



PlayStation

PAL

front mission 3

SQUARESOFT®

PlayStation®

www.squaresoft.com

Précautions

- Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager.
- Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®.
- Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser.
- Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut.
- Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords.
- Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux.
- Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité.
- N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

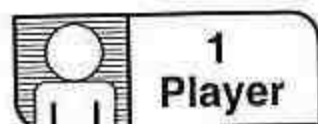
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

LE PIRATAGE INFORMATIQUE

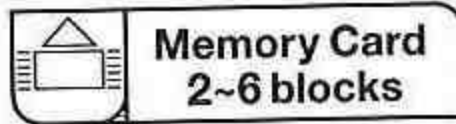
Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur national dont le numéro figure au verso de ce manuel.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

©1999, 2000 Square Co., Ltd. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par Square Europe Ltd. Développé par Square Co., Ltd.



1
Player



Memory Card
2~6 blocks



Analog Control
Compatible



Vibration Function
Compatible

front mission 3™

- 02 > Commencer à jouer
- 03 > Manettes
- 04 > Personnages
- 07 > Déroulement de l'histoire
- 08 > Séquences de combat
- 09 > Menu combat
- 10 > Le système des AP
- 12 > Ecran de combat / options stratégiques
- 16 > Changement d'état
- 17 > Système d'éjection du pilote
- 18 > Niveau des aptitudes
- 19 > Aptitudes de combat
- 20 > Set Up
- 27 > Crédits
- 28 > Glossaire

En 2020, on assiste à l'émergence de l'USN [Etats Unis du Nouveau Continent] après l'unification des continents nord et sud américains.

En 2026, les provinces asiatiques du pacifique, incluant le Japon, forment l'OCU [Union Communautaire de l'Océanie].

En 2112, est créée une nouvelle nation, la République Populaire de Da Han Zhong [DHZ].

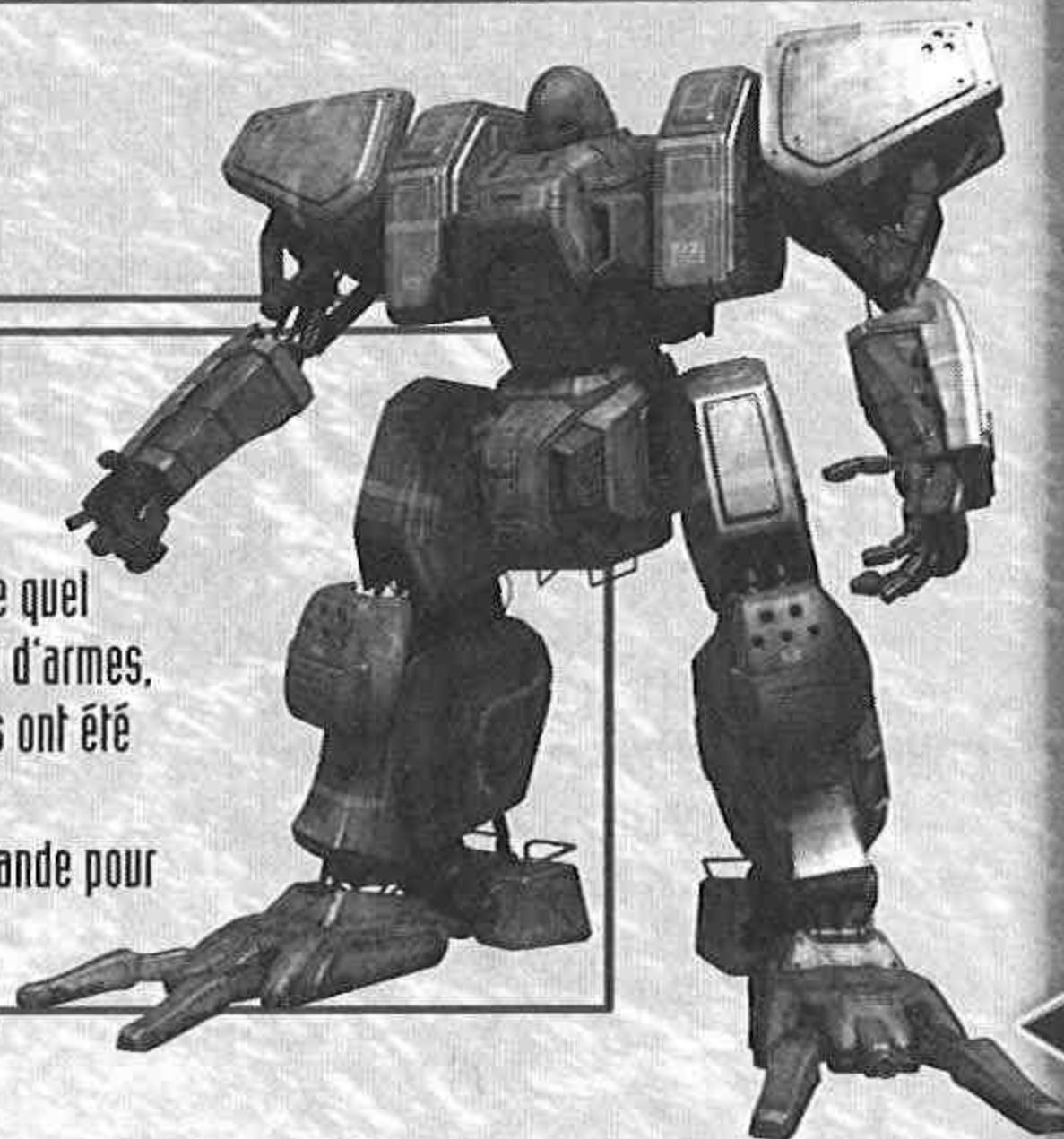
Nous sommes en 2112. Etudiant en sciences et techniques, Kazuki Takemura est pilote d'essai pour une compagnie construisant des Wanzers, la Kirishima Industries. Lors d'une livraison de routine à la base de Yokosuka, Kazuki et son ami Ryogo Kusama sont les témoins d'une explosion hors du commun.

Dès lors, ils vont se trouver projetés au cœur d'un complot d'envergure internationale.

> WANZER

Un véhicule militaire de combat aux mouvements comparables à ceux d'un être humain. Du fait de leur adaptabilité à n'importe quel type de terrain, de leur capacité à transporter un large éventail d'armes, et de l'avantage de ne nécessiter qu'un seul pilote, les Wanzers ont été adoptés dans le monde entier.

L'engouement pour le Wanzer a engendré une baisse de la demande pour les autres types de véhicules tout terrain.



Il est déconseillé d'insérer ou de retirer des accessoires ou MEMORY CARD une fois la console allumée.

Installez votre console de jeu PlayStation® en suivant les instructions du mode d'emploi. Assurez vous qu'elle est éteinte avant d'insérer ou de retirer un CD. Insérez le disque de **Front Mission 3™** et fermez le couvercle du compartiment à disque. Connectez les Manettes de jeu et allumez la console PlayStation. Lorsque l'écran titre apparaît, différentes options peuvent être sélectionnées en utilisant les touches directionnelles haut / bas. Activez l'option choisie en pressant la touche **X**.



> MENU DE DEPART

- START:** Choisissez cette option afin de commencer une nouvelle partie. Vous verrez alors débiter la scène d'introduction. Cette scène peut être éludée en appuyant sur la touche START.
- LOAD:** Choisissez cette option pour reprendre une partie à partir d'une sauvegarde. Vous accédez ainsi au MEMORY CARD data screen.
- CONTINUE:** Sélectionnez cette option afin de reprendre un combat à partir d'un Battle Save. Cette option ouvre l'écran des Battle Save de la MEMORY CARD.
- CONFIG:** Sélectionnez cette option pour changer la fonction audio MONO / STEREO, et activer ou désactiver la fonction vibration de la Manette Analogique [DUALSHOCK™].

Couvercle du compartiment à disque

Bouton RESET

Bouton POWER (d'alimentation)

Indicateur POWER (d'alimentation)

Port de Manette

Fente pour MEMORY CARD

Bouton OPEN



> SAVING

Dans Front Mission 3 vous pouvez sauvegarder les données du jeu de deux manières différentes : la méthode conventionnelle lorsque l'écran Intermission vous offre l'option Save Data, la deuxième consistant à créer une sauvegarde lors d'un combat. Pour sauvegarder vous devez insérer au préalable une MEMORY CARD dans le port 1 de votre console PlayStation. Les sauvegardes conventionnelles (Save Data) requièrent 2 blocs alors que les sauvegardes en cours de combat nécessitent 4 blocs.

Intermission Screen

Cet écran apparaît une fois un combat terminé. Sélectionnez Save dans le menu et appuyez sur la touche **X** pour confirmer.

Battle Save

Appuyez sur la touche START durant un combat afin d'accéder à la fenêtre des options. Sélectionnez Battle Save et confirmez votre choix en appuyant sur la touche **X**.

Name Entry

Peu après le début du jeu, un écran apparaît, vous permettant de changer le nom du personnage principal (Pilot Data Registration). Choisissez les lettres en utilisant les touches directionnelles et en confirmant votre choix avec la touche **X**. Après avoir entré le nom désiré, pressez la touche START pour entrer le nom en mémoire.



