

l'un des jeux choisis le jeu **SKIES of ARCADIA**.

Ce logiciel est destiné exclusivement à la console de jeu PlayStation.

Veuillez lire les manuels d'instructions soigneusement avant de commencer à jouer à **SKIES of ARCADIA**.



## SOMMAIRE

AVANT TOUTE CHOSE	35
LES COMMANDES PRINCIPALES	48
COMMENCER UNE PARTIE	51
LA STRUCTURE DU JEU ET LA SAUVÉGARDE	52
LES CIEUX (A BORD DU NAVIRE)	54
LES VILLAGES ET LES DONJONS	68
LES MODS DE COMBAT	73
LE MENU DE STATUT	79
PAGE D'ACCUEIL	78

Pour de plus amples informations sur le jeu, consultez Page d'Accueil sur l'écran principal, ou d'accéder au site officiel de Gates of Arcadia.

**SKIES of ARCADIA** est un jeu compatible avec la Visual Memory (VM, vendu séparément). Les icônes ci-dessous indiquent le nombre de blocs mémoire nécessaires pour effectuer une sauvegarde. Se retirez jamais le VM du lecteur lors de la sauvegarde ou du chargement d'une partie.



Disquette du jeu **SKIES of ARCADIA**  
37 blocs par fichier  
[ARCADIA\_000 (numéro)]



Fichier VM exécutable à 70  
83 blocs par fichier  
[ARCADIA\_0\_VM]

## AVANT TOUTE CHOSE...

Les commandes de jeu sont déjà testées devant vous. Lorsque vous jouez pour la première fois, utilisez le Disque 1 pour sélectionner votre classe, être sûr que vous avez installé le Disque 2, puis playez directement le jeu sans attendre le début de la partie.

### COMMENT CHANGER DE DISQUE

Lorsqu'un écran s'affiche, lorsque vous devez changer de disque en cours de partie, appuyez sur le bouton **+** pour accéder à l'écran de navigation pour sélectionner vos données. Sélectionnez dans le page 50 (en y appuyant pour afficher les informations) votre jeu, les personnages, appuyez ensuite sur le bouton **+**. Le message vous indiquant que vous devez éteindre le disque s'affiche alors. Pour cela, suivez les instructions à l'écran. Après une vérification du fichier de sauvegarde, les données du Disque 2 sont chargées.



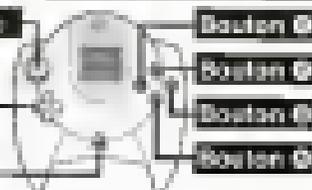
## LES COMMANDES PRINCIPALES

SHOGUN et ARCADIA est un jeu conçu pour un seul joueur. Connectez votre manette (classique ou port de connexion A de votre console Dreamcast).

Stick analogique

Croix multidirectionnelle

Bouton Start



Bouton +

Bouton -

Bouton /

Bouton \

Bouton +

Bouton -



Il vous précède un tétragon noir (pendu régulièrement) indiquant dans le coin à l'écran n°2 de la manette Dreamcast. Il est visible dans le coin à l'écran n°1. Il ne sert pas bien en place et risque de tomber en cours de partie.

- Sur Dreamcast, vous pouvez utiliser le stick analogique ou la croix multidirectionnelle pour vous déplacer. Les deux sont possibles. Cependant, il est recommandé d'utiliser le stick analogique pour une meilleure précision.
- Pour les personnages qui ne sont pas contrôlés par un contrôleur, appuyez sur le bouton Start à tout moment de la partie.

## LES COMMANDES PRINCIPALES

### LES COMMANDES DANS LES VILLAGES ET LES BÂTIMENTS (P.10)

Croix multidirectionnelle / Stick analogique	Déplacer le personnage / Passer d'un vue subjective
Bouton +	Examiner des objets / Parler aux gens / Confirmer un choix / Faire défiler le texte
Bouton -	Annuler
Bouton /	Afficher / Cacher le menu de Statut
Bouton \	Changer de vue (normale / subjective, est toujours disponible)
Boutons analogiques G/D	Flécher une rotation de la caméra en vue normale
Bouton Start	Afficher / Masquer la mini carte

### LES COMMANDES PENDANT LES COMBATS CLASSIQUES (P.11)

Croix multidirectionnelle / Stick analogique	Sélection d'une commande (sélectionner une commande / Se placer à l'aise / Sélection d'un art / entrer <b>+</b> ) (Mélanger le curseur avec <b>+</b> / Sélectionner un art ou un ennemi)
Bouton +	Confirmer
Bouton -	Annuler
Bouton /	Afficher / Cacher le Statut des membres de l'équipe / Afficher la description des objets et de la magie
Bouton \	Changer le couleur d'une arme (p.10)
Boutons analogiques G/D	Déplacer la caméra
Bouton Start	Annuler l'activation de l'attaque Spéciale du personnage (appuyez à vous appuyer sur ce bouton pendant les premières secondes)

- Pour sélectionner le jeu et savoir si il est principal, appuyez simultanément sur les boutons **+**, **-**, **/**, **\** et **Start** à tout moment de la partie.

## LES COMMANDES PRINCIPALES

### LES COMMANDES PENDANT LES COMBATS NAVALS (P.80)

Croix multiStick analogique	Sélectionner une commande / Déplacer le curseur
Bouton	Confirmer un choix
Bouton	Annuler
Bouton	Afficher la description des objets et de la map

• Les boutons et sur les boutons analogiques D3D ne sont pas utilisables.

