



WILD ARMS

PlayStation® Classic

L'AVENIR DE FILGAIA EST ENTRE VOS MAINS

Les Dream Chasers — Rudy, Cecilia et Jack — sont les seuls remparts contre la destruction totale du monde de Filgaia. Et ils comptent uniquement sur vous pour faire les bons choix et les mener à bien. Bonne chance!

CONTRÔLES PAR DÉFAUT

Touches directionnelles	Déplacer les personnages sur le terrain ou dans les donjons/déplacer le curseur
Touche SELECT	Accéder à la carte Magic Map lors d'un déplacement
Touche START	Changer le personnage et l'outil dont il est équipé
Touche TRIANGLE	Accéder aux commandes de terrain
Touches L2/R2	Faire défiler les éléments sur l'écran des objets
Touche CROSS	Réaliser des actions comme parler, lancer ou sprinter
Touches L1/R1	Changer de personnage sur le menu d'équipement ou de statut
Touche CIRCLE	Annuler une action
Touche SQUARE	Utiliser un outil

Remarque : vous devrez utiliser les outils à bon escient si vous voulez que l'aventure se prolonge.

PERSONNAGES

Rudy Roughnight

Âge : 15 ans

Profession : paria

Connu sous le nom de "Dream Chaser", Rudy erre dans les terres désolées de son univers à la recherche d'un lieu où il se sentirait bien. Bien que ses 15 ans lui donnent l'apparence de l'innocence, il a tous les ingrédients pour devenir un grand guerrier. Passé maître dans l'art d'utiliser des armes de destruction massive (les "ARM") laissées par les anciennes civilisations perdues de Filgaia, Rudy échappe souvent au pire grâce à sa puissance de feu. Rudy a été aperçu pour la dernière fois dans le village frontière de Surf.

Jack Van Burance

Âge : 27 ans

Profession : chasseur de trésors

Dans sa recherche du "Pouvoir absolu", Jack a passé la majeure partie de sa vie à explorer et creuser d'anciennes ruines. L'inséparable compagnon de Jack est un rat nommé Hanpan, qui l'aide énormément au cours de ses excursions dans l'inconnu. À côté de cet ami, Jack dépend aussi énormément du "Fast Draw", une ancienne technique de maniement de l'épée impliquant une onde de choc qui coupe en deux instantanément les ennemis malchanceux. Derrière son masque sarcastique se cache un passé mystérieux. Jack a été aperçu pour la dernière fois en train d'explorer les ruines du Temple of Memory.

Cecilia Lynne Adlehyde

Âge : 16 ans

Profession : princesse/mage

Fille du roi Adlehyde, cette jolie princesse aux cheveux blonds possède le pouvoir de communiquer avec les Gardiens. Elle a passé presque toute son enfance dans la mystérieuse Abbaye de Curan, où elle a été formée à la magie et a découvert les mystérieux pouvoirs de ses ancêtres avec le cristal Tear Drop. Cecilia est capable de lancer divers sorts en combinant certains éléments. À l'approche de son 17e anniversaire, elle se prépare à rentrer chez elle, au Château d'Adlehyde, où une cérémonie est prévue.

Rudy, Jack et Cecilia ne vont pas interagir immédiatement après leur rencontre. Ils devront d'abord déterminer leur futur sur des chemins séparés. Cela dit, il arrive parfois qu'un personnage ne puisse résoudre un problème tout seul. Si vous en parlez aux autres, ils vous aideront.

CONTRÔLES DE TERRAIN

SE DÉPLACER SUR LA TERRE FERME

À l'aide des touches directionnelles, vous pouvez déplacer votre personnage dans huit directions. Quand vous approchez d'un lieu dans lequel vous pouvez entrer, comme un village ou un donjon, la vue va zoomer et le nom du lieu va s'afficher. Appuyez sur la touche CROSS pour entrer.

Remarque : dans un donjon, il existe des endroits accessibles en sautant depuis un rebord ou une corniche. Si vous ne voyez pas de bord sur un chemin ou un passage, vous pouvez peut-être sauter en continuant d'appuyer sur les touches directionnelles.