Touches L1 / R1

- Permet de faire un tour d'horizon sur la carte
- Permet le passage d'une liste à l'autre sur l'écran Set Up
- Change le type de Defence (Class) lors des préparatifs avant un combat

Touches L2 / R2

- Choisir un Wanzer qui n'a pas encore attaqué lors de la Player Phase
- Choisir une cible parmi les ennemis qui sont à votre portée
- Changer de personnage sur l'écran Set Up et Upgrade

Touches directionnelles

- Déplacer le curseur

Joystick gauche

- Déplacer le curseur (seulement en mode analogique [LED: Rouge])

Touche SELECT

- Dévoile la position des unités ennemies cachées derrière des obstacles sur l'écran des combats

Interrupteur de mode ANALOG (analogique)

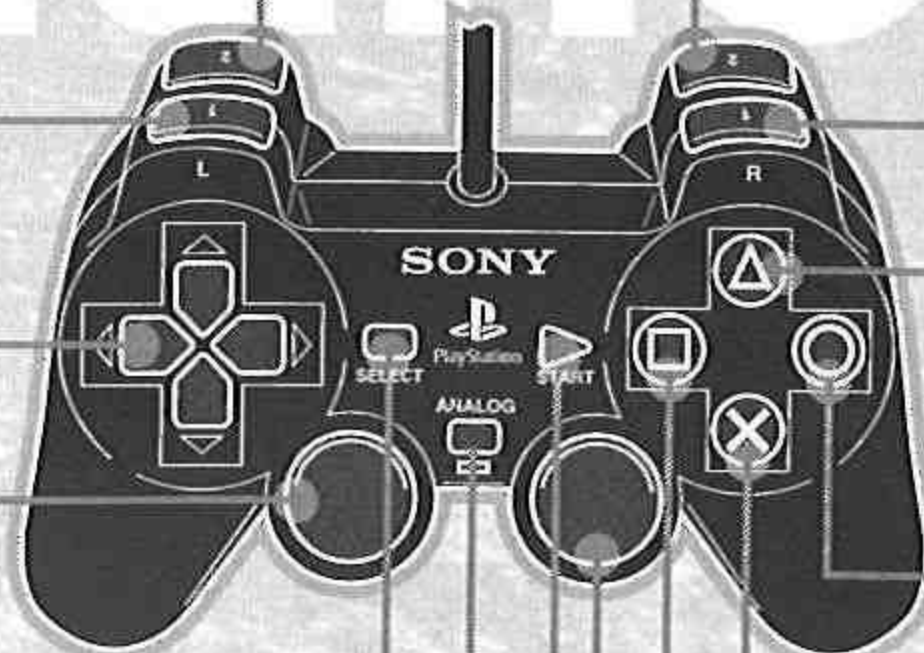
- Active / Désactive le Mode Analogique

NOTE: les joysticks de la Manette Analogique (DUALSHOCK) ne peuvent être utilisés qu'en Mode Analogique (LED: Rouge). La fonction Vibration peut aussi être utilisée en mode digital (LED: Off). Pour activer / désactiver la fonction Vibration, accédez à l'option Config dans le menu de départ.

NOTE: la Manette et la MEMORY CARD ne peuvent être utilisées que si vous les insérez dans la fente et le port de Manette n° 1.

NOTE:

vous possédez peut-être une Manette comme celle-ci. Si oui, utilisez les touches correspondantes ci-dessus.

**Touche Δ**

- Fait apparaître la précision (Accuracy) de la riposte ennemie. Votre Accuracy s'affiche d'elle-même à l'écran durant les combats
- Ouvre la fenêtres des pièces de Wanzer lorsque vous êtes sur l'écran Set Up
- Ouvre la fenêtre Menu lorsque vous êtes sur l'écran Network

Touche ○

- Annule toute commande et vous ramène au menu précédent

Touche ×

- Action
- Faire défiler les messages ou dialogues qui sont en encadré

Touche □

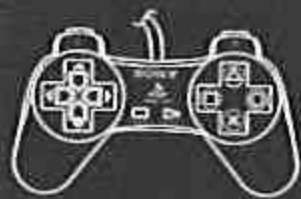
- Choisir une arme en cours de combat

Joystick droit

- Déplacer le curseur (seulement en mode analogique [LED: Rouge])

Touche START

- Ouvre la fenêtre System lors des combats
- Permet de sauter les dialogues, messages, événements, et séquences cinématiques





Kazuki Takemura

Age : 19

Taille : 183 cm

Poids : 75 kg

Origine : Union Communautaire de l'Océanie (OCU) Japon

Profession : Etudiant en sciences et techniques et pilote d'essai pour Kirishima Industries.

Profil : Né à Yokosuka. Son père, Isao Takemura, est un colonel du JOF. Sa mère est morte des suites d'une maladie alors qu'il avait 12 ans. Kazuki a aussi une sœur adoptive, Alisa.



Emir (Emma) Klamsky

Age : 22

Taille : 168 cm

Poids : 55 kg

Origine : Etats Unis de la Nouvelle Amérique (USN)

Profession : Directrice du laboratoire militaire de recherches de l'USN.

Profil : Elle s'est rendue au Japon afin d'enquêter sur l'explosion qui a eu lieu à la base de Yokosuka. Il semblerait qu'elle soit russe, mais personne n'en sait plus sur elle.



Ryogo Kusama

Age : 19

Taille : 172 cm

Poids : 60 kg

Origine : OCU Japon

Profession : Etudiant en sciences et techniques et pilote d'essai pour Kirishima Industries.

Profil : Ami de Kazuki depuis le collège.



Alisa Takemura

Age : 19

Taille : 160 cm

Poids : 49 kg

Origine : OCU Japon

Profession : Etudiante à l'Université de Teihoku.

Profil : Sœur de Kazuki. Elle est adoptée par Isao Takemura à la mort de ses parents. Elle est alors âgée de 9 ans.

PERSONNAGES





Dennis Vicarth

Age : 35

Taille : 180 cm

Poids : 75 kg

Origine : USN

Profession : Agent du FAI (agence d'espionnage de l'USN)

Profil : Envoyé au Japon aux côtés d'Emma afin d'enquêter sur l'accident de la base de Yokosuka. Dennis est un vrai pro pour qui l'accomplissement de chaque mission est une priorité absolue.



Hei Fong Liu

Age : 32

Taille : 175 cm

Poids : 80 kg

Origine : République populaire de Da Han Zhong (DHZ)

Profession : Agent des services secrets du Da Han Zhong.

Profil : Un espion au sang froid s'adaptant à toutes les situations.



Yun Lai Fa

Age : 17

Taille : 155 cm

Poids : 45 kg

Origine : OCU Singapour

Profession : pirate informatique

Profil : Travaillant à son compte, elle accepte n'importe quel type de contrat, allant de l'espionnage au piratage de systèmes informatiques. Indépendante depuis son plus jeune âge, on sait peu de choses sur elle sinon qu'elle est orpheline.



Isao Takemura

Age : 42

Taille : 178 cm

Poids : 74 kg

Origine : OCU Japon

Profession : Colonel du JDF (Japanese Defence Force).

Profil : Père de Hazuki. Sa femme est morte il y a plusieurs années. Son seul enfant légitime est Hazuki. Pourtant il considère Alisa comme sa propre fille.



Lukav Minaev

Age : 28

Taille : 185 cm

Poids : 78 kg

Origine : USN

Profession : Agent du FAI

Profil : Froid et efficace, Lukav est le supérieur hiérarchique de Dennis.



Marcus Armstrong

Age : 43

Taille : 185 cm

Poids : 82 kg

Origine : USN

Profession : Capitaine dans l'USN army.

Profil : Personnage décontracté qui travaille à son rythme. Il a rejoint les rangs de l'USN army afin de protéger sa famille. Ses antécédents militaires sont impressionnants et il est un chef apprécié par ses soldats.





José Astrada

Age : 35
 Taille : 183 cm
 Poids : 72 kg
 Origine : OCU Philippines
 Profession : Tireur d'élite de l'armée des Philippines (OCU)

Profil : Né dans une zone où les conflits font rage entre le gouvernement et les forces anti-gouvernementales. Il perd toute envie de combattre après que sa femme ait été tuée lors d'une opération militaire menée contre les rebelles.



Mayer Edward

Age : 28
 Taille : 176 cm
 Poids : 65 kg
 Origine : OCU Australie
 Profession : Agent du contre-espionnage (Central Intelligence Unit : CIU) de l'OCU

Profil : Enjouée et riieuse, elle a pour habitude de prendre les choses au second degré. Bien qu'elle ait un faible pour le jeu et l'alcool mondain, elle ne faillit jamais à sa mission. Les détails de sa mission en cours sont inconnus.



Li Xiang Mei

Age : 43
 Taille : 170 cm
 Poids : 83 kg
 Origine : République Populaire de Da Han Zhong
 Profession : Mercenaire

Profil : Quitte l'armée du DHZ après que sa famille ait été décimée lors d'un raid du DHZ sur son village natal. Il devient alors une sorte de chevalier errant, mettant ses qualités de pilote de Wanzers au service des villages environnants. Il se pose en rempart contre l'oppression du DHZ.



Pham Luis

Age : 17
 Taille : 155 cm
 Poids : 45 kg
 Origine : OCU Philippines
 Profession : Guérillero

Profil : Arrogante, égoïste et dépourvue d'esprit d'équipe. Elle se fiche éperdument de ce qui se passe autour d'elle et voit rouge si les choses ne sont pas faites à sa façon. Elle a rejoint les rangs de la guérilla pour les sensations fortes.



Lan Xiao Hua

Age : 34
 Taille : 182 cm
 Poids : 63 kg
 Origine : République Populaire de Da Han Zhong
 Profession : Commandant en second des troupes d'élites du DHZ, appelées Rapid Reaction Force.

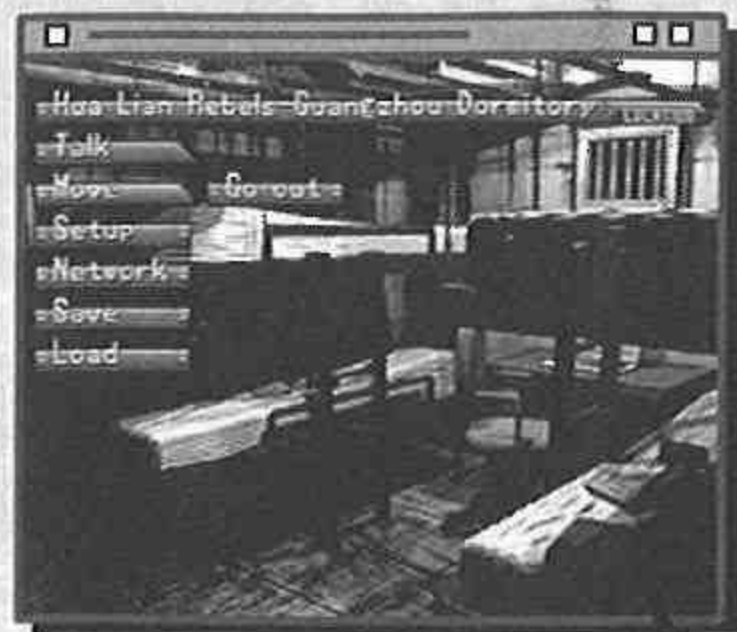
Profil : Portrait type du soldat parfait qui se contente d'exécuter les ordres sans poser de questions. Peu loquace, elle préfère se concentrer sur les objectifs du quartier général.



