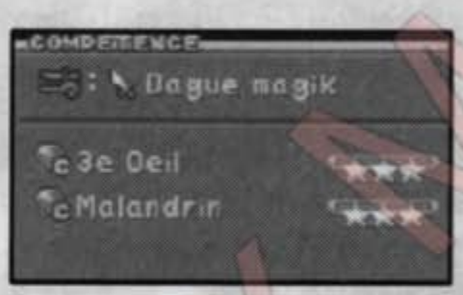
Le Vieux Manuel

Utiliser vos Compétences à bon escient est l'une des clefs de la victoire.

SE SERVIR D'UNE COMPETENCE

En vous équipant de certains Objets, vous remarquerez que ceux-ci peuvent "réveiller" des Compétences que les personnages pourront ensuite utiliser. Jusqu'au moment où le personnage apprend une Compétence, il ne peut l'employer que s'il est équipé avec l'Objet qui lui procure l'usage de cette dernière. Tentez différentes combinaisons avec les Objets que vous recevez. Equipez les personnages en fonction des Compétences que vous souhaitez leur faire apprendre ou en fonction de vos besoins du moment.

Quand un Objet est équipé...
Les Compétences qui y sont attachées peuvent être utilisées. Si vous vous défaites de l'Objet, la Compétence n'est plus utilisable.



Quand une Compétence est apprise...
Le personnage peut se servir de la Compétence sans avoir à équiper l'Objet.

Les personnages ne sont pas tous les mêmes ! No 1

Si différents membres du groupe s'équipent du même Objet ils ne pourront pas forcément en tirer les mêmes profits. Les personnages n'ont la possibilité d'apprendre que les Compétences inhérentes à leur type de profil.

Astuce : il est possible de soustraire jusqu'à quatre Objets différents au même ennemi lorsque vous utilisez la Compétence "Voler".

Le Vieux Manuel

APPRENDRE DES COMPETENCES

Afin d'apprendre une Compétence, vous devez accumuler suffisamment de CP (Points de Compétence). Si vous gagnez un combat et que vous êtes équipé avec l'Objet approprié, des CP seront ajoutés à chaque Compétence en apprentissage. Vous pouvez vérifier le nombre de CP déjà acquis dans le menu Comp. (voir ci-dessous) ou en pressant la touche ⊗ dans le menu Etat.

1. Equiper un Objet
Lorsque vous équipez un Objet, vous pouvez voir le montant de CP nécessaire à l'apprentissage de nouvelles Compétences.

2. Acquérir des CP lors des combats
Les CP acquis sont attribués aux Compétences en apprentissage.

3. Obtenir suffisamment de CP
Lorsqu'une jauge d'apprentissage de Compétence devient rouge et que le signe ★★★ apparaît, vous avez appris la Compétence.

COMMENT LIRE LE MENU DE COMPETENCE

CP : montre le nombre de CP acquis (à gauche) et le montant des CP à obtenir pour apprendre la Compétence (à droite). Les CP restent acquis, même si vous ne portez plus la pièce d'équipement. Vous pouvez ainsi abandonner l'apprentissage d'une Compétence et décider de le reprendre plus tard.

Equipement : montre l'icone de l'Objet qui vous permet d'apprendre la Compétence. Lorsque la Compétence est apprise, l'icone n'est plus affiché.

Les personnages ne sont pas tous les mêmes ! No 2
Le nombre de CP nécessaire pour apprendre une Compétence varie d'un personnage à l'autre... Certains apprendront plus vite que d'autres.

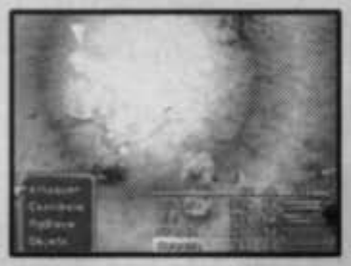
Astuce : lorsque vous utilisez la Compétence de Djidane appelée "3e Oeil", l'objet le plus difficile à voler apparaît en premier, le plus facile en dernier.

Le Vieux Manuel

COMPETENCES DE COMBAT

Les Compétences permettant au personnage d'utiliser des Commandes supplémentaires lors des combats sont appelées "Compétences de Combat". Mis à part quelques exceptions, ce type de Compétence requiert l'utilisation de MP. Les Compétences disponibles varient d'un personnage à l'autre. Elles peuvent aussi changer lors de la Transe. Les Compétences de Combat se reconnaissent grâce à un icone représentant une gemme rouge (marquée avec la lettre "C"). Vous trouverez ci-dessous des exemples de Compétences de Combat.