SE DÉPLACER EN NAVIRE

Au cours de l'aventure, vous pourrez emprunter un navire. Pour monter à bord, déplacez le personnage jusqu'à lui faire toucher le navire, et appuyez sur la touche CROSS. Pour descendre du navire, faites-le toucher une plage. La plage est le seul terrain depuis lequel vous pouvez monter ou descendre du navire.

ÉCRAN D'IMAGE INCRUSTÉE

Quand les trois héros entrent dans une même ville ou un même donjon alors qu'ils ne voyagent pas ensemble, un petit écran affichant l'emplacement des personnages que vous ne contrôlez pas apparaît. L'écran d'image incrustée apparaît automatiquement dès que votre personnage arrête de marcher.

ACTIONS

Il y a de nombreuses actions à la disposition des personnages. Vous devriez bien connaître chacune de ces actions avant de vous embarquer pour l'aventure.

PARLER

Pour parler avec quelqu'un, déplacez-vous à côté de la personne et appuyez sur la touche CROSS. Même si un comptoir ou un bureau vous sépare, vous pouvez quand même avoir une conversation.

Remarque : si vous êtes déjà en cours de conversation, appuyez sur la touche CROSS ou CIRCLE pour continuer.

SPRINTER

Maintenez la touche CROSS enfoncée pour faire accélérer votre personnage vers l'avant. Relâchez la touche CROSS pour ralentir.

EXPLORER

Tenez-vous devant un objet que vous voulez examiner et appuyez sur la touche CROSS. Regardez bien tous les coffres, vous pourriez y faire de jolies découvertes. Vous pouvez aussi lire les affiches sur les murs et les livres.

SOULEVER

Pour soulever un objet au-dessus de vous, comme un coffre, par exemple, appuyez sur la touche CROSS. Testez avec différents objets pour découvrir ceux que vous pouvez soulever.

LANCER

Une fois que vous avez soulevé un objet, vous pouvez le lancer dans huit directions différentes à l'aide des touches directionnelles et en appuyant sur la touche CROSS. À utiliser quand vous voulez découvrir ce qui se trouve dans le coffre ou pour activer un interrupteur.

POUSSER

Certaines statues et certains blocs peuvent être poussés. Positionnez votre personnage jusqu'à le faire toucher l'objet à déplacer puis continuez à appuyer sur les touches directionnelles en direction de l'objet pour le pousser.

COMMANDES DE TERRAIN

Lorsque votre personnage n'est pas en train de combattre, il est possible de visualiser le menu des commandes de terrain en appuyant sur la touche TRIANGLE. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner une commande, puis appuyez sur la touche CROSS pour la réaliser.

Remarque : pour savoir à quoi sert une commande, déplacez le curseur sur celle-ci et appuyez sur la touche TRIANGLE pour afficher un message d'aide décrivant sa fonction.

Article (Icône Sac)

Cette commande vous permet d'utiliser un article de votre inventaire. Appuyez sur la touche CIRCLE pour afficher les sous-commandes ou appuyez sur la touche TRIANGLE pour voir les effets de l'article en question.

Utiliser

Sélectionnez un article en appuyant sur la touche CROSS, puis appuyez de nouveau sur la touche CROSS sans déplacer le curseur pour utiliser l'article. Ensuite, sélectionnez le personnage qui va utiliser l'article. Les articles grisés ne sont pas disponibles lors de vos déplacements.

Ranger

Permet d'ordonner l'écran des articles en articles pouvant être utilisés et articles équipés.

Compétences (Icône Étincelle)

Cette commande vous permet d'exploiter les compétences innées de chacun des personnages. Après avoir sélectionné un personnage, sélectionnez la commande désirée. Les commandes grisées ne sont pas disponibles lors des déplacements du personnage.

Équiper (Icône Veste)

Cette commande vous permet d'équiper les personnages de leurs armes et armures. Après avoir acheté ou trouvé une arme ou une armure, il vous faut en équiper un personnage. Cet écran vous permet également de vérifier les effets d'un article en particulier sur les attributs de votre personnage. Une flèche jaune indique que l'attribut du personnage augmente, une flèche bleue indique que l'attribut diminue.