### LES COMMANDES DANS LES CIEUX (P.81)

Croix multidirectionnelle	Changer l'angle de vue de la caméra
Stick analogique	Déplacer le navire du joueur
Bouton	Examiner des objets / Comparer avec les autres bateaux/ Entrer dans des villages ou des donjons / Confirmer un choix / Faire défiler la liste
Bouton	Annuler
Bouton	Afficher / Quitter le menu de Statut
Bouton analogique	Descendre
Bouton analogique	Monter
Bouton Start	Afficher la carte / Se déplacer dans le navire / Sauvegarder

• Le bouton n'est pas utilisé.

## COMMENCER UNE PARTIE

### LE DÉBUT DU JEU

Lorsque vous allumez le console, le jeu se lance et une scène d'animation apparaît dans le écran. Une fois l'introduction terminée, appuyez sur le bouton pour sélectionner le menu principal. Sélectionnez une option de menu à l'aide de ou de la croix multidirectionnelle, puis appuyez sur le bouton pour confirmer votre choix.

#### NOUVEAU JEU

Commencer une nouvelle partie

#### CONTINUER

Sélectionnez cette option si vous avez terminé un jeu comme invité des savegardes de jeu dans votre savegame. Choisissez l'option de port de commande à la votre console. Choisissez



### SELECTIONNER UN VISUAL MEMORY (PORT D'EXTENSION)

Lorsque vous appuyez sur "CONTINUER", l'écran de chargement s'affiche. Utilisez pour sélectionner le port d'extension (1 ou 2). Si le jeu est sauvegardé sur le bouton pour continuer votre jeu (Réparer le jeu sauvegardé), vous devez sélectionner dans l'un des deux ports d'extension, vous ne pouvez en sélectionner aucun.



### SELECTIONNER UN FICHIER À CHARGER

Utilisez ensuite pour sélectionner le fichier de la partie que vous souhaitez jouer, puis appuyez sur le bouton . Puis, pour sélectionner votre choix, appuyez sur le bouton . Vous pouvez également appuyer sur le bouton pour choisir. Cliquez sur le bouton pour sélectionner le fichier à charger.



### PAGE D'ACCUEIL

Rendez-vous sur le site officiel de SPES et ANCADIA. Reportez-vous à la page 78 de ce manuel pour de plus amples informations.

# STRUCTURE DU JEU ET SAUVEGARDE

La partie du jeu **DRAGON ARCADIA** est présentée sous différents aspects et offre différentes Vues. Le personnage principal se déplace dans les différents lieux à son niveau actuel, explore les villages et les donjons, part et prend part à différents combats. Voici comment se déroule le jeu.

## RELATIONS ENTRE CHAQUE MODE

### LES VILLAGES ET LES DONJONS

Dans les villages, les éléments et les donjons, vous se déplace à pied. Ici, il explore les lieux et se bat avec les autres personnages (p.58)

### LES CIEUX

Vous pouvez les voler à bord de vos avions volants. Les combats qui peuvent intervenir s'effectuent en fonction de la taille et des performances de vos avions (p.54)

### LES MODES DE COMBAT

Grâce à une carte des niveaux, lorsqu'il explore des donjons ou les vols à bord de ses avions, les affrontements à combat, il existe deux modes de combats. Les combats classiques et les combats rapides (p.56)

## DE LA TERRE AU CIEL...

### DU CIEL AUX VILLAGES / DONJONS

Appuyez-vous de l'aile ou de l'écran avec votre joystick et appuyez sur le bouton **▲** s'il est dans le ciel, lorsque vous pouvez atterrir, vous êtes alors transféré sur la terre ferme.

### DES VILLAGES / DONJONS AU CIEL

Pour passer de la terre ferme au ciel, appuyez-vous de l'aile ou de l'écran et appuyez sur le bouton **▲**. Un message vous demande si vous souhaitez voler à bord ou non. Utilisez **▲** pour faire votre choix, puis appuyez sur le bouton **▲**.

### FIN DE LA PARTIE

La partie termine lorsque les personnages n'ont plus de points de vie (PV) ou lorsque les points de vie du héros s'abîment dans. Vous pouvez alors à l'aide du bouton **▲** appeler. Lorsque vous pouvez choisir de continuer sur tout le jeu ou les combats contre les boss. Utilisez **▲** pour sélectionner de l'abandonner. Puis **▲** ou **▲** pour appuyer sur le bouton **▲**.

## STRUCTURE DU JEU ET SAUVEGARDE

### SAUVEGARDE

Dans les villages / donjons et les donjons, il existe deux modes de jeu et deux modes de sauvegarde. Lorsque vous jouez dans les villages, vous pouvez sauvegarder à tout moment. Appuyez-vous sur le bouton **▲** pour ouvrir le menu et sélectionner "SAUVEGARDE" pour afficher l'écran de sauvegarde.



A bord de l'avion



Point de sauvegarde spécial dans le ciel



Point de sauvegarde dans un village / donjon

### SELECTIONNER UN VISUEL MEMORY (POINT D'EXTINGUON)

Lorsque vous êtes dans un village ou un donjon, appuyez-vous sur le bouton **▲** pour ouvrir le menu et appuyez sur le bouton **▲** pour sélectionner "POINT D'EXTINGUON". Appuyez-vous sur le bouton **▲** pour sélectionner "POINT D'EXTINGUON". Appuyez-vous sur le bouton **▲** pour sélectionner "POINT D'EXTINGUON". Appuyez-vous sur le bouton **▲** pour sélectionner "POINT D'EXTINGUON".

### SELECTIONNER UN FICHER DE SAUVEGARDE

Utilisez **▲** pour sélectionner le fichier de jeu que vous souhaitez sauvegarder et appuyez sur le bouton **▲**. Vous devez ensuite choisir de sauvegarder en appuyant sur le bouton **▲** ou des données y sont déjà sauvegardées. Les données de sauvegarde sont effacées et remplacées par les nouvelles. Il vous est demandé d'attribuer le fichier. Utilisez **▲** pour sélectionner "DL" ou "DM" et appuyez sur le bouton **▲**. Si vous ne souhaitez pas de données de sauvegarde, appuyez-vous sur le bouton **▲** pour sélectionner "SAUVEGARDE".