Exemples de Compétences de Combat



Djidane (Voleur)
Djidane utilise ses aptitudes de bandit. La plupart d'entre elles peuvent aider le groupe lors des combats. Les Compétences de Combat de Djidane requièrent moins de MP que celles utilisées par les autres personnages.

Malandrin : augmente les chances de fuite.

Bibi (MgNoire)
Bibi utilise les pouvoirs des Mages Noirs. La magie noire cause des dommages ou provoque des altérations d'état.

Brasier : lance une attaque élémentaire Feu (faible).

Steiner (Escrime)
Steiner utilise les techniques d'épée des chevaliers. Beaucoup de ses Compétences abaissent le niveau d'attaque et de défense des ennemis.

Soustraction : inflige des dégâts égaux à la différence entre vos HP maximum et vos HP actuels.

Astuce : la Commande de Bibi appelée "Stock" augmente ses pouvoirs magiques jusqu'à la fin du combat, même s'il est mis KO.

Le vieux Manuel

COMPETENCES DE SOUTIEN

Les Compétences dont l'effet ne se ressent qu'en combat sont appelées "Compétences de Soutien". Celles-ci sont activées en attribuant les Magikolithe que le personnage gagne au fur et à mesure des combats. Plus la Compétence est forte, plus elle requiert de Magikolithe afin de l'activer. Les Compétences de Soutien se reconnaissent grâce à un icone représentant une gemme verte (marquée avec la lettre "S"). L'activation d'une Compétence de Soutien ne dépend pas de son apprentissage préalable ou non, vous devez tout d'abord lui attribuer le nombre de Magikolithe nécessaires. Personnalisez la gestion de vos Compétences de Soutien afin de mieux vous adapter à la diversité des situations auxquelles vous devrez faire face.

Fonctions principales des Compétences de Soutien :

Empêcher les altérations d'état
Les Compétences de Soutien permettent de mieux se défendre contre certaines altérations d'état. Ainsi, il est possible de se protéger contre Poison et Morphée... Et ce n'est pas tout !

Augmenter les dommages infligés
Les Compétences de Soutien permettent d'augmenter l'efficacité des attaques contre certains types de monstres.

A PROPOS DES MAGIKOLITHE

Le nombre de Magikolithe disponibles augmente au fur et à mesure que le personnage gagne des niveaux (comme pour les MP). Logiquement, plus vous activez de Compétences de Soutien, moins il vous reste de Magikolithe à attribuer.

COMBINAISONS DE COMPETENCES DE SOUTIEN

Couverture + Contrattak + Talion = Augmentez le nombre d'attaques

Contrattak vous permet de contre-attaquer lorsqu'un ennemi vous inflige des dégâts physiques. La Compétence **Couverture** permet quant à elle de recevoir des dommages à la place d'un allié, ce qui enclenche **Contrattak. Talion** augmente les chances de contre-attaquer.

AutoPotion + Herboriste = Combattez en toute sécurité

La compétence **AutoPotion** vous permet d'utiliser vos Potions lorsque vous êtes blessé. **Herboriste** double les effets des Objets curatifs. Si vous combinez ces deux Compétences, vous réduisez sensiblement vos chances d'être mis KO.

Astuce : sélectionnez la plus grande mappemonde une fois à bord d'un aéronef. Si vous appuyez sur la touche ⊗ après avoir choisi un lieu, le vaisseau se met en pilote automatique et vous y emmène presto !

Le Jeux Manuel

VOUS CHOISISSEZ COMMENT UTILISER VOS COMPETENCES

Si vous n'avez que temporairement besoin de Compétences, équipez vos personnages avec les Objets qui rendent les Compétences en question disponibles. Cependant, si vous désirez vous servir de Compétences sans avoir à vous équiper des Objets correspondants, apprenez-les. La gestion des Compétences est sans doute l'un des aspects les plus amusants de **FINAL FANTASY IX**. La description ci-dessous peut vous donner des idées sur la méthode à adopter.

Méthode rapide (adaptée à la situation)

N'utilisez que les Objets possédant les Compétences adaptées à la situation. Vous n'avez pas besoin de combattre souvent car l'acquisition de CP n'est pas une priorité. L'inconvénient de cette méthode provient de la nécessité de transporter beaucoup d'Objets afin de pouvoir utiliser les Compétences dont vous avez besoin.

CONSEIL : changez d'équipement pour vous adapter aux forces et aux faiblesses des adversaires.