Main droite (R. hand)

Sélectionnez cette option pour vous équiper d'une arme dans la main droite.

Main gauche (L. hand)

Sélectionnez cette option pour vous équiper d'un article spécial ou d'une armure dans la main gauche.

Corps (Body)

Si vous avez trouvé ou acheté un article qui peut protéger le corps, sélectionnez-le ici pour le revêtir.

Tête (Head)

Si vous avez trouvé ou acheté un article qui peut protéger la tête, sélectionnez-le ici pour le revêtir.

Rune

Sélectionnez cette option pour vous équiper d'une rune.

Auto Equip

Sélectionne automatiquement l'équipement qui vous offre les compétences maximales disponibles.

Remarque : la fonction Auto Equip ne modifie ni la rune (si vous en possédez une) ni l'équipement de la main gauche du personnage.

Auto Battle (Icône Mégaphone)

Paramétrez un personnage pour qu'il combatte automatiquement, sans que vous ayez à contrôler chacune de ses actions.

STATUT DU PERSONNAGE

L'écran de statut du personnage propose un état complet des informations concernant le personnage : nom, niveau, profession ou occupation, points de vie (HP, Hit Points), points de Magie (MP, Magic Points), Auto Command et conditions anormales (Abnormal Conditions).

HP (Hit Points) – Points de Vie

Il s'agit donc des points de vie d'un personnage. Si les HP atteignent zéro lors d'un combat, le personnage ne pourra plus combattre. Le chiffre de droite est le nombre maximum de HP du personnage et le chiffre de gauche représente ses points actuels.

MP (Magic Points) – Points de Magie

Les pouvoirs magiques d'un personnage sont indiqués ici. Si les MP atteignent zéro, le personnage ne sera plus en mesure d'utiliser la magie ou le Fast Draw. Le chiffre de droite est le nombre maximum de MP du personnage et le chiffre de gauche représente ses points actuels.

Remarque : Rudy n'a pas de MP.

OUTILS DE RUDY (RUDY'S TOOLS)

Bombes

La grotte Berry Cave, située au sud-est du village de Surf, était une réserve importante de plantes médicinales. Ces bombes étaient utilisées pour récolter herbes et plantes. Même si elles sont simples, vous les trouverez très utiles pour détruire de grandes caisses ou de petits murs.

Radar

Il s'agit de l'une de ces ARM (Ancient Relic Machine, ou machine relique antique) qui réagit à la présence de trésors en signalant leur emplacement par une lumière. Quand on a découvert ce radar dans des ruines très anciennes, le vieux maître d'ARM, Zepet, a été en mesure de le réparer. Par la suite, le radar a changé plusieurs fois de propriétaire, entre chasseurs de trésors et voleurs en tous genres. On ignore ce qu'il en est advenu à ce jour.

Skates

Des rollers avec moteur intégré! Il s'agit de rollers en ligne, ce qui les rend parfois incontrôlables. Et non seulement incontrôlables, mais aussi inarrêtables, à moins de heurter un obstacle. Bien que cet article paraisse un peu incongru, il vous permettra de vous déplacer sur des endroits où il n'est pas possible de marcher. Ces rollers possèdent aussi un champ de force qui protège des dégâts des marécages empoisonnés.

OUTILS DE JACK (JACK'S TOOLS)

Hanpan

Techniquement, on ne peut pas dire que ce rat lutin soit un outil... C'est en fait le petit compagnon de Jack. Hanpan, grâce à sa petite taille, peut ramasser de petits objets comme des trésors, ou activer des interrupteurs inaccessibles pour un être humain. L'univers de Filgaia contient de nombreuses énergies avec des niveaux de conscience différents. Des êtres lutins comme Hanpan en sont un parfait exemple.

Briquet

Ce simple briquet n'a pas de fonction spéciale. Cependant, il est fort utile pour démarrer un feu. Par exemple, il vous permet d'allumer une lanterne ou de faire brûler des tas d'herbe bloquant votre chemin. Le briquet est aussi très utile quand vous trouvez une lampe magique.

Grappin

En accrochant le grappin à un poteau, vous pourrez traverser des endroits inaccessibles par le sol. Sa structure est composée d'un crochet relié à une chaîne en acier. Jack est capable de lancer son grappin dans huit directions.

