

PRINCIPES DU JEU

Le manuel d'utilisation et le Tutorial du jeu apportent de nombreuses réponses aux questions que vous vous posez. Toutefois, vous aurez certainement besoin d'informations complémentaires, que nous allons détailler ici. Nous avons inclus une fiche du personnage principal en pages 7, à remplir au fil de votre aventure. Elle vous aidera à mieux vous préparer avant un combat. Vous disposerez ainsi d'une aide précieuse dans les moments difficiles.

Menu : Ouvrir le menu en pressant la touche **△** en Mode Battle ou en Mode Normal.

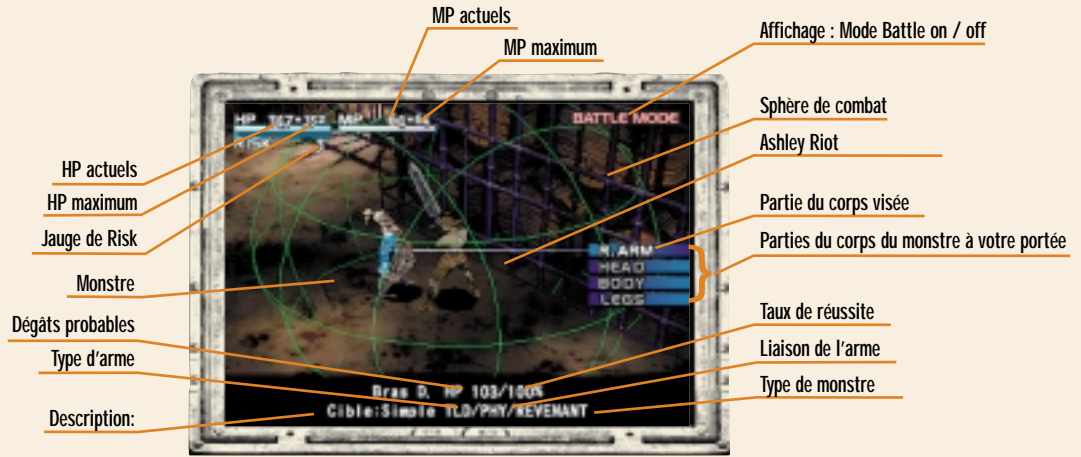


- Magie : Lancer un sort ou se téléporter dans une autre salle.
- Break Arts : Liste des capacités d'attaque additionnelles.
- Techniques de Combat : Fonctions Chain et Défense
- Objets : Utiliser votre inventaire.
- Etat : Analyser l'état de votre personnage.
- Cartes : Consulter toutes les cartes des niveaux déjà explorés.
- Données : Charger / Sauvegarder votre partie.
- Options : Adapter les options de jeu à votre convenance.
- Score : Consulter les titres honorifiques acquis et les monstres vaincus.
- Tutorial : Ce mini-guide vous explique les bases de Vagrant Story.



Plutôt que de presser les touches habituelles pour atteindre les sous-menus, vous pouvez presser la touche **L2** et la garder enfoncée, afin d'accéder aux options les plus importantes (raccourcis de commandes) à l'aide d'une simple touche.

L'ECRAN



LA SPHERE DE COMBAT

SPHERE DE COMBAT VERTE

Elle s'affiche, en Mode Battle, en pressant la touche **○** et représente la portée de l'arme ou du sort sélectionné. Il y a trois sortes de sphères de combat vertes :



1) Hémisphérique : affichée lors de la plupart de vos attaques
 2) Verticale : affichée lors de l'utilisation des sorts Enchanteur.
 3) Horizontale : affichée uniquement lors de l'utilisation des sorts 'Anticipation' et 'Anti-sceau'.

SPHERE DE COMBAT ROUGE

Lorsque vous choisissez un sort Druides à longue portée, telle qu'une 'Avalanche', une sphère rouge est ensuite affichée vous permettant de déterminer l'endroit précis où porter votre attaque. Toute créature ou toute partie de son corps se trouvant à l'intérieur de cette sphère, sera atteinte par le sort que vous lancerez.