Miho Shinjo

Age : 23
 Taille : 165 cm
 Poids : 57 kg
 Origine : OCU Japon
 Profession : Officier de Police

Profil : Officier de Police assigné à la circulation. Miho est plutôt réservée, silencieuse et intelligente. Elle est très intuitive.



Front Mission 3 est un jeu où l'aventure se poursuit à mesure que certains événements ou combats ont été accomplis. Des boutiques sont aussi accessibles sur l'écran des événements.

L'écran Intermission apparaîtra occasionnellement au cours du jeu, vous permettant entre autres de sauvegarder.



Shop



Map



Scène de combat



Intermission

> DEUX SCENARIOS POSSIBLES

Front Mission propose deux scénarios indépendants. Chacun d'entre eux offre des situations et des lieux particuliers, des personnages uniques, et un panel d'alliés et d'ennemis différents.

Début du Jeu

Séparation

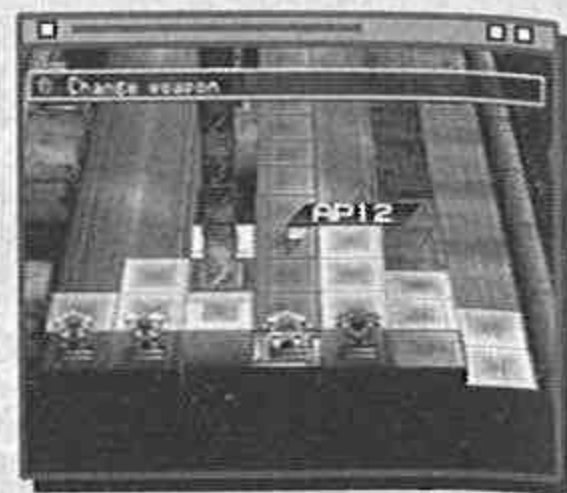
Une fois un des scénarios commencé, il n'y a pas possibilité de retour en arrière.

Scénario d'Emir (Emma)

Scénario d'Alisa

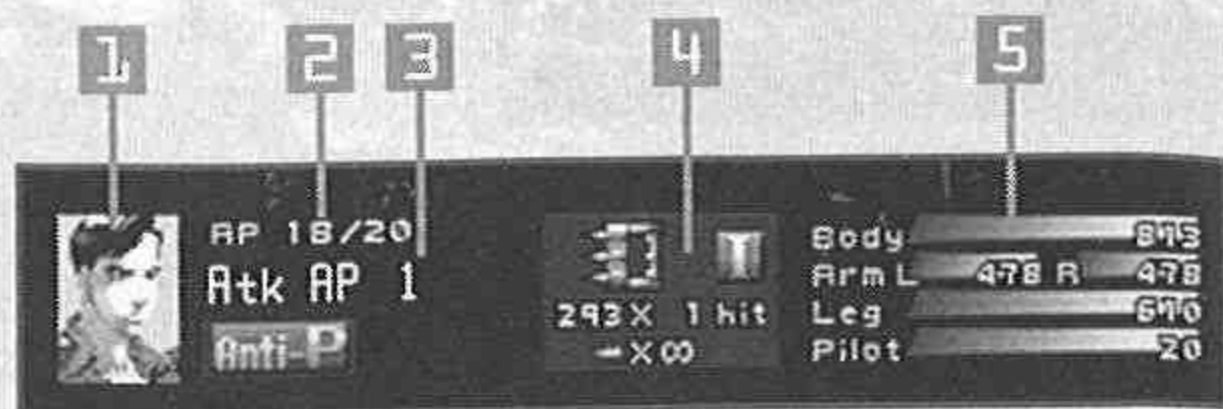


Les combats se déroulent sur l'écran des combats, voir ci-contre. Une fois que les unités du joueur ont terminé leurs actions, la phase du joueur cède la place à celle de l'ennemi, permettant aux unités ennemies d'organiser leur offensive.



> COMPRENDRE LES INFORMATIONS CONCERNANT VOS UNITES

- 1) Portrait du personnage
- 2) AP actuels / maximum (voir page 10)
- 3) AP requis pour effectuer une attaque avec l'arme de votre choix
- 4) L'icone représentant votre arme est affiché à côté de sa catégorie [Class]. Les dégâts potentiels sont matérialisés à l'écran par la [puissance d'attaque] X [le nombre d'attaques de votre arme]. Le symbole ∞ [infini] indique que l'arme n'a pas de limite de munitions.
- 5) Les HP actuels sont représentés pour chaque partie du Wanzer par une barre bleue accompagnée d'un chiffre. Les dégâts occasionnés sont représentés en noir.

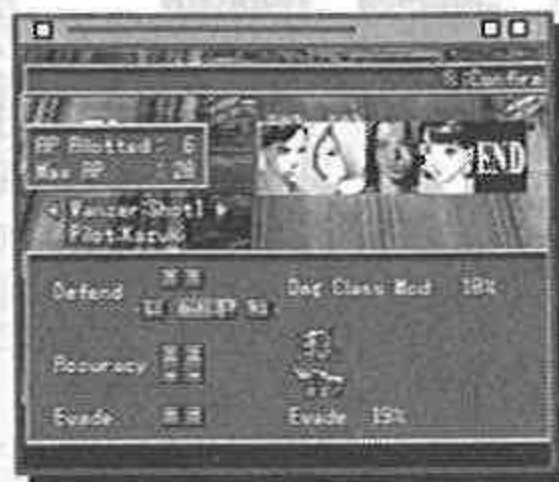


> DEPLOIEMENT DES UNITES

Le joueur doit à certain moments du jeu choisir des personnages parmi ceux dont il dispose, leur allouer un certain nombre d'AP, et définir leur position au début du combat. Utilisez les touches directionnelles pour déplacer le curseur, puis la touche $\times$ pour confirmer l'emplacement que vous avez choisi. Référez-vous à la page 10 pour en savoir plus sur la distribution des AP.



Attribuez un Wanzer à chaque membre de votre équipe en utilisant les touches directionnelles droite / gauche ou la Manette Analogique.



Attribuez des AP à chacun de vos personnages.



Une fois satisfait par votre configuration, appuyez sur END sur l'écran de positionnement pour terminer la manœuvre.



Durant les combats, il est possible d'activer la fenêtre des options en appuyant sur la touche START. Cette action n'est réalisable que lors de la phase d'action du joueur. Vous avez ainsi accès à des options telles que sauvegarder pendant le combat, changer les paramètres du jeu, ou encore terminer le tour du joueur.



End Turn

Sélectionnez cette option si vous désirez mettre fin à votre tour.

Victory

Les combats se déroulent en alternance. Lors d'une phase, joueur et ennemis déploient leurs unités sur l'écran de combat choisissant ensuite les actions à mener. Le joueur est victorieux si les unités ennemies ont été détruites ou si l'objectif de la mission est atteint. Dans le cas inverse, la partie s'achève.

Medals

Après chaque mission, un compte-rendu apparaît à l'écran. L'Average Damage est le rapport entre les dommages subis par votre équipe durant la mission et le nombre de combats effectués pour la mener à bien. L'Average Weapon Level est le niveau moyen de compétence des armes utilisées en attaque et contre-attaque au cours d'une mission. Plus ces deux paramètres seront bas et plus l'appréciation de la mission sera bonne. Le montant d'argent que vous recevez à la fin de chaque mission dépend du nombre d'ennemis anéantis.



Battle Save

Sélectionnez cette option afin de sauvegarder au cours d'un combat (voir page 2).

Configuration

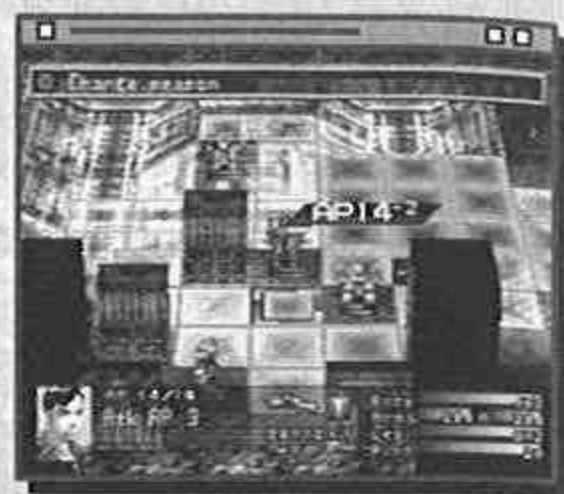
Plusieurs paramètres du jeu peuvent être modifiés grâce à cette option. Dans le cas où Skip Battle est activé, les scènes de combat peuvent être évitées en appuyant sur X.



Chaque action coûte des AP.

> UTILISER LES AP

Vos déplacements sur l'écran de combat vous coûtent des AP (1 AP par case). Il en va de même pour vos attaques. Le nombre d'AP nécessaire pour une attaque dépend du type d'arme dont vous êtes équipé. Votre nombre d'AP décroît aussi lorsque vous utilisez un objet ou bien quand vous contre-attaquez.



> REPARTITION DES AP

Chaque personnage est doté de 14 AP au début du jeu. Au fil de l'aventure le joueur obtient un plus grand nombre d'AP et est donc en mesure de les répartir entre chacun des personnages. Cette opération est possible en sélectionnant l'option Setup, durant la phase de sélection des personnages précédant les combats, ou encore lors d'un échange de Wanzer ou autre véhicule de combat. Chaque AP alloué à une catégorie permet d'accroître son efficacité durant les combats (voir catégories ci-dessous). Choisissez la catégorie à laquelle vous désirez allouer des AP en utilisant les touches directionnelles haut et bas et déterminez le nombre d'AP à allouer avec les touches directionnelles droite/gauche. Appuyez sur **X** pour confirmer la répartition. Quel que soit le nombre d'AP dont vous disposez, votre personnage ne peut descendre en dessous de 12 AP.

