

Bayonetta Kaitos

Les ailes éternelles et l'océan perdu



namco®

MODE D'EMPLOI



NINTENDO
GAMECUBE™

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



Merci d'avoir choisi le jeu BATEN KAITOS™ LES AILES ETERNELLES ET L'OCEAN PERDU pour votre console NINTENDO GAMECUBE™.

AVERTISSEMENT: Veuillez vous reporter au manuel fourni avec ce produit avant de vous servir de votre console Nintendo®, disque ou accessoire. Ce manuel contient d'importantes directives de sécurité.

Veuillez lire ce manuel attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Il contient aussi d'importantes informations concernant la garantie et le centre d'appel. Conservez-le, il vous sera toujours utile.



CE JEU PERMET DE JOUER AVEC UN JOUEUR ET UNE MANETTE.

1 joueur



CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMETRES OU VOS RESULTATS.

Memory Card
(carte memoire)
Nécessite 1 fichier,
8 blocs

Nintendo®

DOLBY®
SURROUND
PRO LOGIC II

© 2005 NINTENDO.

BATEN KAITOS™ Les ailes éternelles et l'océan perdu & © 2003 NAMCO LTD., TOUS DROITS RESERVES.

NAMCO, ® ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

DOLBY, PRO LOGIC, ET LE SYMBOLE DOUBLE-D SONT DES MARQUES DEPOSEES PAR DOLBY LABORATORIES.

LES POLICES DE CARACTERES UTILISEES DANS LE JEU SONT FOURNIES PAR NINTENDO. TOUS DROITS RESERVES.

© 2005 NINTENDO.



Sommaire

Histoire	3	Magnus	9
Protagonistes	4	Ecran de terrain	12
Configuration	5	Ecran de carte	14
Manette	6	Menu de jeu	15
Commencer à jouer	6	Combats	24
Commandes	7	Crédits	32

Histoire

Nous sommes à une époque où l'Océan et la Terre n'existent plus que dans les légendes transmises de génération en génération.

Kalas est un jeune homme prêt à tout pour retrouver le meurtrier de son grand-père et de son frère.

Xelha est une jeune femme déterminée à empêcher le monde de sombrer dans une crise profonde.

Les chemins de nos deux personnages principaux se croisent. Leurs aventures se déroulent dans un monde fait de vastes îles lévitant très haut dans le Ciel. Marqué par l'émotion, la déception et l'espoir, le récit de la destruction du monde et de sa renaissance commence...

Protagonistes

Les héros de cette épopée sont Kalas, Xelha et vous, l'Ange gardien. Votre route sera parsemée d'obstacles, mais lors de vos voyages, vous rencontrerez de nombreuses personnes qui vous aideront.



Kalas

Ce jeune homme est résolu à venger la mort de son grand-père et de son frère. Né avec une seule « Aile du cœur », Kalas porte une aile mécanique (ou « Aile méca ») pour pallier ce handicap. Ce sont sa témérité et son insouciance qui l'ont incité à s'embarquer dans cette périlleuse aventure, mais il dispose d'assez d'intelligence et de pouvoir spirituel pour survivre aux rudes épreuves qui l'attendent.

Xelha

Cette jeune fille généreuse est prête à tenter l'impossible pour contrer les projets diaboliques de conspirateurs sans scrupules. Elle rencontre Kalas au Village de Cebalraï, et peu de temps après, tous deux décident de joindre leurs forces. Curieusement, elle semble différente des autres filles de son âge, et c'est à vous qu'il incombera de lever le voile de mystères qui occulte sa véritable identité.



Vous, le joueur

Vous incarnez un Ange gardien qui est spirituellement lié à Kalas. Au début du jeu, vous avez la possibilité d'indiquer si l'Ange gardien est un garçon ou une fille et vous pouvez aussi lui donner un nom. Votre rôle consiste à conseiller et offrir un soutien moral à Kalas et ses amis. La force de votre lien aura une incidence sur la fréquence des attaques spirituelles et sur la fin du jeu.

Configuration

Branchez votre NINTENDO GAMECUBE™ conformément aux instructions contenues dans le mode d'emploi de la console. Appuyez sur le bouton POWER pour la mettre en marche. Lorsque le témoin d'alimentation s'allume, appuyez sur le bouton OPEN pour ouvrir le couvercle. Placez le disque 1 de BATEN KAITOS™, titre vers le haut. Refermez le couvercle manuellement pour que le chargement du jeu commence.

