

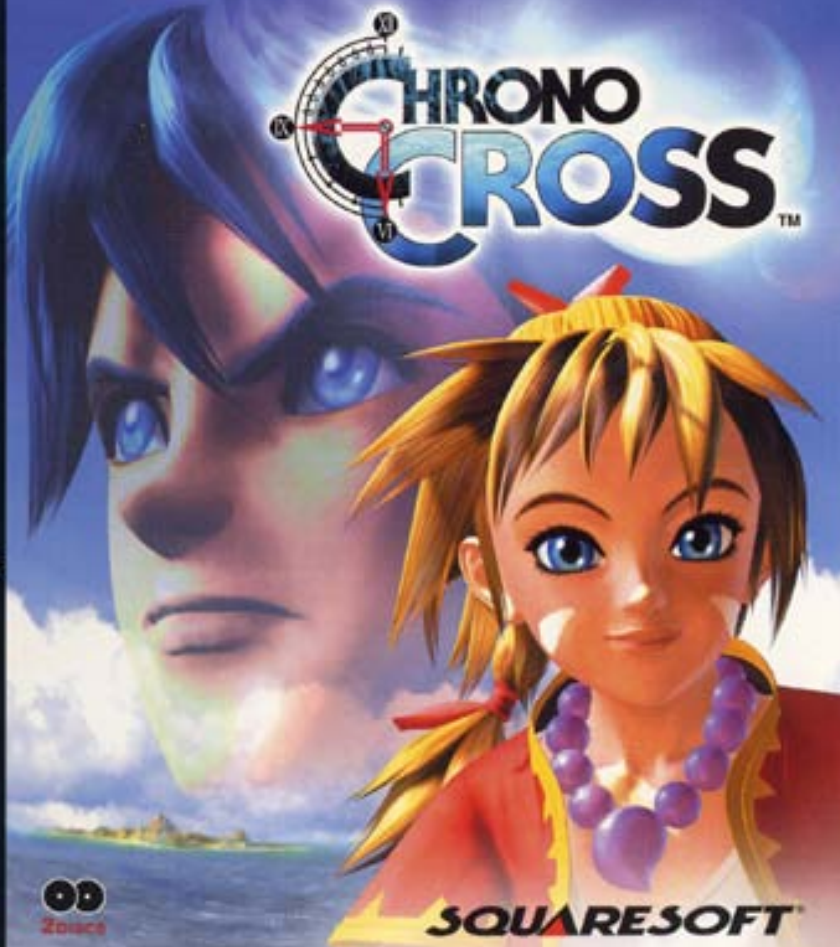


NTSC-UDC

PlayStation®



SLIIS-01041/01000





SQUARE ENIX™

*Version Française : TERMINUS TRADUCTION - 2004

WARNING: READ BEFORE USING YOUR PLAYSTATION® GAME CONSOLE.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games, including games played on the PlayStation game console, may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce previously undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game – dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions – IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

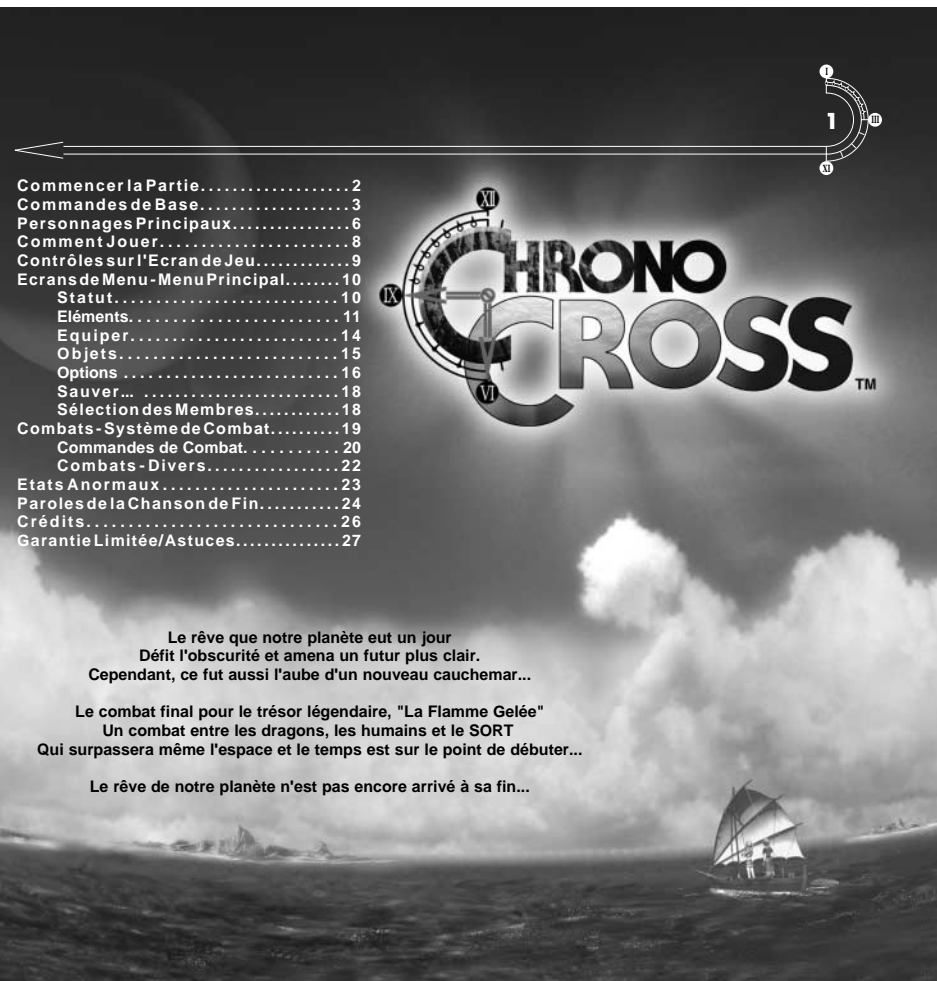
Do not connect your PlayStation game console to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

USE OF UNOFFICIAL PRODUCT:

The use of unofficial products and peripherals may damage your PlayStation game console and invalidate your console warranty.

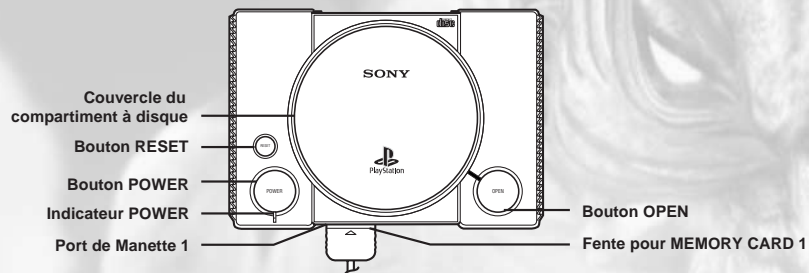
HANDLING YOUR PLAYSTATION DISC:

- This compact disc is intended for use only with the PlayStation game console.
- Do not bend it, crush it, or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.