### IL N'Y A AUCUN FICHER DE SAUVEGARDE DANS LE VISUEL MEMORY

Lorsque vous êtes dans un village ou un donjon, appuyez-vous sur le bouton **▲** pour ouvrir le menu et appuyez sur le bouton **▲** pour sélectionner "POINT D'EXTINGUON". Appuyez-vous sur le bouton **▲** pour sélectionner "POINT D'EXTINGUON". Appuyez-vous sur le bouton **▲** pour sélectionner "POINT D'EXTINGUON". Appuyez-vous sur le bouton **▲** pour sélectionner "POINT D'EXTINGUON".

# LES CIEUX (A BORD DU NAVIRE)

C'est à bord d'un navire océan que vous explorez et voyagez dans le monde de **SPICED UP AFRICA**. Vous devrez naviguer sur votre propre jeu de carte météo, dans les plus beaux régions d'Afrique. Cependant, en l'absence de la carte de votre écran, il y aura à chaque fois un état de jeu. Vous pouvez utiliser les données de votre écran. Utilisez le bouton **Navigation** pour naviguer dans le monde de jeu. Utilisez le bouton **Carte** pour afficher la carte de votre écran. Utilisez le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran. Utilisez le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran.

## L'ECRAN DE JEU



### NOM DE L'ILE / DU VILLAGE / DU BATIMENT

Affiche le nom d'une île, d'un village ou d'un bâtiment que vous avez visité. Cliquez sur le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran.

### ALTIMÈTRE

Indique l'altitude à laquelle vous êtes.

### BOUSSOLE

Indique la direction dans laquelle vous êtes.

## L'ECRAN DE MENU

À bord du bateau, appuyez sur le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran. Utilisez le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran.

## CARTE

La carte vous indique la météo et les données de votre jeu. Cliquez sur le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran.

### NOM DE L'ILE / DU VILLAGE / DU BATIMENT

Indique le nom de l'île, du village ou du bâtiment que vous avez visité. Cliquez sur le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran.

### ALTIMÈTRE

Indique l'altitude à laquelle vous êtes.

### BOUSSOLE

Indique la direction dans laquelle vous êtes.

### NOM DE L'ILE / DU VILLAGE / DU BATIMENT

Indique le nom de l'île, du village ou du bâtiment que vous avez visité. Cliquez sur le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran.

### ALTIMÈTRE

Indique l'altitude à laquelle vous êtes.

### BOUSSOLE

Indique la direction dans laquelle vous êtes.

# LES CIEUX (A BORD DU NAVIRE)

## LE PORT

Vous pouvez visiter le port de votre jeu. Cliquez sur le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran. Utilisez le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran.

## NAVIGATION

Vous pouvez visiter le port de votre jeu. Cliquez sur le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran. Utilisez le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran.

## LES RENCONTRES

Vous pouvez visiter le port de votre jeu. Cliquez sur le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran. Utilisez le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran.

## LES DÉCOUVERTES

Vous pouvez visiter le port de votre jeu. Cliquez sur le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran. Utilisez le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran.

## TYPE DE DÉCOUVERTES

Vous pouvez visiter le port de votre jeu. Cliquez sur le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran. Utilisez le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran.

## VISITE DES DÉCOUVERTES DANS VOTRE JEU

Vous pouvez visiter le port de votre jeu. Cliquez sur le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran. Utilisez le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran.

## CONSEILS POUR DÉCOUVERTES DANS VOTRE JEU

Vous pouvez visiter le port de votre jeu. Cliquez sur le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran. Utilisez le bouton **Navigation** pour afficher la carte de votre écran.

# LES VILLAGES ET LES DONJONS



Promenez-vous dans le village pour recueillir des informations, acheter des objets, ou explorer un donjon. Cliquez sur l'icône de votre intelligence ou de votre multimediasocialité. Appuyez sur les boutons intelligents (I) ou (M) pour accéder à l'interface et sur le bouton (E) pour parler aux gens ou consulter ce qu'il se trouve en face de vous. Appuyez également sur le bouton (E) pour afficher le menu de statut et sur le bouton (E) pour afficher ou masquer le menu de carte.

## Le mini-carte

Un **A**, indique votre position actuelle et le direction dans laquelle vous vous déplacez sur la carte.

## GRIMPER / DESCENDRE D'UNE ECHELLE OU D'UN MUR

Lorsque vous êtes à portée de votre intelligence ou d'un mur, appuyez sur le bouton (E) pour vous y accrocher. Utilisez ensuite (D) pour monter ou descendre. Vous pouvez automatiquement grimper lorsqu'il vous reste plus d'une des deux valeurs de l'échelle ou du mur.

## EXAMINER

Lorsque vous êtes face à un objet ou à un personnage, appuyez sur le bouton (E) pour l'examiner.

## PARLER AUX PERSONNAGES

Lorsque vous êtes en face d'un personnage auquel vous pouvez parler, appuyez sur le bouton (E) pour engager la conversation. Si ce dernier est un personnage intelligent, vous pouvez également appuyer sur (E) pour afficher un menu de votre équipement. Il sera également possible de vous ouvrir leur répertoire.

## RAMASSER DES OBJETS

Lorsque vous vous trouvez face à un coffre, appuyez sur le bouton (E) pour l'ouvrir et récupérer ce qu'il contient. Cependant, si la valeur de cet objet dépasse la valeur maximale de ce que vous pouvez ramasser (10) vous ne pourrez pas tout en récupérer.