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la NINTENDO GAMECUBE. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si votre NINTENDO GAMECUBE est déjà réglée sur une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut.

Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de langue de votre NINTENDO GAMECUBE. Reportez-vous au mode d'emploi NINTENDO GAMECUBE pour de plus amples informations.

Carte mémoire

Insérez une carte mémoire NINTENDO GAMECUBE pour créer un fichier de jeu BATEN KAITOS, pour sauvegarder votre progression ou pour charger vos données de jeu. Un fichier et 8 blocs sont nécessaires pour créer un fichier de sauvegarde BATEN KAITOS.

Veuillez vous reporter au mode d'emploi NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une carte mémoire.

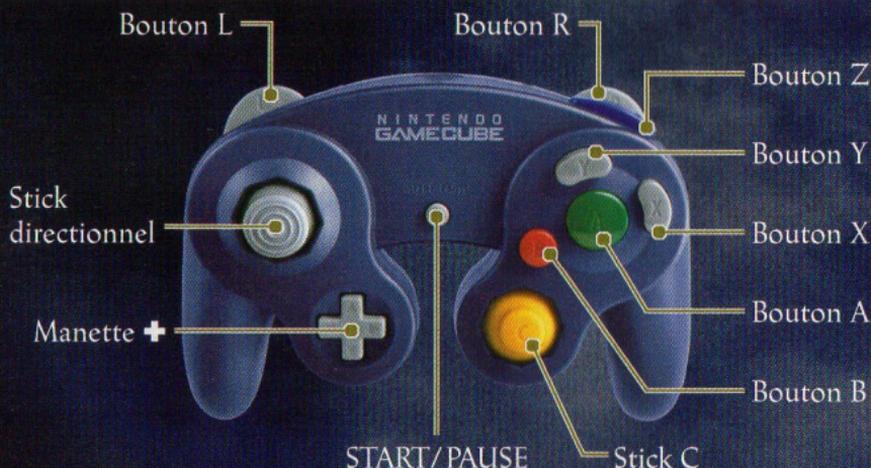
Dolby Surround

Décodage Dolby® Surround Pro Logic® :

Ce jeu est présenté en Dolby® Surround. Si vous connectez votre console de jeu à un téléviseur doté de la technologie Dolby Pro Logic®, Dolby Pro Logic II ou Dolby Pro Logic IIx, vous pourrez profiter de toutes les sensations que procure le son d'ambiance. Il vous faudra peut-être régler le son sur SURROUND dans le **sous-menu Système**, accessible à partir du **menu de jeu**.

Manette

Manette Nintendo Gamecube



REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel ou le Stick C ne sont pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés les boutons X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.



Commencer à jouer

Le jeu BATEN KAITOS se compose de deux disques NINTENDO GAMECUBE. Assurez-vous de commencer avec le disque 1. Un message sur le changement de disque apparaît à l'écran pour vous indiquer le numéro du disque à insérer. Ne changez pas de disque en cours de partie, sauf si un message vous le demande !

Commandes

Sur le menu principal

- Faire une sélection Stick directionnel
ou manette +
- Confirmer une sélection Bouton A
- Annuler une sélection Bouton B

Dans le jeu

Vous pouvez utiliser ces commandes sur l'écran de carte, l'écran de terrain, le menu de jeu et l'écran de combat.

- Afficher le menu de jeu Bouton Y

Écran de carte / écran de terrain



- Se déplacer, déplacer le curseur Stick directionnel
- Parler, continuer, examiner, confirmer Bouton A
- Annuler Bouton B
- Afficher les Magnus de quête
et faire une sélection Stick C
- Afficher le menu de jeu Bouton Y
- Vider un Magnus de quête quand il est affiché Bouton X
- Mettre le jeu en pause START/PAUSE

Menu de jeu



Affiche le menu des options relatives aux Magnus.