COMMENCER LA PARTIE



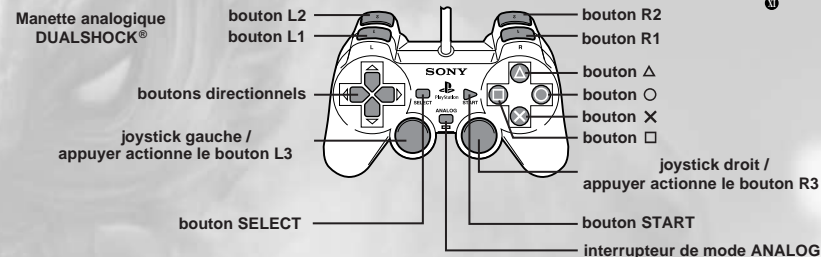
Installez votre console de jeu PlayStation® conformément aux instructions de son manuel. Assurez-vous que la console est éteinte avant d'y placer ou d'en enlever un disque compact. Insérez le DISQUE 1 de **Chrono Cross™** dans votre console de jeu PlayStation et fermez le compartiment à disque. Branchez les manettes et allumez la console. L'Ecran Titre apparaît ensuite après une séquence cinématique d'introduction. Appuyez sur le bouton START à partir de l'Ecran Titre pour continuer. (La séquence d'introduction peut être coupée à tout moment en appuyant sur le bouton ○.) Puis, sélectionnez <Nouveau Jeu> et appuyez sur le bouton ✕ pour confirmer.

ENTRER DES NOMS

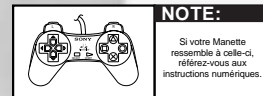
Sur l'Ecran d'Entrée de Nom, un curseur vous permettant de choisir les lettres du nom de votre personnage apparaît. Après avoir sélectionné l'option <Changer>, choisissez une lettre en déplaçant le curseur avec les boutons directionnels puis en appuyant sur le bouton ✕ pour valider. Toute erreur peut être corrigée en appuyant sur le bouton ○. Quand vous avez terminé de nommer votre personnage, déplacez le curseur en dehors du champ de lettres avec les boutons directionnels et choisissez l'option <Confirmer> au milieu du menu en forme de cadran. Appuyez alors sur le bouton ✕ pour valider le nom de votre personnage.



COMMANDES DE BASE



- boutons directionnels:** Déplacer les personnages / le curseur
- joystick gauche:** Déplacer les personnages / le curseur / Appuyer actionne le bouton L3
- joystick droit:** Appuyer actionne le bouton R3
- bouton ✕:** Confirmer / Parler
- bouton ○:** Annuler / Courir en l'utilisant avec un bouton directionnel
- bouton Δ:** Ouvrir l'Ecran de Menu
- bouton □:** Ouvrir et fermer la fenêtre des Objets Clés
- bouton START:** Mettre le jeu en pause
- bouton SELECT:** Changer l'ordre des membres du groupe



- La fonction du bouton L3 est la même que celle du bouton ✕, et celle du bouton R3 est la même que celle du bouton ○

Les joysticks gauche et droit de la manette analogique DUALSHOCK® peuvent être utilisés uniquement quand la LED est allumée. La fonction de vibration, quant à elle, peut être utilisée que la LED soit allumée ou éteinte. Vous pouvez régler la fonction de vibration au début d'une partie ou à l'Ecran de Configuration accessible depuis le Menu Principal. Vous pouvez aussi régler la fonction de vibration lorsque le jeu est en pause. L'Ecran de Pause apparaît par appui sur le bouton START pendant le jeu.

- Appuyer en même temps sur les boutons START, SELECT, L1, L2, R1, et R2 réalise un redémarrage à chaud et vous renvoie à l'Ecran Titre de Chrono Cross



COMMANDES DE BASE

ECRAN DE TERRAIN

- boutons directionnels:** Déplacer les personnages et le curseur
- joystick gauche:** Idem / Appuyer actionne le bouton L3
- joystick droit:** Changement de direction à l'arrêt / Appuyer actionne R3
- bouton START:** Pause (Appuyer sur haut ou bas pour activer ou désactiver la fonction de vibration sur l'Ecran Pause.)
- bouton SELECT:** Changer l'ordre des membres du groupe
- bouton X:** Parler / Entrer dans les bâtiments / Inspecter / Confirmer
- bouton O:** Annuler / Utiliser avec les boutons directionnels ou le joystick gauche pour courir
- bouton □:** Ouvrir et fermer la fenêtre des Objets Clés
- bouton △:** Ouvrir l'Ecran de Menu



- La fonction du bouton L1 est la même que celle du bouton X, et celle du bouton R1 est la même que celle du bouton O

ECRAN DE COMBAT

- boutons directionnels:** Déplacer le curseur / Passer à un autre personnage actif
- joystick gauche:** Déplacer le curseur / Passer à un autre personnage actif
- bouton START:** Pause (Appuyer sur haut ou bas pour activer ou désactiver la fonction de vibration sur l'Ecran Pause.)
- bouton X:** Confirmer / Exécuter une action
- bouton O:** Annuler
- bouton □:** Passer à un autre personnage actif
- bouton △:** Changer le point de vue (Pendant la sélection de la cible)
- bouton L1:** Passer à un autre personnage actif
- bouton R1:** Passer à un autre personnage actif



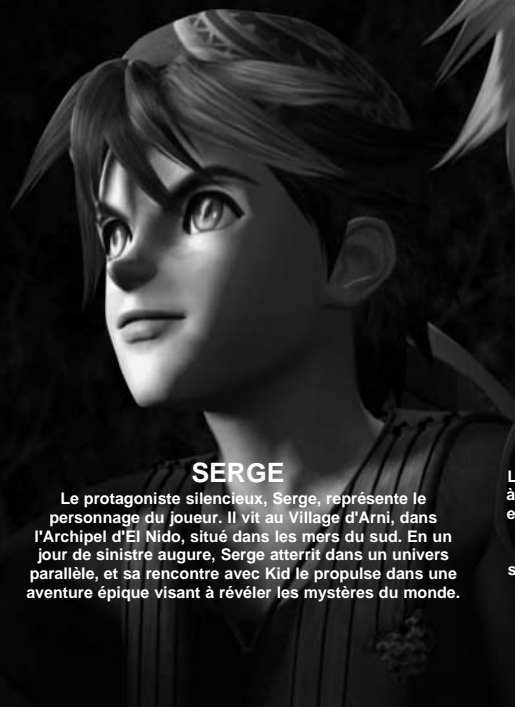
- La fonction du bouton L3 est la même que celle du bouton X, et celle du bouton R3 est la même que celle du bouton O





PERSONNAGES PRINCIPAUX

Une quête incroyable se déroule dans des mondes parallèles dans Chrono Cross. Voici trois des nombreux personnages que vous rencontrerez lors de votre aventure.