Méthode de base (adaptée en général)

Apprenez des Compétences utiles, telles que Vie, Parlotte ou Prudence et servez-vous des autres Compétences en changeant d'Objets. Faites attention aux Compétences que vous voulez apprendre, cette méthode est un point de départ qui vous permet d'avancer plus facilement dans le jeu.

CONSEIL : concentrez-vous sur les Compétences que vous devez maîtriser.

Méthode approfondie (pour les joueurs consciencieux !)

Apprenez toutes les Compétences de tous les Objets que vous trouvez. Vous devez alors vous battre plus souvent afin d'obtenir les CP nécessaires. Cependant, une fois les Compétences acquises, vous devriez être capable de finir le jeu sans grand problème.

CONSEIL : soyez patient et combattez aussi souvent que possible.

Astuce : lorsque tous les alliés sont protégés par la Compétence Boomerang, servez-vous d'une magie offensive qui affecte toutes les cibles sélectionnées. De cette manière, vous renverrez le sort contre les ennemis et le rendrez plus effectif !

Le Yield Manual

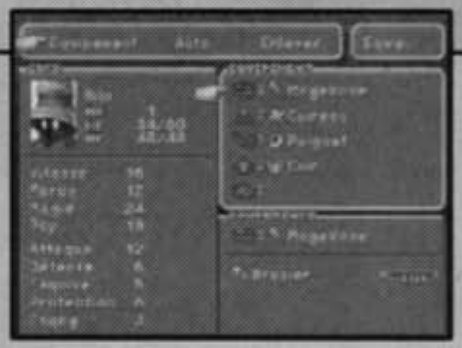
CONSEILS SUR L'UTILISATION DES COMPETENCES

Conseil No 1 : utilisez Scan

En vous servant de Scan, vous pouvez connaître les faiblesses de vos adversaires. Vos attaques seront plus efficaces si vous savez comment frapper. Si vous n'avez pas encore appris les bonnes Compétences, équipez-vous des Objets possédant ces dernières.

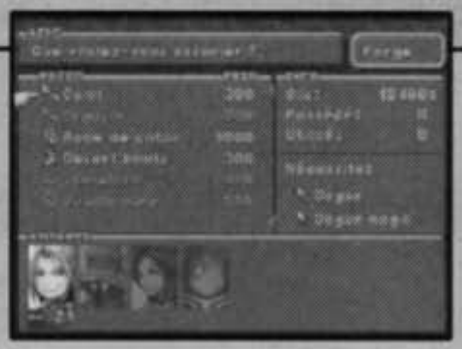
Conseil No 2 : faites attention aux combinaisons d'Objets dont vous vous équipez

Ainsi, si une arme et un accessoire sont tous deux équipés et permettent d'apprendre la même Compétence, les CP attribués à celle-ci seront doublés. Il vous faudra donc moins de temps pour apprendre la Compétence en question. Attention néanmoins, car les CP que vous utilisez de cette manière ne servent alors pas à l'apprentissage d'une autre Compétence. Trouvez un juste équilibre entre la nécessité d'apprendre certaines Compétences et le nombre total de Compétences à maîtriser.



Conseil No3 : visitez les magasins et les forges

Vous pouvez obtenir des Objets très intéressants en forgeant différents éléments de votre équipement ou simplement en les achetant. Soyez attentif lorsque vous vous apprêtez à vendre ou forger de nouveaux Objets ; vous n'avez peut-être pas encore appris certaines Compétences. Il est toujours conseillé de vérifier à quel niveau se situe l'apprentissage des Compétences avant de changer son équipement.



Les Forges

Lorsque vous vous trouvez dans une forge, soyez certain de posséder assez de Gils et au moins deux Objets pouvant être synthétisés. Les Objets que vous utiliserez pour en forger un troisième disparaîtront de votre inventaire général... Donc, ne prenez pas de décisions à la légère !

Astuce : les rumeurs font état de l'existence d'un forgeron hors pair quelque part dans le monde... Où le trouver ?

Review Manuel

JEU DE CARTES : TETRA MASTER

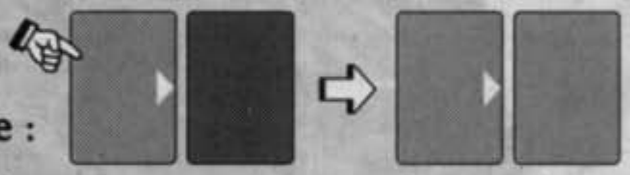
Le jeu de cartes "Tetra Master" est très apprécié dans le monde de **FINAL FANTASY IX**. Pour lancer un défi à une personne, appuyez sur la touche ◉. Remarque : tout le monde ne joue pas forcément aux cartes.