- Déplacer le curseur Stick directionnel ou manette +
- Confirmer Bouton A
- Annuler Bouton B
- Déplacer le curseur jaune, changer la taille de la **fenêtre d'informations** Stick C
- Jeter un Magnus Bouton X
- Trier les Magnus Bouton Y
- Changer la taille de la **fenêtre des Magnus** Bouton Z
- Passer de la PIOCHE au STOCK Bouton L
- Passer du STOCK à la PIOCHE Bouton R

Ecran de combat



- Choisir un Magnus Stick directionnel ou manette +
- Confirmer les Magnus, quitter l'**écran de résultats** Bouton A
- Confirmer les Magnus en choisissant un nombre spirituel Stick C
- Choisir une CIBLE ennemie Bouton L
- Choisir une CIBLE alliée Bouton R

Magnus

Afin de pouvoir progresser dans le jeu, il vous faudra comprendre ce que sont les Magnus et vous familiariser avec les caractéristiques propres à chaque type. Il existe quatre types de Magnus : les Magnus de combat, les Magnus de repos, les Magnus d'équipement et les Magnus de quête. Votre groupe transporte tous les Magnus obtenus sous la forme d'un stock de cartes. Dans cette section, seuls les quatre principaux types de Magnus vous sont présentés, mais vous trouverez au cours de vos voyages des Magnus qui n'entreront dans aucune de ces catégories.

Types de Magnus



Magnus de combat

Seuls les Magnus préalablement ajoutés aux pioches du groupe peuvent être utilisés en combat. Puisque chaque personnage ne peut équiper qu'un nombre limité de Magnus de combat, veillez à toujours porter des équipements adaptés à la situation. Il est impossible de perdre les Magnus avec lesquels vous battez, alors n'ayez pas peur d'équiper et d'utiliser vos meilleures cartes ! Pour de plus amples informations sur le système de combat, reportez-vous à la page 24.

REMARQUE : Les Magnus Appareil photo sont des Magnus de combat. Utilisez-les pour prendre des photos de vos ennemis ou de vos alliés. Avant de prendre une photo, vous devez sélectionner une cible. Les photos de boss ainsi que les photos de grande qualité peuvent atteindre des sommes astronomiques ! Puisqu'il s'agit d'appareils à développement instantané, il faut compter dix minutes en temps réel pour que la photo soit complètement développée.



Magnus de repos

Ces Magnus ne s'utilisent qu'en dehors des combats, à partir du **menu de jeu**. La plupart des Magnus de repos sont des Magnus de soins qui permettent aux personnages de récupérer des PV ou de retrouver leur état normal. Ces Magnus font effet sur tous les personnages, mais ils sont à usage unique. Les utilisations abusives sont donc fortement déconseillées !



Magnus d'équipement

Une fois équipés, ces Magnus permettent d'augmenter la résistance de vos personnages. Comme vous ne pouvez utiliser qu'un Magnus d'équipement à la fois, il est important de toujours vous armer en fonction de la situation. Pour de plus amples informations relatives à ce type de Magnus, reportez-vous à la page 20.



Magnus de quête

Au cours du jeu, vous aurez souvent l'occasion d'extraire l'Essence de Magnus d'un objet au moyen d'un Magnus vierge. Une fois cette opération terminée, vous obtiendrez un Magnus de quête. Les villageois vous demanderont parfois un Magnus de quête spécifique et vous donneront une récompense en guise de remerciement. Certains Magnus de quête seront indispensables à votre progression dans le jeu.

Sans Magnus vierge, vous ne pouvez pas obtenir de Magnus de quête. Les Magnus de quête ne peuvent être utilisés que lors d'événements spéciaux et jamais en combat !

• Utiliser les Magnus de quête

La **fenêtre des Magnus de quête** s'affiche quand vous inclinez le Stick C sur l'**écran de carte** ou sur l'**écran de terrain**. Sélectionnez un Magnus de quête en inclinant le Stick C vers la gauche ou vers la droite puis confirmez votre choix en appuyant sur le bouton A. Certains Magnus de quête peuvent s'utiliser plusieurs fois.

Pour de plus amples détails, ouvrez le **menu de jeu** et sélectionnez l'élément de menu QUETE, dans le **sous-menu Magnus** (voir page 15).

• Essence de Magnus

Pour extraire une Essence de Magnus, cherchez sur l'**écran de terrain** les endroits marqués du symbole . Chaque fois que vous trouvez une Essence de Magnus, on vous demande si vous voulez la prendre ou pas. Si vous souhaitez obtenir l'essence, sélectionnez OUI, BIEN SUR! et appuyez sur le bouton A. Vous devez disposer d'un Magnus vierge pour pouvoir extraire une essence.