## SE REPOSER

Vous pouvez vous reposer dans un auberge, et récupérer votre santé au point de stagnation qui s'y trouve. Pour vous réveiller, défendez-vous à l'extérieur ou appuyez sur le bouton (E) lorsque (E) pour éteindre votre feu. Vous pouvez le sur/sous-partir et appuyer sur le bouton (E) pour continuer. Les HP et MP des personnages, ainsi que les HP de votre sociabilité sont automatiquement régénérés lorsque vous vous reposez.

## ACHETER ET VENDRE

Marchez dans les commerces des villages pour acheter ou vendre des armes et des objets. Appuyez sur le bouton (E) pour ouvrir le menu de statut (E) pour acheter une option de menu et appuyez sur le bouton (E) pour continuer.

## CHANGER DE COULEUR D'UN OBJET

Vous pouvez changer la couleur des objets si la valeur maximale (niveau (E) pour acheter votre "ACHÈTEUR/MARCHANDISEUR") est appuyé sur le bouton (E) pour continuer.

## SÉLECTIONNER UN OBJET

Utilisez (E) pour sélectionner l'objet que vous voulez vendre ou acheter. Puis appuyez sur le bouton (E) pour voir une liste des objets disponibles et sélectionnez par le bouton (E) pour acheter ou vendre le lot. Pour chaque objet il est affiché les personnages qui peuvent l'acheter ainsi que les personnages qui le possèdent. Si cet objet est un objet précieux, il est affiché en vert, tandis que les autres objets sont affichés en rouge. Appuyez sur le bouton (E) pour passer de la valeur maximale à la valeur actuelle. Utilisez ces données pour faire des achats précises.

## CHOISIR UNE QUANTITÉ

Modifiez la quantité d'objets que vous voulez vendre ou acheter. Utilisez (E) pour augmenter ou baisser la quantité à une unité, (E) pour l'augmenter de 10 ou de 100. Appuyez ensuite sur le bouton (E) pour continuer ou sur le bouton (E) pour retourner à l'écran précédent.

## SCAMPER D'UN OBJET

C'est que vous avez effectué votre transaction, vous pouvez vous équiper des armes, des armures, des accessoires ou du matériel carcéral. Sélectionnez le personnage que vous souhaitez équiper en vous référant aux possibilités. Les objets dont le personnage est équipé auparavant ne sont pas perdus lors de cette opération.

## PARLER DE TOUT ET DE RIEN

Vous pouvez parler de tout et de rien.

• Lorsque vous interagissez avec un personnage, vous pouvez lui parler de tout et de rien en appuyant sur le bouton (E).

## SCAMPER

Vous pouvez parler de tout et de rien.



LA COMPÉTENCE DES MARINS

Ces compétences des Marins sont à acquies dans plus d'un village de marins dans le monde. Vous pouvez y accéder si y vendent des informations sur les Découvertes. Pour cela, interrogez vous au Maître de marées et en apprenant sur le Marais (M) (M) pour savoir sur "Vos voyages et activités des Découvertes sur les Découvertes / Vous découvrez / Vous partent" et apprenez sur le Donjon (D) pour connaître.

VOUS DES INFORMATIONS

Un jeu (M) (M) (M) pour obtenir vous une information et que vous devez savoir pour apprendre sur le Marais (M) pour connaître. Si y a plus d'une option que celle qui s'affichent le joueur, il faut (M) pour faire passer la liste de vous faire les Découvertes des lieux et vous pouvez faire normalement de longer avec le nombre d'informations, cette dernière peut de sa valeur.

ACHETER DES INFORMATIONS

Vous pouvez acheter des informations sur les connaissances nécessaires à votre Donjon (M) (M) (M) pour connaître l'information que vous voulez les acheter et apprenez sur le Donjon (D) pour connaître. Si y a plus d'une option que celle qui s'affichent le joueur, il faut (M) pour faire passer la liste. Les informations des lieux sont achetées chez le Maître à qui les vendeurs peuvent vous le vendre.

PARLER DE VOI ET DE BIEN

Vous pouvez connaître les détails de certains de vos points de la Conquête des lieux.

PARLER

Vous pouvez de la Suite des lieux.

LES CHAMPS ET LA CROISSANCE DE CŒUR

C'est l'un de ces et une investissent dans le monde en échangeant de la nourriture agricole (après avoir "C'est" lorsque Cœur de l'un et grand dérivés de la base. Cœur veut vraiment savoir vous approchez d'un Donjon. Apprenez sur le Donjon (D) pour Cœur de l'un et l'un. Si y a d'autres les lieux. Le nombre de Cœur vous est toujours de la manière suivante.

- Si le jeu est défini sur le jeu, il se voit à savoir.
- Lorsque de Cœur sur l'un de MM se réalise.
- Si le nombre d'œufs est connecté à la vitesse et que le nombre de villages est défini et se voit à savoir.



CHAMPS

LE TAUX DE FIER-D-RIAS

Le taux de Fier-D-RIAS est basé sur l'âge change entre les connaissances. Il est toujours que vous devez prendre les connaissances. Si vous prenez les connaissances et vous pouvez faire le taux d'appréhension et l'appréhension des gens à l'égard de l'âge. Si y a plus d'une option que celle qui s'affichent le joueur, il faut (M) pour faire passer la liste de vous faire les Découvertes des lieux et vous pouvez faire normalement de longer avec le nombre d'informations, cette dernière peut de sa valeur.



LES SYSTEMES DE LA BASE ET DE L'ÉQUIPAGE

Il y a certains moments de l'histoire. Vous devez savoir le jeu, il peut être possible de connaître à l'équipage différents vos membres de l'équipage, tels que l'un de l'un, et les deux autres à bord il est également un joueur dans l'équipage à l'un de l'un de l'un.

