

XBOX
LIVE

PROLOGUE

THE MAGIC-INDUSTRIAL REVOLUTION

Thirty years ago, a new power manifested itself unto the world. With its discovery came the Magic-Industrial Revolution. This power came to be called "Magic Energy." Even now, there are none who can explain why this power—a power that merely lay buried within all living creatures—suddenly flourished as it did.

Today, this Magic Energy permeates every corner of the world. It has changed the way people live, transformed the shape of industry, and has even altered the nature of war.

The armies of Uhra and Khent, no longer satisfied with simply crossing swords, have equipped themselves with magic weaponry capable of massive destruction. The war now approaches its climax, here in the Highlands of Wohl. As the twin nations stake their futures on the battlefield, a single soldier—a man said to be immortal—steps into the fray: Uhra Lieutenant Kaim Argonar.

THE NATIONS OF LOST ODYSSEY

The Republic of Uhra After flourishing for centuries as a monarchy, Uhra became a republic by King Zypha's decree. A council of elected representatives now govern Uhra. Under the direction of the great sorcerer, Councilman Gongora, Uhra is building a mammoth magic engine, known as Grand Staff, to protect itself from the threat of invasion.

The Free Ocean State of Numara Queen Ming, known as "The Thousand Year Old Queen" for the length of her reign, governs the southern island nation of Numara. Once known for its peaceful isolation, Numara has since fallen into instability and political chaos as the result of recent events.

The Kingdom of Gohtza A heavily industrialized nation located in the north, Gohtza actively pursued magic research soon after its discovery. As a result, Gohtza sustains the most advanced magical industry in the world.

PROLOGUE

LA RÉVOLUTION MAGIQUE ET INDUSTRIELLE

Il y a trente ans, la découverte d'une nouvelle énergie fut à l'origine de la Révolution magique et industrielle. On lui donna le nom d'« énergie magique ». Aujourd'hui encore, personne ne s'explique pourquoi ce pouvoir, enfoui au plus profond de chaque être vivant, s'est soudainement manifesté.

Depuis, l'énergie magique a envahi le monde. Elle a changé la façon de vivre des gens, transfiguré le fonctionnement de l'industrie, et elle a même révolutionné la nature de la guerre.

Les armées d'Uhra et Khent, lassées de croiser le fer, se sont équipées d'un redoutable arsenal magique.

La guerre atteindra bientôt son apogée, ici dans les Montagnes de Wohl. Alors que les nations jumelles jouent leur avenir sur le champ de bataille, un soldat que l'on dit immortel entre dans la mêlée : le lieutenant uhrien Kaim Argonar.

LES NATIONS DE LOST ODYSSEY

La république d'Uhra Après des siècles de monarchie, Uhra est devenue une république sur décret du roi Zypha. Un conseil de représentants élus gouverne désormais le pays. Sous la direction du grand sorcier et conseiller Gongora, Uhra construit actuellement un gigantesque moteur magique, le Grand Sceptre, pour se protéger des risques d'invasion.

L'État océanique libre de Numara La reine Ming, surnommée la « Reine Millénaire » en raison de la longévité de son règne, gouverne la nation insulaire méridionale de Numara. Les récents événements ont plongé Numara, jadis connue pour son isolement et son pacifisme, dans l'instabilité et le chaos politique.

Le royaume de Gohtza Fortement industrialisée, la nation septentrionale de Gohtza a entamé des recherches approfondies sur la magie dès sa découverte. Il n'est donc pas étonnant que Gohtza possède aujourd'hui l'industrie magique la plus avancée du monde.

feel⁺

MISTWALKER

Microsoft
game studios

1207 Part No. X14-22792-01 AW



XBOX 360



WARNING Before playing this game, read the Xbox 360 Instruction Manual and any peripheral manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement manuals, see www.xbox.com/support or call Xbox Customer Support.

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive Seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; and do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

LAUNCH DISC

Begin with Disc 1. If you save your game while on Discs 2, 3, or 4, launch the game from the disc you're playing to start immediately where you left off.