SERGE

Le protagoniste silencieux, Serge, représente le personnage du joueur. Il vit au Village d'Arni, dans l'Archipel d'El Nido, situé dans les mers du sud. En un jour de sinistre augure, Serge atterrit dans un univers parallèle, et sa rencontre avec Kid le propulse dans une aventure épique visant à révéler les mystères du monde.



KID

La fille mystérieuse qui invite Serge à se joindre à elle dans une aventure décisive. Son caractère est inflexible, et elle ne se permet pas de révéler ses points faibles aux autres. Elle est agile et reste munie d'une dague en toute situation. Il semblerait qu'il existe un lien passé entre Kid et Lynx.

PERSONNAGES PRINCIPAUX



LYNX

Un félin demi-humain, et némésis de Kid. Fourbe et cruel, Lynx reste un mystère pour tous. On dit qu'il recherche la "Flamme Gelée" mais il est aussi à la poursuite de Serge. Quel rapport existe-t-il entre Lynx, Serge et Kid ?



COMMENT JOUER

CHARGER UNE PARTIE

Pour reprendre une partie sauvegardée sur carte mémoire, lancez le jeu comme si vous débutiez une nouvelle partie. A l'Ecran d'Option, sélectionnez <Continuer> et appuyez sur le bouton . Puis, à l'aide des boutons directionnels, choisissez la fente pour MEMORY CARD qui contient la carte mémoire où se trouvent vos données, et appuyez sur le bouton . Finalement, sélectionnez le bloc mémoire à charger en déplaçant le curseur avec les boutons directionnels, et appuyez de nouveau sur le bouton pour charger la partie.

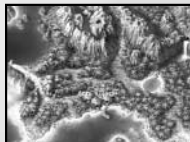


ATTENTION AU CHANGEMENT DE DISQUES

A un certain point du jeu, Chrono Cross vous demandera "VEUILLEZ INSERER LE DISQUE 2". En changeant de disque, n'éteignez pas votre console. Suivez simplement les instructions affichées à l'écran en soulevant le couvercle du compartiment à disque pour insérer le disque demandé.

DEPLACEMENT SUR LA CARTE DU MONDE

Utilisez les boutons directionnels pour vous déplacer d'un endroit à un autre sur la Carte du Monde. Il vous faut vous arrêter dans des villes, des donjons, et d'autres lieux de la Carte du Monde pour progresser dans le jeu. Des noms de lieux apparaîtront à des endroits précis de la Carte du Monde. Appuyez sur le bouton lorsque un tel nom est affiché pour entrer dans le lieu.



Au fur et à mesure que l'histoire se déroule, vous allez aussi obtenir la possibilité de voyager en mer à l'aide de bateaux. Voyager en bateau se fait de la même manière qu'à pied. Utilisez les boutons directionnels pour vous déplacer, et appuyez sur le bouton pour monter à bord de votre vaisseau ou le quitter aux différents points d'embarquement.

OBTENIR DES INFORMATIONS EN DISCUTANT

Il vous faudra récolter des informations en discutant avec d'autres personnes. Pour parler, appuyez sur le bouton lorsque vous êtes face à la personne avec laquelle vous voulez avoir une conversation. Quand un choix de réactions ou réponses apparaît lors du dialogue, faites votre sélection avec les boutons directionnels et confirmez votre choix avec le bouton .



CONTROLES SUR L'ECRAN DE JEU



EXAMINER DES CHOSES ET UTILISER DES OBJETS CLES

Pour examiner un objet, tenez-vous en face de lui et appuyez sur le bouton . Pour utiliser un Objet Clé, tenez-vous face à l'objet ou à la personne sur lequel vous voulez l'utiliser. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la fenêtre des Objets Clés, choisissez l'objet à utiliser avec les boutons directionnels, et appuyez sur le bouton pour confirmer votre choix.



MAGASINS ET MARCHANDS AMBULANTS

Il est possible d'obtenir de nombreux objets dans les magasins. Ceux-ci se révéleront utiles tout au long de votre voyage. Pour entrer dans un magasin ou le quitter, de même que pour les autres bâtiments, tenez-vous en face de la porte et appuyez sur le bouton . Il est aussi possible d'acheter à des marchands qui n'ont pas de boutique simplement en leur parlant.

Auberges

Récupérez vos PV et (Niveau d'Etoiles), nécessaires pour les invocations, en vous reposant dans les auberges. Le même effet peut aussi être obtenu à d'autres endroits, le lit de Serge par exemple.

Magasins d'Eléments

Achetez et vendez les Eléments nécessaires au combat dans les Magasins d'Eléments à travers le monde.

Forgerons

Forgez des armes, armures et accessoires plus puissants chez tout forgeron en utilisant les "matières premières" obtenues durant votre voyage. Pour forger un objet, obtenez suffisamment de matières premières, ainsi que de l'argent pour payer la main d'oeuvre. Armes, armures et accessoires peuvent aussi être désassemblées et retournées à leurs matières premières.

MATIERES PREMIERES

Echange d'Eléments aux Comptoirs
Obtention aléatoire après les combats
Obtention par les coffres au trésor



FORGERON

Donnez les matières premières nécessaires et le montant des frais de traitement



NOUVELLE ARME,
ARMURE, ACCESSOIRE

Comptoirs d'Echanges

Echangez-y les Eléments dont vous n'avez plus besoin contre des matières premières.



ECRANS DE MENU

UTILISER LE MENU PRINCIPAL

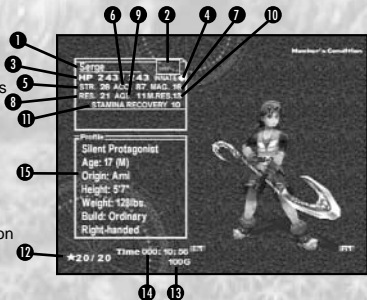
Appuyez sur le bouton **A** depuis n'importe quel Ecran de Terrain pour afficher le Menu Principal. Ici, vous pouvez voir l'état des membres de votre groupe et accéder à plusieurs Sous-Menus. Utilisez les boutons directionnels pour choisir un élément du menu en forme de cadran, et appuyez sur le bouton **X** pour confirmer votre choix. Appuyez sur le bouton **C** pour quitter le Menu Principal ou pour revenir au Menu Principal depuis n'importe quel Sous-Menu.



ECRAN DE STATUT

Pour voir plus de détails sur l'état d'un membre de votre groupe, choisissez <Statut> depuis le Menu Principal, puis choisissez le personnage à examiner avec les boutons directionnels et appuyez sur le bouton **X** pour accéder à l'écran de statut. Le personnage sera montré à l'écran avec son profil. Appuyez sur le bouton **X** pour passer de l'affichage du profil du personnage à celui des armes, armures et accessoires qu'il a équipés. Vous pouvez passer d'un membre de votre groupe à l'autre en utilisant les boutons L1 et R1.

