PlayStation

PAL

FINAL FANTASY® VIII

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

© 1999 Square Co.,Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT, and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co.,Ltd. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Square Europe Ltd. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | 4 DISCS | DUAL SHOCK™

SLES-02081

Le Vieux Manuel

Le vieux Manuel

Le vieux Manuel

SOMMAIRE

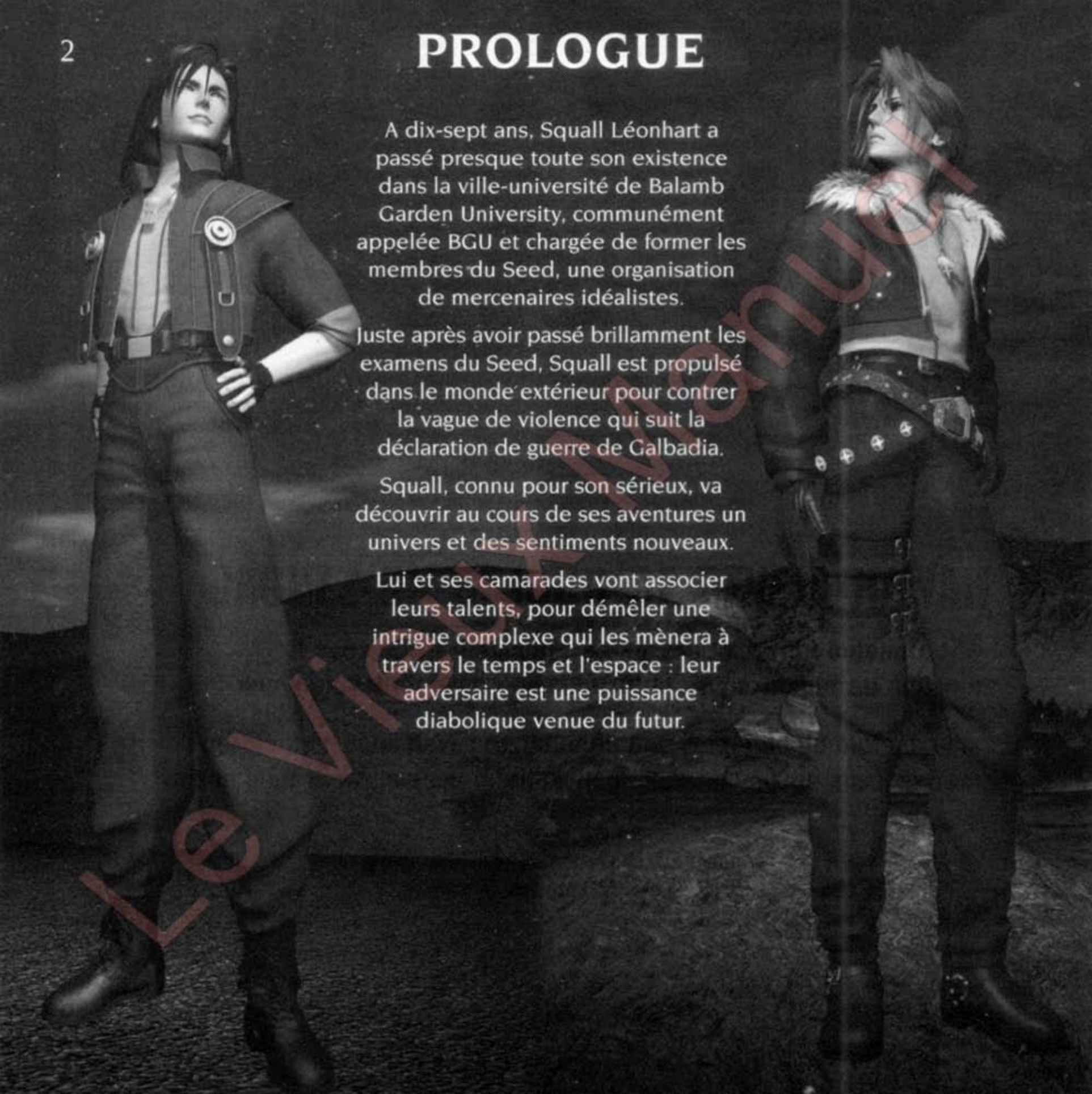
Prologue 2
Principaux personnages 3
Installation 6
PocketStation™ 8
Configuration Manette 12
L'Atlas 16
Armes et objets 17
Menu principal 18
Ecran de Combat 24
Le menu Associer 28
Résumé 39
Jeu de cartes 40
Crédits 42

L'extraordinaire destinée de deux hommes se livrant corps et âme dans la bataille...

Le Vieux Manuel

Note importante : Vous pouvez obtenir des informations précises sur le jeu en consultant l'ordi-pupitre de Squall dans la salle de classe de la BGU (deuxième étage) et à partir de l'écran Menu sous <Tutorial>.

PROLOGUE



A dix-sept ans, Squall Léonhart a passé presque toute son existence dans la ville-université de Balamb Garden University, communément appelée BGU et chargée de former les membres du Seed, une organisation de mercenaires idéalistes.

Juste après avoir passé brillamment les examens du Seed, Squall est propulsé dans le monde extérieur pour contrer la vague de violence qui suit la déclaration de guerre de Galbadia.

Squall, connu pour son sérieux, va découvrir au cours de ses aventures un univers et des sentiments nouveaux.

Lui et ses camarades vont associer leurs talents, pour démêler une intrigue complexe qui les mènera à travers le temps et l'espace : leur adversaire est une puissance diabolique venue du futur.

Le vieux Manuel

PRINCIPAUX PERSONNAGES

Final Fantasy® VIII va vous plonger dans deux univers parallèles, où les personnages - sans se connaître - vont partager leurs aventures et découvrir le secret qui unit leur destinée.

SQUALL LEONHART

Age : 17. Taille : 1,77m
Récente recrue du Seed, l'organisation de mercenaires formés à la Balamb Garden University. Ce jeune homme taciturne va devoir s'ouvrir aux autres et dominer ses faiblesses pour triompher d'une force diabolique qui menace de détruire l'univers.

LAGUNA LOIRE

Age : 27. Taille : 1,81m
Un soldat idéaliste et passionné. Son statut de chef s'explique plus par ses prouesses au combat, que par son sens de l'organisation (inexistant) et son éloquence (pitoyable). Grand voyageur, Laguna rêve de quitter l'armée pour devenir journaliste.

PRINCIPAUX PERSONNAGES

SEIFER ALMASY

Age : 18. Taille : 1,88m
Elève de la BGU au caractère difficile, individualiste et vindicatif. Il ne respecte jamais les ordres et se décourage facilement. D'un naturel ambitieux, il considère Squall comme son plus grand rival.

LINOA HEARTILLY

Age : 17. Taille : 1,63m
Cette jeune fille au passé mystérieux possède la maturité d'une adulte. Toutefois sa fougue et sa franchise (qui ne laissent pas Squall indifférent) l'entraînent parfois dans des situations périlleuses. Il faudra tout le talent et l'expérience de ses amis du Seed pour la sortir de ce mauvais pas.

QUISTIS TREPE

Age : 18. Taille : 1,72m
Sérieuse, polie et réservée, Quistis est un pur produit de la BGU (car l'université fonctionne aussi comme un orphelinat, recueillant des enfants dès l'âge de 5 ans et assurant leur éducation jusqu'à l'âge adulte). Formatrice pour le Seed, Quistis va rapidement quitter ce poste pour devenir une des plus fiables alliées de Squall.

Le vieux Manuel

SELPHIE TILMITT

Age : 17. Taille : 1,57m

Cette jeune fille ultra-énergique et directe vient de rejoindre la BGU.

Passionnée par la future fête annuelle de l'université, Selphie va devoir abandonner ses rêves de grande organisatrice pour se consacrer à une mission plus dangereuse, mais ô combien plus passionnante : sauver le monde.

ZELL DINCHT

Age : 17. Taille : 1,68m

Equivalent masculin de Selphie

Zell a rejoint la BGU à l'âge de 13 ans. Cet expert en arts martiaux très impulsif, mais honnête, voue une grande admiration à Squall.