• Vider un Magnus de quête

Vous pouvez vider l'essence contenue dans un Magnus de quête pour obtenir un Magnus vierge. Pour cela, vous devez sélectionner un Magnus de quête et appuyer sur le bouton X. Toutefois, il est important de noter que certains Magnus de quête ne peuvent pas être vidés. Libérer l'Essence de Magnus d'un objet peut aussi se faire en sélectionnant QUETE dans le **menu de jeu**, sous MAGNUS (voir page 21).

Caractéristiques des Magnus



Nombre spirituel

Un NOMBRE SPIRITUEL est inscrit sur chaque Magnus de combat. Jouez ces nombres dans un certain ordre pour obtenir des points bonus. Au début de l'histoire, le nombre spirituel d'un Magnus de combat apparaît dans le coin supérieur droit. Toutefois, quand vous aurez suffisamment progressé dans le jeu, les Magnus de combat pourront comporter jusqu'à quatre nombres spirituels !



Evolution des Magnus

Au fur et à mesure que le temps passe, certains Magnus dans votre STOCK et votre PIOCHE subiront d'importants changements. Par exemple, une Pousse de bambou évoluera en Jeune bambou. La Pousse de bambou est un Magnus de soins, mais après transformation en Jeune bambou, ce Magnus deviendra une arme. Donc, avant de partir au combat, il est important de connaître toutes les cartes de sa PIOCHE et leurs statuts actuels ! Les Magnus subiront les effets du temps qui passe, mais le temps s'arrête dès que vous accédez au **menu de jeu**.

Combinaison de Magnus

Combiner certains Magnus au combat peut parfois donner lieu à la création d'un nouveau Magnus. Reportez-vous à la page 31 pour de plus amples détails.

Ecran de terrain

Pour progresser dans le jeu, il vous faudra collecter des informations dans les différents villages, partir à la recherche de Magnus de quête, explorer les donjons ainsi qu'interagir avec les habitants que vous croiserez sur votre route. Pour vous déplacer sur l'**écran de terrain**, utilisez le Stick directionnel.

Villes et villages

Les villes et villages sont des lieux très enrichissants, puisqu'ils vous permettent d'acquérir de précieux Magnus et de parler aux gens, qui vous fourniront souvent des informations capitales.



Quand vous voyez l'icône , appuyez sur le bouton A pour explorer la zone.



Fenêtre des Magnus de quête

Vous pouvez ouvrir la **fenêtre des Magnus de quête** en inclinant le Stick C. Dans certaines circonstances, cette fenêtre s'affichera automatiquement (voir page 21).

Villageois

Vous pouvez parler aux habitants des villes si vous vous placez face à eux et que vous appuyez sur le bouton A.

MAGASINS

Vous pouvez acheter ou vendre des Magnus et récupérer tous vos PV dans les magasins qui se trouvent dans les villes. Choisissez l'option à acheter ou à vendre au moyen du Stick directionnel, puis validez avec le bouton A. Quand vous entrez dans un magasin, trois options s'offrent à vous :

ACHETER / VENDRE

Veillez à acheter un maximum de Magnus et à vendre vos plus belles photos.

REPOSER VOS AILES

Choisissez cette option pour que le groupe récupère tous ses PV et retrouve un statut normal.

QUITTER LE MAGASIN

Choisissez cette option pour sortir du magasin.

REMARQUE : Dans BATEN KAITOS, le seul moyen de se faire de l'argent, c'est de vendre des Magnus et des photos dans les magasins situés dans les villes. Vous n'obtenez aucune pièce d'or quand vous gagnez un combat !

Donjons

Les donjons désignent les endroits où vous êtes susceptible de rencontrer des ennemis.

Ennemis

Quand vous croisez un ennemi, un combat commence (voir page 24).



Coffres-forts

Appuyez sur le bouton A pour les ouvrir et récupérer les trésors qu'ils renferment.

Echelles

Pour utiliser une échelle, appuyez sur le bouton A. Inclinez ensuite le Stick directionnel vers le haut ou le bas pour monter ou descendre à l'échelle.

Fleurs bleues et rouges

Quand vous vous trouvez à l'intérieur de l'une de ces fleurs, appuyez sur le bouton A pour avoir la possibilité de sauvegarder la partie ou d'être téléporté au Temple. Les fleurs rouges vous permettent uniquement de sauvegarder.



SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION

Quand vous sélectionnez cette option, l'écran de sauvegarde s'affiche et la sauvegarde peut avoir lieu si une carte mémoire NINTENDO GAMECUBE est insérée dans l'un des Slots (voir page 23).