1. Nom du personnage
2. Représentation réduite de sa Grille d'Eléments
3. PV (Points de Vie): Actuels / Maximum
4. Propriété innée: affinité naturelle à une couleur d'Eléments
5. Force: pouvoir d'attaque de base
6. Précision: probabilité de base de toucher l'ennemi
7. Pouvoir Magique: pouvoir d'attaque magique de base
8. Résistance: défense physique de base
9. Agilité: habileté de base à éviter les attaques
10. Résistance Magique: défense magique de base
11. Récupération de Vigueur: vitesse de base de récupération
12. ★ (Niveau d'Etoiles): Actuel / Maximum
13. Argent détenu par l'équipe entière
14. Temps total passé à jouer à ce jeu
15. Profil du personnage, ou liste des objets équipés



NOTE: Les chiffres présents sur cet écran sont les caractéristiques naturelles ou de "base" du personnage, qui augmentent lorsque vous vous "Améliorez" après les combats. Quand vous équipez vos personnages avec des armes, armures et accessoires, les attributs de l'équipement vont altérer ces caractéristiques pour produire les chiffres "finaux", utilisés en combat. (Voir <Equiper> en page 14 pour plus de détails.)

ECRANS DE MENU

ELEMENTS

Les "Eléments" sont au centre d'un système de compétences unique à Chrono Cross. Les Eléments donnent à leur possesseur des pouvoirs tels que la magie, des attaques spéciales "Tech Skills" et des capacités d'invocation. Vous pouvez librement allouer ces Eléments dans la "Grille d'Eléments" de chaque personnage pour les utiliser en combat. Quel Elément attribuer à quel membre de votre groupe et à quel niveau le placer va être une part importante de votre stratégie de combat.



UTILISER

Vous pouvez utiliser des Eléments "Consommables" à tout moment pendant le jeu pour restaurer vos PV ou guérir des états anormaux. Choisissez <Eléments> depuis le Menu Principal, puis <Utiliser> dans le Sous-Menu. Après avoir sélectionné quel Elément utiliser, vous pouvez décider sur qui l'utiliser. Vous n'êtes pas limité aux personnages de votre groupe. Si vous appuyez sur le bouton directionnel gauche jusqu'à ce que le curseur sorte de l'Ecran de Sélection de Personnage, une liste de tous les personnages qui vous ont joint vous sera présentée. En vous déplaçant de haut en bas dans cette liste, vous pourrez choisir d'utiliser des Eléments sur des personnages qui ne sont pas actuellement dans votre groupe.

ALLOUER

Avec <Allouer>, dans le Sous-Menu, vous pouvez allouer les Eléments obtenus dans les magasins ou par les ennemis et les coffres au trésor à la Grille d'Eléments de chaque personnage, afin de les utiliser en combat. Les Eléments qui sont actuellement dans la Grille d'Eléments peuvent aussi être repositionnés ailleurs sur la grille. Après avoir sélectionné un personnage, choisissez l'Elément que vous voulez allouer et décidez où le mettre sur la grille. L'intervalle des niveaux sur lesquels vous pouvez placer cet élément sera ombré en rouge. Vous pouvez passer d'un niveau de la grille à l'autre avec les boutons directionnels gauche et droit. Vous pouvez aussi sélectionner d'abord une position dans la grille, et choisir ensuite quel Elément y allouer. En ce cas, les Eléments qui ne peuvent pas être placés au niveau sélectionné seront affichés en grisé.

Les deux premières entrées de la liste d'Eléments ont une fonction spéciale. Appuyez sur le bouton directionnel gauche depuis l'un d'eux pour afficher <Retirer Tout> et <Retirer>. Appuyez sur le bouton directionnel droit pour afficher <Allocation Auto> et <Compléter>. Exécutez la fonction sélectionnée en appuyant sur le bouton **X**.

Vous pouvez changer l'ordre des Eléments dans votre liste en appuyant sur le bouton **A** et en choisissant le système que vous préférez.

Vous pouvez changer de membre de votre groupe avec les boutons L1 et R1. Si vous appuyez sur le bouton directionnel gauche jusqu'à ce que le curseur sorte de l'Ecran de Sélection de Personnage, une liste de tous vos personnages apparaît, vous permettant d'allouer des Eléments aussi aux personnages qui ne sont pas dans votre groupe actuel.



ECRANS DE MENU

NIVEAU DE BASE ET INTERVALLE DES ELEMENTS

Chaque Élément a son "Niveau de Base" et son "Intervalle de Niveaux" sur lesquels il peut être positionné. Ces caractéristiques sont affichées sous la forme "NvX±Y" (où X est le Niveau de Base et Y l'Intervalle de Niveaux). A partir du Niveau de Base, vous pouvez placer un Élément à n'importe quel niveau de la grille, dans l'Intervalle de Niveaux. Par exemple, un "Météores" de Nv4±4 peut être placé entre les niveaux 1 et 8 de la grille. En dessous du niveau 4, il peut être utilisé plus tôt en combat mais sa puissance destructive sera plus faible. Au dessus du niveau 4, il deviendra plus puissant mais il faudra plus de temps pour accumuler assez d'énergie pour l'utiliser.



TYPES D'ELEMENTS:

- Les Éléments qui n'ont pas de symbole à gauche de leur nom sont les "Éléments Basiques". C'est le type d'Éléments le plus commun, qui peuvent être utilisés par n'importe qui, à la seule condition d'avoir suffisamment de Points de Vigueur et de Niveaux d'Énergie.
- Les Éléments qui ont un symbole [x1] avant leur nom sont des Éléments "Consommables". Ils sont surtout utilisés pour recouvrer des PV ou guérir les états anormaux, que ce soit en combat ou sur les Écrans de Jeu (voir la section <Éléments>, <Utiliser> en page 11). Vous pouvez allouer jusqu'à 5 de ces Éléments en une même position de la Grille. (Le nombre d'Éléments alloués à cette position apparaît après le nom, comme "x5" par exemple). Ceci vous permet d'utiliser autant de fois cet élément à partir de la même position de la Grille pendant un combat. Cependant, chaque fois que vous utilisez un de ces Éléments Consommables, celui-ci est irrémédiablement perdu, et soustrait de votre stock. Après chaque combat, le nombre d'Éléments consommables que vous avez alloué à chaque position de la Grille de vos personnages est automatiquement rechargé (jusqu'à 5 par position de la Grille) tant que vous avez suffisamment de cet Élément en stock.
- Les Éléments avec un symbole [Tech Skills] à côté d'eux sont des "Tech Skills" propres à certains personnages. Les personnages les apprennent habituellement lorsqu'ils gagnent des niveaux et elles consistent surtout en des "Attaques Spéciales", bien que certaines servent à guérir ou encore à voler vos ennemis. Les "Tech Skills" de certains personnages peuvent être combinées en des "Double" et "Triple Tech" encore plus puissantes... Essayez donc de les expérimenter !