REGLES DE BASE

Les joueurs ont chacun 5 cartes et s'opposent sur un tapis quadrilatéral. Comme il est indiqué ci-dessous, vous pouvez retourner les cartes de votre adversaire afin d'en prendre possession (tout dépend de l'endroit où vous placez vos cartes). Le joueur qui a le plus de cartes de sa couleur à la fin d'une partie gagne la mise.

Attention : dans les exemples qui suivent, les cartes BLEUES (représentées en gris clair) représentent votre main, les ROUGES (représentées en gris foncé) celle de votre adversaire. L'icone représentant une main indique quelle carte vient d'entrer en jeu.

Le principe :



Vous retournez la carte de votre adversaire lorsqu'une flèche de votre carte est en vis-à-vis avec une carte de votre adversaire (et que celle-ci n'a pas de flèche faisant face à la vôtre).

Une bataille :

- Si deux flèches sont en vis-à-vis, une "bataille" débute. Les nombres qui apparaissent sur les cartes changent de manière aléatoire et la carte qui garde la plus haute valeur l'emporte.

Combo:

Lorsque vous gagnez une carte, les cartes juxtaposées à celle-ci et ayant un côté qui fait face à une flèche de la carte gagnée seront également retournées à votre avantage.

Les Points de Compétences des Cartes

Chaque carte dispose de nombres et de lettres qui représentent sa force. En principe, plus ces valeurs sont élevées, plus la carte est forte. Trouvez les effets possibles de ces nombres et lettres pour chacune des cartes.

Astuce : Vous ne pouvez pas posséder plus de 100 cartes. Pour vous débarrasser des cartes en surplus, il vous suffit d'accéder à la rubrique Cartes du menu principal.

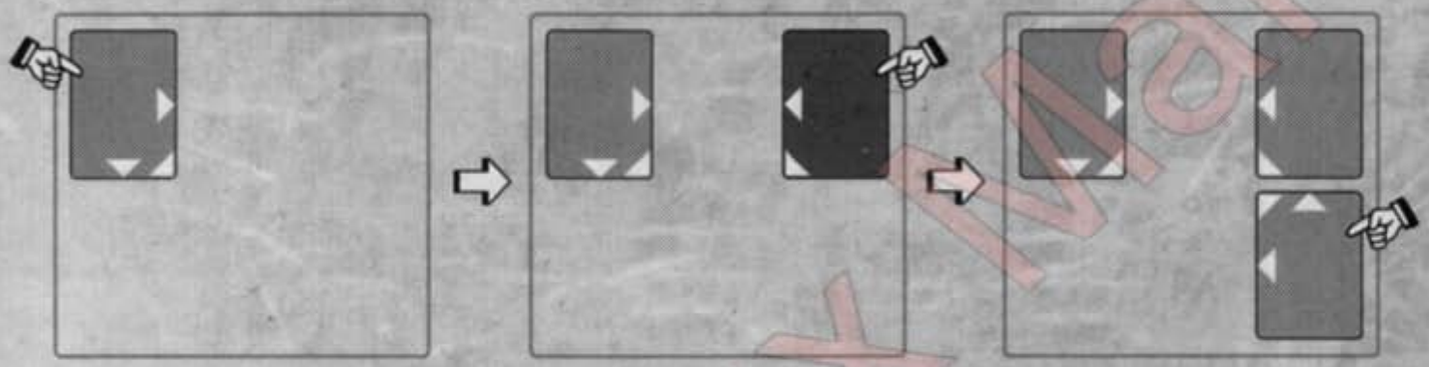
Le Vieux Manuel

LES DIFFERENTES STRATEGIES

Il existe une multitude de stratégies pour gagner à TETRA MASTER. Les tapis de jeu ainsi que les cartes utilisées varient, permettant au joueur d'adapter sa stratégie. Deux types de stratégies sont décrits ci-dessous.