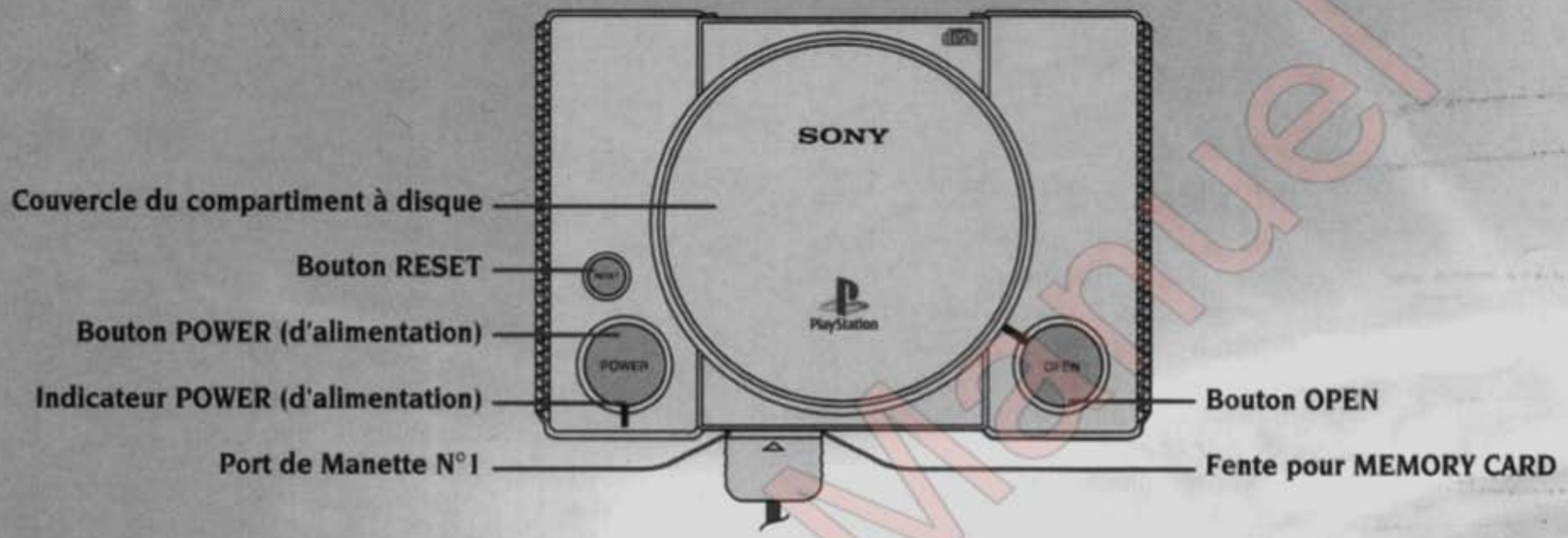
IRVINE KINNEAS

Age : 17. Taille : 1,85m

Cet élève de l'université de Galbadia affirme être un don Juan et un excellent tireur d'élite. Mais seule l'expérience dira s'il s'agit d'un rêve ou de la réalité. Bien qu'il donne l'impression d'être dur et frivole, c'est en réalité un jeune homme sérieux et sensible.

Le Jeux Manuel

INSTALLATION



INSTALLATION

1) Préparez la console PlayStation® conformément aux instructions du mode d'emploi.
2) Assurez-vous que la console est éteinte, lorsque vous insérez ou retirez un disque.
3) Insérez le disque 1 de **FINAL FANTASY® VIII** et fermez le couvercle du compartiment à disque.
4) Connectez vos Manettes et allumez la console (appuyez sur ON).

Il est recommandé de ne pas insérer ni retirer de périphériques (MEMORY CARD, accessoires...), lorsque la console est allumée.

Assurez-vous qu'il y a suffisamment de blocs libres sur votre MEMORY CARD avant de commencer à jouer.

COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Appuyez sur la touche ⊗ pour accéder à l'écran d'accueil. Pour commencer un nouveau jeu, choisissez l'option " Nouvelle Partie " en utilisant les touches directionnelles et validez avec la touche ⊗.

Le vieux Manuel

CONTINUER UNE ANCIENNE PARTIE

Pour poursuivre une partie sauvegardée, sélectionnez l'option Continuer et appuyez sur la touche ⊗. Dans le menu MEMORY CARD, choisissez l'endroit où le jeu doit reprendre, en utilisant les touches directionnelles et validez avec la touche ⊗.

CHANGEMENT DE DISQUE

Au cours du jeu, vous devez changer de disque pour poursuivre vos aventures. N'éteignez pas votre PlayStation® mais conformez-vous aux indications données à l'écran.

NB : Les clichés illustrant ce manuel proviennent de la version anglaise du jeu.

Le vieux Manuel

NOTE : au moment de l'impression de ce manuel, la PocketStation™ est uniquement disponible au Japon. Sa commercialisation en France n'a pas été confirmée.

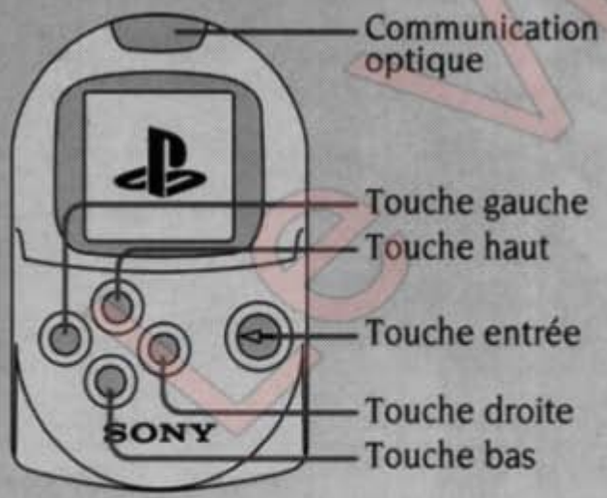
CHOCOBO WORLD

Lorsque vous avez obtenu un Chicobo dans Final Fantasy® VIII - et si vous possédez une PocketStation ™ - vous pouvez découvrir l'univers du Chocobo World.

Insérez votre PocketStation™ dans la fente pour MEMORY CARD, puis choisissez l'option Sauver dans le menu Associer. Suivez les indications pour télécharger les données du jeu. L'option World permet à Boko d'accéder à la PocketStation™. La commande Retour renvoie le Chicobo dans l'univers de **Final Fantasy® VIII**.

NB : Utilisez toujours la même PocketStation™ que celle dont vous vous êtes servie originellement pour télécharger Chocobo World. Les trois numéros d'identification affichés sous « STATUS » font référence aux trois derniers numéros de l'étiquette d'identification de la PocketStation™. Vous pouvez jouer à Chocobo World sur une différente PocketStation™ en choisissant l'option « Do Over », mais il sera alors impossible de renvoyer le Chicobo chez lui (« Home ») une fois ses missions terminées.

MODULE DE COMMUNICATION OPTIQUE (IRDA)



Boko Un Chicobo (bébé Chocobo) que vous obtenez lorsque vous apprivoisez sa maman dans **Final Fantasy® VIII**.

Mog Un Moogle orphelin.

Ce qu'il se passe lorsque Boko rencontre des amis
Au cours de ses déplacements, Boko rencontre de nombreux amis. Notamment le jeune Pampa, qui lui remet divers objets.

Le vieux Manuel

QUOI FAIRE

Un long voyage

Boko s'est lancé dans un long périple. Au cours de ses aventures, vous pouvez l'aider à effectuer plusieurs mini-jeux. Mais n'oubliez pas l'objectif principal : récupérer son ami MiniMog.

1. 1. Retrouver MiniMog
C'est le but de cette aventure.

2. Elever votre Chicobo
Vous avez peut-être découvert la puissance de Boko (en utilisant un chocoLégume) lors des batailles de **Final Fantasy® VIII**. Toutefois, c'est dans la PocketStation™ que vous allez pouvoir éduquer votre étonnant Chicobo.

3. Récupérer des objets
Les objets (parfois très rares) que vous trouvez dans Chocobo World sont utilisables dans **Final Fantasy® VIII**.

COMMENT JOUER

Chocobo World est divisé en 3 écrans. Les actions réalisables sont différentes dans chaque écran. Vous trouverez ci-dessous une description des commandes disponibles

ECRAN DE DEPLACEMENT
C'est l'écran principal. Boko s'y déplace librement.

Touche haut	Avancer
Touche bas	Reculer (vers vous)
Touche gauche	Tourner à gauche
Touche droite	Tourner à droite
Touche entrée	Afficher le menu d'accueil

Le vieux Manuel

ECRAN DU MENU

Touche haut/bas	Afficher menu sélectionné
Touche droite/gauche	Faire défiler le menu
Touche entrée	Utiliser le système de communication optique. Transfert de données vers une autre PocketStation™, ou retour à l'écran de déplacement.

ECRAN DE COMBAT

Lorsque vous rencontrez un ennemi, l'écran passe automatiquement en mode Combat.

Touche haut	Désactivée
Touche bas	Désactivée
Touche droite/gauche	Accélérez le chargement de la jauge ATB en appuyant sur ces touches
Touche entrée	Désactivée

VICTOIRE

Vous affrontez automatiquement les ennemis que vous rencontrez. Les chiffres visibles au milieu de l'écran indiquent votre situation (à droite) et celle de votre adversaire (à gauche). Les personnages attaquent lorsque ces indicateurs sont à zéro. Si votre Chicobo est victorieux, il reçoit un roc magique. Lorsque ces pierres sont alignées, vous passez au niveau supérieur.

DEFAITE

Après un échec, Boko doit faire la sieste jusqu'à ce que son niveau d'HP redevienne normal. Si vous le réveillez avant, il ne sera pas au mieux de sa forme...