ECRANS DE MENU

- Les Éléments avec un symbole ★ à côté d'eux sont des "Éléments d'Invocation", utilisés pour invoquer des êtres et créatures très puissants qui vous assisteront pendant le combat. Chacun de ces Éléments ne peut être utilisé que par les personnages dont la propriété "innée" est de la même couleur que l'Élément. De plus, les 3 attributs d'Effet de Terrain doivent être eux-aussi de la même couleur avant de pouvoir utiliser l'Élément d'Invocation. Les "Éléments d'Invocation" utilisent aussi un ★ (Niveau d'Etoile) à chaque utilisation. Ce sont les plus puissants des Éléments, mais ce sont aussi les plus difficiles à utiliser.
- Les Éléments avec un symbole [Piège] à côté d'eux sont appelés "Éléments Pièges". Ils sont comme des pièges pour capturer un certain type d'Élément détenu par l'ennemi visé. Chaque sorte d'Élément Piège est conçu pour attraper uniquement un Élément du même nom. Tout autre Élément sera ignoré. Lorsque vous avez réussi à attraper l'Élément d'un adversaire, il est ajouté à votre stock d'Éléments à la fin du combat. Ensuite, il vous est possible de l'allouer à un membre de votre groupe pour l'utiliser au combat suivant. Notez que les Éléments Pièges sont décomptés après utilisation, tout comme les Éléments Consommables. Vous pouvez en avoir 5 dans chaque position de Grille d'Éléments et ce nombre sera automatiquement réalloué tant que vous aurez encore suffisamment d'Éléments Pièges en stock.





ECRANS DE MENU

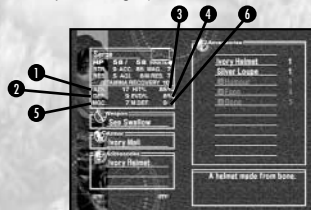
EQUIPER

Armes, armures et accessoires doivent être équipés pour que les personnages puissent les utiliser.

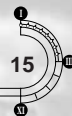
Choisissez <Equiper> depuis le cadran du Menu Principal en utilisant les boutons directionnels, et appuyez sur le bouton . Après avoir sélectionné un personnage, choisissez les emplacements dans lesquels vous voulez placer l'équipement parmi les catégories <Arme>, <Armure> ou <Accessoires>. Les objets que vous ne pouvez pas mettre à cet emplacement pour le personnage considéré sont grisés pour permettre de trouver l'équipement valide plus facilement. Après avoir choisi un objet à équiper, appuyez sur le bouton pour le mettre à l'emplacement spécifié. Cela termine la procédure d'équipement.

Pendant que vous sélectionnez armes, armures et accessoires, notez que les caractéristiques qui vont croître sont affichées en rouge, tandis que celles qui vont décroître sont affichées en bleu. Ces caractéristiques finales, montrées à gauche de l'écran, sous les caractéristiques de base du personnage (voir la section Ecran de Statut), sont celles-ci :

1. ATT: Force d'attaque physique
2. DEF: Défense contre les attaques physiques
3. %TOU: Probabilité de toucher en combat
4. %EVA: Propension à éviter les attaques
5. MAG: Force d'attaque magique
6. DEF.M: Défense contre les attaques magiques



Notez que ces caractéristiques finales sont celles qui sont utilisées en combat, et sont la somme des caractéristiques de base du personnages et de celles de l'équipement. Votre choix d'équipement peut soit faire augmenter les caractéristiques finales, soit les faire baisser. Essayez donc d'équiper vos personnages avec les meilleures armes, armures et accessoires possible. Notez aussi que certains équipement ont des effets additionnels qui peuvent être bénéfiques ou non. Ces effets sont indiqués en bas à droite de l'écran, ainsi que d'autres éléments de description de l'équipement.



ECRANS DE MENU

OBJETS

Pour voir une liste des Objets Clés que vous avez amassés, choisissez <Objets> depuis le cadran du Menu Principal grâce aux boutons directionnels et appuyez sur le bouton . Pendant que vous parcourez la liste des objets, une image de l'objet courant est affichée, ainsi que sa description.

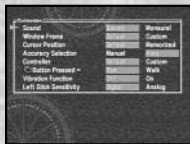




ECRANS DE MENU

OPTIONS

Depuis ce Sous-Menu, vous pouvez personnaliser les paramètres du jeu. Choisissez <Options> à partir du cadran du Menu Principal grâce aux boutons directionnels et appuyez sur le bouton . La liste de paramètres suivante apparaît, et vous pouvez les modifier avec les boutons directionnels. (Note : si vous voulez configurer la manette de jeu, sélectionnez <Commandes>, <Perso> et appuyez sur le bouton pour afficher la fenêtre de paramètres de la manette).



Sonorisation

Faites votre choix entre son mono et stéréo.

Cadre de Texte

Choisissez entre le cadre de texte <Défaut> et des cadres "Personnalisés" qui serviront à décorer les boîtes de dialogue qui apparaissent tout au long du jeu. Pour choisir un cadre personnalisé, sélectionnez <Autre> dans le menu et appuyez sur le bouton . Vous serez alors à même de faire défiler horizontalement la collection de cadres que vous avez trouvés dans le jeu grâce aux boutons directionnels. Appuyez sur le bouton pour valider et revenir au Sous-Menu Options.

Position du Curseur

Choisissez entre une position du curseur par <Défaut> ou <Mémoire>. L'option <Défaut> ramène le curseur en haut de chaque fenêtre de menu ouverte. L'option <Mémoire> affiche automatiquement le curseur à l'endroit où vous l'avez laissé à la dernière ouverture du menu.

Niveau d'Attaque

Choisissez entre <Manuel>, qui place le curseur de combat sur l'attaque qui a le plus de chance de réussir quand <Attaque> est choisi pendant un combat, et <Auto>, qui place le curseur sur l'attaque qui fait le plus de dommages et qui a 80% ou plus de chances de réussite.

ECRANS DE MENU



Commandes

Choisissez soit la configuration par <Défaut>, soit <Perso> qui vous permet de changer de configuration.

● appuyé =

Choisissez entre <Courir> et <Marcher>. Choisir <Courir> vous demande de tenir le bouton appuyé en même temps que les boutons directionnels ou joystick gauche pour courir. (Ne pas tenir le bouton appuyé permet à votre personnage de marcher). <Marcher> permet de courir sans tenir le bouton appuyé (appuyer sur le bouton permet alors à vos personnages de marcher).

Fonction vibration

Choisissez entre <Oui> et <Non> pour activer ou désactiver la fonction de vibration lorsque vous utilisez une manette analogique DUALSHOCK®.

Sensibilité

Quand vous utilisez une manette analogique DUALSHOCK®, vous pouvez choisir entre <Analogique> et <Numérique> pour la configuration du joystick gauche. En sélectionnant <Analogique>, vos personnages vont courir ou marcher selon l'angle d'inclinaison du joystick. Avec <Numérique>, les personnages marcheront ou courront selon que le bouton est appuyé ou non (en accord avec le paramètre < appuyé => mentionné plus haut).





ECRANS DE MENU

SAUVER...

Ce Sous-Menu vous permet d'enregistrer et de charger une partie sur/depuis une carte mémoire. Choisissez <Sauver...> sur le cadran du Menu Principal avec les boutons directionnels et appuyez sur le bouton pour accéder à cet écran.