CONTROLS

Navigational Map zoom
Skip event (when paused)

Change characters (menu)

Move

+ Hold **B**: Walk

+ Hold **X**: Dash

Initially, **A** is set to Confirm and **B** is set to Cancel, but you can reverse these settings on the Settings screen.



SHIP CONTROLS

L Move

R Move camera
Click: Use World Map

START Pause

LB Center camera

RB Move to ship interior

RT Navigation Map zoom

BACK Navigation Map zoom
Hold: Turn Navigation Map on/off

A Land ship
Store Nautilus in White Boa

B Submerge/Surface
Launch Nautilus from White Boa

X Jump

Y Open/Close Main menu

(Some controls are only available in certain ships.)

WORLD MAP

The World Map Screen Using the World Map, your party can quickly travel from place to place. Select a destination name and its location displays on the map. Press **A** to move your party to the selected destination.

Sometimes your party must travel to a certain destination to progress in the story. At these times, a blue icon appears next to the required destination name.

Traveling in Ships Once your party has acquired a ship, Port destinations are available on the World Map. Select a Port destination name to move to that location and pilot your ship.

When traveling in ships, click **R** to open the World Map. As with normal travel, select a destination name to move your party to that location.

FIELD MAP

The Field Map Screen Use **B** to move. To go faster, hold **X** while moving. To go slower, hold **Y** while moving. Use **R** to change the point of view and **RT** to zoom in.

A-Button Actions When you approach an object you can interact with, an action icon appears in the lower right corner of the screen. Press **A** to perform the action.

Save/Refresh Save Points appear as orange orbs on the Field Map. Approach a Save Point and press **A** to save your progress. Refresh Points appear as blue orbs. Use Refresh Points to fully restore your party's HP and MP.

Inns Rest at an inn to fully restore your party's HP and MP. You may also view Kaim's memories while your party sleeps.

Shops Visit shops to buy items, weapons, accessories, components, and spells, or to sell items that you no longer need.

Treasure Hunting Hoards of treasure lay hidden throughout the world. When you find a Magic-Powered Locator, you can begin the hunt for treasure! First, talk to people to gather information on the whereabouts of treasure. If you need to review the clues you've heard, press **Y** to open the Main menu. Select **Item**, and then select **Treasures**. Follow the clues to find treasure! If you're near hidden treasure, your controller vibrates and the treasure's location glows on the Navigation Map.

MENU

The Menu Screen Press **Y** to open the **Main** menu. You cannot open the menu during battle. On certain menu screens, press **LB** or **RB** to switch between party members.

Item View and use items in your inventory. Select a category, and then click **R** to sort items in that category. Press **X** to filter rings or accessories by enhancement type.

Heal Restore your party members' HP.

Equip Change a party member's equipment. Click **R** to unequip an item.

Status View detailed information about your party members.

Skill View a party member's skills. On the **Skill** screen, immortal characters have the options **Set** and **Skill Link**. Select **Set** to change their active skills, and select **Skill Link** to learn new skills from a mortal ally.

Spell Book View a list of your available spells. Select a spell to view its effect, its MP cost, its casting time, and which party members can cast it.

Spells take time to prepare before they can be cast. At the bottom of the **Spell Book** screen, each spell has a rating indicating its casting time. For example, the spell **Heal** has the rating **1A**. The number indicates how many turns must pass before the spell can be cast. The letter indicates when the spell cast occurs in the battle turn order. Spells ranked **S** are cast first in the turn order, followed by spells ranked from **A** to **H**. Strong spells often require longer casting times and come later in the turn order.

Formation Change the members of your battle party and the positions they take in combat. Up to five party members can participate in battle.

To change your battle formation, select a party member, and then select a spot in the formation. The GC of the formation appears at the top of the screen. When you are finished moving party members, select **Change Formation**.

Ring Assembly Create and strengthen enhancement rings. You cannot earn enhancement rings in battle or buy them at shops. Instead, you must create them by combining special components. As you obtain these components, you learn new formulas for creating enhancement rings.

Select **Ring Assembly** to view your available formulas. If you have all of the required components, the formula name can be selected. Select a formula to create a new enhancement ring.

Dreams View a list of the memories you have unlocked.

System Save, adjust game settings, or quit the game.

