

SNSP-AR-FRA/SFRA



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM



DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUE PAR BANDAI

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



TABLE DES MATIERES

DESCRIPTION DU JEU.....14

POUR COMMENCER15

SKY PALACE (LE PALAIS CELESTE)16

MODE ACTION18

MODE SIMULATION19

GUIDE DES COMMANDES EN MODE SIMULATION20

DESCRIPTION DU JEU

“Mettez en valeur le Pays pour Rétablir la Puissance du Maître et Vaincre Tanzra !”

“ActRaiser” se situe dans un monde envahi par les armées de Tanzra. Vous devez vaincre les monstres et purifier le pays dominé par le Mal. Vaincre Tanzra, voilà quel est l'ultime objectif du Maître ou du joueur.



STORY MODE (MODE RECIT)

Au cours de l'Acte 1 du Mode Récit, vous, le Maître, pénétrez dans la statue, anéantissez les monstres et arrachez le pays de l'emprise de Tanzra. Une fois l'Acte 1 terminé, vous vous trouvez en Mode Simulation. Dans ce mode, vous allez cultiver le pays et augmenter la population. Votre peuple ira dans la direction où vous voulez qu'il aille. En utilisant votre Puissance, vous devrez le guider avec sagesse ou l'aider.

Après avoir éliminé l'Antre des Monstres, vous passez à l'Acte 2, où vous attend un ennemi encore plus redoutable.

MODE ACTION

Dans ce Mode, l'action est sensiblement identique à celle du Mode Récit. Toutefois, vous n'y trouverez pas de Mode Simulation, seulement un Mode Action.



POUR COMMENCER

Choisissez le “Story Mode” (Mode Récit) ou le “Action Mode” (Mode Action), puis déterminez le niveau auquel vous allez démarrer le jeu.

COMMENT CREER UN NOM

Définissez le nom du Maître. Entrez les lettres composant ce nom ainsi que le titre de la façon indiquée à l'écran. Quand vous avez terminé, appuyez sur le BOUTON START. Le jeu ne peut démarrer que si un nom a été enregistré.



COMMENT SAUVEGARDER VOTRE JEU

Si vous voulez vous arrêter au milieu du jeu, utilisez les commandes du Palais Céleste ou du Mode Simulation. Choisissez “Other” (Autre), puis “Progress Log” (Progression). Vous pourrez ainsi sauvegarder les données du jeu. Cette cartouche ne vous permet de sauvegarder qu'un seul scénario.

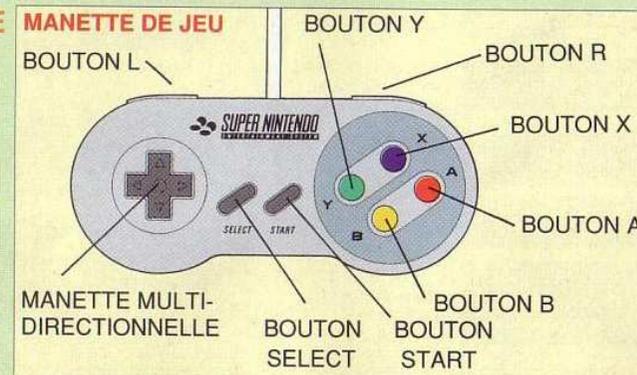


POUR CONTINUER UN JEU SAUVEGARDE

Choisissez “CONTINUE” sur l'écran Titre pour reprendre un jeu préalablement sauvegardé.

FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE DE JEU

Le fonctionnement de la manette est décrit ci-après. La fonction de chaque bouton peut changer suivant la zone où vous vous trouvez.



SKY PALACE

L'ECRAN CARTE ET SKY PALACE

BOUTON X

Agrandit votre vision de la carte du monde.

BOUTON Y

Annule la commande choisie.

BOUTON A

Rétrécit votre vision de la carte du monde.

BOUTON B

Rétrécit votre vision de la carte du monde.

MANETTE MULTI-DIRECTIONNELLE

Dirige les mouvements de Sky Palace et identifie les commandes que vous voulez utiliser.



TO MOVE (POUR VOUS DEPLACER)



SKY PALACE

En sélectionnant cette icône, les chambres intérieures de Sky Palace sont remplacées à l'écran par la carte du monde. Cette commande permet d'obtenir une vue aérienne du monde en cours de développement.