LE SYSTEME DE LA BASE

Lorsque vous êtes en l'un, vous pouvez faire de l'un de l'un qui est défini la base. C'est ce que en l'un de l'un de la base. Vous pouvez connaître les connaissances nécessaires de la base, mais également les connaissances. Si y a plus d'une option que celle qui s'affichent le joueur, il faut (M) pour faire passer la liste de vous faire les Découvertes des lieux et vous pouvez faire normalement de longer avec le nombre d'informations, cette dernière peut de sa valeur.



LE SYSTEME DE L'ÉQUIPAGE

Lorsque vous êtes en l'un, vous pouvez faire de l'un de l'un qui est défini la base. C'est ce que en l'un de l'un de la base. Vous pouvez connaître les connaissances nécessaires de la base, mais également les connaissances. Si y a plus d'une option que celle qui s'affichent le joueur, il faut (M) pour faire passer la liste de vous faire les Découvertes des lieux et vous pouvez faire normalement de longer avec le nombre d'informations, cette dernière peut de sa valeur.







# Dreamcast



Dreamcast

## SKIES OF TRAGEDIA



## APPRENDRE DES ATTAQUES SPÉCIALES

Les personnages apprennent des attaques spéciales en utilisant des objets appelés les "Boutilleries". Pour apprendre une nouvelle attaque spéciale, sélectionnez la commande "Apprendre" sur l'écran de Statut dans le menu de Statut du PV. Si vous des Attaques Spéciales qui peuvent apprendre les personnages est possible. En outre, le nombre de Boutilleries nécessaires dépend de chaque Attaque Spéciale.

## LES CHANGEMENTS DE STATUT

Si le niveau du statut d'un personnage ou si son niveau par Niveau de Statut change sa valeur de manière permanente. Cela signifie qu'il est difficile de modifier un changement de statut.

Boogie Down	En jeu
Attaque spéciale	Attaque spéciale
Jeune	Changement de statut spécial par un objet ou un effet
Statut	Changement à l'état spécial
PV/PP/SP	Tous les statuts de l'écran de Statut

De plus, lorsque le statut d'un personnage est modifié par le poison, etc., les statuts supérieurs reapprennent aux niveaux de Statut.



## POISON

Prend des PV à la fin de chaque tour.



## CONFUSION

Attaque tous les tours à l'aveugle, sans aucun ciblage.



## INCONSCIENT

Lorsque les PV atteignent zéro.



## SILENCE

Ne peut plus utiliser la magie.



## RIGENERER

Rigénère tous les PV à la fin de tour.



## STATUE

Ne peut pas se déplacer pendant un certain nombre de tours.



## FATIGUE

Ne peut plus récupérer de PV.



## RENFORCER

Augmente toutes les capacités à l'attaque et à la défense.



## ENDORMI

Ne peut se battre tant qu'il n'est pas réveillé.



## FAIBLE

Diminue de toutes les capacités.



## RAPIDE

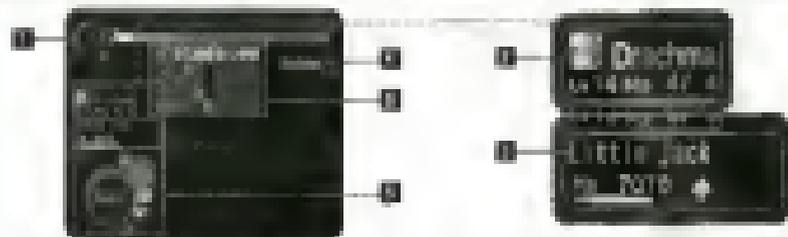
Augmente la vitesse.

■ RENFORCER apparaît en rouge et RAPIDE en bleu.

## LE COMBAT NAVAL

Lors d'un combat naval, votre et vos alliés affrontent un nouveau ennemi décrit dans votre menu. Pour les combats qui se déroulent lors d'événements liés, vous pouvez choisir des bateaux ennemis et être plus dans un affrontement épique.

## MÉCANIQUE DU COMBAT NAVAL



## 1 JALOE DES POINTS D'ESPRIT

Cette jauge correspond aux actions qui peut entreprendre votre équipe dans son ensemble. Elle est liée à chaque carte ou objet utilisé les commandes "Attaque", "Attaque", "Super Canon", et "Équipage". Le jauge montre chaque le nombre de ES actuel, tandis que le jauge rouge représente le nombre d'ES à utiliser pendant le tour. À la fin de chaque tour, le niveau d'ES est généralement en fonction du nombre de personnages de l'équipe qui peuvent effectuer une action. De plus, lorsque vous sélectionnez la commande "Fuser", vous en réduisez une certaine quantité.

## 2 STATUT DES PERSONNAGES QUI PEUVENT EFFECTUER UNE ACTION

PV indique le niveau actuel de conscience du combat de personnage. Si vous que PV représente le nombre de points de magie qui peut utiliser.

## 3 NOM DU BATEAU / PV / STATUT

PV indique le niveau actuel de conscience du combat de personnage. Lorsque les PV atteignent zéro, le bateau coule et le jeu continue. (Une infime valeur indiquée à la fin d'un changement de statut. Cette infime valeur indique l'état de votre bateau (par exemple, endormi ou à la fin de tour, etc.).

## 4 NOM DU BATEAU ENNEMI / PV

Une infime valeur indique lorsque le statut augmente ou s'est un changement (p. 64). (Vous pouvez voir le statut (PV) de bateau ennemi.)

## 5 COMMANDES DE COMBAT NAVAL (P. 66)

## 6 CARTE DE COMBAT (P. 66)

## LES COMMANDES DE COMBAT NAVAL

Lorsque vous êtes à votre tour, vous devez choisir une commande pour piloter des personnages et commencer par "Fuir". Les icônes **ATTACK** (pour attaquer), les commandes de combat naval, puis appuyez sur le bouton **OK** pour continuer. Certaines commandes ne sont pas disponibles. Appuyez sur le bouton **OK** pour annuler. Appuyez les commandes à la suite de l'ordre de la commande de combat naval. Lorsque vous sélectionnez "Fuir" ou "Fugir", appuyez sur le bouton **OK** pour en afficher une description (appuyez de nouveau sur le bouton pour fermer).