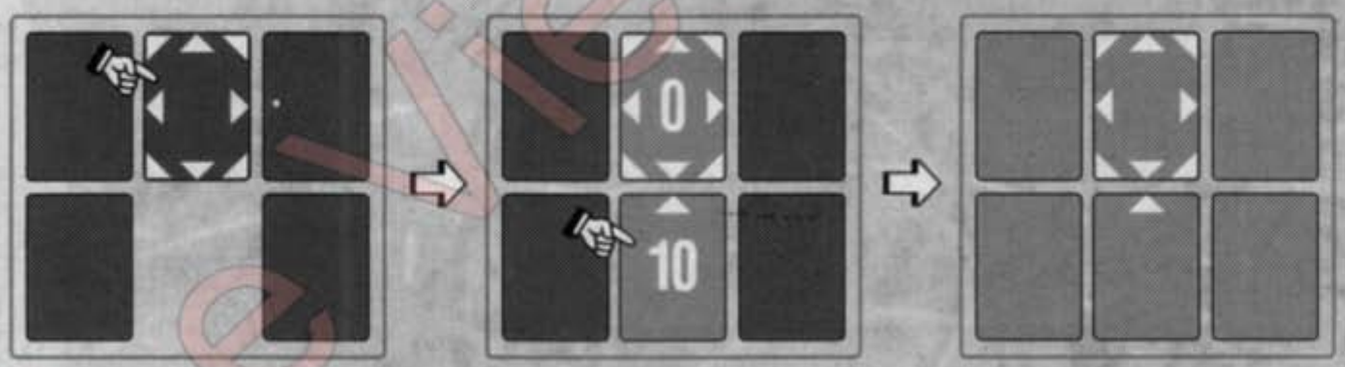
Protégez-vous grâce aux flèches

Posez vos cartes en faisant en sorte que les flancs de carte sans flèche soient placés sur les côtés ou les coins du tapis de jeu. De cette manière, vos cartes ne pourront être retournées que si elles perdent lors d'une bataille.



Une seule contre-attaque peut suffire

Même si vos cartes sont retournées par votre adversaire, vous pouvez tourner la situation à votre avantage grâce à une carte puissante. Vous pouvez également créer une réaction en chaîne à la fin d'une partie en utilisant la technique du Combo.



Gagner de nouvelles cartes

Lorsque le jeu est terminé, le gagnant reçoit une des cartes perdues par l'adversaire. Si vous gagnez en ayant retourné toutes les cartes de votre adversaire, vous réalisez un Sans-Faute et gagnez toutes les cartes mises en jeu. L'inverse est cependant possible et dans le cas où votre adversaire retournerait toutes vos cartes, il repartirait avec toute votre mise.

Astuce : si vous perdez une partie, vous pouvez tenter de regagner les cartes perdues en défiant le même adversaire à plusieurs reprises.

Le vieux Manuel

LES CHOCOBO

Les Chocobo sont des animaux dont l'équivalent réel le plus proche serait l'autruche. Les Chocobo sont utilisés pour voyager sur l'Atlas. Lorsque vous montez un Chocobo, vous ne pouvez pas vous faire attaquer par les ennemis. Les Chocobo ont eux aussi des aptitudes qui peuvent évoluer et se renforcer, vous permettant ainsi d'explorer de nouveaux endroits.

JOUEZ A "CREUSE ! CHOCOBO !"

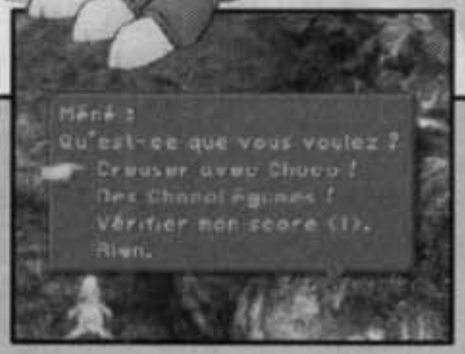
Si vous rencontrez un Chocobo, vous pouvez l'utiliser non seulement comme moyen de transport, mais aussi jouer à "Creuse ! Chocobo !"... Pour cela, il vous faut trouver un lieu particulier avec votre Chocobo. "Creuse ! Chocobo !" est un mini-jeu où vous devez creuser pour trouver des Objets enterrés (vous avez besoin de Gils pour jouer). Si vous êtes chanceux, vous pourrez peut-être découvrir des Objets rares et précieux.

Trouvez un Chocobo et emmenez-le dans un endroit spécifique.

Cherchez et découvrez des Objets en jouant à "Creuse ! Chocobo !"

Lorsque le niveau de votre Chocobo augmente...

Lorsque le "niveau de bec" d'un Chocobo augmente, sa capacité à creuser des trous s'améliore. Plus le Chocobo creuse, plus son niveau de bec augmente. Cependant, ce n'est pas le seul moyen de gagner des niveaux de bec... A vous de trouver les autres méthodes !