SAUVER

Cette commande vous permet de sauvegarder votre partie. Vous pouvez sauvegarder lorsque vous êtes sur la Carte du Monde ou quand votre personnage principal touche l'une des "Tables du Destin" sur l'Ecran de Terrain des donjons et villages. Choisissez d'abord quelle carte mémoire utiliser, puis un bloc de carte mémoire sur lequel enregistrer la partie.

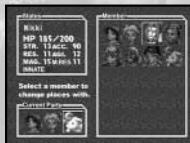


CHARGER

Vous pouvez charger une partie de Chrono Cross non seulement à l'Ecran de Démarrage, mais aussi à tout endroit du jeu. Après avoir choisi quelle carte mémoire utiliser, choisissez le bloc qui contient la partie à charger.

SELECTION DES MEMBRES

Vous avez la possibilité de changer les membres de votre groupe très souvent dans le jeu (par exemple quand vous utilisez l'Objet Clé "Téléporteur" ou quand un nouveau personnage vous rejoint). Quand l'Ecran de Sélection des Membres du Groupe est affiché, vous devez d'abord sélectionner un espace libre ou un membre à remplacer dans la zone représentant votre "Groupe Actuel". Puis, appuyez sur le bouton pour déplacer le curseur vers la "Liste des Membres" sur la droite de l'écran. Sélectionnez le personnage que vous voulez placer dans votre Groupe Actuel et appuyez de nouveau sur le bouton . Répétez le processus pour chaque personnage que vous voulez changer. Appuyez sur le bouton pour quitter.



COMBATS - SYSTEME DE COMBAT



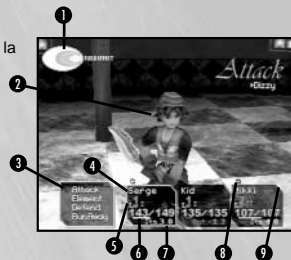
Le système "Combat en Séquence Croisée" est unique à Chrono Cross. Tant que vos personnages ont de la vigueur, vous pouvez entrer des commandes de combat pour chacun d'eux, à tout moment, et dans n'importe quel ordre. Plus besoin d'attendre des jauges de temps!

COMBATS

Les combats se déroulent lorsque votre personnage de tête entre en contact avec un ennemi sur un écran de terrain. Il est possible d'éviter d'entrer en contact avec la plupart des ennemis pour éviter les combats.

ORGANISATION DE L'ECRAN DE COMBAT

1. Effet de Terrain: Affiche l'état courant de l'Effet Élémental qui affecte à la fois les actions de vos ennemis et des membres de votre groupe
2. Personnage Sélectionné: Affiche une vue de celui-ci
3. Commandes de Combat: Celles qui sont utilisables sont affichées en blanc ou jaune, tandis que celles qui ne le sont pas sont grisées
4. Nom: Nom du Personnage
5. Niveau d'Energie: Requis pour utiliser des Éléments
6. PV: Valeur actuelle / Valeur maximale
7. Vigueur: Affiche la vigueur actuelle du personnage (Toute action [commande de combat] requiert de la Vigueur)
8. Etats Anormaux: Quand un membre est atteint, un carré de la couleur de la propriété/Élément de l'état anormal est affiché ici
9. Propriété d'Attaque: Quand des propriétés Élémentales sont ajoutées aux attaques physiques d'un personnage, la couleur de l'Élément correspondant apparaît ici



ENTRER DES COMMANDES

Utilisez d'abord les boutons directionnels gauche et droit pour choisir le personnage auquel vous voulez faire exécuter la commande suivante et appuyez sur le bouton . Puis, utilisez les boutons directionnels haut et bas pour choisir l'action à effectuer, et appuyez de nouveau sur le bouton pour valider. Les commandes <Attaque> et <Élément> utilisent la vigueur du personnage. Si la vigueur d'un personnage tombe en dessous de 1.0, ce personnage ne peut plus effectuer d'action. La vigueur d'un personnage se régénère lorsque les autres membres de votre groupe ou les ennemis agissent.





COMMANDES DE COMBAT

ATTAQUE

Pour attaquer, sélectionnez d'abord la commande <Attaque>. Puis, choisissez l'ennemi à attaquer avec les boutons directionnels gauche et droit, et appuyez sur le bouton pour exécuter l'action. (Quand vous choisissez quel ennemi attaquer, appuyez sur le bouton pour passer du mode Caméra Normale au mode Caméra Dynamique. Si la caméra est en mode normal, un curseur rouge apparaît au dessus de l'ennemi sélectionné. Si elle est en mode dynamique, elle zoome sur l'ennemi sélectionné, le faisant apparaître au centre de l'écran.) Une fois la cible sélectionnée, choisissez l'une des attaques suivantes :



1. Faible

Une attaque physique avec un faible pouvoir destructeur, mais une grande chance de toucher sa cible. Consomme 1 point de vigueur. Quand le coup réussit, le Niveau de Grille d'Éléments du personnage augmente de 1.

2. Moyenne

Une attaque physique avec un fort pouvoir destructeur, mais une chance moyenne de toucher sa cible. Consomme 2 points de vigueur. Quand le coup réussit, le Niveau de Grille d'Éléments du personnage augmente de 2.

3. Forte

Une attaque physique avec le plus fort pouvoir destructeur, mais la plus faible chance de toucher sa cible. Consomme 3 points de vigueur. Quand le coup réussit, le Niveau de Grille d'Éléments du personnage augmente de 3.

Élément

Utilisez les Éléments pour attaquer vos ennemis ou soigner vos alliés. Consomme 7 points de vigueur et fait baisser le Niveau de Grille d'Éléments du personnage du niveau de l'Élément utilisé.



COMMANDES DE COMBAT

ÉLÉMENT

Pour utiliser des Éléments, sélectionnez d'abord la commande <Élément>. Choisissez l'Élément que vous voulez utiliser avec les boutons directionnels, puis appuyez sur le bouton pour valider. Il vous faudra peut-être sélectionner un ou plusieurs ennemis ou alliés sur lesquels utiliser l'Élément. Appuyez sur les boutons directionnels puis le bouton pour sélectionner.



Pensez bien que les Éléments requièrent un Niveau de Grille d'Éléments. Il vous faut accumuler ces niveaux en réalisant des attaques physiques.

Par exemple, si le niveau actuel d'un personnage est 3, vous pouvez sélectionner des Éléments positionnés sur les niveaux 1 à 3 de la Grille d'Éléments. Ainsi, un Élément ne peut être utilisé tant que le personnage n'a pas atteint le niveau d'énergie nécessaire. Les Éléments placés dans la Grille d'Éléments d'un personnage ne peuvent être utilisés qu'une fois par combat, à l'exception des Éléments Consommables. Jusqu'à 5 Éléments Consommables peuvent se trouver dans la même position de grille. Ils peuvent être utilisés en combat jusqu'à ce qu'ils soient épuisés. Les Éléments Consommables seront automatiquement alloués à raison de 5 unités par position, tant qu'il y en a en stock. Chaque fois qu'un tel Élément est utilisé, il est décompté du stock.