OBSERVE THE PEOPLE (OBSERVER LES GENS)

En sélectionnant cette icône, vous pouvez passer des chambres intérieures de Sky Palace au Mode Simulation. Cette commande ne peut être utilisée que si le pays a été préalablement épuré.



FIGHT (POUR COMBATTRE)



FIGHT MONSTERS (COMBATTRE LES MONSTRES)

En sélectionnant cette icône, votre âme viendra s'incarner dans la statue du valeureux guerrier.



SELECT MAGIC (CHOISIR LA MAGIE)

La sélection de cette icône vous permet de déterminer le sort magique qui sera utilisé pendant la bataille. Vous pouvez vous procurer différents sorts magiques au cours du jeu.



STATUS (STATUT)



STATUS OF MASTER (STATUT DU MAITRE)

LV (NIVEAU) Indique la force totale du Maître.

ITEM (OBJET) Affiche les offrandes que vous avez acceptées pendant le Mode de Simulation.

ENIX			
LV	86	HP	13
SP	120	MP	01
Next	1200		
Total	1100		
Magic	[Icon]		
Item	[Icon]		

SP Indique la puissance nécessaire pour réaliser un Acte de la Nature.

NEXT (SUIVANT) (Niveau suivant) Indique la quantité de population nécessaire pour passer au niveau suivant.

HP Indique la force physique du Maître.

MP Indique le Pouvoir Magique disponible.

MAGIC (MAGIE) Affiche les objets magiques dont dispose le Maître.

TOTAL (Population globale) Indique la population totale du monde.



STATUS OF CITIES (STATUT DES VILLES)

AREA (ZONE) Affiche les noms des six pays.

STAT (Croissance population) Affiche, pour chaque ville, le rythme de croissance de la population.

ITEM (ARTICLE) (Offrandes) Affiche le nombre des offrandes trouvées dans chaque pays.

[Icon] Affiche la population actuelle de chaque pays.

LV (Niveau culturel) Affiche le niveau culturel de chaque pays. Plus ce niveau est haut, plus le pays est développé.

CITIES				
Area	Population	Stat	Lv	Item
FILLMORE	734	Norm	3	1
BLOODPOOL	440	Stop	3	2
KASANDRA	872	Norm	2	1
AITOS	800	None	0	0
MARAHNA	800	None	0	0
NORTHWALL	800	None	0	0

TYPES DE CROISSANCE DE POPULATION

Cinq types de croissance de population sont affichés. Chaque type est décrit ci-après.

NONE (AUCUNE) Personne ne vit actuellement dans le pays.

SLOW (LENTE) Croissance lente de la population. Pour accélérer cette croissance, les habitants peuvent avoir besoin d'un objet spécifique ou d'une plus grande épuration de leur pays.

NORM (NORMALE) Croissance régulière de la population.

STOP (STOPPEE) Les habitants ont un problème et la croissance ne pourra reprendre qu'une fois ce problème résolu.

MAX (MAXI) La population actuelle a atteint son niveau maximal.



OTHER (AUTRE)



PROGRESS LOG (PROGRESSION)

Pour sauvegarder le jeu, sélectionnez cette commande et choisissez "Yes" (Oui) ou "No" (Non). Vous ne pouvez sauvegarder qu'un seul jeu à la fois. La sauvegarde d'un nouveau jeu provoque l'effacement des données sauvegardées précédemment. N'oubliez pas d'appuyer sur le Bouton Reset (Remise à l'état initial) lorsque vous éteignez la console.



MESSAGE SPEED (VITESSE DES MESSAGES)

Règle la vitesse des messages, "9" correspondant à la vitesse la plus lente et "0" à la plus rapide. Déplacez le curseur avec la manette multidirectionnelle et entrez votre sélection au moyen du Bouton B.

ECRAN DE LA SALLE INTERIEURE

Nom du Pays.



Population actuelle du pays, plus population totale du monde.

Puissance nécessaire pour exécuter un Acte de la Nature.

Points de vie du Maître.

Description de l'icône choisie.

Ange : le conseiller et le fidèle serviteur du Maître.

Fenêtre des messages.

Icônes de commande.

MODE ACTION

DEBARRASSEZ LE PAYS DE TOUS LES MONSTRES

DU MAITRE AU GUERRIER

Votre esprit donne vie à la statue parfaite. Vous avez pour mission de débarrasser chaque pays du mal qui l'afflige. Affichez la fenêtre de commande et choisissez l'icône "Fight Monsters" (Combattre les Monstres) pour donner vie au valeureux guerrier.