ALLER AU TEMPLE

Rendez-vous au Temple et allez parler au prêtre. Choisissez l'option PRIER pour améliorer le niveau ou la classe de vos personnages.

NIVEAU – Pour pouvoir améliorer le niveau d'un personnage, vous devez vous battre et acquérir assez d'expérience. Au moment du changement de niveau, vous récupérez tous vos PV et votre état se normalise.

CLASSE – Pour améliorer la classe d'un personnage, vous devez posséder le Magnus propre à ce personnage.

NE RIEN FAIRE

Choisissez cette option pour quitter l'écran de sélection.

Ecran de carte

Cet écran vous donne une vue d'ensemble de l'île sur laquelle vous vous trouvez. Utilisez le Stick directionnel pour vous déplacer parmi les villes et donjons. Quand un nom de lieu s'affiche, appuyez sur le bouton A pour y accéder.



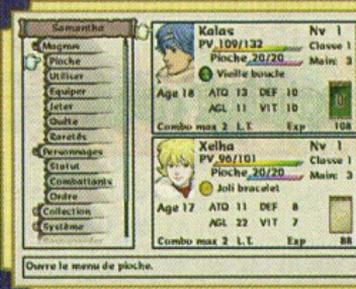
Menu de jeu

A partir de ce menu, vous pouvez trier les pioches de votre groupe ou changer les paramètres de jeu. Sur l'**écran de carte** ou sur l'**écran de terrain**, appuyez sur le bouton Y pour accéder au **menu de jeu**. Cet écran se compose des **fenêtres des personnages** et des éléments de menu.



Fenêtres des personnages

Elles contiennent toutes les données relatives aux attributs et statuts de chacun de vos alliés. Inclinez le Stick C vers le haut ou vers le bas pour faire défiler les personnages. Inclinez le Stick C vers la droite ou vers la gauche pour obtenir des informations détaillées sur le personnage sélectionné ou des informations basiques sur plusieurs personnages.



Paramètres

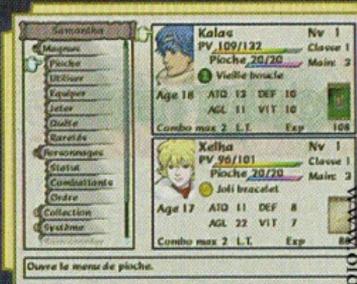
NV	Le niveau du personnage. Le changement de niveau ne peut se faire qu'au Temple (voir p. 14).
PV	Les points de vie du personnage. Si ses PV tombent à zéro, le personnage ne peut plus participer aux combats.
PIOCHE	Le nombre de Magnus inclus dans la PIOCHE sur le nombre maximum de Magnus pouvant être contenus dans la Pioche.
CLASSE	La classe du personnage. Le changement de classe ne peut se faire qu'au Temple (voir page 14).
MAIN	Le nombre de Magnus disponibles pour chaque tour de combat.
AGE	L'âge du personnage.
ATQ	Le niveau d'attaque. Le nombre affiché est combiné à la puissance du Magnus pendant la phase offensive.
DEF	Le niveau de défense. Le nombre affiché est combiné à la puissance du Magnus pendant la phase défensive.
AGL	L'agilité. C'est de cette valeur que dépend la rapidité de déplacement du personnage.
VIT	La vitalité. Plus cette valeur est élevée, plus le personnage recevra de PV au moment du changement de niveau.
COMBO MAX	Le nombre maximum de Magnus que le personnage peut utiliser pendant un tour de combat.
L.T.	La limite de temps. Il s'agit du temps dont vous disposez pour jouer votre première carte au combat (voir p. 24). Quand le symbole de l'infini (∞) apparaît, cela signifie qu'il n'y a aucune contrainte de temps.
EXP	Le nombre de points d'expérience acquis par le personnage.