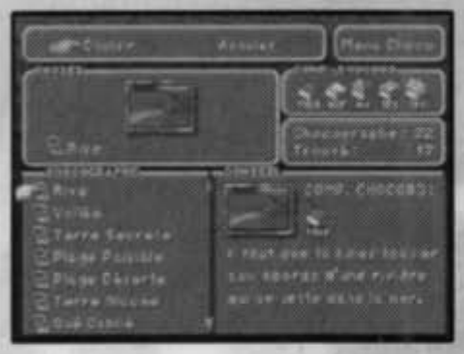


Astuce : les points acquis à "Creuse ! Chocobo !" peuvent être échangés contre des Objets précieux.

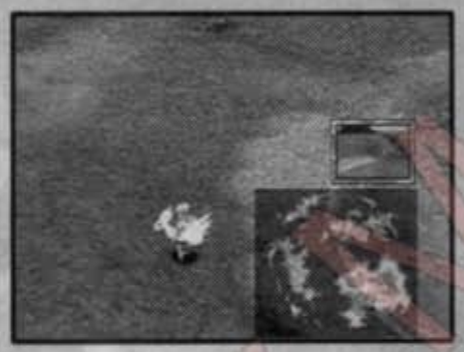
Le vieux Manuel

JOUER A "CREUSE ! CHOCOBO !" SUR L'ATLAS

Lorsque vous jouez à "Creuse ! Chocobo !", il peut vous arriver de trouver un Objet appelé Chocographe. Un Chocographe est une carte qui vous indique où se trouve un certain trésor. Trouvez le lieu correspondant à la carte et vous pourrez peut-être y découvrir un Objet de valeur ! Pourquoi ne pas prendre un petit break dans votre aventure et partir à la chasse aux trésors ?



Sélectionnez un Chocographe.



Trouvez le bon endroit sur l'Atlas.

La chasse aux trésors peut aider à faire évoluer votre Chocobo !

Votre Chocobo peut changer au fur et à mesure que votre quête de trésors avance. Un Chocobo peut ainsi atteindre des types de terrains auparavant inaccessibles. La conséquence évidente de cette évolution est la possibilité de trouver de nouveaux trésors...

Comment lire le Menu Choco

Compétences acquises par votre Chocobo.

Compétences nécessaires pour trouver le trésor lié au Chocographe.

Astuce : pendant la pièce de théâtre, impressionnez vraiment le public en réalisant un sans faute dans votre combat à l'épée (la vitesse d'exécution est aussi un facteur déterminant).

Levraux Manuel

En jouant, vous trouverez de nombreuses sous-quêtes qui ne sont pas directement liées à l'histoire principale. Vous n'êtes absolument pas obligé de finir ces quêtes annexes pour terminer le jeu, mais elles créent de nouveaux challenges... et offrent des récompenses de choix !

UTILISEZ LA MOG-POSTE POUR AIDER LES MOG A COMMUNIQUER

Lorsque vous sélectionnez l'option "Mog-poste" en parlant avec un Mog, il vous est parfois demandé de livrer une lettre ou lire des lettres adressées à Djidane. Souvenez-vous bien des noms des Mog et des endroits où vous les avez rencontrés, sans quoi vous ne pourrez pas délivrer les lettres qui vous sont données. Une fois votre livraison effectuée, vous pouvez lire la lettre que vous venez de donner. Sachez que certains Mog changent de lieux à mesure que l'histoire avance.

TROUVEZ DES TRESORS DISSEMINES DE PAR LE MONDE

Vous rencontrerez toute une variété de collectionneurs lors de vos aventures. En vous faisant chasseur de trésors, vous pourrez peut-être trouver les Objets que ces collectionneurs désirent tant... Et qui sait, ils pourraient peut-être vous proposer un petit quelque chose en échange ?

Les Pierres Stellaires

Une certaine aristocrate collectionne les Pierres Stellaires. Il en existe plus d'une dizaine, chacune de ces pierres porte le nom d'une constellation.

Les Grains de Café

Un grand amateur de Café est à la recherche des cafés les plus raffinés.

Astuce : vous ne pouvez pas porter plus de trois lettres de la Mog-poste à la fois. Si vous désirez en prendre une quatrième, il faudra vous débarrasser de l'une d'elles.

Le Vieux Manuel

AMUSEZ-VOUS AUTREMENT !

Savez-vous qu'en dehors de l'histoire principale, il y a bien d'autres challenges intéressants dans **FINAL FANTASY IX**.

DEVENIR UN MAITRE DES MINI-JEUX !

En plus du jeu de cartes Tetra Master et de "Creuse ! Chocobo !", **FINAL FANTASY IX** est rempli de mini-jeux amusants. Vous pouvez obtenir des Objets précieux... Tout dépend de vos résultats à ces jeux !