BATTLE

The Battle Screen The turn order is displayed in the lower left corner of the screen during battle. Party members who cast a spell or who are attacked while casting have delayed turns. On some occasions, a party member may lose his or her turn entirely.

Elements There are four elements: Fire, Water, Earth, and Wind. As shown in the diagram on the right, each element is strong against one element and weak against another. For example, if your enemy has a Fire elemental affinity, attack it with a Water spell to do more damage. But be careful! Some enemies can nullify or absorb elemental attacks if they share the same elemental affinity.

Battle Commands The following battle commands appear by default:

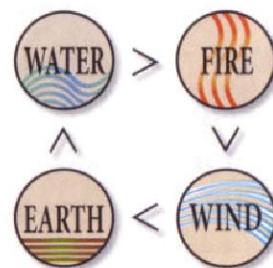
- **Attack.** Use your weapon.
- **Skill.** Use special techniques.
- **Spell.** Use magic.
- **Item.** Use items in your inventory.
- **Defend.** Defend yourself. If attacked, you take less damage than normal.

Push **Ⓐ** left to select from the following:

- **Flee.** Attempt to run from battle. (At times, this command is unavailable.)
- **Formation.** Change your party's battle formation.
- **Equip.** Change a party member's equipment.

Battle Auto Input At the beginning of your turn, press and hold **A** to use Battle Auto Input. As you hold **A**, each party member automatically selects the **Attack** command and targets an enemy.

By default, all party members are set to use Battle Auto Input. However, because party members in the back of the battle formation often use magical rather than physical attacks, you may find it useful to turn off Battle Auto Input for the back row. To change this setting, open the **Main** menu, select **Settings**, and then select **Back row is not automatic**.



The Wall System Party members in the front row of your battle formation act as a defensive wall, reducing the damage that party members in the back row take during battle. Your party's GC (Guard Condition) gauge, displayed at the top right of the screen, indicates the strength of your party's wall.

Your party's GC equals the total HP of party members in the front row. The higher your GC, the stronger your defensive wall. To gain advantage in battle, move party members with high HP to the front row and start combat with as much HP as possible.

As characters in the front row take damage, your party's GC decreases. However, you can replenish your party's GC using certain spells or skills.

The Aim Ring System Party members who have equipped an enhancement ring can use the Aim Ring System in battle. Enhancement rings add special effects to a party member's normal attack. The Aim Ring System determines the strength of the effect.

When a party member equipped with an enhancement ring attacks an enemy, the Aim Ring System activates and a targeting ring appears around the enemy. When you see this, hold **RT** to cause the outer ring to shrink around the enemy. Release **RT** when the outer ring overlaps the inner ring.

You'll see a rating of your Aim Ring skills, from **Bad** to **Good** to **Perfect**. If done correctly, you maximize the ring's effect. Get the timing wrong, and the ring's effect fails.

Status Ailments When party members are affected by a status ailment, a status ailment icon appears next to their name. Target an affected party member with an item or support spell to view the name of the status ailment. All status ailments are healed at the end of a battle.

KO'd Status When party members lose all their HP, they are KO'd. You must use a special item or spell to revive a KO'd party member during battle. However, immortal characters (Kaim, Seth, Ming, and Sarah) recover on their own after several turns.

Game Over If all party members are KO'd or petrified at the same time, the game is over. On the **Game Over** screen, select from the following options:

- **Retry.** Begin again from the last checkpoint.
- **Quit Game.** Return to the Start menu. Any unsaved progress is lost.

SKILLS

Mortal Skills Mortal characters learn skills as they level up. Once they learn a skill, it is automatically available for use. Some skills are always in effect, but others are used by selecting the **Skill** command during battle.

Immortal Skills Unlike mortals, immortals do not learn skills as they level up. Instead, they learn skills by linking with a mortal ally, or by equipping accessories.

To begin learning a skill from an ally, press **Y** to open the **Main** menu. Select an immortal character, select **Skill**, and then select **Skill Link**. Select a mortal to link with, and then select a skill to learn.