Magnus d'équipement

Bonus de résistance	Augmentent les paramètres des personnages. Les bonus de résistance dépendent du Magnus d'équipement qui est actuellement utilisé.
COMA	Détermine le niveau de résistance face aux attaques causant le coma. Le niveau de résistance change en fonction de l'équipement du personnage.
SOM. (Sommeil)	Détermine le niveau de résistance face aux attaques causant le sommeil. Le niveau de résistance change en fonction de l'équipement du personnage.
PARA. (Paralyse)	Détermine le niveau de résistance face aux attaques causant la paralysie. Le niveau de résistance change en fonction de l'équipement du personnage.
GLACE	Détermine le niveau de résistance face aux attaques causant le gel. Le niveau de résistance change en fonction de l'équipement du personnage.
FLAM. (Flammes)	Détermine le niveau de résistance face aux attaques causant des brûlures. Le niveau de résistance change en fonction de l'équipement du personnage.
POIS. (Poison)	Détermine le niveau de résistance face aux attaques causant l'empoisonnement. Le niveau de résistance change en fonction de l'équipement du personnage.
MIGR. (Migraine)	Détermine le niveau de résistance face aux attaques causant la migraine. Le niveau de résistance change en fonction de l'équipement du personnage.
CONF. (Confusion)	Détermine le niveau de résistance face aux attaques causant la confusion. Le niveau de résistance change en fonction de l'équipement du personnage.

Éléments de menu

Sélectionnez **MAGNUS** dans le **menu de jeu** pour que s'affiche un sous-menu contenant plusieurs options de gestion des Magnus. Ces options sont les suivantes : **PIOCHE**, **UTILISER**, **EQUIPER**, **JETER**, **QUETE** et **RARETES**.



MAGNUS

Ce sous-menu vous permet d'accéder rapidement à vos Magnus et de les gérer efficacement. Vous pouvez créer une PIOCHE pour le combat et utiliser les Magnus de repos à partir de ce sous-menu.

PIOCHE

L'écran de pioche se compose du **menu de stock** (à gauche), du **menu de pioche** (à droite) et de la **fenêtre des Magnus** (en bas).

- **Menu de stock** – Tous les Magnus que votre groupe a obtenus et qui ne se trouvent pas dans la PIOCHE de l'un de vos personnages sont stockés à cet endroit. Les Magnus en gris sont ceux qui ne peuvent pas être utilisés par le personnage sélectionné.
- **Menu de pioche** – Ce sont les Magnus qui ont été sélectionnés pour être utilisés au combat. Chaque personnage a une PIOCHE personnelle.
- **Fenêtre des Magnus** – Cette fenêtre contient des informations sur le Magnus sélectionné. Ajustez la taille de la fenêtre au moyen du bouton Z.

Mouvement du curseur

Inclinez le Stick C vers le haut ou vers le bas pour accéder aux pioches de vos alliés. Utilisez le bouton R et le bouton L pour passer de la fenêtre contenant les Magnus de votre STOCK à celle contenant les Magnus de votre PIOCHÉ.

Tri de Magnus

Une fonction de tri vous permet de changer l'ordre d'affichage des Magnus sur l'écran de pioche ainsi que sur les écrans **Utiliser**, **Equiper** et **Jeter**. Appuyez sur le bouton Y quand vous vous trouvez sur l'un de ces écrans et vous accéderez aux critères de tri. Choisissez un critère de tri au moyen du Stick directionnel ou de la manette **+**, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. Le tableau suivant contient une description de chaque critère de tri.

Critères de tri

PIOCHE	Tous les Magnus pouvant être utilisés dans la PIOCHE du personnage sélectionné sont placés en haut du STOCK.
TYPE	Les Magnus sont classés par catégories (Magnus d'attaque, de défense, de soins, etc.).
ELEMENT	Les Magnus sont triés selon leurs affinités élémentaires. Appuyez sur le bouton A pour faire défiler les différents éléments.
ATQ	Les Magnus sont triés selon leur puissance offensive. Appuyez sur le bouton A pour passer des cartes les plus puissantes aux cartes les plus faibles.
DEF	Les Magnus sont triés selon leur puissance défensive. Appuyez sur le bouton A pour passer des cartes les plus puissantes aux cartes les plus faibles.
NB SPIRITUEL	Les Magnus sont triés selon le nombre situé dans le coin supérieur droit. Appuyez sur le bouton A pour sélectionner une valeur comprise entre 1 et 9.
TROUVE	Les Magnus sont triés en fonction de leur ordre d'acquisition, des plus récents aux plus anciens.
UTILISABLE	Les Magnus que votre groupe peut utiliser sont placés en haut du STOCK.
EQUIPER	Les Magnus que le personnage sélectionné peut équiper sont placés en haut du STOCK.