Boko peut affronter un autre Chicobo à l'aide du système de communication optique. Dans le menu, sélectionnez l'option « Optical Communication ».

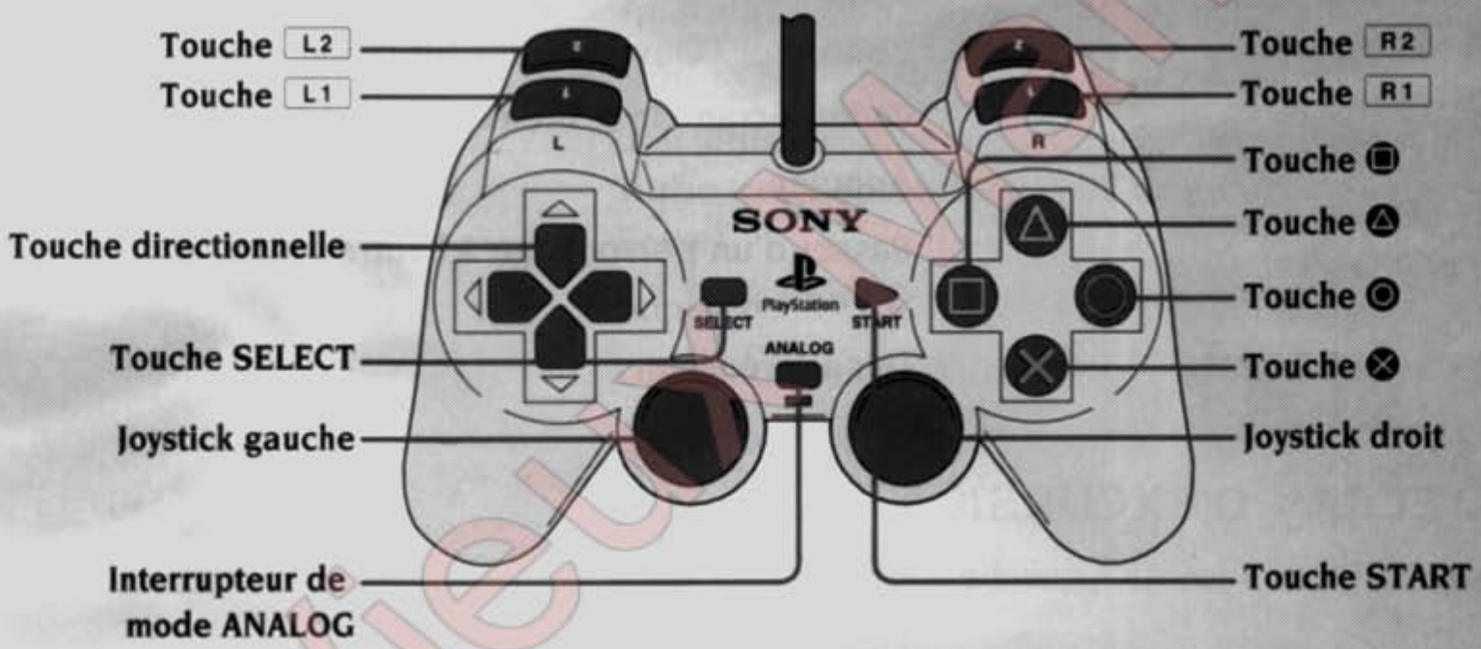
Maintenez la touche entrée enfoncée pour accéder au menu principal. Vous pouvez alors choisir d'abandonner la partie (Exit) ou de continuer à jouer (Continue).

Chocobo World occupe sept blocs mémoire de la PocketStation™.

Le vieux Manuel

CONFIGURATION MANETTE

Les commandes de base de **Final Fantasy® VIII** peuvent être divisées en quatre catégories. Pour en savoir plus sur chaque catégorie, reportez-vous au schéma ci-dessous ainsi qu'aux explications fournies ci-après.



- Vous ne pouvez utiliser les joysticks analogiques que si la Manette Analogique (DUAL SHOCK™) est en mode Analog (LED : rouge).
- La fonction de vibration est disponible, même si la Manette Analogique (DUAL SHOCK) n'est pas en mode Analog (LED : Rouge).

Le Vieux Manuel

DANS LES MENUS

Touche directionnelle / joystick gauche	Déplacer pointeur. Passer d'un menu à l'autre (Déf-Mtl, Atq-Mtl, Déf-Elé et Atq-Elé) dans l'écran des associations magiques.
Joystick droit	Désactivé
Touche START	Désactivée
Touche ○	Désactivée
Touche ✕	Confirmer / Ouvrir écrans Situation dans menu Situation
Touche □	Ouvrir écran Limit Break dans menu Situation
Touche △	Annuler
Touche L1 ou R1	Passer d'un personnage à l'autre (aussi valable pour les G-Forces)
Touche L2 et R2	Désactivées

DANS L'ECRAN D'EXCURSION

Touche directionnelle / joystick gauche	Courir.
Joystick droit	Désactivé
Touche START	Pause / Activer la fonction de vibration.
Touche SELECT	Désactivée
Touche ○	Menu principal
Touche ✕	Parler / Agir
Touche □	Parler / Jouer aux cartes
Touche △	Annuler / Marcher (+ touche directionnelle ou joystick gauche)
Touche L1 et R1	Désactivées
Touche L2 et R2	Désactivées

Le vieux Manuel

DANS L'ECRAN DE COMBAT

Touche directionnelle / joystick gauche	Déplacer pointeur / Choix des options
Joystick droit	Désactivé
Touche START	Aide / Pause et Vibrations On/ Off
Touche SELECT	Cacher temporairement les infos de combat
Touche ◉	Passer à un autre personnage actif
Touche ⊗	Agir
Touche ▣	Voir situation mentale (si une G-Force possède la capacité Turbo, cette touche + SELECT renforce l'attaque de la G-Force)
Touche △	Annuler
Touche L1	Option Cible On / Off
Touche R1	Gâchette
Touche L2 et R2	Fuite (appuyez sur les 2 touches en même temps)

Le vieux Manuel

DANS L'ATLAS

Touche directionnelle / joystick gauche	Courir
Joystick droit	Marche avant / arrière véhicule
Touche START	Pause / Activer la fonction de vibration.
Touche SELECT	Voir différentes cartes du monde
Touche ○	Menu principal
Touche ✕	Utiliser véhicule (monter / descendre)**
Touche □	Marche avant du véhicule
Touche △	Marche arrière du véhicule
Touche L1	Faire pivoter la caméra (à gauche)
Touche R1	Faire pivoter la caméra (à droite)
Touche L2	Désactivée
Touche R2	Changer angle de vue

*Pour activer ou désactiver la fonction de vibration, vous pouvez également choisir l'option Config. à partir du menu principal, puis la fonction de vibration.

**Référez-vous à la page 16 pour savoir comment utiliser les véhicules.

Pour recommencer une partie rapidement, appuyez sur L1/L2, R1/R2 et sur les touches SELECT et START en même temps.

Le vieux Manuel

L'ATLAS

L'Atlas correspond à la carte du monde de **Final Fantasy® VIII**. Vous devez parcourir cette étendue pour rejoindre les différentes villes du jeu. Lorsque vous appuyez sur la touche SELECT, un globe apparaît en bas à droite de l'écran. Appuyez de nouveau sur SELECT pour voir les différents types de cartes disponibles. La gunblade indique votre position, et le faisceau lumineux la direction de vos déplacements.

LES VEHICULES DE L'ATLAS

Au cours de vos aventures, vous pouvez utiliser des voitures et des vaisseaux spatiaux. Appuyez sur ⊗ pour monter ou descendre d'un engin. La touche □ vous permet d'avancer, △ de reculer. Choisissez votre direction à l'aide des touches directionnelles droite / gauche.

Si vous possédez une Manette analogique (DUAL SHOCK) en mode Analog (LED : rouge), le joystick droit vous permet d'avancer / reculer. Utilisez le joystick gauche pour orienter le véhicule.

CHANGER LE NOM DES PERSONNAGES ET DES G-FORCES

L'écran Nom apparaît plusieurs fois au cours du jeu. Il vous permet de nommer les personnages et les Guardian Forces. Utilisez les touches directionnelles et la touche ⊗ pour sélectionner une option. Appuyez sur △ (ou choisissez Effacer) pour annuler une erreur. Rétablissez le nom par défaut en sélectionnant Normal. Validez votre choix à l'aide de l'option Confirmer, puis appuyez sur ⊗.

Le vieux Manuel

Dans chaque cité ou village, vous pouvez obtenir des renseignements et acquérir des objets. Pour parler à un personnage, appuyez sur ⊗.

Dans les Bazars, vous perfectionnez vos armes.

Dans les Boutiques, vous achetez (ou revendez) des objets.

Dans les Hôtels, vous récupérez la totalité de vos HP, les HP des GF et vous vous soignez contre les poisons et autres maux. Des points de sauvegarde (PDS) sont disponibles dans les chambres d'hôtel.