Defence [Defence Class]

Diminue les dommages causés par la class d'arme contre laquelle vous avez choisi de vous protéger (I: Impact / F: Flame-thrower / P: Penetration)



Accuracy [ACC]

La précision de l'arme avec laquelle le Wanzer est équipé va varier selon le nombre d'AP attribués.

Evasion [EVA]

Représente la faculté de votre Wanzer à éviter les attaques ennemies. Elle augmente elle aussi selon le nombre d'AP qui lui sont alloués.



> AP RECOVERY

Chaque pilote se voit gratifié de 12 AP au début de chaque phase. Il est cependant impossible d'excéder le nombre maximal d'AP dont un personnage est doté

> RECEVOIR DES AP ET DES ACE POINTS

A chaque fois qu'un pilote détruit une partie d'un véhicule de combat ennemi, il reçoit des Ace Points (affichés à l'écran sous forme de médailles). Chaque bras équivaut à 2 points de même que les jambes, tandis que le corps rapporte 3 points. Une fois un certain nombre de Ace Points obtenu, le pilote augmente son Ace Rank (affiché sur la fiche signalétique du pilote) et son nombre maximum d'AP. Les différents niveaux de Ace Rank sont symbolisés par des étoiles ★ une étoile équivaut à un niveau.



Une fois un ennemi détruit, une fenêtre montrant le nombre de Ace Points obtenus apparaît à l'écran.



Dans l'option Status, la fenêtre Pilot vous permet de visualiser le nombre de Ace Points en votre possession.



Une fois une certaine quantité de Ace Points obtenue, le nombre maximal de AP de votre pilote augmente.



> MOUVEMENTS

Le périmètre de mouvement de chacun des pilotes est représenté par des cases bleues. Déplacez le curseur jusqu'à la destination désirée et appuyez sur la touche **X**. Si vous décidez de ne pas déplacer un de vos Wanzers, appuyez directement sur la touche **X** pour afficher la fenêtre des actions.



Limitations de mouvement

Votre périmètre de déplacement dépend du type de jambes dont vous êtes équipés. Selon le terrain, vous devrez être équipé de jambes possédant la capacité «Booster» afin de pouvoir monter et descendre les dénivelés.

Coût en AP

Une case équivaut à un AP utilisé.

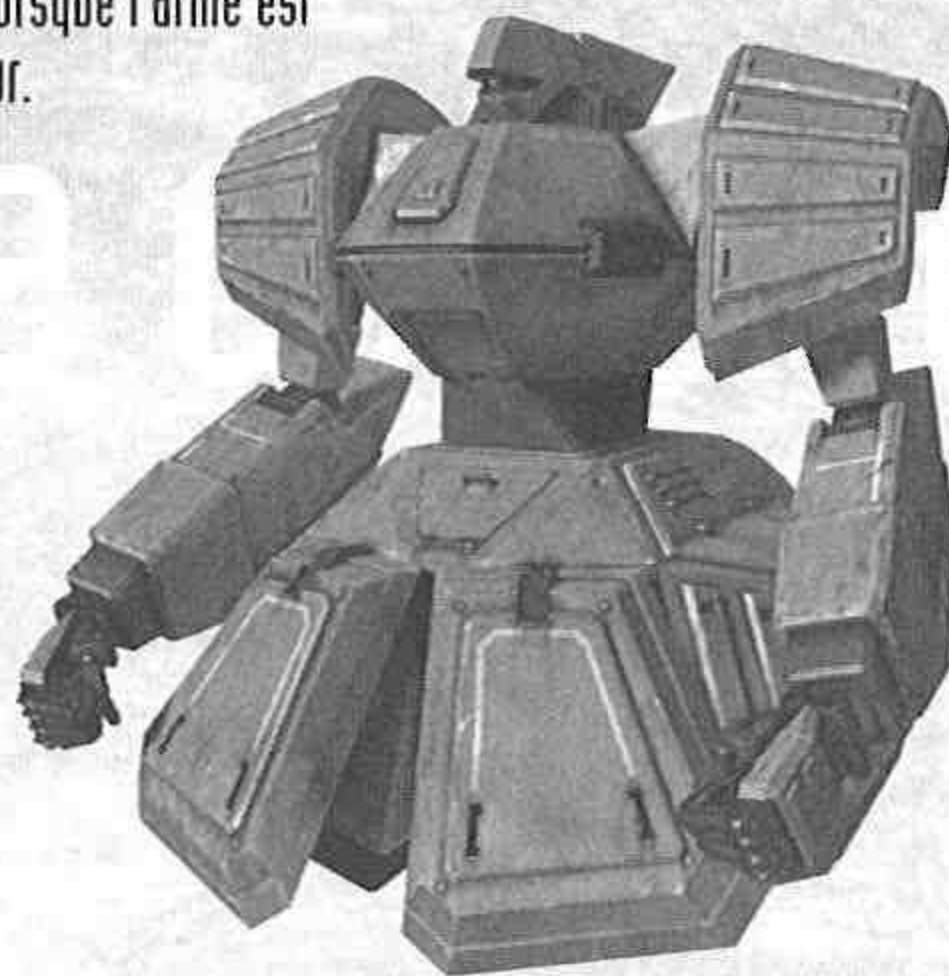
> ATTACK

Une fois le déplacement effectué, la fenêtre des combats apparaît. Pour réaliser une attaque, placez le curseur sur Attack et appuyez sur la touche **X**.



Portée des attaques

Dès lors que vous avez sélectionné l'option Attack, la portée de l'arme dont vous êtes équipé est représentée à l'écran par des cases oranges. Dans les cas où le pilote n'a plus assez d'AP, ou le bras équipé avec l'arme sélectionnée a été détruit, ou alors lorsque l'arme est déchargée, les cases sont entourées en orange et vides à l'intérieur.



> CHANGER D'ARMES

Maintenez la touche  enfoncée pour faire apparaître la fenêtre de sélection des armes. Tout en maintenant la touche  enfoncée, appuyez sur les touches directionnelles haut et bas pour changer d'arme. Relâchez la touche  une fois votre sélection effectuée.



> DESIGNER LA CIBLE

Si plusieurs ennemis se trouvent à votre portée, l'ennemi le plus proche est aussitôt désigné comme cible. Vous pouvez alors permuter d'une cible à l'autre au moyen des touches L2 et R2.

- 1) Données du pilote ennemi.
- 2) AP. Nombre actuel d'AP / Nombre d'AP requis pour attaquer.
- 3) Données du pilote qui attaque.
- 4) Arme avec laquelle le pilote ennemi est en mesure de contre-attaquer.
- 5) Wanzer ennemi. La jauge de vie est représentée en orange aux pieds du Wanzer.



Précision des attaques

En appuyant sur la touche  après avoir sélectionné une cible, vous avez la possibilité de visualiser la précision de la contre-attaque de l'ennemi, à l'intérieur de la flèche orange.

Les armes et les AP

Le nombre d'AP dépensés en attaquant dépend de l'arme utilisée. L'attaque du Flame-thrower est modulable par exemple. Le joueur a le choix du nombre d'AP qu'il désire utiliser, tout en sachant que plus il utilisera de AP, plus il causera de dommages.

Destruction des obstacles

Certains obstacles sur l'écran des combats peuvent subir une attaque et ainsi être détruits (objets marqués d'un triangle). Il est parfois nécessaire de se frayer un passage en détruisant des obstacles. La destruction d'obstacles rapporte aussi des points d'expérience à votre Skill Level.



> EJECT

Lorsque l'action Eject est sélectionnée dans le menu des actions, le pilote se retrouve sur les cases adjacentes à son Wanzer [chaque carré de déplacement coûte 1 AP]. Le pilote éjecté ne peut pas accomplir d'action jusqu'à la prochaine phase.

> ITEM

Cette option n'est valable que pour les Wanzers équipés d'objets. Utiliser un objet coûte 4 AP. Les objets ne peuvent être utilisés que par le Wanzer qui en est pourvu ou alors sur un Wanzer situé sur une case adjacente.

> STATUS

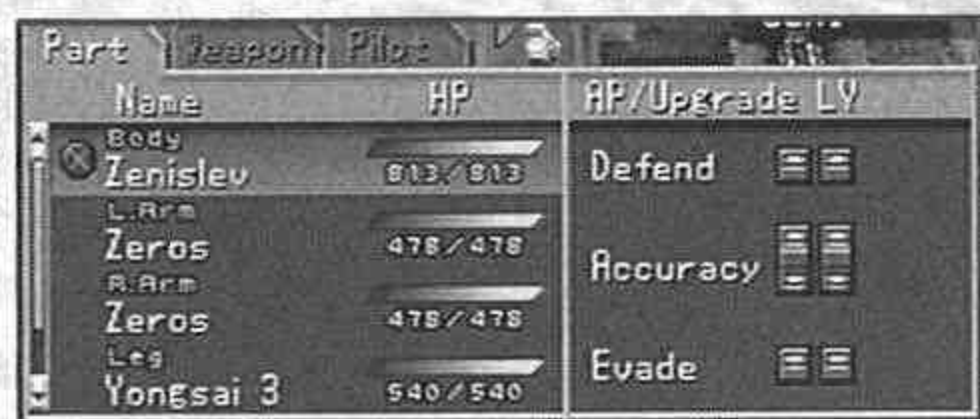
Lorsque l'option Status a été sélectionnée, la fenêtre Status apparaît à l'écran. Vous y trouverez des informations utiles sur l'état du personnage. Vous pouvez aussi obtenir des informations sur vos alliés et ennemis dans l'écran des combats, en plaçant votre curseur sur un Wanzer.