OUTILS DE CECILIA (CECILIA'S TOOLS)

Larme

Il s'agit d'un petit cristal qui s'est transmis dans la famille royale d'Adlehyde. Cecilia, encore toute petite, a reçu ce cristal de sa mère quand celle-ci était déjà très malade. Ce cristal mystérieux se met à briller quand il est porté par une femme de sang royal. En tenant ce cristal en hauteur, il réagit aux objets liés aux Guardians. On dit aussi que ce cristal aurait un effet sur les dispositifs magiques laissés par l'ancienne race elfe.

Montre de poche

Les aiguilles de cette montre tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Elle permet de remonter le temps, de redonner leur état d'origine à des caisses ou des objets cassés. Bien qu'il s'agisse là d'un objet potentiellement très puissant, il ne fonctionne que dans certains endroits et pas du tout sur les êtres humains.

Baguette magique

Cette baguette magique vous permet de communiquer avec les animaux en touchant légèrement leur tête.

COMBAT

Lors de vos déplacements sur le terrain ou dans les donjons, vous tomberez nez-à-nez avec des monstres. Lorsque l'écran de combat (Battle) apparaît, vous devez choisir au préalable les commandes que vous voudrez utiliser avant le début du combat. Le combat se déroule alors au tour par tour. Après avoir choisi les commandes, une animation de bataille a lieu. Après chaque attaque d'un ou plusieurs personnages puis des monstres (ce qui constitue un tour), vous aurez la possibilité de choisir de nouvelles commandes.

CIBLAGE (LOCK ON)

Il s'agit du niveau 1 de la Force de Rudy. Il permet d'atteindre un taux de précision de 100 % avec les ARM. Lorsque cette commande a été sélectionnée, vous pouvez ensuite déterminer l'ARM à laquelle l'appliquer.

ACCÉLÉRATION (ACCELERATOR)

Il s'agit du niveau 1 de la Force de Jack. Il permet à Jack d'exécuter des actions plus rapidement que quiconque pendant un tour. Après avoir sélectionné la commande d'accélération, vous pouvez déterminer l'action que Jack va exécuter.

MYSTICISME (MYSTIC)

Il s'agit du niveau 1 de la Force de Cecilia. Cette capacité l'aide à mettre au jour les pouvoirs cachés de tous les articles ainsi que de certaines armes et armures.

Remarque : les articles consommables disparaissent une fois que leur pouvoir a été libéré.

CONDITION ANORMALE (ABNORMAL STATUS)

Lors d'un combat, un personnage peut se voir infliger une condition anormale. Il existe deux types de conditions anormales : celles qui se terminent à la fin d'un combat, et celles qui perdurent jusqu'à leur guérison. Chaque condition anormale,

à l'exception de la condition d'armure (Armour Down) et de ralenti (Slow Down), s'affiche dans l'écran de statut. Lorsque la jauge de Force d'un personnage est remplie au maximum, toutes ses conditions anormales disparaissent.

GARDIENS (GUARDIANS)

Les Gardiens sont les piliers de ce monde. Hélas, ils ont épuisé leur énergie lors de la grande guerre contre les démons de métal, qui eut lieu il y a de cela plus de mille ans. Les Gardiens vivent désormais à travers les légendes et histoires que l'on se transmet de génération en génération, et ils restent silencieux en contemplant le futur de l'humanité. Cependant, lorsque les démons de métal firent de nouveau parler d'eux, les Gardiens décidèrent de confier le destin de Filgaia à nos trois héros par le biais de Cecilia, qui est elle-même une descendante des intermédiaires originels des Gardiens.

INVOQUER LES GARDIENS

Lors d'un combat, vous pouvez faire appel aux pouvoirs immenses des Gardiens en les invoquant. Équipez votre personnage d'une rune, faites passer votre jauge de Force au niveau 2 pendant le combat et, finalement, invoquez le Gardien à l'aide de la commande "Summon Guardian" (Invoquer Gardien) dans la Force du personnage.