Dans de nombreux lieux, vous pouvez consulter des écrans informatiques et des documents écrits.

MODIFIER VOTRE ARMEMENT

Si vous possédez assez d'objets, il est possible d'acquérir un meilleur type d'arme. Dans les Bazars, vous pouvez échanger les objets obtenus à la suite d'un combat (moyennant une certaine somme d'argent) contre une nouvelle arme. Un armement très performant coûte plus cher et nécessite des objets difficiles à trouver. Remarque : les nouvelles armes ne sont disponibles que si vous avez lu Fana de Flingues (trouvable dans divers endroits du jeu).

VOTRE SALAIRE

Lorsque vous avez passé votre examen de Seed, vous obtenez un salaire régulier. Celui-ci augmente en fonction de votre rang Seed. Vous touchez votre rémunération au cours de vos déplacements. Pour augmenter votre salaire, il est possible de passer un test Seed dans le Tutorial.

Remarque : ne confondez pas le rang (Rg) Seed et le niveau (Nv) de votre personnage. Il existe trente Rg Seed, mais un maximum de cent Nv.

Le Vieux Manuel

MENU PRINCIPAL

Appuyez sur la touche ◎ pour voir le niveau (Nv) des personnages, leurs HP, ainsi que leur niveau d'HP maximum. En bas, à droite, vous pouvez voir la durée de jeu, l'argent dont vous disposez et votre rang Seed. Sur la gauche, vous pouvez voir où se trouve votre personnage. Il est possible de consulter le nombre de points d'expérience (EXP) et la quantité à obtenir pour passer au niveau suivant, en sélectionnant Associer, puis le personnage qui vous intéresse. Pour quitter un menu, appuyez sur △.

LES OPTIONS DU MENU

Onze options sont disponibles dans le menu principal. Les options Associer et G-Force sont expliquées plus loin dans ce manuel.

Association voir page 28
Guardian Force voir page 30

1. Objets

Choisissez cette option pour accéder aux objets de votre inventaire. Dans cet écran, vous pouvez utiliser les potions et autres remèdes nécessaires à votre rétablissement. Si vous appuyez sur la touche △, les options Utiliser / Classer / Ranger / Combat apparaissent. Ces options vous permettent de trier les éléments de votre inventaire. Cette répartition peut être effectuée manuellement, automatiquement ou optimisée pour les combats. Pour pouvoir utiliser vos objets lors d'une bataille, vous devez avoir sélectionné la commande Objets dans le menu Actions.

Le Vieux Manuel

Utiliser	Indiquez l'élément à utiliser et appuyez sur ⊗. Vous devez parfois préciser quel personnage / GF va utiliser l'objet
Classer	Classez vous-même vos objets
Ranger	Réarrangez automatiquement votre inventaire
Combat	Précisez l'ordre d'apparition des objets (lors des combats)

2. Magie

Pour accéder à votre inventaire magique, sélectionnez un personnage, puis l'option Magie. Dans cet écran, vous pouvez utiliser la magie pour soigner vos équipiers (comme pour les objets). Il est également possible de trier votre magie et de la donner – entièrement ou partiellement – à d'autres membres de votre équipe. Vous devez avoir sélectionné la commande Magie dans le menu Actions pour qu'elle soit disponible lors des combats.

Utiliser	Indiquez la magie à utiliser et appuyez sur ⊗.
Echange	Echangez votre magie avec vos équipiers (entièrement ou partiellement)
Tout	Récupérez la magie d'un autre personnage (à hauteur de 100 unités par sort)
Range	Optimisez le classement de votre magie (utilisable lors des combats)

Le Vieux Manuel

3. Situation
Sélectionnez ce menu et un personnage pour connaître son état général. La situation de vos alliés est visible en appuyant sur R1 ou L1. Il est possible de consulter 4 autres écrans de situation à l'aide de la touche ⊗.

Ecran de Situation n°1

Sur l'écran principal, diverses fenêtres vous procurent les informations suivantes :

1. Help	Précisions sur l'option sélectionnée
2. Nom	Nom du personnage
3. NV	Niveau du personnage
4. HP	Etat de santé actuel / Nombre maximum d'HP
5. EXP actuels	Nombre de points d'expérience
6. Niveau Suivant	Points d'EXP à obtenir pour changer de niveau
7. VGR	Vigueur. Force de vos attaques
8. DFS	Défense. Niveau d'endurance
9. MGI	Magie. Puissance de vos sortilèges
10. PSY	Psychisme. Etat mental
11. VTS	Vitesse de votre jauge ATB
12. CHC	Chance de réussir vos fuites et vos attaques
13. ESQ	Esquive des attaques ennemies
14. PRC	Précision de vos coups
15. Command	Actions disponibles lors des combats
16. Arme	Arme en votre possession
17. Ability	Capacités additionnelles utilisables par les personnages

Le Vieux Manuel

Autres écrans du menu Situation, accessibles en appuyant sur la touche ⊗.

Ecran de Situation n°2

1. ELEMENTAL DEFENSE
Niveau de résistance aux attaques élémentales.

Associez de la magie à ces icônes pour renforcer votre défense, face aux attaques utilisant des éléments (eau, feu, vent...).

2. STATUS DEFENSE
Niveau de résistance aux attaques mentales.

Comme pour les Défenses Elémentales, vous pouvez augmenter votre résistance (calculée en pourcentage) en associant de la magie à ces icônes.

3. ELEMENTAL ATTACK AND STATUS ATTACK
Si votre G-Force a appris les capacités Atq-Elé et Atq-Mtl, deux autres écrans sont visibles dans ce même menu (en appuyant sur la touche ⊗. Il s'agit des fenêtres 'Elemental Attack' et 'Status Attack'. Dans chacune de ces fenêtres, vous pouvez voir un pourcentage. Ce chiffre indique vos chances de réussir une attaque avec la magie que vous avez associée à Atq-Elé-A ou Atq-Mtl-A.

Ecran de Situation n°3

G.F

L'écran montre les Guardian Forces en votre possession, ainsi que leur compatibilité avec chaque membre de votre équipe. L'icône 'A' signifie que la G-Force est associée au personnage sélectionné. Au niveau 1000, la compatibilité est totale et le temps de remplissage de la jauge d'invocation est minimum.

Le vieux Manuel

Ecran de Situation n°4

SPECIAL (Limit Break et fonctions automatiques)

Ce menu donne des précisions sur le Limit Break d'un personnage. Lorsque le niveau d'HP d'un équipier est bas, celui-ci tente une action désespérée : un Limit Break. Cette attaque renforcée peut être effectuée manuellement (OFF) ou de façon automatique (ON).

4. Capacité

Vous pouvez utiliser les capacités apprises par les G-Forces. Sélectionnez la capacité qui vous intéresse, puis appuyez sur ⊗ pour rejoindre l'écran correspondant. Le texte en gris indique que l'option n'est pas utilisable.

5. Remplacer

Il est possible d'échanger les équipiers et leurs pouvoirs près d'un point de sauvegarde (PDS) ou lorsque vous êtes dans l'Atlas. Vous pouvez composer votre équipe comme vous le souhaitez. Mais souvent, certains personnages sont indisponibles et ne peuvent par conséquent rejoindre votre groupe. Cela dit, il est toujours possible de transférer les pouvoirs (magie, G-Force, capacités) d'un équipier passif vers un membre de votre équipe.

6. Cartes

Ce menu permet de voir les cartes en votre possession. Les cartes sont classées en fonction de leur valeur (dix niveaux). Consultez les dix écrans à l'aide des touches directionnelles droite et gauche.

7. Config

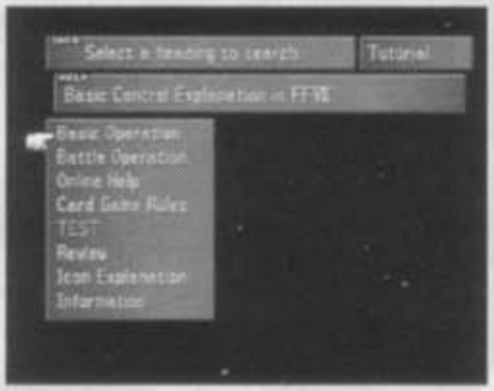
Vous pouvez préciser divers paramètres de jeu. Choisissez une option à l'aide des touches directionnelles haut / bas, puis réglez les paramètres avec les touches droite / gauche.
Remarque : pour paramétrer très précisément votre Manette, sélectionnez Manette, puis Perso et appuyez sur ⊗. Modifiez ensuite les touches visibles à l'écran en appuyant sur la touche de votre choix sur la Manette.