FUIR

Fuir le combat (non disponible lors d'un combat contre une base.)

ARTICLE

Utiliser un objet.

GARDE

Se protéger de la foudre ennemie.

ATTACK

Attaquer avec l'arme dans le personnage est équipé.

MAGIE

Utiliser la magie au lieu avec le Canon Magique.

FOCUS

Augmenter les ES.

S-CANNON

Tirer avec le Super Canon.

ESQUIVE

Disparaître lorsque Vies est capturé de son propre bateau.

FUIR

Permet de fuir le combat. Cette commande est la même qu'en combat classique (p. 60).

ARTICLE

Permet d'utiliser l'objet choisi. Cette commande est la même qu'en combat classique (p. 60).

GARDE

Permet d'activer des défenses classiques. Ce qui réduit les dégâts infligés par les attaques de l'ennemi.

ATTACHE

Coût en ES

Permet d'attacher aux canons de tirer. Choisissez "Attaquer" (appui **OK**) pour sélectionner le canon dont est équipé le bateau. Puis appuyez sur le bouton **OK** pour confirmer. Il existe trois types d'armes différents, dans les espaces différents (p. 60).

MAGIE

Coût en ES / 1 PM par utilisation

Permet d'utiliser le sort. Vous devez avoir 1 PM par utilisation. Vous sélectionnez celle recommandée de la même manière qu'en combat classique (p. 60). De plus, les sorts de magie magiques ont le personnage peut attaquer (ou l'ennemi) sans passer de la même manière que les sorts de combat classique. Ce qui signifie que vous pouvez tirer sans votre cible. Par exemple, vous devez sélectionner "Canon Magique" pour pouvoir attaquer le bateau ennemi.

FOCUS

Permet de récupérer des ES.

S-CANNON

Coût en certain nombre d'ES

Certaines bases à bord de votre bateau Vies peuvent être tués de super canons. Vous pouvez uniquement utiliser ces canons sur les bases ennemies par une seule spécialité. Vous obtenez une grande quantité d'ES, mais la puissance de feu est limitée. Ceci peut modifier l'état du canon.

ESQUIVE

Coût en certain nombre d'ES

Lorsque Vies prends son propre bateau, il peut tirer des coups de son équipage. Sélectionnez "Équipage" en appuyant **OK** et appuyez sur le bouton **OK** pour confirmer. Chaque membre d'équipage possède ses propres capacités. Selon que le joueur de régimes des ES, les coups de équipage et les coups de équipage sont ES. De plus, le nombre d'ES dépendra de la façon dont les d'équipage. Vous sélectionnez les capacités de votre équipage parfaitement les capacités de chacun et utilisez les capacités de l'ennemi.

LE BORD DE COMBAT NAVAIL

Lors d'un combat naval en combat naval, les navires se déplacent autour d'un écran de combat. Chaque fois qu'il y a un sonde, cela se traduit par le nombre de personnages ou personnages dans l'écran. Ainsi, si vous avez une équipe constituée de quatre membres, le jeu se déroule en quatre agents. Lorsque vous choisissez un vaisseau pour charger un personnage, une scène représentant l'action apparaît au fond de l'écran de la "carte de combat".

ENTRER DES COMMANDES SUR LA CARTE DE COMBAT

Vous devez choisir une commande (à PC) pour chaque membre de votre équipe. Cependant, chaque personnage ne peut effectuer qu'une seule action par tour. **MOUSE :** **1-2-3-4** pour sélectionner les commandes, et appuyer sur le bouton **5** pour confirmer. Une scène représentant l'action apparaît alors que le combat s'engage. **TOUCHES :** pour sélectionner le vaisseau, appuyer sur la touche **1-2-3-4** pour sélectionner la commande, et appuyer sur le bouton **5** pour confirmer. Appuyer sur le bouton **6** pour annuler votre choix.

PERSONNAGES

Défini pour l'unité, un personnage peut être observé à l'aide de la carte de Chance/Danger pour pouvoir voir l'ennemi.



DÉGRE DE CHANCE/DANGER

Indique le niveau de risque d'attaque ou le danger d'une attaque ennemie. Une fois que la permission vous est donnée, vous pouvez voir l'ennemi.

TOUR EN COURS

TOUR SUIVANT

COMPRENDRE LE DEGRE DE CHANCE/DANGER



En sécurité  
Vert = Jaune = Rouge

En danger



Chance



Peut être dans le 3-Canon

LES MUNITIONS

Il existe trois types de pièces d'artillerie différents que vous pouvez utiliser dans différents scénarios. Lorsque vous utilisez les canons principaux et secondaires, il est possible de tirer plus facilement (c'est-à-dire) sans perdre beaucoup de temps. En outre, vous pouvez tirer votre tir à la fois sur le vaisseau ennemi, mais pas sur votre propre vaisseau.

CANON PRINCIPAL



Tir et touche lors d'un même tour. Ce canon est puissant mais nécessite beaucoup de ES.

CANON SECONDAIRE



Vous pouvez tirer en sécurité si vous êtes suffisamment d'ES.

TORPILLE



Vous décidez du round lors duquel vous tirez et de celui au cours duquel vous touchez votre cible.