DEFENSE

Le personnage se défendra contre les attaques ennemies jusqu'à ce qu'une autre commande de combat soit entrée ou qu'il soit touché par un ennemi. Cela aide non seulement à réduire de moitié les dommages que ce personnage reçoit, mais est aussi une bonne façon de recouvrer de la vigueur.

FUITE

Cette commande permet aux membres de votre groupe de fuir les combats. Cependant, certains combats doivent être remportés par vos personnages avant qu'ils puissent continuer leur aventure.



COMBATS - DIVERS

EFFET DE TERRAIN

Ceci affiche la propriété Élémentale du terrain de combat, qui affecte à la fois les actions des ennemis et des alliés. Les propriétés Élémentales sont représentées par 6 couleurs : Vert, Rouge, Jaune, Bleu, Blanc et Noir. Les 3 paires de propriétés s'opposant sont Rouge-Bleu, Jaune-Vert et Blanc-Noir. Quand un Élément est utilisé, la couleur de l'Élément est ajoutée au graphe d'Effet de Terrain, et la couleur la plus ancienne est retirée (Le graphe d'Effet de Terrain contient les propriétés des 3 derniers Éléments utilisés). Quand la part d'une certaine couleur augmente dans le graphe d'Effet de Terrain, le pouvoir destructeur des Éléments de cette couleur et les caractéristiques des ennemis et alliés dont la propriété innée est de la même couleur augmentent. De plus, les Éléments de la couleur opposée deviennent plus faibles.

Les Éléments d'Invocation, utilisés pour invoquer un certain nombre d'êtres puissants et de créatures à haut pouvoir destructeur, peuvent seulement être utilisés quand les trois niveaux du graphe d'Effet de Terrain sont de la même couleur. De plus, chacun de ces Éléments d'Invocation consomme un ★ (Niveau d'Etoile).



ETATS ANORMAUX

Après certaines attaques ennemies, les personnages peuvent être affligés de certains états anormaux. La plupart de ces états anormaux disparaissent après un certain temps pendant un combat ou à la fin de celui-ci. Cependant, Poison, Brûlure, Entorse et Grippe restent jusqu'à ce qu'ils soient soignés avec un Élément Consommable correspondant.

FIN DE COMBAT

Le combat se termine quand tous les ennemis ont été défaits. Après chaque combat, les membres du groupe ont une chance de s'"Améliorer", selon la force des ennemis terrassés. Après les combats normaux, les personnages ne peuvent "Améliorer" leurs caractéristiques au-delà d'une certaine limite. Pour pouvoir s'"Améliorer" au-delà de cette limite, les personnages doivent défaire des ennemis plus puissants et obtenir un ★ (Niveau d'Etoile).

FIN DE PARTIE

Quand tous les membres de votre groupe voient leurs Points de Vie tomber à 0, ou qu'ils sont paralysés et inutilisables en combat, la partie est terminée.



ETATS ANORMAUX

ETATS ANORMAUX QUI RESTENT APRES UN COMBAT

(un Élément Consommable correspondant est nécessaire pour les soigner):

Etat	Propriété	Symptômes
Poison	Vert	Les PV baissent avec le temps (en combat) / avec les mouvements (sur cartes de terrain)
Brûlé	Rouge	La défense baisse (en combat) / les dommages reçus doublent (sur cartes de terrain)
Entorse	Jaune	L'attaque baisse (en combat) / impossible de courir avec le bouton (sur cartes de terrain)
Gelé	Bleu	La récupération de vigueur baisse (en combat) / les contrôles deviennent difficiles (sur cartes de terrain)

ETATS ANORMAUX QUI N'APPARAISSENT QU'EN COMBAT

(partent après un certain temps ou lorsqu'un Élément Consommable de la couleur correspondante est utilisé):

Etat	Propriété	Symptômes
Effrayé	Vert	Sensibilité aux attaques critiques ennemies accrue
Confus	Rouge	Perte de contrôle et attaque des alliés comme des ennemis
Engourdi	Jaune	Baisse de la probabilité d'éviter les attaques ennemies
Congelé	Bleu	Ne peut bouger (Fin du jeu si tous les membres sont glacés!)
Fatigué	Blanc	La consommation de vigueur augmente pour toute action
Endormi	Blanc	Impossible de participer au combat et la défense baisse tant que le personnage dort
Aveuglé	Noir	Baisse de la probabilité de toucher
Maudit	Noir	Vigueur consommée lorsque des dommages sont infligés

Éléments non utilisables Ts Couleurs Les Éléments de la couleur correspondante deviennent inutilisables

ELEMENTS CONSOMMABLES QUI SOIGNENT LES ETATS ANORMAUX

Élément	Propriété	Effets
Antidote	Vert	Soigne Poison et les autres états anormaux Verts
Onguent	Rouge	Soigne Brûlé et les autres états anormaux Rouges
Attelle	Jaune	Soigne Entorse et les autres états anormaux Jaunes
Médicament	Bleu	Soigne Gelé et les autres états anormaux Bleus
Panacée	----	Soigne tous les états anormaux

PAROLES DE LA CHANSON DE FIN

RADICAL DREAMERS

~ Le Trésor Interdit ~ (NDT : en français dans le texte)

*I've followed this far in search of
That glimmering light
Clasped in the hands of a child,
Wandering the brink of time.*

*I have continued searching for you,
Though I know not your name,
Because I wanted to share
This feeling with you.*

*Time envelops both love and pain,
Until they fade away.
But I still remember them
And always will.*

*Though I cannot remember when,
A whisper began echoing
Deep within my heart,
Fainter than drops of evening dew.*

*May this prayer I spin
Weave through the darkness of the frozen stars
And reach the skies above you, so far away.*





CREDITS

SQUARE ENIX CO., LTD.

Executive Producers

Producer

Director, Scenario Writer

Art Director

Player Character Design

Music

Main Programmer,
Event System Program,
Map Program, Movie Program

Battle System Design

Battle Programmer

Special Effects Programmer,

Menu System Programmer

Event Planning & Staging

Localization Department
General Manager

Deputy General Manager

Localization Director,
Localization Specialist,
Localization Programmer,
English Auto-Accent Generator

Movie Director

CG Supervisor

Production Manager

Sound FX Supervisor

Sound Program

Synthesizer Program

Game Sound Editor

Tomoyuki Takechi, Hironobu Sakaguchi

Hiromichi Tanaka

Masato Kato

Yasuyuki Honne

Nobuteru Yuuki

Yasunori Mitsuda

Kiyoshi Yoshii

Hiramichi Tanaka

Katsuhisa Higuchi

Koji Ohno

Masato Kato, Ryoji Uchimichi, Yuusuke Kigoshi,
Yoshitsugu Saito, Hiraki Chiba

Koji Yamashita

Akira Kashiwagi

Richard Mark Honeywood

Norihito Takami

Satoshi Tsukamoto

Normichi Kurosawa

Chiharu Minekawa

Minoru Akao

Ryo Yamazaki

Yasuhiro Yamamoto

SQUARE ENIX U.S.A., INC.