Le vieux Manuel

Son	Stéréo / Mono
Manette	Normale ou personnalisée
Pointeur	La fonction Mémoire indique la dernière option sélectionnée
Jauge ATB	Pendant un combat, la fonction Attente bloque le temps lors de vos choix
Scan	L'option 'I fois' affiche un résumé lors du second scan
Déplacement Caméra	A 100% la caméra est extrêmement mobile
Vitesse combat	Slow pour lent et Fast pour rapide
Message combat	Slow ou Fast pour les brefs messages avant et pendant une bataille
Message excursion	Vitesse d'affichage des messages du jeu
Entrée Analogique	Réglez la sensibilité des joysticks droit et gauche
Option vibrations	Activez ou désactivez la fonction de vibration de la Manette analogique (DUAL SHOCK)

8. TUTORIAL

Pour obtenir plus de renseignements, consultez l'ordinateur dans la salle de classe de la BGU. Par ailleurs, le Tutorial (accessible à tout moment dans le menu principal) donne des explications détaillées sur chaque option du jeu.



9. SAUVER

Si vous êtes près d'un point de sauvegarde (PDS), vous pouvez enregistrer votre partie sur une MEMORY CARD ou sur votre PocketStation™. Dans l'Atlas, il est possible de sauvegarder votre partie à tout moment, sans PDS.

Le vieux Manuel

ECRAN DE COMBAT

Divers symboles et icônes sont visibles lors des batailles.

1. Message de combat.
Les remarques des alliés et des ennemis sont lisibles dans cette partie de l'écran

2. Personnage actif
Une flèche jaune apparaît au-dessus du personnage qui doit agir

3. Actions réalisables (Command)
Ce menu précise les 3 actions disponibles (en plus d'Attaquer). Pour que ces commandes soient accessibles en cours de combat, vous devez avoir associé une G-Force à votre personnage. Au début du jeu, les commandes disponibles sont Attaquer et un maximum de trois autres actions, parmi les options Magie, G-Force, Voler et Objet.

4. Personnage / HP / Jauge ATB
Durant une bataille, vous pouvez voir la situation de chaque combattant. Un équipier peut agir lorsque sa jauge ATB est pleine. Pour passer le tour d'un combattant, appuyez sur ◉.

VAINCRE VOS ENNEMIS

Il vous faut bien connaître les situation de combat afin de mettre toutes les chances de votre côté. Pour ce faire, lisez bien ce qui suit.

Dégâts maximum
Pour améliorer les attaques de Squall, le personnage principal, vous devez appuyer sur la gâchette (touche R1) au moment de frapper.

Fuite
Si l'ennemi est trop puissant, ou si vos HP sont faibles, vous pouvez éviter le combat en appuyant sur R2 et L2. Remarque : certains combats ne peuvent pas être évités.

Le vieux Manuel

LES LIMIT BREAKS

Une petite flèche blanche apparaît à côté de l'option Attaquer pour vous indiquer qu'un Limit Break est disponible. Sélectionnez cette attaque ultime avec la touche directionnelle droite, puis appuyez sur la touche ⊗. Chaque combattant possède des Limit Break différents.

Squall Renzokuken — Touche R1, lorsque le curseur atteint la deuxième case de la jauge. Remarque : l'option Renzokuken peut être placée en mode automatique.

Seifer Fire Cross — Choisissez Fire Cross pour effectuer l'attaque 'No mercy' qui frappe plusieurs ennemis à la fois.

Zell Ring Master — Vous devez effectuer les combinaisons de touches (indiquées à l'écran) jusqu'à ce que le compteur atteigne zéro. Remarque : l'option Ring Master peut être placée en mode automatique.

Quistis Initiation — Quistis peut apprendre les attaques de ses ennemis. Sélectionnez le sort que vous souhaitez utiliser et appuyez sur la touche ⊗.

Selphie Jackpot — Le Limit Break de Selphie est sélectionné au hasard. Choisissez Lancer pour utiliser ce sort, ou Faire défiler pour utiliser un autre type de magie.

Irvine Buffalo Drill — Vous devez d'abord préciser le type de balles à utiliser. Appuyez ensuite sur R1 pour tirer un maximum de coups, avant que la jauge Time ne passe à zéro.

Linoa Inu — Linoa utilise sa chienne Angel pour effectuer son Limit Break. Selon la situation, un type d'attaque est sélectionné automatiquement.

Le vieux Manuel

Attaques mentales affectant votre équipe

Outre les attaques affectant le physique, vos ennemis sont parfois capables d'utiliser des sorts qui endommagent votre mental. Vous trouverez ci-dessous une liste des principaux assauts mentaux et le moyen de les soigner en cours de combat (ou après la bataille).

Attaques mentales qui persistent après le combat

Poison Les HP diminuent progressivement. Soigné avec Antidote (objet).

Fossile Bloque les actions d'un personnage. Soigné avec Défijeur (objet) .

Darkness Diminue la précision des coups. Soigné avec Lasik (objet).

Aphasie La plupart des commandes sont indisponibles. Soignée avec Bocca (objet).

Remarque : ces attaques mentales peuvent aussi être soignées avec la magie Esuna ou avec Remède, un objet aux effets multiples.

Zombie Inverse le résultat des soins et des sorts guérisseurs. Pour revenir à une situation normale, utilisez Eau Bénite (objet) ou Anti-sort (magie).

KO/ Mort Si vos HP sont à zéro, vous êtes hors de combat. Utilisez MT-Psy (objet) ou les divers sorts de résurrection.

Le Vieux Manuel

Attaques mentales qui disparaissent après le combat

Morphée	Bloque la jauge ATB du personnage. Ce sort est annulé avec le temps ou si le personnage subit une attaque physique.
Fléau	Certaines options deviennent indisponibles. Disparaît avec le temps ou avec Eau bénite (objet).
Furie	Le personnage continue à attaquer et sa force est démultipliée, mais vous ne le contrôlez plus.
Folie	Le joueur n'a plus le contrôle du personnage. Ses actions sont déterminées au hasard.
Somni	Ralentissement de la jauge ATB. Ce sort disparaît avec le temps, et avec Esuna (magie) ou Booster (magie).

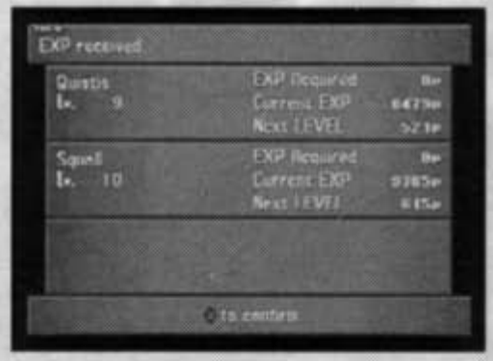
Remarque : ces attaques mentales sont soignables avec Remède (objet) ou Esuna (magie).

FIN DU COMBAT

Une bataille peut se terminer de deux façons :

Défaite de l'ennemi

Une fois tous les adversaires vaincus, votre équipe reçoit des points d'expérience (EXP) et des points de capacités (PDC). Vous recevez une petite quantité d'EXP si vous avez frappé l'ennemi avant de fuir. Les points d'EXP permettent de passer au niveau supérieur. Les PDC servent à enseigner diverses capacités à vos G-Forces. Après les combats, vous récupérez parfois des objets.



Game Over lorsque le groupe ne peut pas continuer

Si les HP de tous les personnages sont à 0, s'ils sont tous pétrifiés ou si la limite de temps est dépassée (lorsqu'il y en a une), la partie se termine.

Le vieux Manuel

LE MENU ASSOCIER

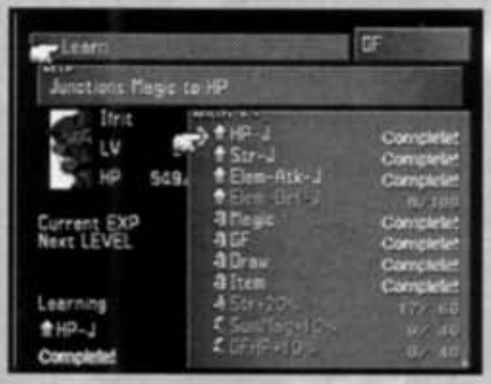
Dans **Final Fantasy® VIII**, vous devez associer vos pouvoirs et ceux de vos Guardian Forces afin d'améliorer vos aptitudes générales.

LE SYSTEME D' ASSOCIATION

1. Obtenez une Guardian Force (voir page 29)
Le gain d'une Guardian Force permet d'activer le menu Associer.

2. Choisir une capacité à enseigner à votre G-F (voir page 31)
Sélectionnez le menu G-Force, puis une Guardian Force. Indiquez ensuite la capacité à apprendre. Une fois apprise par votre G-Force, cette capacité peut être utilisée. Elle peut être soit bénéfique à toute l'équipe, soit au personnage associé à la G-Force.

3. Associer une G-Force à vos personnages (voir page 34)
Sélectionnez Associer dans le menu principal, puis Associer et GF. Indiquez ensuite laquelle de ces G-Forces votre personnage va contrôler (celles en gris sont associées à d'autres équipiers).