Saut à la corde

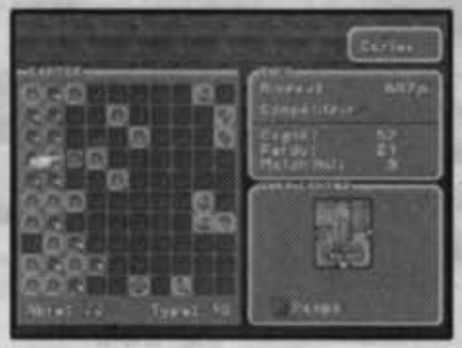
Faites attention à votre timing lorsque vous sautez à la corde. Au fur et à mesure du jeu, il vous faudra sauter de plus en plus vite.

Attraper les grenouilles

Attrapez les grenouilles lorsqu'elles sautent sur les berges du marais. Leur taille et leur sexe varient...

DEVENEZ LE COLLECTIONNEUR ULTIME !

Si vous désirez jouer le jeu sous toutes les coutures, essayez donc de gagner toutes les cartes, Compétences et autres Objets. Votre niveau de collectionneur augmente à mesure que vous gagnez des cartes. Essayez d'atteindre le plus haut niveau de collectionneur !



Enfin...

Beaucoup d'aspects de **FINAL FANTASY IX** ne sont pas traités dans ce manuel. C'est en jouant et jouant encore que vous pourrez découvrir toutes les manières d'apprécier ce titre unique.

Astuce : lorsque vous jouez à la corde, appuyez sur le bouton lorsque vous touchez le sol. L'intervalle entre les sauts change au bout du 20ème essai réussi.

Le Vieux Manuel

CREDITS

Conçu et produit par	Hironobu Sakaguchi
Producteurs exécutifs	Tomoyuki Takechi, Hisashi Suzuki
Programmation principale	Hiroshi Kawai
Directeur	Hiroyuki Itou
Producteur	Shinji Hashimoto
Directeur artistique	Hideo Minaba
Illustrateur	Yoshitaka Amano
Musique originale	Nobuo Uematsu
Conception évènements	Kazuhiko Aoki
Graphismes temps réel	Akira Fujii
Conception combats	Yasushi Kurosawa
Programmation combats	Takayuki Niwa
Programmation "Atlas"	Tatsuya Yoshinari
Graphismes "Atlas"	Masahide Tanaka
Conception Ecrans d'excursion	Nozomu Yamagishi, Takeshi Endo
Données Ecrans d'excursion	Hidetoshi Kezuka
Graphismes Ecrans d'excursion	Shinichiro Okaniwa, Jun Sakurai, Kazuyuki Ikumori
Conception personnages	Shukou Murase, Toshiyuki Itahana, Shin Nagasawa
Modélisation personnages	Hiroshi Arai, Tomohiro Kayano
Animation personnages	Jun Uriu, Tatsuya Kando
Images de synthèse	Movie Hiroshi Kuwabara
Effets sonores	Teruaki Sugawara, Eiji Nakamura
Programmation son	Minoru Akao
Programmeur personnages 3D	Thomas Shih-Ta Peng
Responsable production	Akira Kashiwagi
Responsable projet	Kenji Takemoto
Producteur publicité	Michio Okamiya

SQUARE VISUAL WORKS CO., LTD.

Superviseur	Satoshi Tsukamoto
Directeur	Hiroshi Kuwabara
Responsable	Norimichi Kurosawa

SQUARE SOUNDS CO., LTD.

Musique	Nobuo Uematsu
Programmeur son	Minoru Akao
Responsable production	Kensuke Matsushita
Chef d'orchestre	Koji Haijima

SQUARTZ CO., LTD.

Directeur exécutif	Hiromi Masuda

SQUARE CO., LTD.

Equipe localisation

Directeur Général	Koji Yamashita
Directeur général adjoint	Akira Kashiwagi
Directeur localisation	Kazuyoshi Tashiro
Ingénieurs localisation	Yoshinori 'Goro' Uenishi, Richard Honeywood
Traduction française	Nobuhiro Uchiyama, Vincent Zouzoukolvsky
Assistants localisation	Nathalie 'Akira' Ishida, Tomoko Sekii, Seikou Hokama, Mai Morofushi

SQUARE SOFT, INC.