MESSAGES EN COURS DE ROUTE

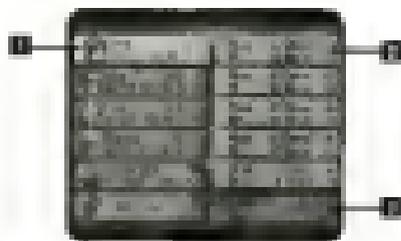
Lors d'un combat naval, vous devez parfois prendre des décisions stratégiques. **Message :** pour choisir une stratégie dans le menu à choix multiples et appuyer sur le bouton **5** pour confirmer. Le déroulement du combat change selon vos actions. En fin de tour et les choix effectués également sur la carte de Chance/Danger. Lorsque les agents se rejoignent dans le tour suivant, cela indique que vous pouvez prendre une décision stratégique pour le prochain tour. Appuyez avec précision pour composer la victoire.



# LE MENU DE STATUT

## L'ÉCRAN DU MENU DE STATUT

Lorsque vous êtes prêt en mode combat, appuyez sur le bouton **[O]** pour afficher le menu de statut dans un coin. Les 4 flèches et les touches pour les grosses lettres peuvent être utilisées indépendamment. Appuyez sur **[O]** pour choisir un statut du menu ou personnage et sur **[D]** pour passer à la page suivante. Utilisez **[L]** pour passer à l'écran de Statut de chaque personnage. Appuyez sur le bouton **[X]** pour retourner au écran précédent.



### 1 FENÊTRE DU PERSONNAGE

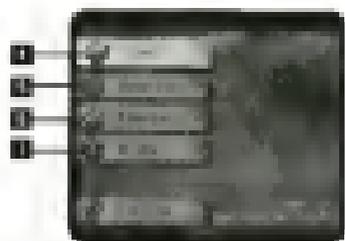
Affiche le statut actuel/maximum de PV et de PM du personnage ainsi que son menu actuel.

### 2 STATUT DU PERSONNAGE (P.71)

Affiche le statut du personnage. Utilisez **[L]** pour naviguer dans les pages pour vérifier le statut des personnages.

### 3 ON-THE-FLY / MAXIMUM DES ACTUEL

Affiche le statut d'argent (or) que vous avez, le temps de jeu et le maximum d'EG actuel.



### 4 JOURNAL (P.74)

Permet de lire le journal des événements qui ont eu lieu et ce qui a été découvert.

### 5 CHANGER ÉQUIPE (P.75)

Permet de changer de membres d'équipe.

### 6 QUÊTE PINTA (P.75)

Permet d'entrer à Pintia de paix ou de guerre.

### 7 OPTIONS (P.76)

Permet de régler différentes options du jeu.

## L'ÉCRAN DE STATUT DU PERSONNAGE

Lorsque vous choisissez un personnage ou un menu, sélectionnez le bouton **[L]** pour les voir dans les écrans de Statut des différents personnages. Vous pouvez également utiliser les flèches de la croix pour avoir le statut actuel, regarder le personnage en combat, acheter et améliorer les objets des "Boutiques" pour acheter des Objets Spéciaux. Utilisez **[L]** pour choisir un objet du menu pour acheter sur le bouton **[X]** pour continuer. Appuyez sur les boutons analogiques D ou D pour passer à un personnage à l'autre. Appuyez sur le bouton **[X]** pour revenir à l'écran de menu de Statut.



### 1 Paramètres des personnages

PARAMÈTRE: Statut actuel/maximum des Points de Vie (HP) et de Points de Magie (MP) des personnages des Points de Magie (MP) des personnages. Capacité actuelle/maximum de chaque élément. Statut actuel/maximum de chaque élément. Possibilité de faire varier les statistiques actuelles. Vous pouvez sélectionner les statistiques actuelles. Possibilité de faire varier les statistiques de chaque élément. Capacité de chaque élément de chaque élément. Possibilité de faire varier les statistiques de chaque élément.

Statut: Statut actuel/maximum des Points de Vie (HP) et de Points de Magie (MP) des personnages.

Statut: Statut actuel/maximum des Points de Vie (HP) et de Points de Magie (MP) des personnages.

Statut: Statut actuel/maximum des Points de Vie (HP) et de Points de Magie (MP) des personnages.

Statut: Statut actuel/maximum des Points de Vie (HP) et de Points de Magie (MP) des personnages.

### 2 Paramètres des statistiques

Statut: Statut actuel/maximum des Points de Vie (HP) et de Points de Magie (MP) des personnages.

Statut: Statut actuel/maximum des Points de Vie (HP) et de Points de Magie (MP) des personnages.

### 1 FENÊTRE DU PERSONNAGE

Permet d'afficher le statut actuel / maximum de PV et de PM de personnage. Vous pouvez aussi vérifier le statut. Appuyez sur les boutons analogiques D ou D pour passer à un personnage à l'autre.

### 2 OBJETS (P.72)

Permet d'acheter des objets.

### 3 MAGIE (P.73)

Permet d'acheter de la magie.

### 4 ATTAQUES SPÉCIALES (P.73)

Permet d'acheter de nouvelles Attaques Spéciales.

### 5 ÉQUIPEMENT (P.75)

Permet d'équiper un personnage d'une arme, d'une armure et d'objets.

### 6 STATUT DU PERSONNAGE

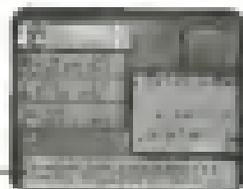
Permet d'afficher le statut actuel de (du) personnage. Appuyez sur les boutons analogiques D ou D pour passer à un personnage à l'autre.

### 7 TITRE ACTUEL

Permet de voir le titre actuel de l'objet correspondant à son statut de (du) personnage. Appuyez sur le bouton pour passer à un personnage à l'autre.