PREPAREZ-VOUS A UTILISER LA MAGIE

Tout au long du jeu vous recevrez différents objets magiques. Après en avoir recueilli un certain nombre (et avant de choisir le Mode "Combattre les Monstres"), indiquez celui que vous emporterez avec vous. Chaque fois que vous utilisez un objet magique, vous consommez 1 MP (Pouvoir Magique).



MAGICAL FIRE
(FEU MAGIQUE)



MAGICAL STARDUST
(POUSSIERE
D'ETOILES MAGIQUE)



MAGICAL AURA
(AURA
MAGIQUE)



MAGICAL LIGHT
(LUMIERE
MAGIQUE)

UTILISATION DES COMMANDES EN MODE ACTION

BOUTON Y

- * Dirige le mouvement de l'épée.
- * Fait jaillir des champs de force à partir de l'épée.



BOUTON B

- * Pour sauter.
- * En l'utilisant avec le BOUTON Y, pour sauter et attaquer.



BOUTON A OU X

- * Permet d'utiliser le sort magique que vous transportez avec vous. Vous devez également appuyer sur Haut de la manette multidirectionnelle lorsque vous appuyez sur ce bouton.



MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE : BAS

- * Pour vous agenouiller. En l'utilisant avec le BOUTON Y, pour vous agenouiller et attaquer.



MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE : GAUCHE ET DROITE

- * Pour déplacer votre personnage vers la gauche ou vers la droite. Vous permet également de battre en retraite lorsque c'est nécessaire.



L'AFFICHAGE

Vies restantes.

Temps : lorsque la limite de temps atteint zéro, vous perdez l'une de vos vies restantes.

Compteur de vies de l'ennemi.

Compteur de vies du joueur.

Score.

Nature du sort magique.

Indique combien de fois vous pouvez utiliser la magie.

MODE SIMULATION

Objectif du Mode Simulation.

Dans le Mode Simulation, aidez les gens à recréer leur culture et à développer une civilisation pacifique. Tout d'abord apparaissent des notables qui vous font part de leurs problèmes. Dirigez et aidez vos gens à développer leurs villes pour pouvoir prospérer. Au fur et à mesure que la population augmente, le Niveau de force du Maître s'élève ainsi que ses points de vie. Cela facilite votre progression dans le Mode Action. De même, la Magie que vous offrent vos gens dans le Mode Simulation vous aide à combattre les monstres dans le Mode Action.

UTILISATION DES COMMANDES EN MODE SIMULATION



BOUTON B

- * Appelle la fenêtre d'affichage.
- * Introduit les commandes choisies.



BOUTON Y

- * Annule les commandes introduites.
- * Tire les flèches de l'Ange.



MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE

- * Dirige les mouvements de l'Ange.
- * Commande les déplacements du CARRE JAUNE.

AFFICHAGE DU PAYS

Nom du Pays où vous vous trouvez.

Compteur de vies de l'Ange. Chaque fois que l'Ange bute contre un ennemi, son compteur de vies diminue. Il remonte quand la ville s'agrandit.

Population actuelle du Pays/Population composée du Monde.

Puissance nécessaire pour accomplir les Actes de la Nature.

Sablier. La ville grandit quand le sable s'est écoulé au fond du sablier.

Votre fidèle Serviteur.

Fenêtre des messages.

GUIDE DES COMMANDES EN MODE SIMULATION

Le **BOUTON B** appelle la fenêtre de commande.



TO MOVE (POUR VOUS DEPLACER)



RETURN TO SKY PALACE (RETOUR A SKY PALACE)

Vous fait retourner dans les salles intérieures du Palais Céleste. Quand vous êtes prêt à passer au Mode de combat, retournez d'abord au Palais Céleste en utilisant cette commande.



SKY PALACE

La sélection de cette icône vous permet de visualiser les pays en évolution à partir de Sky Palace. Vous pouvez également le déplacer vers d'autres pays.



DIRECT THE PEOPLE (POUR DIRIGER LES GENS)



BUILDING DIRECTION (LA CONSTRUCTION)

En choisissant cette icône, vous pouvez éduquer vos sujets dans l'art de construire des villes. Pour démarrer le processus de construction, vous déplacez le **CARRÉ JAUNE** dans la direction de votre choix et vous appuyez sur le bouton A. Le nombre maximum d'espacements que vous pouvez franchir d'un seul coup est de 8 blocs.