4. Choisissez les commandes accessibles lors des combats (voir page 35)
Dans le menu Associer, sélectionnez Capacité, puis choisissez trois commandes qui seront accessibles lors des combats.

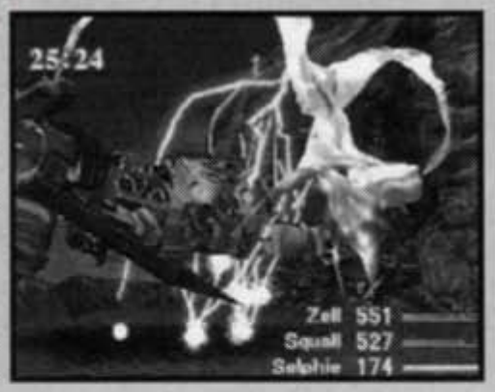
5. Associer de la magie (voir page 37)
Associer la magie dérobée aux ennemis aux caractéristiques du personnage (HP, Vgr, Atq-Elé-A, etc).

Le vieux Manuel

GLOSSAIRE

Associer
Vous devez combiner vos aptitudes, celles de vos G-Forces et la magie que vous avez pu récupérer pour améliorer globalement vos performances.

G-Force
G-Forces est l'abréviation de Guardian Forces. Il s'agit de redoutables ennemis qui deviennent vos alliés lorsque vous les avez vaincus. Le niveau des G-Forces augmente comme celui des personnages. Grâce aux PDC (points de capacités) une G-Force peut acquérir de nouvelles aptitudes.



Voler
Lorsque vous avez associé une G-Force à votre combattant, il est possible de paramétrer les commandes du menu Actions. Une des commandes disponibles est l'action Voler, qui permet de subtiliser de la magie à vos adversaires. La magie est également disponible auprès des sources magiques. La commande Voler permet aussi de subtiliser des éléments importants. En général, pensez à voler vos adversaires (notamment les Boss) car la magie ne peut être achetée dans les magasins. De plus, certains ennemis possèdent des G-Forces dont vous pouvez vous emparer. Un autre moyen de créer de la magie consiste à utiliser les objets de votre inventaire (si votre G-Force a appris cette capacité).

ACQUERIR UNE G-FORCE
Le menu Associer n'est accessible que si vous possédez une G-Force.

En début de jeu, vous recevez deux G-Forces. Vous aurez rapidement la possibilité d'en obtenir une troisième. Ensuite, ce sera à vous de les affronter, dans des lieux plus ou moins difficiles à trouver.

Jeuvideo Manuel

Guardian Forces disponibles en début de partie

Les premières G-Forces sont accessibles via votre ordi-pupitre, dans la salle de classe de la BGU. Sélectionnez l'option <Tutorial>, vous obtiendrez ainsi Golgotha et Shiva.

GUARDIAN FORCES

Les Guardian Forces disposent de pouvoirs hors du commun pouvant rendre votre équipe extrêmement puissante. Quelques-unes des GF disponibles sont décrites ci-dessous.

Golgotha
L'esprit du légendaire Quetzalcoatl, utilisant une magie foudroyante.

Shiva
Une déesse de glace possédant une force hors du commun.

Ifrit
Un démon de feu capable de créer une gigantesque éruption de lave.

Le vieux Manuel

UTILISEZ LES CAPACITES APPRISES PAR VOS G-FORCES

Appuyez sur ◉ pour afficher l'écran principal, puis sélectionnez G-Force.
Appuyez sur ◉ pour afficher l'écran principal, puis sélectionnez G-Force. Choisissez une G-Force en appuyant sur ⊗ et sélectionnez Apprendre. Le menu qui apparaît alors indique les aptitudes que possède cette G-Force, ainsi que les capacités qu'elle est capable d'acquérir. Un certain nombre de PDC est nécessaire à l'apprentissage d'une nouvelle aptitude. Ces points de capacités sont obtenus après les combats (si le personnage associé à la G-Force a participé à la bataille).

Ecran G-Force

1. Aide — Explications sur l'aptitude(apprises ou à acquérir) de la G-Force

2. Nom — Nom de la G-Force (modifiable lorsque vous la recevez)

3. NV — Ce niveau augmente en fonction de vos victoires

4. HP — Quantité actuelle / maximum d'HP

5. EXP actuels — Nombre de points d'expérience acquis

6. Niveau suivant — Nombre d'EXP à obtenir pour passer au niveau supérieur

7. Apprentissage — Capacité apprise actuellement. Nombre de points de capacités acquis et nécessaires à l'apprentissage.

Utiliser les capacités acquises
Les seules capacités que le joueur peut utiliser sont celles déjà acquises par la GF.

Apprendre - Sélectionnez la capacité que votre G-Force va apprendre
Si le joueur appuie sur la touche ⊗ alors qu'il se trouve sur l'écran G-Force, les capacités susceptibles d'être apprises apparaissent dans une fenêtre à droite de l'écran. Choisissez la capacité à apprendre avec les touches directionelles droite/gauche puis validez votre choix en appuyant sur la touche ⊗. Si cette capacité a déjà été apprise, le mot ' Acquis ' apparaît en bas de l'écran.

Le Vieux Marcel

Une fois la capacité acquise par la G-Force, une autre aptitude sera automatiquement sélectionnée. Cette capacité par défaut est modifiable. Accédez à l'écran Apprendre pour préciser quelle capacité votre G-Force doit acquérir en priorité.
Pour profiter des capacités de différentes G-Forces, vous pouvez associer plusieurs Guardian Forces à votre personnage. Toutefois, n'oubliez pas que les PDC récupérés sont divisés par le nombre de Guardian Forces associées. Autrement dit, l'apprentissage des aptitudes risque de prendre plus de temps.

SIX TYPES DE CAPACITE

Associer capacités

Cette fonction permet au joueur d'associer de la magie aux aptitudes des personnages afin de personnaliser leurs caractéristiques (voir page 35 pour plus d'informations).

Exemple:

HP-A	Associer de la magie aux HP.
Vgr-A	Associer de la magie à la Vigueur.

Capacités du menu Action

Celles-ci permettent au joueur de configurer les actions réalisables lors des combats.

Exemple:

Magie	Rend l'action <Magie> disponible. Permet aux personnages d'utiliser la magie pendant les combats.
GF	Rend l'action <GF> disponible. Permet aux personnages d'invoquer des Guardian Forces pendant les combats.

Capacités d'un personnage

Ces capacités permettent de réaliser de nouvelles actions ainsi que d'améliorer les valeurs des aptitudes d'un personnage. Il suffit de sélectionner l'option « Capacité » dans le menu Associer, puis de choisir parmi les capacités disponibles du sous-menu « Ability ».

Le vieux Manuel

Au début du jeu, chaque personnage ne pourra sélectionner que deux capacités différentes dans la fenêtre Ability.

Exemple:

Vgr+20%	La vigueur du personnage augmente de 20%.
Piller	Remplace l'action <attaquer> par <Piller>.
Empathie	Le personnage reçoit les attaques à place d'un autre membre d'équipe.

Capacités d'équipe

Les effets particuliers de ce type de capacité bénéficient à toute l'équipe. Celles-ci ont seulement besoin d'être attribuées à un personnage pour prendre effet.

Exemple:

Prudence	Empêche les coups en traître des ennemis.
Clairvoyance	Permet de trouver les PDS et les Sources de magie cachés.

Capacités de Guardian Forces

Ces capacitiés accroissent le pouvoir des GF. Contrairement aux autres capacitiés, elles n'ont pas besoin d'être associées pour prendre effet.

Exemple:

Invoc+20%	Augmente la puissance d'attaque d'une GF de 20%.
HP-GF+20%	Augmente les HP d'une GF de 20%.

Capacités Menu

Ces capacités seront ajoutées au menu <Capacité> présent dans l'écran principal des Menus. Elles n'ont pas besoin d'être associées auz personnages et peuvent être utilisées à tout moment.

Exemple:

Souk	Permet d'acheter des objets dans les magasins à prix réduits.
Créa-Mgi-Inc	En utilisant certains objets, un personnages peut créer de la magie incandescente.

Le vieux Manuel

ASSOCIER

ASSOCIER UNE G-FORCE

Associer une G-Force à un personnage est vital pour sa puissance.

Après avoir choisi la capacité que la G-Force va apprendre, celle-ci est prête à être associée. Sélectionnez Associer dans le menu principal et validez avec la touche ⊗. Choisissez ensuite le personnage auquel vous voulez associer la G-Force avec la touche directionnelle, puis validez avec ⊗. Ensuite, sélectionnez respectivement Associer et GF et vous verrez apparaître une fenêtre avec les noms des G-Forces. Les G-Forces disponsibles apparaissent en blanc à l'écran, alors que celles déjà associées sont en gris. Choissez alors la G-Force que vous désirez associer avec la touche directionnelle et validez avec la touche ⊗. Appuyez sur la touche △ pour sortir du menu.