Equipe localisation

Spécialistes localisation	Ryosuke Taketomi (Lead), Maki Yamane, Brody Phillips
Editeurs	Richard Amtower, Matthew B. Rhoades
Assistant localisation	Rika Maruya
Responsable localisation	Yutaka Sano

Equipe Assurance Qualité

Responsable principal A.Q.	Jonathan Williams
Lead testeur	David "Ribs" Carrillo

SQUARE EUROPE LTD

Président	Yuji Shibata
Directeur produit	Ed Valiente
Responsable Marketing/PR	Stéphanie Journau
Coordinatrice localisation	Alison Lau
Responsable A.Q.	Katrin Darolle
Responsable support technique & TI	Alex Moresby
Traduction française manuel	Katrin Darolle

Equipe A.Q.

Alex 'Alcahest' Tolle, Seb Ohsan Berthelsen, Michel 'Magus' Sainisch, Geneviève Marier, Antoine Bousquet, Mathieu Daujam, Julien 'Cameo' Castel, Rozenn Le Mentec, Martin Schlemmer, Daniel Nacamuli, David 'Excalibur 2' Dicembre, Yasmine Bensabri, Anouk Kalmes, Claire Till, Maya Gartner, Thomas Bourgault, JC Gouin, Matthieu Berthélemé.

Remerciements : Takuya, Yuko, Tom, Niko, Paul, Ati, Red Pepper Design et ACB Vertaalbureau

Le Vieux Manuel

AUTHORISED COLLECTION

FINAL FANTASY IX

LE GUIDE OFFICIEL

180 PAGES EN QUADRICHROMIE
CHEMINEMENT DETAILLÉ DU JEU
EMPLACEMENT DE TOUS LES OBJETS
TACTIQUES CONTRE LES MONSTRES
LISTE COMPLÈTE DES OBJETS
DISPONIBLE EN MAGASIN !

Le vieux Manuel

FINAL FANTASY IX

BANDAI®

8+

9 cm Hero Figures
Two-Figure Sets
available now !

SQUARESOFT®

FINAL FANTASY ® IX © 2000, 2001 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.

Laissez-vous submerger

www.square-europe.com

7 expériences inoubliables vous attendent

VAGRANT STORY™

SaGa Frontier 2

Parasite Eve II™

GOD BLESS THE RING

EHRGEIZ™

front mission 3

Chocobo Racing™

FINAL FANTASY® VIII

Le Jeux Manuel

La hotline OFFICIELLE de Square Europe

Vous ne trouvez pas tous les Chocographes ?

Perdu dans Madahine-salee ?

Appelez le :

0892 685 675

pour notre service téléphonique d'aide aux joueurs ouvert 24 heures sur 24 ! Vous y trouverez le cheminement de FF IX, ses secrets et beaucoup, beaucoup plus encore !

AIDE EGALEMENT DISPONIBLE POUR CES TITRES
• FINAL FANTASY VIII • VAGRANT STORY •
• PARASITE EVE 2 •

GAGNEZ UNE PlayStation® 2 !

Appelez le numéro ci-dessus, suivez les instructions et vous gagnerez peut-être une PS2

Ce service est géré par Cablecom. Le coût des appels est de 2,23 Frs / minute. Il vous faut un téléphone à touches. Vous devez être âgé d'au moins 16 ans pour utiliser ce service. Demandez l'autorisation avant d'appeler. L'appel pour participer au concours nécessite environ 1 minute.

PlayStation 2 est une marque déposée par Sony Computer Entertainment Inc.

Le Vieux Manuel

Customer Service Numbers

• Australia *(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.)	1902 262 662*
• Österreich *(Der Amruf unter dieser Nummer kostet max.41 Groschen/ Sek.)	0450 199 000 500*
• Belgique/België/Belgien	011 / 301 306
• Danmark	(+45) 33 26 68 20
• Suomi	(0600) 411 911
• France	0803.843.843
• Deutschland	01805 / 766 977
• Greece	(00 301) 6777701
• Ireland	(01) 4054022
• Italia *(al costa di una chiamata urbana.)	147 828384*
• Nederland	0495 574 817
• New Zealand	(09) 415 2447
• Norge	2336 6600
• Portugal	(01) 318 7450
• España	902 102 102
• Sverige	08-587 610 00
• Schweiz	0900 55 20 55
• UK	08705 99 88 77

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

Le Vieux Manuel

TRUTH IN EVERY DREAM

FINAL FANTASY

COLUMBIA PICTURES
PRODUCED BY
SQUARE PICTURES,
HONOLULU STUDIO
IN THEATRES 2001

SQUARE PICTURES

WWW.FINALFANTASY.COM

COLUMBIA PICTURES

©2000 FFFP ALL RIGHTS RESERVED. SQUARE PICTURES, INC

SLES-02966

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

4036636200565