RUNES

Le pouvoir oublié des Gardiens s'est matérialisé sous forme de runes. Il s'agit de restes fossilisés de la conscience des Gardiens. Bien qu'elles ressemblent à des pierres, elles sont très légères. Lorsque vous vous équipez d'une rune, certains des attributs des Gardiens feront augmenter ceux de votre personnage.

Rune Bruissement de l'eau (Whispers of Water)

Cette rune descend de Stoldark, qui préside aux destinées de l'énergie de l'eau. C'est aussi lui le protecteur du Savoir caché (Hidden Knowledge). Il permet d'augmenter la puissance magique d'un personnage. La puissance imparable de l'eau anéantira les ennemis.

Rune Serres du vent (Claws of Storm)

Cette rune est celle de Fengalon, le dieu de l'énergie éolienne. En étant à même de manipuler les vents, cette rune produit tornades et tourbillons. Cette rune a, en particulier, la capacité de désintégrer un adversaire en atomes en faisant vibrer l'air.

Rune Rage de Feu (Rage of Fire)

Cette rune est celle de Moa Gault, le dieu du feu. Elle symbolise le rôle de Moa Gault comme protecteur des forgerons. Elle peut aussi réduire vos adversaires en cendres.

Rune Grondement de la Terre (Moans of Earth)

Cette rune provient de Gurdijeff, le dieu de l'énergie terrestre. Avec son vrombissement qui fait trembler la terre, elle provoque des tremblements de terre et ouvre des failles dans le sol, infligeant des dégâts à vos adversaires. Majestueux et puissant, Gurdijeff est le chef des quatre Gardiens élémentaires.

ARMs

ARM est l'abréviation d'"Ancient Relic Machine", ou Machine relique antique. Selon les recherches réalisées par les maîtres d'ARM, ces armes de destruction massive furent développées lors de la guerre contre les Démons de métal, il y a de cela mille ans. Les ARM qu'on a mises au jour sont très rarement fonctionnelles. Par ailleurs, dans la mesure où ces armes doivent être synchronisées à l'esprit de leur utilisateur pour libérer toute leur puissance, il est nécessaire de posséder une compétence spéciale innée pour en utiliser une au combat. Rendez-vous chez le Professeur Emma, à Adlehyde, ou dans l'atelier

d'autres grands maîtres d'ARM pour mettre à niveau les ARM de Rudy. Pour ce faire, vous devrez payer en monnaie sonnante et trébuchante. Le bon côté, c'est que vous pourrez faire augmenter vos points d'attaque (ATP), votre taux de précision (HIT) ainsi que le nombre de munitions disponibles.

MAGIE

Dans le monde de Filgaia, vous pouvez utiliser la magie en combinant deux des quatre éléments. À l'origine, il fallait dessiner un symbole magique sur le sol puis effectuer un rituel pour utiliser la magie. Cependant, puisque la rapidité est primordiale sur un champ de bataille, des symboles magiques simplifiés, appelés éléments, furent créés. Si vous transcrivez sur un parchemin toute la procédure requise pour un sort ainsi que la combinaison adéquate d'éléments nécessaires, vous pouvez faire appel à cette magie à tout moment.

Si vous avez un élément Graph, vous pourrez joindre plusieurs sorts en vous rendant dans une Guilde (Magic Guild), en ville. Si vous voulez constituer un nouveau sort à l'aide du Graph, sélectionnez "Dissolve" (Défaire) pour décomposer le sort précédent.

Pour que la magie ait lieu, sélectionnez d'abord un type de magie parmi le Feu, l'Eau, la Terre, le Tonnerre, le Vent, le Sacré et le Diabolique. Sélectionnez ensuite votre combinaison d'éléments et donnez un nom à votre nouveau sort.

La Magie blanche traite principalement de défense, comme soigner une condition anormale ou pouvoir fuir les donjons. En utilisant la magie correspondant aux points faibles d'un adversaire, vous pourriez lui infliger des dégâts énormes. Pour connaître les points faibles de vos ennemis, il vous faut faire appel à Cecilia et son sort de Magie noire, "Analyse".

©1996 Sony Interactive Entertainment Inc. Wild Arms is a trademark or registered trademark of Sony Interactive Entertainment.

"PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.