Expérience et Guardian Forces

Tout comme les personnages, les G-Forces grandissent et acquièrent de l'expérience. Dès lors qu'elle est associée à un personnage, une G-Force reçoit des points d'expérience à la fin de chaque combat. Dans le cas ou plusieurs G-Forces sont associées au même personnage, les points d'expérience sont divisés entre chacune d'elles. Lorsqu'une G-Force a obtenu un certain nombre de points d'expérience, son niveau augmente, de même que ses HP et la puissance de ses attaques.

ASSOCIER DE LA MAGIE

Les personnages associés à une G-Force ont également la possibilité d'associer de la magie à leurs aptitudes. Pour effectuer cette association, sélectionnez Associer (dans le menu principal) puis le personnage auquel vous voulez associer de la magie. Choisissez ensuite Associer puis Magie et vous entrez dans le sous-menu d'association de la magie. Si vous décidez de laisser les associations s'effectuer automatiquement, choisissez Auto dans le menu Associer. Dès lors, un nouvel écran apparaît, offrant trois choix au joueur : <Atq>, <Mgi> et <Déf>. Ces options font référence à la façon dont vos personnages vont se comporter lors des combats. Une fois la sélection faite, la magie va s'associer en fonction du style choisi. Tout ceci n'est valable que si vous possédez de la magie.

Le vieux Manuel

ASSOCIER LES CAPACITES

Permet de choisir les capacités utilisées lors des combats

Sélectionnez <Capacité> dans le menu Associer afin de choisir les capacités qui seront disponibles dans la fenêtre de combat. Sur cet écran, le joueur peut aussi personnaliser chaque personnage en lui associant des capacités (Ability) individuelles ou communes au groupe en général. Choisissez pour cela l'emplacement dans lequel la capacité (Ability) va être associée, puis pressez la touche ⊗. Déterminez ensuite la capacité qui va être associée au moyen de la touche directionnelle et validez avec la touche ⊗. Appuyez sur la touche △ pour sortir du menu.

Un Conseil

Les capacités utilisées au début du jeu.

Ces quatre capacités sont disponibles dès que vous obtenez une GF. Celles-ci sont primordiales et doivent être bien comprises.

1. Voler (comment obtenir de la magie)

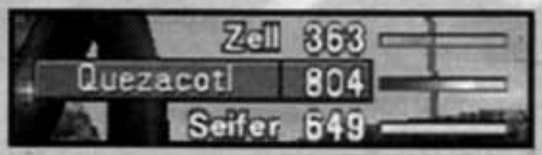
C'est une des capacités les plus utilisées, elle permet au joueur de "voler" la magie des ennemis. Etant le moyen le plus simple d'obtenir des sorts, le joueur devrait associer cette capacité dès le début du jeu. Lors d'un combat, si vous souhaitez, utiliser immédiatement un sort volé, sélectionnez <lancer> à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur la touche ⊗. Vous pouvez également choisir de garder le sort en sélectionnant l'option <stocker>. Vous pouvez ainsi stocker la magie afin de l'utiliser plus tard.

Le Jeux Manuel

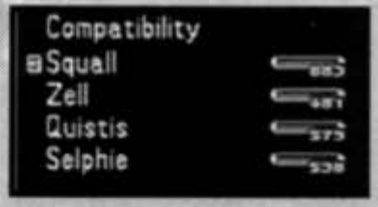
2. Magie

Placez cette commande dans votre menu Actions pour utiliser des sorts lors des combats. Vous ne possédez aucune magie en début de jeu. Il est donc nécessaire de voler de la magie (à un ennemi ou une source magique) pour que la fonction Magie soit utilisable. La magie sert à soigner vos équipiers et à attaquer vos ennemis. Remarque : l'effet des sorts d'attaque varie en fonction de l'élément dominant chez un ennemi (par exemple, un sort de feu est inefficace contre un monstre de feu).

3. G-Force



Durant son invocation, la G-Force subit les coups reçus par le combattant auquel elle est associée. Autrement dit, une G-Force protège son maître (son niveau d'HP étant généralement plus élevé que celui des humains). Si les HP d'une Guardian Force passent à zéro durant son invocation, la G-Force n'est plus utilisable pendant le combat. Comme pour les humains, les G-Forces peuvent récupérer leurs HP si vous leur administrez des potions et autres remèdes. Ces soins sont spécifiques aux G-Forces et n'ont aucun effet sur les humains (Potion GF, Potion GF+, Sel marin). Ces objets sont disponibles notamment dans les boutiques.
Les Guardian Forces récupèrent également leurs forces si votre équipe se repose à l'hôtel.



Pour renforcer la compatibilité entre une G-Force et un personnage, celui-ci doit l'invoquer régulièrement et ne contrôler qu'une seule G-Force. Un autre moyen d'améliorer la compatibilité consiste à utiliser un type de magie correspondant à l'élément dominant de la G-Force (par exemple, le feu pour Ifrit).

4. Objets

Placez cette commande dans le menu Actions pour utiliser certains objets de votre inventaire lors des combats.

Le Vie Manuel

ASSOCIATION DE MAGIE

Permet d'augmenter les aptitudes d'un personnage en associant les magies que vous avez accumulées. Deux conditions doivent cependant être remplies :
1. La G-Force possédant la capacité (ability) désirée doit être associée au personnage de votre choix.
2. Le personnage doit posséder de la magie.

Ces deux conditions étant remplies, il est possible d'associer de la magie aux aptitudes d'un membre de votre équipe et ainsi d'augmenter leurs valeurs respectives. Une fois sur l'écran Associer, sélectionnez magie avec la touche directionnelle et validez avec la touche ⊗. Une fenêtre apparaît au-dessus des aptitudes de votre personnage détaillant les magies en sa possession. Reste alors à décider quelle magie associer avec quelle aptitude. Les magies disponibles apparaissent en blanc, celles déjà associées étant en gris. Pour passer d'une fenêtre d'association à une autre, appuyez sur les touches directionnelles droite ou gauche.

Conseils

< Associer les magies > ne signifie pas pour autant que les magies doivent être associées à n'importe quelle aptitude. Utilisez les quelques astuces énumérées ci-dessous et tirez le meilleur parti du système d'association.

1. Les bases du système d'association

Il est impossible d'associer la même magie à des aptitudes différentes.

En clair, il n'est pas possible d'associer **au même moment** une même magie à plusieurs aptitudes. La meilleure façon de procéder reste encore d'associer successivement plusieurs magies à une même aptitude, et ainsi d'observer laquelle offre la plus grande compatibilité. Plus la valeur numérique est forte, plus la compatibilité est importante. Lorsque la magie voulue est moins compatible que celle déjà associée, les nombres apparaissent en rouge. Si au contraire cette magie est meilleure que celle déjà en place, les nombres apparaissent en jaune. En cas d'équivalence, ils demeurent blancs.

Le Jeux Manuel

Après avoir eu un aperçu des associations les plus efficaces, le joueur peut enfin choisir la magie adéquate à chaque aptitude. Il reste sinon la possibilité de laisser les associations s'effectuer d'elles-mêmes en sélectionnant <Auto> dans la fenêtre <Associer>. Une fois la fonction <Auto> sélectionnée, trois choix sont proposés au joueur : <Atq>, <Mgi> et <Déf>. Il n'y a plus ensuite qu'à choisir l'une des trois références avec la touche directionnelle et valider avec la touche ⊗.

2. Compatibilité entre la magie et les aptitudes

Il existe des compatibilités plus ou moins fortes entre aptitudes et magies selon les associations. Par exemple, < Soin > qui permet de récupérer des HP devrait être associé à HP, alors que < Carapace > qui améliore l'endurance physique pendant le combat devrait être associé à l'aptitude Défense. La valeur des aptitudes est en effet plus élevée si elles sont associées à une magie ayant un rapport avec elles.

3. La valeur des aptitudes associées dépend de la quantité de magie en stock

Plus la magie que vous avez associée est en nombre important dans le stock, plus la valeur de l'aptitude sera élevée. La valeur des aptitudes associées est ainsi liée à la quantité de magie en stock associée. Plus il y a de magie en stock, plus les valeurs seront élevées et inversement. Si le joueur utilise en combat tout le stock d'une magie associée, l'aptitude associée à cette magie retourne à sa valeur initiale.

Le Vieux Manuel

Utilisez <Associer> afin de personnaliser chaque membre de votre équipe.

Ce nouveau système d'association fait ses premiers pas dans **FINAL FANTASY®VIII**. L'objectif est de permettre au joueur de personnaliser chaque membre de son équipe selon ses préférences et de choisir la stratégie la plus appropriée. Le joueur pourra ainsi décider d'utiliser ses magies en combat, ou encore de les stocker afin d'augmenter la puissance de ses personnages. Les possibilités sont multiples ! Il n'existe donc pas une seule façon de procéder mais pléthores. Le succès et l'échec des différentes stratégies possibles restent à l'appréciation du joueur, le seul but étant de venir à bout des nombreux obstacles entravant votre quête.