Gestion de la pioche

Pour transférer un Magnus du STOCK vers la PIOCHE afin de pouvoir l'utiliser en combat, sélectionnez-le puis validez en appuyant sur le bouton A. Quand il n'y a plus de place dans la Pioche d'un personnage, vous devez sélectionner le Magnus de la Pioche que vous souhaitez échanger puis confirmer avec le bouton A.

Dans le cas d'une Pioche incomplète, les espaces vides sont automatiquement remplacés par des Magnus Passe, qui n'ont aucun effet s'ils sont utilisés en combat.

Jeter des Magnus

Pour jeter un Magnus, sélectionnez-le puis appuyez sur le bouton X pour que s'affiche l'**écran de confirmation**. Sur cet écran, choisissez OUI et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix et irrémédiablement jeter le Magnus.

▪ **REMARQUE** : Il y a des Magnus qu'il est impossible de jeter.

Magnus et personnages

Tous les Magnus, sauf ceux qui sont en gris, peuvent être transférés vers la PIOCHE du personnage sélectionné.

Conditions d'utilisation des Magnus

Elles sont affichées dans la **fenêtre des Magnus**, dans le coin supérieur droit. Le chiffre après COMBO indique à quel moment d'une phase offensive ou défensive le Magnus sélectionné peut être utilisé.

Statistiques des Magnus

Les statistiques sur l'attaque, la défense et l'utilisation sont affichées tout en haut de la **fenêtre des Magnus**.

UTILISER

Cette option vous permet d'utiliser sur les membres de votre groupe les Magnus de repos se trouvant dans votre STOCK. Commencez par sélectionner un Magnus de repos puis appuyez sur le bouton A. Utilisez ensuite le Stick C pour choisir un personnage et validez avec le bouton A. Pour jeter des Magnus de repos, suivez la même procédure que celle décrite dans la section JETER de ce manuel.

EQUIPER

L'**écran Equiper** vous permet de modifier l'équipement du personnage sélectionné. Utilisez le Stick directionnel ou la manette + pour choisir un Magnus d'équipement et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Si le personnage est déjà équipé, le Magnus d'équipement sélectionné clignotera. Appuyez de nouveau sur le bouton A pour remplacer le Magnus actuellement utilisé par le nouveau Magnus d'équipement de votre STOCK. Choisissez un personnage en inclinant le Stick C vers le haut ou vers le bas. Les Magnus d'équipement peuvent être jetés comme décrit dans la section JETER de ce manuel.

JETER

Choisissez JETER pour accéder à l'**écran Jeter**. Utilisez le Stick directionnel ou la manette + pour sélectionner un Magnus, puis validez avec le bouton A. Choisissez OUI sur l'**écran de confirmation** et appuyez sur le bouton A pour jeter le Magnus.

REMARQUE: Les Magnus en gris ne peuvent pas être jetés.

QUETE

Cette option vous permet d'accéder aux Magnus de quête de votre groupe et de les changer en Magnus vierges, si besoin est. Pour vider un Magnus de quête, sélectionnez-le au moyen du Stick directionnel ou de la manette **+** et appuyez sur le bouton A. Sur l'écran de confirmation, choisissez OUI puis appuyez de nouveau sur le bouton A pour valider.

REMARQUE: Certains Magnus de quête ne peuvent pas être vidés.

RARETES

Cette option vous permet d'accéder à toutes les raretés que vous avez collectées au cours de vos aventures. Pour chaque rareté, une explication est affichée en bas de l'écran. Utilisez le Stick directionnel ou la manette **+** pour faire une sélection.

PERSONNAGES

Ouvrez le **sous-menu Personnages** pour accéder aux options suivantes : STATUT, COMBATTANTS et ORDRE. Ces options sont expliquées ci-dessous.

STATUT

Cette option vous permet de consulter le statut actuel des membres de votre groupe. Si votre groupe comprend plusieurs personnages, la taille de la fenêtre de droite peut être ajustée selon que vous souhaitez voir un seul ou plusieurs personnages ; pour cela, inclinez le Stick C vers la gauche ou vers la droite pour réduire ou agrandir la taille de la fenêtre.

COMBATTANTS

Cette option permet d'avoir un aperçu des personnages qui participeront aux combats.

16261471



Namco Ltd. Consumer Division

5th Floor, Panton House
25 Haymarket
London SW1Y 4EN

Distribué par Nintendo of Europe GmbH

IMPRIME EN ALLEMAGNE