PAR EXEMPLE...

Les deux photos ci-après montrent le déroulement du processus de construction. Dès que la flèche directionnelle disparaît, vous savez que le bâtiment est terminé à l'endroit que vous avez choisi.



LET US LISTEN (ECOUTONS)

La sélection de cette icône vous permet de communiquer avec vos sujets. Comme c'est le cas de toute civilisation en évolution, vos sujets auront besoin de votre aide pour régler leurs problèmes.

SIGNES DE PROBLEMES



L'apparition de bulles de pensées (voir la photo à gauche) signifie que vos sujets connaissent certaines difficultés. Ils peuvent avoir besoin de votre aide, aussi écoutez-les attentivement.



MIRACLES (ACTES DE LA NATURE)

Cette commande vous permet, en utilisant les Actes de la Nature, de supprimer des obstacles pouvant gêner votre progression ou préoccuper vos sujets. Vous avez besoin, cependant, d'une valeur minimale du SP pour accomplir ces actes. Votre SP augmente au fur et à mesure que vous détruisez les indésirables qui se sont installés dans le pays. Après avoir choisi le miracle que vous utiliserez, déplacez le Carré Jaune à l'endroit où vous voulez que ce miracle ait lieu.



LIGHTNING (L'ECLAIR)

CONSOMMATION DE SP 10

RESULTATS DETRUIT BUISSONS, ARBRES, MAISONS, CHAMPS ET ROCHERS



RAIN (LA PLUIE)

CONSOMMATION DE SP 20

RESULTATS ETEINT LES FEUX, TRANSFORME LES DESERTS EN TERRES FERTILES



SUN (LE SOLEIL)

CONSOMMATION DE SP 30

RESULTATS FAIT FONDRE LA NEIGE ET ASSECHE LES TERRAINS MARECAGEUX



WIND (LE VENT)

CONSOMMATION DE SP 80

RESULTATS REPOUSSE LES MONSTRES VOLANTS



EARTHQUAKE (LE SEISME)

CONSOMMATION DE SP 160

RESULTATS DETRUIT LES MAISONS, LES CHAMPS, ETC.



POURQUOI DEVELOPPER LES PAYS ET AUGMENTER LEUR POPULATION ?

La mise en valeur organisée de chaque pays permet d'augmenter au maximum sa population et joue un rôle très important. Lorsque la population d'un pays atteint une certaine valeur, le niveau d'expérience du Maître s'accroît — ainsi que son compteur de vies pour le Mode Action.



OFFERINGS (LES OFFRANDES)



TAKE AN OFFERING (ACCEPTER UNE OFFRANDE)

La sélection de cette icône vous permet de choisir les offrandes que vous voulez accepter. L'Ange, votre fidèle serviteur, peut vous dire quand vos sujets sont en mesure de vous présenter une offrande.



USE OFFERING (UTILISER UNE OFFRANDE)

La sélection de cette icône vous permet d'utiliser les diverses offrandes (ou cadeaux) en votre possession. Certaines de ces offrandes, si elles sont partagées avec d'autres pays, contribuent au développement de ces pays.



STATUS (STATUT)



STATUS OF MASTER (STATUT DU MAÎTRE)

Affiche le statut actuel du Maître. Reportez-vous à la section "Mode Action" (page 16) pour des détails. En appuyant sur le BOUTON B, vous pouvez également visualiser les scores marqués au cours des Modes Action que vous avez terminés.



STATUS OF CITIES (STATUT DES VILLES)

Indique les conditions actuelles des villes. Quand "Slow" (croissance lente) ou "Stop" (croissance stoppée) apparaît dans la colonne "Increase in Population" (Croissance de la population), vous savez que la population de la ville va avoir besoin d'aide.



OTHER (AUTRE)



PROGRESS LOG (PROGRESSION)

Sauvegarde votre progression dans le jeu. Vous pouvez accéder à cette fonction en divers points du jeu.



MESSAGE SPEED (VITESSE DES MESSAGES)

Vous permet de choisir la vitesse des messages. "9" correspond à la vitesse la plus lente, "0" à la plus rapide.

SCELLEZ LES ANTRES DES MONSTRES !

Les antres des monstres peuvent être clos hermétiquement par la mise en valeur de la terre au-dessus d'eux. Cependant, ce procédé n'est possible que si la population du pays a atteint un certain niveau. Les gens de Fillmore vous donneront une indication à ce sujet.

0892

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo, appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.

Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.