Dans **FINAL FANTASY®VIII**, le joueur prend le contrôle de Squall et Laguna pour progresser dans l'histoire. Parfois, Squall sombrera dans une sorte de léthargie.

C'est au cours de ces périodes qu'il fera la rencontre de Laguna.

Squall Leonhart

Laguna Loire

Qu' est-ce qui attend ces deux personnages ?

A quel point leurs destins sont-ils liés ?

Qui est ce mystérieux Laguna...?

Le vieux Marcel

JEU DE CARTES TRIPLE TRIAD

Le jeu Triple Triad s'inspire à la fois du Tarot et du jeu de Domino. Dans **Final Fantasy® VIII**, vous pouvez faire une partie avec la plupart des personnages passifs. Si vous remportez la partie, vous pouvez choisir une ou plusieurs cartes de votre adversaire, l'idée étant de créer une collection de cartes de grande valeur.

Il existe trois moyens d'obtenir des cartes. Outre celles que vous pouvez prendre aux joueurs malchanceux, il est possible d'en recevoir à l'issue d'un combat. Une autre méthode consiste à utiliser la capacité Carte qui permet de transformer un ennemi en une simple carte à jouer. Cette capacité doit être acquise par une G-Force, puis associée à votre menu d'actions, afin d'être utilisable en cours de combat.

Si vous possédez un minimum de cinq cartes, vous pouvez défier la plupart des figurants du jeu en appuyant sur la touche ■.

REGLES DE BASE

Les cartes doivent être placées sur le tapis de jeu. Vous devez disposer vos cartes de façon à ce que leur valeur soit plus forte que celle de vos adversaires. Vos cartes (et celles que vous remportez) sont bleues, celles de l'autre joueur sont roses. Au cours de vos aventures, vous apprenez de nouvelles règles.

VALEUR DES CARTES

Chaque carte possède quatre valeurs, une sur chaque côté. Ces chiffres vont de un à dix (le dix est représenté par un 'A'). Si le joueur place une carte à côté d'une carte qui a un chiffre plus petit sur le côté, la carte la plus faible sera capturée par le joueur et diviendra bleue. En même temps, le joueur gagne un point alors que l'adversaire perd un point (les points représentent le nombre de cartes qu'un joueur contrôle, y compris les cartes capturées et les cartes qui ne sont pas encore rentrées en jeu).

Par exemple, l'adversaire place une carte qui a le chiffre 3 sur le côté droit dans le coin supérieur gauche du tapis. Pour capturer cette carte, le joueur peut placer n'importe quelle carte, qui a un chiffre supérieur à 3 sur son côté gauche, à la droite de la carte de l'adversaire.

Le vieux Manuel

Il existe quatre types de cartes

- Monstres
- Boss
- G-Forces
- Personnages

Les cartes plus puissantes (celles des héros du jeu) sont difficiles à obtenir. En revanche, les cartes de monstres sont faciles à trouver. Plus tard dans le jeu, si vous possédez de nombreuses cartes, vous pouvez utiliser la capacité d'une G-Force qui permet de transformer vos cartes en objets rares. Ceux-ci peuvent alors être utilisés pour améliorer les armes et renforcer la magie de vos équipiers.

REGLES LOCALES

Selon le lieu où vous vous trouvez, les règles du jeu de cartes évoluent. Voici les premières règles que vous rencontrez :

REGLE DE JEU

Open : Les cartes de votre adversaire et les vôtres sont visibles sur le tapis de jeu.

Aléatoire : Les cartes que vous allez utiliser sont sélectionnées automatiquement (vous ne choisissez pas).

REGLE DU VAINQUEUR

One : Le vainqueur prend la carte de son choix dans l'inventaire du perdant.

Change : Le vainqueur prend le nombre de cartes correspondant aux points gagnés.

Totale : Le vainqueur prend toutes les cartes du perdant.

Directe : Vous prenez les cartes que vous retournez, mais votre adversaire garde celles qu'il a remportées.

Pour plus de détails sur les règles de jeu, consultez le Tutorial (Jeu de cartes) dans le menu principal.

Le vieux Manuel

CREDITS

Département International

Manager	Yuji Shibata
Responsable localisation	Aiko Ito
Coordinatrice localisation	Tchie Tokoro
Responsable technique	Richard Honeywood
Responsables Marketing	Akira Kaneko
	Yasuhiro Suzuki
Assistante Marketing	Tomomi Nishigaki
Assistant localisation	Yuichi Yamada
Version française	Jacques Martine
	Raphaël Arconada
Version allemande	Tet Hara
	Hirofumi Yamada
Version italienne	Alessandro Mantelli
	Francesca Di Marco
Version espagnole	Eduardo López Herrero
	Carmen Mangirón

Square Europe Ltd.

Président	Tomohiro Yoshikai
Directeur Marketing	Simon Etchells
Directeur Produits	Ed Valiente
Responsables A.Q	Lara Sweeney
	Marc Smikle
	Rich Amtower

Le vieux Manuel

Testeurs

Alex Moresby
Rozenn Le Mentec
Achilles Hilmi
Anne Driesslein
Chris Poole
Elaine Amielle
Joss Tosoni
Antoine Bousquet
Alberto Bianchini
Vincenza Bernardo
Alison Lau
Jean-Sébastien Ferey
Monica Costoya
Oliver Klaus
Frank Jordans
Jean-Christophe Gouin
Karim Bakhit
Marta Moreira
Martin Schlemmer
Matthieu Berthélemé
David Markwart
Maurizio Monte
Katrin Darolle
Isa Ducke
Javier Granados
Martin Smith
Luis Lopez
Marco Franceschini
Eric Geugnon
Jan Marc Rameken

Remerciements: Bee, Junko, Niko, Nas, Evo, Dee, Andy, Gary

Le vieux Manuel

AUTHORISED COLLECTION

FINAL FANTASY VIII

LE GUIDE OFFICIEL STRATEGIQUE

Le vieux manuel

SQUARESOFT

piggyback

BANDAI
8+
FINAL FANTASY VIII
Figurines de 15 cm et coffrets collection en vente dès maintenant!
SQUARESOFT
© 1999 SQUARE CO.,Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT, and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co.,Ltd.
Distribué par Bandai SA. Tél 01 34 30 30 30

GAGNEZ UN SEJOUR DE REVE A HAWAII !

Il vous suffit d'accéder à l'adresse Internet suivante :
www.playstation-europe.com/ff8 et de participer au concours

Pour gagner, vous devez résumer en une vingtaine de mots maximum la raison pour laquelle vous méritez de gagner un voyage aussi extraordinaire.

1er prix
Un séjour pour deux personnes dans un hôtel de luxe à Hawaii
plus 1000 $ (environ 6000 FF) d'argent de poche !

Du 2ème au 50ème prix
Un superbe T-shirt Final Fantasy 8 et une figurine Bandai de Final Fantasy 8.

Note: You must be at least 18 years of age when you enter this competition. See web site for further details and full competition rules
Closing date for entries: February 1st 2000

SQUARESOFT

Le vieux Manuel

Customer Service Numbers		Games Hotlines
• Australia	1300 365 911	**1 902 262 662*** *(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.)*
• Österreich	0450 199 000 500*	**0450 199 000 500*** *(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)*
• Belgique/België/Belgien	011 / 280 996	**0900 000 00*** *(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)*
• Danmark	+45 33 26 68 10	**+45 33 26 68 10** *Åben Man-Tors 16.00-19.00*
• Suomi	(0660) 411 911	**0600 411 911** *4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21*
• Français	01 40 88 04 88	**08 36 68 22 02*** *(2,23 F la minute)*
• Deutschland	01805 / 766 977	**0190 578 578*** *(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)*
• Greece	(00 301) 6777701	**090 2322 00*** * Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Μὶἀἀώὸ¨
• Ireland	(01) 4054022	**1550 13 14 15 (R.O.I. only)*** *(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT)*
• Italia	167 520 523	**166 808 808*** *(Se minorenne chiedere permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)*
• Nederland	0495 544 562	**09 09 9 000 000*** *(0.99 Hfl./ min)*
• New Zealand	(09) 415 2446	**0900 97669*** *(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).*
• Norge	2336 6600	**820 85 050** *Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.*
• Portugal	(01) 318 7450	**(01) 318 7450**
• España	902 102 102	**902 102 102**
• Sverige	587 610 00	**0719-310 311*** *Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal*
• Schweiz	0900 55 20 55	**Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.** *Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen*
• UK	0990 99 88 77	**0881 505 505 (incl. NI)***

Touch Tone activated service. Calls charged at 41p per minute during daytime, 28p* per minute at other times. (*Correct at July1998). Maximum call cost £2.99. Please seek permission from the bill payer before calling. Service provided by Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.*

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers
For Game Help, please call your local PowerLine number

Le vieux manuel

Chocobo Racing
DISPONIBLE
TRES BIENTOT!
SQUARESOFT
PlayStation
SLES-02081
and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
711719658828