- 1) Condition actuelle du Wanzer
- 2) Photo
- 3) Détail de la situation du Wanzer

> PARTIES DU WANZER

Nom de la partie, barre des HP, HP actuels / HP maximum de chaque partie. Appuyez sur la touche  pour faire apparaître les données de la partie choisie.

- 1) La fenêtre des données de chaque partie apparaît en maintenant la touche  enfoncée.
- 2) La répartition des AP est aussi représentée à l'écran.



> ARMES

Cette option affiche le nom de l'arme dont le Wanzer est actuellement équipé, sa Class, son genre, le nombre d'AP requis pour attaquer, la puissance de son attaque, le nombre de munitions restantes, et le niveau de compétence du pilote.

Appuyez sur la touche  pour faire apparaître à l'écran l'Attack Range et l'Accuracy. La précision dépend de la distance et des variations de niveau du terrain.



> PILOTE

Les informations concernant le pilote sont localisées dans cette fenêtre. Nom, HP, changements d'état, Ace Rank, Ace Points, Skill Level et Battle Skills y sont regroupés.



> DESTRUCTION DES PARTIES

Un Wanzer est constitué de 4 parties : corps, bras droit et gauche, et jambes. Chaque partie est pourvue de Hit Points indépendants. Une fois que les HP d'une partie atteignent 0, la partie est détruite. Lorsqu'un bras est hors d'usage il en va de même pour l'arme avec laquelle il est équipé [idem pour les armes d'épaule]. Si les jambes sont détruites, le Wanzer ne peut se déplacer que d'une case par tour. Si le corps est détruit, c'est le Wanzer tout entier qui cesse de fonctionner et disparaît de l'écran de combat.

Lorsque les HP du pilote sont à zéro, le pilote ne peut plus commander son Wanzer, mais le Wanzer reste sur l'écran de combat. Il en va de même quand le pilote est éjecté.

> CONTRE-ATTAQUE

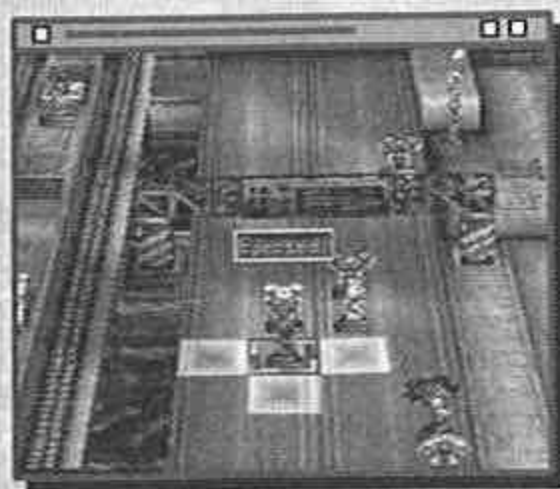
Le joueur a la possibilité de riposter quand un des pilotes de son équipe est attaqué, si celui-ci n'a pas utilisé tous ses AP lors de sa phase d'action. Si il lui reste un nombre suffisant d'AP et que l'ennemi est à portée de tir, il peut alors contre-attaquer. Le nombre d'AP consommé par la contre-attaque équivaut à la somme des AP utilisés par la riposte et de ceux nécessaires à l'utilisation de l'arme choisie. La contre-attaque coûte plus ou moins d'AP selon la distance entre le pilote et son ennemi. Plus l'ennemi est proche, plus la contre-attaque coûte en AP.

Appuyez sur la touche  après avoir sélectionné l'arme pour contre-attaquer.



> CHANGEMENTS D'ETATS

Lors d'un combat, les attaques portées aux personnages (alliés ou ennemis) peuvent altérer leur état.



Ejection forcée

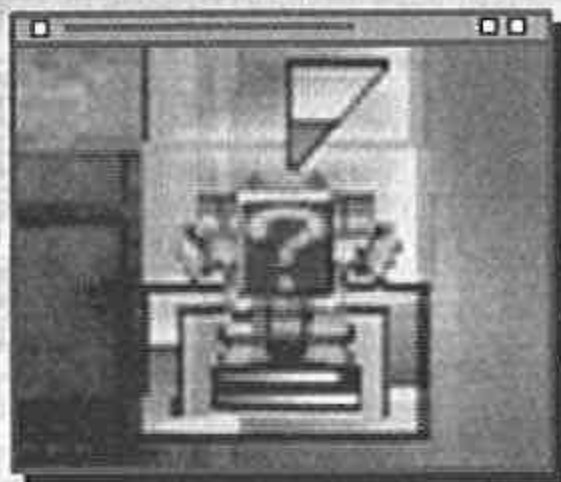
L'éjection forcée se produit au hasard lors d'une attaque. Lorsqu'un allié en est victime, le joueur doit choisir l'emplacement où le pilote sera éjecté puis appuyer sur le bouton **X** afin de compléter l'action. Les Wanzers dépourvus de pilote sont affichés en gris à l'écran. Il est néanmoins possible de réintégrer l'unité Wanzers lors du tour suivant. Si un pilote ennemi est éjecté et que le joueur l'ignore, ce pilote essaiera de remonter dans son Wanzers dès qu'il en aura l'opportunité.

Surrender

Ces altérations ne concernent que l'ennemi. Si un adversaire voit ses HP baisser de façon conséquente ou s'il subit une série d'attaques consécutives, il peut se démoraliser et décider d'abandonner. Un drapeau blanc apparaît alors et si le joueur attaque de nouveau, l'unité ennemie capitulera une fois pour toute. En cas d'encerclement, il est possible de parvenir au même résultat sans avoir à attaquer.

Confused

Ce changement d'état affecte aléatoirement les personnages ennemis et alliés. Une unité ainsi « troublée » utilise plus de AP pour effectuer ses actions.



Un point d'interrogation désigne l'état de confusion.

Stunned

Stunned affecte les ennemis et les alliés au hasard. Aucune action n'est possible — attaquer, contre-attaquer ou bouger — tant que votre pilote est étourdi.



Un éclair indique une unité assommée.

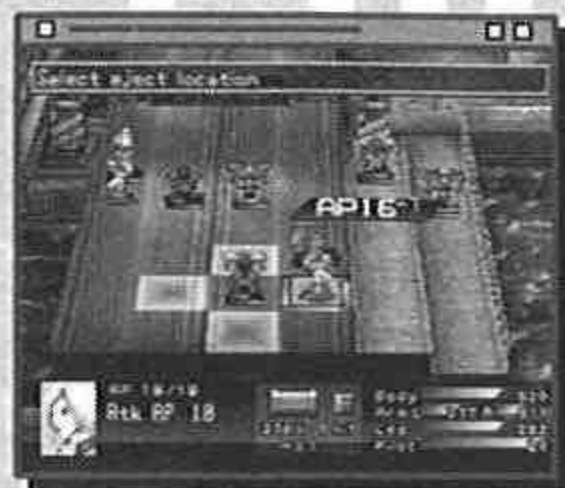


> SYSTEME D'EJECTION DU PILOTE

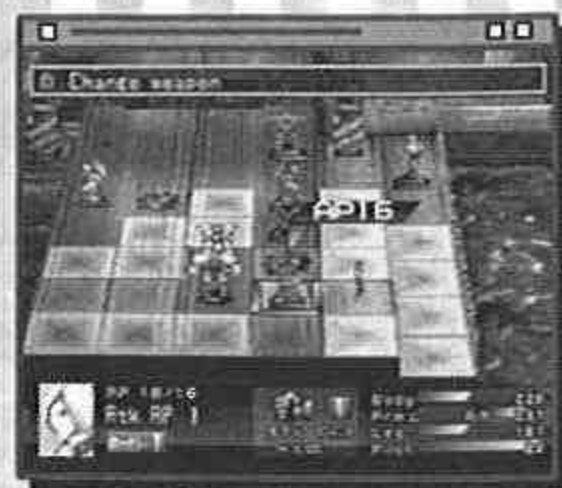
Le système d'éjection permet aux pilotes d'échanger leurs véhicules / Wanzers afin de combattre plus efficacement. Utilisez la commande Eject pour sortir du Wanzers occupé par votre personnage. Vous pourrez intégrer un autre Wanzers libéré pour cause d'éjection forcée, d'abandon ou par la perte de son pilote. Il est également possible de s'emparer d'un hélicoptère abandonné sur la Scène de combat et de lancer des attaques aériennes par la suite. En bref, tout type de véhicule peut être abordé dès lors que vous êtes sur la Scène de combat.



Le pilote ennemi est éjecté de force.



Prendre possession du Wanzers ennemi.



Continuer le combat à bord du Wanzers nouvellement obtenu.

Obtenir un Wanzers

Il est possible de stocker des véhicules ennemis à la fin d'un combat si ceux-ci n'ont pas de pilote ou si un allié occupait le Wanzers en question. Cependant, tous les types d'équipement ne sont pas récupérables : seules les différentes pièces de Wanzers (incluant les backpacks) peuvent être prélevées.



> CLASS SYSTEM

Ce système concerne à la fois les Wanzers et les armes. Concernant les Wanzers, la Class permet à l'unité d'être mieux protégée contre un certain type d'arme (voir ci-dessous). Pour changer la Defence Class d'un Wanzers, pressez les touches L1 / R1 lorsque vous vous trouvez sur l'écran de distribution d'AP. L'Attack Class d'une arme définit ses attributs en combat.

Flame / Anti-Flame : Armes s'appuyant sur la chaleur (ex : flame-thrower) / Permet une défense plus efficace contre ce type d'arme.

Impact / Anti-Impact : Armes de contact comme le bâton / Permet une défense plus efficace contre ce type d'arme.

Penetration / Anti-Penetration : Armes de la famille du fusil ou de la mitrailleuse / Permet une défense plus efficace contre ce type d'arme.