Localization Staff

Localization Specialists

Editors

Associate Producer

Yutaka Sano, Shigeto "Sammy" Matsushima

Richard Amtower, Brian Bell

Aki Kazu

Localization Manager

Quality Assurance Staff

QA Manager

Lead Product Analyst

Assistant Lead Analysts

QA Translator

Analysts

Technical Coordinator

Senior Customer Service Manager

Assistant Customer Service Manager

Customer Service Lead

Customer Support Representatives

Public Relations/Events Manager

Assistant Public Relations Manager

Business Development Manager

Product Coordinators

Sales Coordinator

Media Planner

Creative Planner

Product Associates

Product Administrative Assistant

Marketing Assistant

Assistant Product Manager

Marketing Manager

Vice Chairman

President

Packaging/Manual Design

Special Thanks To

Yutaka Sano

Jonathan Williams

Derek C. Smith

Troy A. Boren, Ben E. Norman

Dana J. Kwon

Aaron J. Adams, Jesse Cheek, Bryan D. Chen,
Michael D. Christoffers, Jonathan Domasig,
Jonathan A. Mankin, Mikey Nguyen, Tam Nguyen,
Nicholas M. Pisani, Jason Wheeler, Drew Jennings

Bennett Neale

Rick Thompson

Fernando Bustamante

Aline DeLeon

Caroline Liu, Patrick Cervantes, John Montes,
James Dillonardo, Mark Abarca, Mark Acero,
Alan Deguzman, Ryan Riley

Lisa M. Ahern

Francine DeMore

Elaine Di Iorio

Beth Faust, Ken Berry

Sean Montgomery

Kyoko Yamashita

Keiko Kato

Andy Hsu, Irene Sam

Mari Nishikawa

Rika Maruya

Andrew Shiozaki

Kenji Mimura

Yoshihiro Maruyama

Jun Iwasaki

Beeline Group, Inc.

Beeline Group, Inc., BradyGAMES, C.H.E.N. PR,
The Kenwood Group, Saatchi & Saatchi Los Angeles,
Virtual InterActive, Inc.

GARANTIE LIMITEE/ASTUCES

The following warranty and support information applies only to customers in the United States and Canada, and only to original consumer purchasers of products covered by this warranty.

LIMITED WARRANTY

Square Enix U.S.A., Inc. ("SEUI") warrants to the original purchaser of the enclosed product (the "Product") that the media containing the Product (which includes any replacement media provided under this warranty) will be free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase (the "Warranty Period"). SEUI's entire liability and your exclusive remedy under this limited warranty shall be, at SEUI's option, repair or replacement, without charge, of all or the affected portion of any Product that proves to be defective in material or workmanship during the Warranty Period.

EXCLUSIONS FROM WARRANTY

This warranty applies only to defects in factory materials and factory workmanship. Any condition caused by abuse, unreasonable use, mistreatment, neglect, accident, improper operation, destruction or alteration, or repair or maintenance attempted by anyone other than SEUI is not a defect covered by this warranty. Parts and materials subject to wear and tear in normal usage are not covered by this warranty.

IMPLIED WARRANTIES AND INCIDENTAL AND CONSEQUENTIAL DAMAGES

Under state law, you may be entitled to the benefit of certain implied warranties. ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, WILL CONTINUE IN FORCE ONLY DURING THE WARRANTY PERIOD. Some states and provinces do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, so the above limitation may not apply to you.

NEITHER SEUI NOR YOUR RETAIL DEALER HAS ANY RESPONSIBILITY FOR ANY INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RELATING TO YOUR USE OF THE PRODUCT, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY DAMAGES FOR LOSS OF DATA OR LOSS OF PROFIT, OR FOR ANY INCIDENTAL EXPENSES, LOSS OF TIME, OR INCONVENIENCE. As some states and provinces do not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damage, the foregoing limitation or exclusion may not apply to you.

HOW TO OBTAIN WARRANTY SERVICE

To obtain warranty service, please send the defective Product, together with a copy of your original sales receipt, your return address, name and telephone number, should contact be necessary, and a brief note describing the defect to SEUI at the following address: Square Enix U.S.A., Inc., Customer Warranty, 6060 Center Drive, Suite 100, Los Angeles, CA 90045. THE DEFECTIVE PRODUCT MUST BE POSTMARKED WITHIN NINETY (90) DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE. PROOF OF PURCHASE IN THE FORM OF A DATED RECEIPT MUST BE INCLUDED TO OBTAIN WARRANTY SERVICE. The shipping costs for sending the defective Product to SEUI is a sole responsibility of Customer. SEUI will not be liable for any damage or loss that occurs during shipping. To minimize loss during shipping, you may opt to use a trackable shipping method.

If you have warranty questions, you can also contact our Customer Warranty department at (310) 846-0345 during its hours of operation, Monday – Friday, 8:00 am – 12:00 pm and 1:00 pm – 5:00 pm, Pacific Standard Time.

CUSTOMER SUPPORT

For customer support and technical support questions, please call (310) 846-0345 during the following hours of operation: Monday-Friday 8:00 am – 12:00 pm and 1:00 pm – 5:00 pm, Pacific Standard Time.

Game tips are available (for callers in the U.S. and Canada only) for all SQUARESOFT and SQUARE ENIX PlayStation and PlayStation2 titles. CHARGES WILL APPLY. To obtain game tips, please call:

In the U.S.: 1-800-892-5825 (Major credit card required)

Charges: \$.99/min. Automated Tips only.

In Canada: 1-900-451-KLUE (1-900-451-5583)

Charges: \$1.50/min. Automated Tips only.

Touch-tone phone required. Prices subject to change without notice. Callers must be at least 18 years old or have the permission of a parent or guardian. Game tips are available 24 hours a day, 7 days a week.

For information and services by Square Enix, go to www.square-enix-usa.com

NOTICE: The Product, this manual, and all other accompanying documentation, written or electronic, are protected by United States copyright law, trademark law and international treaties. Unauthorized reproduction is subject to civil and criminal penalties. All rights reserved.



FINAL FANTASY IX

LE CRISTAL REVIENT - AUTOMNE 2000



Square Electronic Arts L.L.C. - 949 South Grand Drive #200, Costa Mesa, CA 92626
© 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY, SQUARE SOFT, and the
SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd. COMPUTER GRAPHICS MOVIE
© 2000 Square Co., Ltd. & Square Visualworks Co., Ltd. ILLUSTRATION © TOSHITAKA AMANO

SQUARESOFT®

www.squaresoft.com

Published by Square Electronic Arts L.L.C.

Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are
registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The octagon logo is a trademark of the Interactive Digital Software Association.
Manufactured and printed in the U.S.A. THIS SOFTWARE IS COMPATIBLE WITH PLAYSTATION GAME CONSOLES WITH THE NISC-UC
DESIGNATION. U.S. AND FOREIGN PATENTS PENDING.