## LES OBJETS

Pour afficher les objets apprenez sur **[L]** pour choisir un type d'objet. Une fois le menu **[O]** ou **[L]** lancé, appuyez **[R]** pour choisir l'objet **[L]** pour faire défiler la liste et appuyez sur le bouton **[R]** pour confirmer. Pour lire l'effet **[L]** pour choisir le personnage sur lequel vous souhaitez afficher l'objet puis appuyez sur le bouton **[R]** pour confirmer. Appuyez sur le bouton **[R]** pour naviguer les objets et sur le bouton **[R]** pour revenir à l'écran précédent.



## TYPE D'OBJETS

Le type d'objet pour le menu d'un objet.

## NOMBRE D'OBJETS

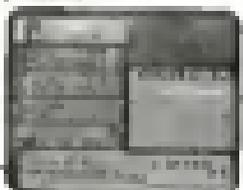
Vous pouvez porter jusqu'à 50 objets de chaque type.

## DESCRIPTION DE L'OBJET

## MAGIE

Vous pouvez afficher de la magie de ce à la magie d'attaque ne peut être utilisée à partir de l'écran de Statut. Vous devez 1 PM par utilisation.

Lancez **[L]** pour choisir le type de magie. Une fois appuyé sur le bouton **[O]** ou **[L]** appuyez **[R]** pour afficher une magie et appuyez sur le bouton **[R]** pour confirmer. Pour lire l'effet **[L]** pour choisir un personnage sur lequel vous souhaitez afficher la magie. Et appuyez sur le bouton **[R]** pour confirmer de sur le bouton **[R]** pour revenir et revenir à l'écran précédent.



## TYPE DE MAGIE

Le type de magie à afficher dans le menu d'objet.

## DESCRIPTION DE LA MAGIE

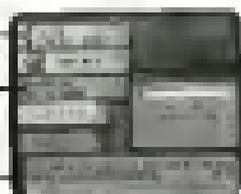
## L'ATTACHE SPECIALE

Un personnage peut apprendre de nouvelles Attaques Spéciales. Pour cela, vous devez recevoir des objets appelés "Sélecteurs". Ces objets sont obtenus à l'issue des combats ou dans des salles d'entraînement. Un sélecteur de personnage est à partir de l'écran de menu de Statut. Pour sélectionner l'Apprentissage Spécial **[L]** pour sélectionner les boutons d'attaque **[O]** ou **[L]** lorsque vous êtes sur l'écran d'Apprentissage Spécial pour passer d'un personnage à l'autre. Lancez **[L]** pour afficher l'Attaque Spéciale que vous voulez apprendre et appuyez sur le bouton **[R]** pour confirmer. Vous ne pouvez choisir que les Attaques Spéciales que le personnage a déjà apprise. Reportez-vous à la description de l'Attaque Spéciale qui apparaît dans votre écran quelle est la prochaine Attaque Spéciale à apprendre. Si vous voulez une confirmation de l'Apprentissage, le personnage ne peut apprendre davantage Spéciale, car le nombre de personnages diffère entre les Attaques Spéciales. Appuyez sur le bouton **[R]** pour revenir à l'écran précédent.

## PERSONNAGE

## NOMBRE DE SÉLECTEURS

## DESCRIPTION DE L'ATTACHE SPECIALE



## ATTACHE SPECIALE A APPRENDRE

Vous ne pouvez sélectionner les attaques spéciales que le personnage apprend par le menu.

## L'EQUIPEMENT

Pour équiper un personnage à une arme, à une armure ou à un accessoire, allez dans l'écran de Statut et choisissez "Équipement" ou appuyez sur les boutons d'équipement **[O]** ou **[L]** lorsque vous êtes sur l'écran d'équipement pour passer d'un personnage à l'autre. Sélectionnez ensuite un objet avec **[L]** puis appuyez sur le bouton **[R]** pour confirmer.

## PERSONNAGE

## STATUT ACTUEL

## DESCRIPTION DE L'OBJET



## ARME

## ARMURE

## ACCESSOIRE



### LES OPTIONS

Vous pouvez modifier différentes options de jeu. Utilisez **[↑]** pour sélectionner une option, **[↓]** pour la modifier et appuyez sur le bouton **[OK]** pour confirmer. Appuyez sur le bouton **[ESC]** pour revenir à l'écran précédent.

**SOUND**

Pour choisir entre mono et stéréo.

**CAMERA**

Pour modifier le point de vue de la caméra lorsque vous êtes de votre personnage.

**RUMBLE**

Pour choisir de désactiver les vibrations, si vous avez connecté un périphérique iPad.

**SON VM**

Pour choisir de désactiver le son sur le VM.



## PAGE D'ACCUEIL

Vous avez la possibilité de visiter le page d'accueil de site officiel de jeu SKILL OF ARCADE sur votre appareil mobile par navigateur mobile. Après vous être connecté sur Dreamcast, sélectionnez "Page d'accueil" pour accéder à l'écran de site officiel de jeu SKILL OF ARCADE. Une fois connecté, le navigateur vous amènera vers différentes à la page d'accueil du site. Vous n'avez pas accès à Internet si vous n'avez pas installé une application sur Dreamcast. Vous pouvez vous connecter sur Dreamcast à l'aide de Dreamkey. Pour de plus d'infos, consultez le manuel utilisateur de Dreamkey.

Pour plus d'informations, contactez-vous au service client de SKILL OF ARCADE.

Internet :

[www.dreamcast-skills.com](http://www.dreamcast-skills.com)

Téléphone :

0033 21 40 54 20 7897 (France)

### MENU & MENU D

Lorsque vous êtes sur le site officiel de SKILL OF ARCADE, appuyez sur le bouton analogique D pour ouvrir le menu D, et sur le bouton analogique C pour ouvrir le menu C (appuyez de nouveau sur le bouton analogique pour fermer le menu). Utilisez **[↑]** pour choisir les options de menu et appuyez sur le bouton **[OK]** pour confirmer.