> SKILL LEVEL

Chaque personnage reçoit des points d'expérience lorsqu'il utilise une arme en combat. Ces points d'expérience lui permettront d'augmenter son niveau de compétence pour ce type d'arme. Après avoir amassé un certain nombre de points d'expérience, les Skill Levels du pilote s'améliorent également. La puissance d'attaque du pilote augmentera dans le même temps, mais uniquement pour le type d'arme utilisé. Il est à noter que ces changements n'affectent pas la puissance d'attaque de l'arme en elle-même. La condition des Skill Levels d'un pilote est disponible sous le menu Status Window.



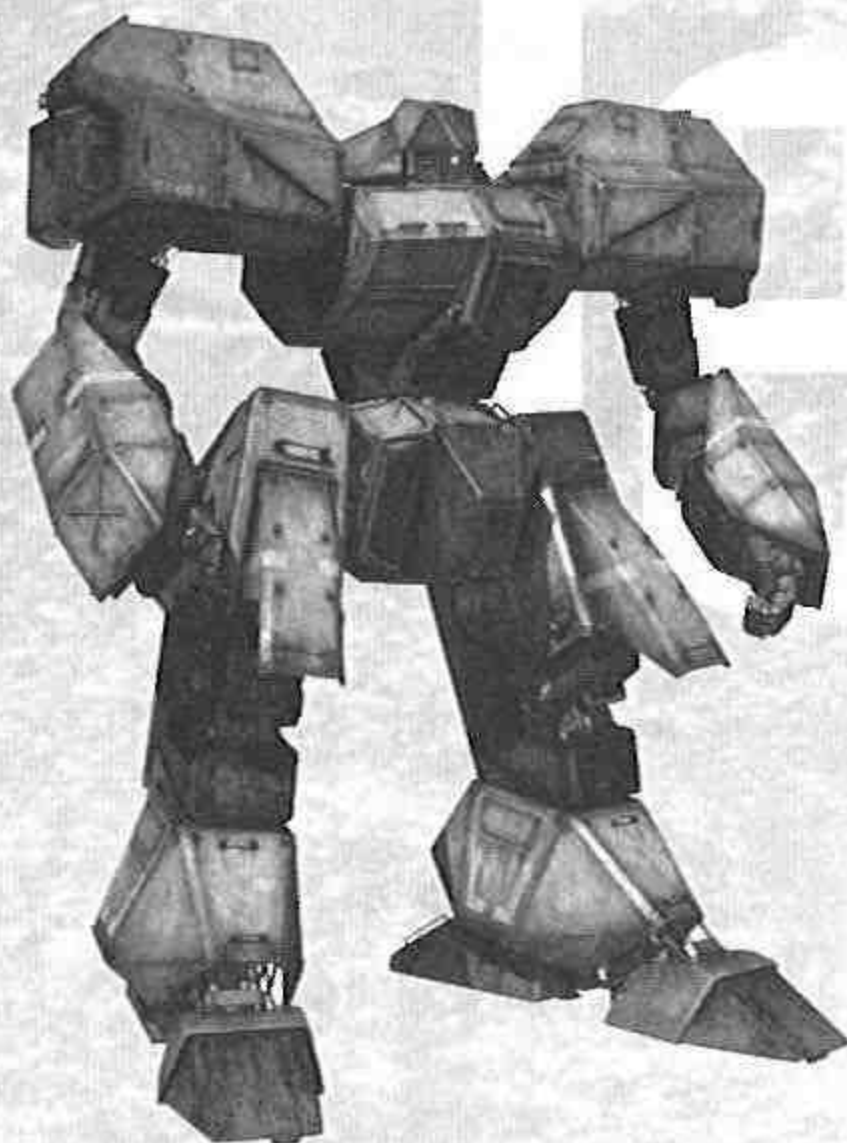
Skill Level Rank

L'évolution des Skill Level va du rang A au rang F (plus un rang spécial : S). Chaque niveau se divise en 4 catégories qui sont affichées à l'écran comme suit :

A → A★ → A★★ → A★★★★.

Augmenter de niveau dans Front Mission 3

La variété est de mise dans Front Mission 3. Recevoir un Level UP en AP améliore l'étendue des mouvements du pilote. Un progrès dans vos Skill Levels améliore l'Attack Power du type d'arme utilisé, un Upgrade augmente les aptitudes de base des parties de votre Wanzer. Par exemple, Accuracy ne dépend pas des Skill Levels mais d'un Upgrade particulier pour les bras.



> BATTLE SKILLS

Lors des combats, les personnages apprennent des aptitudes particulières appelées Battle Skills. Chaque pièce d'un Wanzer a la possibilité d'apprendre un Battle Skill. Au combat, si les conditions sont optimales et que le Wanzer est équipé d'une pièce quelconque, celle-ci peut acquérir le Battle Skill correspondant. Les Battle Skills ainsi obtenus sont enregistrés sur l'ordinateur de bord et s'enclenchent dès lors de façon aléatoire. Une fois enregistré, il n'est plus nécessaire d'être équipé de la partie vous ayant permis de l'obtenir pour activer le Battle Skill. Si l'ordinateur a plusieurs Battle Skills en mémoire, ils peuvent s'enchaîner lors d'un combat, créant ainsi un combo.

Obtenir des Battle Skills

Les Battle Skills s'activent au hasard lors des batailles. Il existe quatre types de pièces : le corps, les bras droit et gauche, et les jambes. Chaque partie peut activer un Battle Skill de façon aléatoire. Cependant, un Battle Skill ne s'enclenche pas si le Wanzer ne remplit pas les conditions requises. Ainsi, si un Wanzer est équipé avec des bras qui sont susceptibles de lancer « Double Punch I », ce Battle Skill ne peut s'activer que si les deux bras sont équipés d'armes de mêlée. Sans ce préalable, le Wanzer peut se battre encore et encore sans jamais apprendre « Double Punch I ». Lorsqu'un Battle Skill s'active en combat, le nom de celui-ci s'affiche en bleu pour le joueur et en rouge pour l'ennemi.

Enregistrer des Battle Skills

Lorsqu'un Battle Skill est activé pour la première fois, un menu d'enregistrement apparaît après le menu où sont indiqués les points d'expérience acquis. Les Battle Skills doivent être enregistrés sur l'ordinateur de bord. La probabilité de voir un Battle Skill activé dépend de la nature de celui-ci. Une jauge sous le nom du Battle Skill (zone en vert) indique la mémoire nécessaire à son enregistrement. Il ne vous sera pas possible d'enregistrer des Battle Skills qui requièrent plus de mémoire que celle disponible dans votre ordinateur, mais si vous appuyez sur la touche  vous pourrez néanmoins stocker le Battle Skill en question. Les aptitudes ainsi stockées pourront être mémorisées par l'ordinateur de bord grâce à la commande Set Up (voir page 20). Lors des combats, seuls les Battle Skills enregistrés sur ordinateur sont visibles (à gauche) dans le menu d'enregistrement.



Battle Skills multiples

Le joueur peut obtenir plusieurs exemplaires d'un Battle Skill déjà appris. Tout dépend de la mémoire nécessaire à la sauvegarde de l'aptitude. Si la capacité de mémorisation de l'ordinateur est de 6, « Double Punch I » (prenant 2 espaces) pourra être enregistré trois fois. Le taux d'activation d'un Battle Skill augmente si la même aptitude est enregistrée plusieurs fois. Ainsi, si « Double Punch I » est enregistré 3 fois, il aura plus de chance d'être activé et pourra même s'enclencher trois fois lors d'une même attaque.



> SYSTEME D'ASSEMBLAGE MULTIPLE

Ce système offre une grande flexibilité qui vous permet de personnaliser vos Wanzers. Vous pouvez améliorer le modèle original grâce aux Upgrades disponibles pour chaque partie, ou encore créer un Wanzer entièrement personnalisé.

> SETUP

Le joueur peut changer de Wanzer, changer les pièces et les armes, approvisionner les Backpacks en objets, et enregistrer des Battle Skills. Ces possibilités ne sont cependant offertes que dans la limite de poids disponible.

- L'efficacité au combat est meilleure lorsqu'une unité bénéficie d'un complément de puissance. Lorsque la puissance d'un Wanzer est élevée, l'Attack Power des armes de mêlée s'améliore.

Parts

De nouvelles pièces de Wanzer (bras droit et gauche, jambes et backpack) peuvent être équipées à partir de cet écran. Dans la Stock List le joueur doit sélectionner les pièces à équiper en appuyant sur les touches directionnelles haut / bas, puis $\otimes$. Dans la fenêtre des données au bas de l'écran, les informations sur les pièces que vous avez sélectionnées sont affichées. Vous pouvez obtenir des informations plus détaillées en pressant la touche $\triangle$.

- Battle Skills : Ils apparaissent tout au long du jeu. Si vous changez les pièces de vos Wanzers et que vos personnages acquièrent de nouveaux Battle Skills, vous aurez la possibilité de mettre en place des stratégies de combat. Les noms et effets des Battle Skills resteront inconnus jusqu'à leur obtention, mais certains signes sur leur possible activation sont indiqués lorsque vous appuyez sur la touche $\triangle$ dans l'écran Set Up.

Weapons

Les armes peuvent être équipées à partir de cet écran. Sélectionnez l'arme à équiper en pressant les touches directionnelles haut / bas dans la Stock List, puis validez votre choix avec la touche $\otimes$. Les données de l'arme que vous avez sélectionnée apparaîtront dans la fenêtre d'informations en bas de l'écran. Vous pouvez obtenir un supplément d'information en pressant la touche $\triangle$.



Items

Les objets ne peuvent être stockés et transportés que par les unités pourvues de Backpacks. Sélectionnez un objet que vous souhaitez équiper à partir de la Stock List en vous servant des touches directionnelles, puis pressez la touche **X** pour placer cet objet dans votre Backpack. Les objets utilisent des espaces dans le Backpack (zone verte sur la jauge en dessous du nom) et ce dernier ne peut contenir plus d'objets que sa capacité maximum ne le permet. Pour déplacer un objet du Backpack à la Stock List, utilisez la touche directionnelle droite afin que le curseur indique le Backpack, puis sélectionnez l'objet à bouger en pressant **X**.

Wanzers

Le joueur peut changer le nom et la couleur du Wanzer.