1) Après avoir choisi un sort, la sphère classique est affichée. Vous pouvez la déplacer de haut en bas, pour déterminer la hauteur de votre attaque.
 2) Après avoir confirmé votre choix en pressant la touche **○** la sphère rouge est affichée. Elle peut être déplacée dans l'espace délimité par la sphère verte.
 3) Lorsque vous visez la partie du corps d'un adversaire et pressez de nouveau la touche **○**, les informations habituelles (taux de réussite, dégâts probables, etc...) sont affichées au bas de l'écran. Vous pouvez annuler chaque étape en appuyant sur la touche **○**. Si vous choisissez vous convenient, libérez la force de votre attaque en pressant la touche **○** enfoncée.

LA PUISSANCE DE VOTRE EQUIPEMENT : DP ET PP

Armes, boucliers et armure possèdent deux statistiques qui méritent toute votre attention : les DP (Damage Points) et les PP (Phantom Points). Le nombre de DP indique l'état de votre équipement : à 0 DP, vos armes n'infligent que la moitié des dommages habituels, tandis que les boucliers et pièces d'armure n'offrent

qu'une semi-protection. Les PP possèdent un pouvoir mystérieux : lorsqu'ils atteignent leur maximum, vos armes, boucliers et armures sont deux fois plus efficaces. Les DP et PP changent principalement durant les combats.



CHANGEMENTS DE DP ET PP

Action	DP		PP	
	Arme	Bouclier *1, Armure	Arme	Bouclier *1
Vous infligez des dégâts à un adversaire avec votre arme	diminue	-	augmente	-
Vous réparez votre équipement dans une forge	augmente	augmente	diminue	diminue
Vous subissez des dégâts lors d'une attaque ou à cause d'un piège	diminue *2	diminue *2	augmente	augmente
Vous restez longtemps en Mode Battle	-	-	diminue	diminue
Vous utilisez la technique d'attaque 'Shock Plus'	augmente	-	-	-
Vous utilisez la technique d'attaque 'PP Booster'	-	-	augmente	-
Vous utilisez la technique d'attaque 'Phantom Pain'	-	-	diminue	-
Vous utilisez la technique d'attaque 'Phantom Shield'	-	-	-	diminue

*1 Les DP et PP de votre bouclier changent en Mode Battle (ou lorsque vous réparez votre équipement dans une forge)
 *2 Les DP et PP de votre arme changent seulement lorsque vous passez sur un piège.

PARTIES DU CORPS ET DEGATS SUBITS

Lorsqu'une partie du corps d'Ashley subit des dégâts, son état change. Il y a cinq catégories pour désigner cet état. Chaque partie du corps peut atteindre un maximum de 200 HP.

Lorsqu'une seule partie du corps se trouve dans l'état 'Dying', cela entraîne des effets secondaires, dont la liste est dressée ci-dessous. L'ensemble des HP d'Ashley, ainsi que ceux de chaque partie de son corps, peuvent être restaurés de diverses façons ; à l'aide de l'objet adéquat, par le biais de certaines techniques de combat, en lançant 'Soin', ou même en passant sur certaines trappes. Bien sûr, cela s'applique également à vos adversaires. Si vous souhaitez les empêcher de lancer des sorts, ôter tous les HP de la tête reste la meilleure solution.

ETAT	HP DE LA PARTIE DU CORPS	DESCRIPTION
Excellent	100%	Excellente condition.
Good	99% - 75%	Satisfaisant.
Average	75% - 25%	Blessé, soins requis.
Bad	moins de 24%	Blessures graves.
Dying	moins de 2 HP	Etat critique, aucune mobilité.



EFFETS DE L'ÉTAT 'DYING'

PARTIE DU CORPS	EFFET DE 'DYING'	DESCRIPTION
Tête	Silence	Vous ne pouvez plus lancer de sorts (sauf en utilisant un grimoire).
Bras Droit	Puissance d'attaque - 50%	Les attaques armées et les Break Arts ne possèdent que la moitié de leur puissance habituelle et causent moins de dégâts.
Bras Gauche	Parer - 50%	La chance d'échapper à une attaque est réduite de moitié.
Corps	Risk + 200%	Les Risk sont multipliés par deux et augmentent lorsque la sphère de combat est ouverte.
Jambes	Déplacement - 50%	La rapidité de mouvement est réduite de moitié.