Pilot - Computer

Cette section du menu permet au joueur de gérer son ordinateur de bord. Chaque ordinateur a des capacités / fonctions différentes (ex : taux d'activation des Battle Skills plus ou moins élevé). Sélectionnez le Pilot Computer désiré à l'aide des touches directionnelles haut / bas, puis validez avec **X**.

Pilot - Battle Skill

Cette section concerne la gestion des Battle Skills. À partir de la liste proposée, sélectionnez un Battle Skill en vous servant des touches directionnelles haut / bas puis confirmez avec **X**. Chaque Battle Skill occupant de la mémoire, il est impossible d'en enregistrer plus que ne le permet la capacité de l'ordinateur de bord. Pour enlever un Skill de la mémoire de votre ordinateur, pressez la touche directionnelle droite afin de placer le curseur sur l'ordinateur. En appuyant sur **X**, vous déplacerez le Battle Skill vers le Stock.

Pilot - Distribution d'AP

Un nombre minimum d'AP est nécessaire pour combattre. Chaque AP restant en excès du montant requis peut être utilisé pour améliorer les capacités du Wanzer. Choisissez une catégorie grâce aux touches directionnelles haut / bas, puis allouez des AP à la capacité voulue en appuyant sur les touches droite / gauche. Concernant la défense, la Defence Class peut être changée à l'aide des touches L1 ou R1.



> UPGRADING

Dans les magasins, le joueur peut améliorer les performances des Wanzers en utilisant l'option Upgrade. Une fois la partie du Wanzers que vous souhaitez améliorer choisie, sélectionnez une catégorie d'Upgrade puis pressez la touche **X**.



HP Upgrade

Permet d'augmenter les HP des différentes parties d'un Wanzers (corps, bras et jambes). Choisissez un niveau d'Upgrade à l'aide des touches directionnelles haut / bas, puis pressez la touche **X** pour confirmer.



Defense Class Upgrade

Concerne le corps. Cette amélioration permet de réduire les dommages causés ainsi que les risques d'altération d'état.



Accuracy Upgrade

Concerne les bras. Cet Upgrade améliore la précision de l'arme utilisée par le bras considéré. Il est nécessaire d'utiliser cet Upgrade sur les deux bras.



Evasion Upgrade

Concerne les jambes et améliore les chances d'éviter les attaques ennemies.



Booster Upgrade

Concerne les jambes et améliore les capacités Dash et Booster.

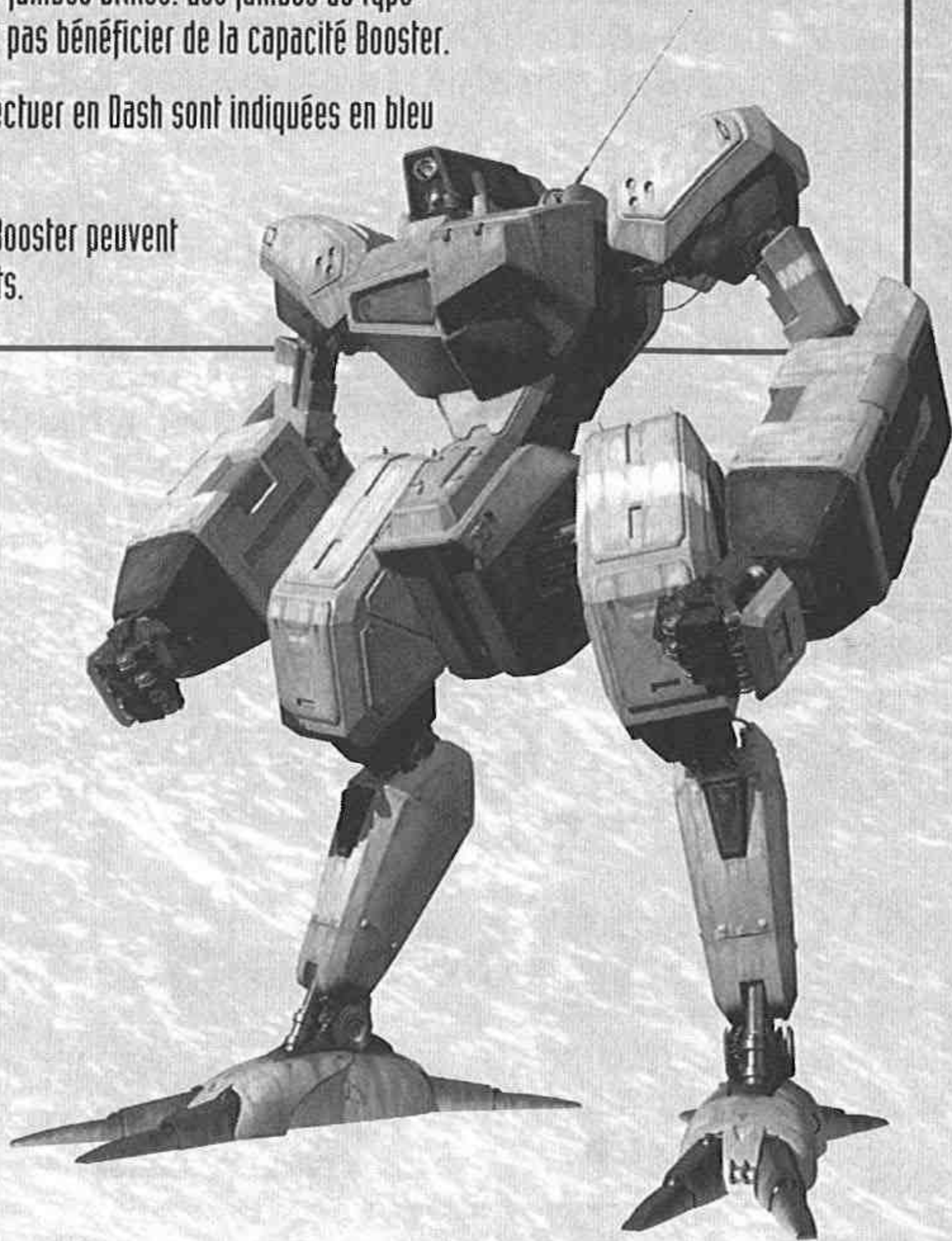


> BOOSTER AND DASH

Ces deux capacités concernent les jambes. La capacité Booster permet au Wanzer de passer des obstacles lorsque le sol est irrégulier. Quant à la capacité Dash, elle augmente les possibilités de mouvement du Wanzer, rendant possible de plus long déplacements. Dash ne rend pas possible le passage d'obstacles ou de surfaces trop irrégulières. Le niveau d'amélioration des performances dépend du type de jambes utilisé. Les jambes de type « Hover » (aéroglesseur) ne peuvent pas bénéficier de la capacité Booster.

Les distances qu'un Wanzer peut effectuer en Dash sont indiquées en bleu foncé.

Les Wanzers équipés de la capacité Booster peuvent sauter jusque sur le toit des bâtiments.



> SHOPS

Les magasins permettent l'achat, la vente et l'équipement des pièces de Wanzer, d'armes ainsi que d'objets.

Le joueur peut acheter des objets et des pièces de Wanzer lorsqu'il est en phase de Set Up ou qu'il utilise les réserves qu'il a en stock. Sélectionnez l'arme ou la pièce désirée en appuyant sur les touches directionnelles haut / bas, puis  pour confirmer votre achat. L'option Equip After Sale permet au joueur de ne payer que la différence de prix entre le nouvel achat et la valeur marchande de l'équipement à vendre. Appuyez sur les touches L2 ou R2 pour changer de Wanzer. Vous pouvez également effectuer des sélections à partir de la Stock List (pour passer d'une liste à l'autre, pressez L1 ou R1). Vous pouvez changer la quantité d'objets que vous souhaitez acheter en utilisant les touches directionnelles gauche / droite.



Pièces / Armes : aide

Body

- HP : Hit Points (Points de vie)
- Weight : Poids
- Power : Puissance
- B. Skill : Battle Skills pouvant être obtenus



Arm

- HP : Hit Points (Points de vie)
- Weight : Poids
- Acc. : Précision en attaque
- B. Skill : Battle Skills pouvant être obtenus



Leg

- HP : Hit Points (Points de vie)
- Weight : Poids
- Move : Nombre de cases qu'il est possible de parcourir sur la Scène de combat
- Type : Type de jambes
- Booster : Nombre de paliers qu'il est possible de sauter
- Dash : Capacité Dash (voir p.23)
- B. Skill : Battle Skills pouvant être obtenus



Backpack

Il existe deux genres de Backpacks : Pour stocker des objets ou augmenter la puissance du Wanzer

- Weight : Poids
- Capacity : Capacité de stockage
- Additional Power : Permet au Wanzer de supporter plus de poids



Computer

- Capacity : Nombre de Battle Skills stockables
- Function : Chaque type d'ordinateur est différent



Weapons

- Type : Catégorie d'arme
- Class : Type d'attaque
- Weight : Poids
- Acc. : Précision
- Range : Portée de l'attaque
- Attack : [Force de frappe] x [Fréquence tir / coup]
- AP : Nombre de AP nécessaires à l'attaque
- Acc. Down : Influence de la distance sur la précision
- Ammo. : Munitions
- Rounds / AP Used : Quantité de munitions utilisée / nombre de AP utilisés.
Ne s'applique qu'aux Flame-throwers
- Durability : Nombre de fois où un bouclier peut être utilisé
- Dmg : Protection apportée par les boucliers



Shields : équipement et protection

Dans Front Mission 3, les boucliers équipent les bras. Lorsqu'ils sont sélectionnés lors d'une phase de combat, les boucliers absorbent les dommages reçus. De plus, les dégâts n'affectent que le bras équipé (cependant, si le bras est détruit, les dommages se reporteront sur les autres parties du Wanzer). Un bouclier ne peut être utilisé qu'un nombre limité de fois par combat au-delà desquelles le joueur ne peut plus y faire appel. L'objet Shield Repair permet de restaurer la moitié de la Durability.



> NETWORK

Le Network est une mine d'informations intéressantes. Le nombre de sites disponibles augmentera au fur et à mesure de l'histoire. Dans Front Mission 3, les personnages peuvent également s'envoyer des e-mails. D'autres possibilités sont offertes par le Network, à vous de les découvrir...

Select Forum

Cette option permet d'obtenir des informations sur les sites web et les bases de données de différentes organisations et entreprises. Pour accéder à ces sites, le joueur a besoin d'obtenir leur adresse. Certains sites requièrent des Passwords, ceux-ci pouvant être obtenus ailleurs dans le jeu ou entrés manuellement selon les situations.



Check Mail

Sélectionner l'option Check Mail ouvre la Mailbox. Certains personnages présents dans le jeu peuvent vous envoyer des messages, ils seront alors affichés dans la Mailbox. Certains indices inattendus peuvent vous être révélés par ce moyen, il est donc utile de vérifier vos e-mails régulièrement. Enfin, il est possible d'envoyer des messages aux personnages possédant une adresse e-mail.

Shop

Il est possible d'effectuer ses achats en ligne.



Desktop

La configuration du Network peut être personnalisée grâce à cette option. Les textes et images qui ont été téléchargés sont également disponibles sous cet intitulé.



Simulator

Les techniques de base du combat sont disponibles sous Tutorial. Servez-vous du Battle Simulator pour les perfectionner. Au fur et à mesure que vous avancerez dans l'histoire, vous augmenterez le choix des endroits où vous pourrez vous entraîner. En effet, certains des combats que vous aurez gagnés vous permettront d'ajouter des lieux dans le Battle Simulator. Une fois l'entraînement terminé vous gagnerez des points d'expérience, de l'argent et des Ace Points. Si de nouveaux Battle Skills s'activent lors d'une simulation, vous pourrez les enregistrer sur votre ordinateur de bord. Selon le lieu que vous aurez choisi pour vous entraîner, les ennemis seront plus ou moins difficiles à battre.



NOTE : Les combats effectués en simulation ne vous permettent pas d'obtenir de Wanzers ennemis.



SQUARE Co., Ltd.**Producteurs exécutifs**

Tomoquki Takechi,
Hironobu Sakaguchi, Hisashi Suzuki
Koji Yamashita

Producteur

Toshiro Tsuchida

Réalisateur

Kou Sato, Yasuhiro Sato

Planification du système

Hideo Iwasaki

Planification des niveau**Scénario**

Norihiko Yanesaka, Hazuhiro Matsuda

Planification des événements

Takashi Tanegashima

Programmation des combats

Mamoru Oyamada

Programmation carte SLG

Chikara Yanagimachi

Programmation du système

Takahiro Matsuzawa

Programmation du réseau

Riyotaka Akaza

Programmation des événements

Masato Shimajiri

Programmation des données

Toru Kuniyoshi

Programmation ETC

Hatsutoshi Yamamoto

Création des**personnages principaux**

Akihiro Yamada

Graphismes principaux

Atsushi Domoto

Création carte SLG

Yoichi Kubo

Agencement & carte de zone

Shinichiro Hamasaka

Musique

Hayato Matsuo, Koji Hayama,
with Shigeki

Programmation sonore

Minoru Akao

DEPARTEMENT DE LOCALISATION**Directeur général**

Koji Yamashita

Directeur général délégué

Akira Hashiwagi

Directeur de la localisation

Yoshinori "Goro" Uenishi

Spécialistes localisation

Sho Endo, Alexander O. Smith

SQUARE SOFT Inc.**EQUIPE LOCALISATION****Spécialistes localisation**

Maki Yamane (Lead),

Yoshinobu Nobby Matsuo, Brian Bell

Editeurs

Richard Amtower, Brian Bell

Producteur associé

Aki Kozu

EQUIPE ASSURANCE QUALITE**Directeur A.Q.**

Jon Williams

Assistant A.Q.

Mike Givens

Analyste principal produit

David "Ribs" Carrillo

SQUARE EUROPE Ltd.**Président**

Yuji Shibata

Directeur Produits

Ed Valiente

Marketing / Relations publiques

Stéphanie Journau

Coordinatrice production

Lara Sweeney

Superviseur A.Q.

Marc Smikle

Lead Tester / Traductrice A.Q.

Alison Lau

Support Technique

Alex Moresby

Manuel français

Hatrin Darolle, Seb Ferey

Manuel espagnol

Monica Costoya, Jan Rameken

Manuel Italien

Achilles Hilmi

Manuel allemand

Anne Driesslein, Frank Jordans

Manuel néerlandais

Thorsten Schaefer

UTRAX, Holland

Equipe A.Q.

Chris Poole

David Markwart

Jean-Christophe Gouin

Matthieu Berthélemé

Oliver Klaus

Karim Bakhit

Antoine Bousquet

Marco Franceschini

Martin Schlemmer

Remerciements particuliers à :

Tom, Niko, Paul, Junko, Bee &

Red Pepper Design,

ACB Vertaalbureau.



1. Ace Points : Points d'élite
2. Ace Rank : Rang d'élite
3. AP (Action Points) : Points d'action
4. Arm : Bras
5. Attack : Attaque
6. Attack Power : Puissance d'attaque
7. Attack Range : Portée d'une attaque
8. Average Damage : Dommages moyen
9. Average Weapon Level : Niveau de compétence moyen d'une arme
10. Backpack : « Sac à dos »
11. Battle Data : Données de combat
12. Battle Save : Sauvegarde en combat
13. Battle Simulator : Simulateur de combat
14. Battle Skills : Aptitudes de combat
15. Board : Aborder / Prendre possession
16. Body : Corps
17. Booster : Turbo
18. Capacity : Capacité
19. Class (Defence / Attack / Dmg [Damage]) : Catégorie (Défense / Attaque / Dommages)
20. Computer : Ordinateur de bord
21. Confused : Confus
22. Counterattack : Contre-attaque
23. Check Mail : Vérification messages
24. Dash : Accélérateur
25. Database : Base de données
26. Desktop : Configuration du bureau
27. Destroyed : Détruit
28. Durability : Résistance
29. Eject : Ejection
30. End Turn : Terminer tour
31. Enemy Phase / Player Phase : Phase de l'ennemi / Phase du joueur
32. Flame / Anti-Flame : Chaleur / Anti-chaleur
33. Forum : Site du réseau
34. HP : Points de vie
35. Image Data : Données visuelles
36. Intermission : Ecran intermédiaire
37. Item : Objet
38. Legs : Jambes
39. Level UP : Augmentation de niveau
40. Medals : Médailles
41. Memory : Mémoire
42. Morale : Moral
43. Movement Capacity : Capacité de mouvement
44. Network : Réseau
45. Parts : Parties / Pièces
46. Password : Mot de passe
47. Pilot : Pilote
48. Range : Portée
49. Save Data : Sauvegarde des données
50. Set Up : Montage / Assemblage
51. Shield : Bouclier
52. Shop : Magasin
53. Skill level : Niveau dans une aptitude
54. Skip Battle : Eluder le combat
55. Status : Etat
56. Stunned : Sonné
57. Surrender : Abandon
58. Upgrade : Amélioration
59. Victory : Victoire
60. Weapons : Armes





front mission 3

*The adventure continues at
www.frontmission3.com*



SQUARE EUROPE
www.square-europe.com



Developed by
TheWebShed
www.webshed.co.uk

Customer Service Numbers

Games Hotlines

- **Australia** ————— 1902 262 662* ————— **1 902 262 662***
*(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)
- **Österreich** ————— 0450 199 000 500* ————— **0900 970 111***
*(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max.41 Groschen/ Sek.)
- **Belgique/België/Belgien** — 011/ 301 306 ————— **0900 000 00***
*(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)
- **Danmark** ————— (+45) 33 26 68 20 ————— **+45 33 26 68 20**
Åben Man-Tors 16.00-19.00
- **Suomi** ————— (0600) 411 911 ————— **(0600) 411 911**
4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21
- **France** ————— 0803.843.843 ————— **08 36 68 22 02***
*(2,23 F la minute)
- **Deutschland** ————— 01805 / 766 977 ————— **0190 578 578***
*(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen).
- **Greece** ————— (00 301) 6777701 ————— **090 2322 00***
*Χρέωση κλήσης 184 δραχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
- **Ireland** ————— (01) 4054022 ————— **1550 13 14 15 (R.O.I only)***
*(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT))
- **Italia** ————— 147 828384* ————— **166 814 814***
*(al costa di una chiamata urbana) *(Se minorenne chiedere il permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)
- **Nederland** ————— 0495 574 817 ————— **09 09 9 000 000***
*(0.99 Hfl./ min)
- **New Zealand** ————— (09) 415 2447 ————— **0900 97669***
*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute).
- **Norge** ————— 2336 6600 ————— **820 85 050**
Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.
- **Portugal** ————— (01) 318 7450 ————— **(01) 318 7450**
- **España** ————— 902 102 102 ————— **906 333 888***
*(Tarifa punta: 57.84 pts/min + IVA de lunes a viernes de 8.00h a 14.00h. Tarifa normal: 47.04 pts/min + IVA de lunes a viernes de 17.00h a 22.00h. Tarifa reducida: 37,025pts/min +IVA de lunes a viernes de 22.00h a 8.00h. Sábados de 14.00h a 24.00h. Domingos y festivos las 24h del día).
- **Sverige** ————— 08-587 610 00 ————— **0719-310 311***
Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal
- **Schweiz** ————— 0900 55 20 55 ————— **0900 55 20 55 / Ein Anruf kostet**
*(Fr. 1. -/min.)Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.
- **UK** ————— 08705 99 88 77 ————— **09064 765 765 (incl.NI)**
Calls may be recorded for training purposes. *Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at December 1998). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - TelecomPotential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to Games Hotline numbers.

Immerse your senses

5 different experiences waiting to be discovered

www.square-europe.com

SaGa Frontier 2
S a G a F R O N T I E R 2

GOD BLESS THE RING
EHRGEIZ™



FINAL FANTASY VIII®

VAGRANT STORY™

SLES-02423

“PS” and “PlayStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

4036636200428

4036636200411