Immortals cannot use linked skills until they have finished learning them from their mortal allies. To do this, both the immortal and the mortal must participate in battle together. At the end of battle, the immortal earns SP. When the immortal earns enough SP, the linked skill is fully learned.

Once a skill has been learned, you can set it into a skill slot. To set an immortal's skills, press **Y** to open the **Main** menu. Select an immortal character, select **Skill**, and then select **Set**. Select a skill slot, and then select a skill. Be sure to do this for any skills you want to use. Immortals can only use the skills they have set into their skill slots.

Immortals have a limited number of skill slots, but they can gain new slots by using certain items.

Accessory Skills Accessory skills take effect as soon as an accessory is equipped. An accessory skill does not need to be set.

Both mortals and immortals can use accessory skills, but only immortals can permanently learn them. As with linked skills, immortals learn accessory skills by earning SP in battle. Once an immortal learns an accessory skill, the skill can be set into a skill slot and used even if the accessory is not equipped.

MAGIC

Using Magic To use magic, a party member must have the appropriate skill. For example, a character who can use the skill Lv 1 White Magic is able to cast any level 1 White Magic spells that your party has in their Spell Book.

Magic Types There are four types of magic: White, Black, Spirit, and Composite. While each type of magic has its own use, Composite Magic spells are the most powerful and can attack all enemies or heal all allies at once.

Composite Magic is created by combining different types of magic. For example, the spell All-Flare is a combination of the spell Shadow (Spirit Magic) and the spell Flare (Black Magic). To use All-Flare, your party must have both Shadow and Flare, and a party member must be able to use the skills for Composite Magic, Spirit Magic, and Black Magic.

Information in this document, including URL and other Internet Web site references, is subject to change without notice. Unless otherwise noted, the example companies, organizations, products, domain names, e-mail addresses, logos, people, places, and events depicted herein are fictitious, and no association with any real company, organization, product, domain name, e-mail address, logo, person, place, or event is intended or should be inferred. Complying with all applicable copyright laws is the responsibility of the user. Without limiting the rights under copyright, no part of this document may be reproduced, stored in or introduced into a retrieval system, or transmitted in any form or by any means (electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise), or for any purpose, without the express written permission of Microsoft Corporation.

Microsoft may have patents, patent applications, trademarks, copyrights, or other intellectual property rights covering subject matter in this document. Except as expressly provided in any written license agreement from Microsoft, the furnishing of this document does not give you any license to these patents, trademarks, copyrights, or other intellectual property.

The names of actual companies and products mentioned herein may be the trademarks of their respective owners. Unauthorized copying, reverse engineering, transmission, public performance, rental, pay for play, or circumvention of copy protection is strictly prohibited.

© 2008 MISTWALKER, INC. / I.T. PLANNING, INC. All rights reserved.

© & © 2008 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Lost Odyssey, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Developed by Mistwalker Inc. and feelplus Inc. for Microsoft Corporation. Mistwalker and the Mistwalker logo are trademarks of Mistwalker. feelplus and the feelplus logo are trademarks of feelplus.



Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc.

Unreal® Engine, Copyright 1998 - 2008, Epic Games, Inc. All rights reserved.

Zlib - Copyright © 1995-2004 Jean-loup Gailly and Mark Adler.

Limited Warranty For Your Copy of Xbox Game Software ("Game") Acquired in the United States or Canada

Warranty

Microsoft Corporation ("Microsoft") warrants to you, the original purchaser of the Game, that this Game will perform substantially as described in the accompanying manual for a period of 90 days from the date of first purchase. If you discover a problem with the Game covered by this warranty within the 90-day period, your retailer will repair or replace the Game at its option, free of charge, according to the process identified below. This limited warranty: (a) does not apply if the Game is used in a business or for a commercial purpose; and (b) is void if any difficulties with the Game are related to accident, abuse, virus or misapplication.

Returns within 90-day period

Warranty claims should be made to your retailer. Return the Game to your retailer along with a copy of the original sales receipt and an explanation of the difficulty you are experiencing with the Game. At its option, the retailer will either repair or replace the Game. Any replacement Game will be warranted for the remainder of the original warranty period or 30 days from receipt, whichever is longer. If for any reason the Game cannot be repaired or replaced, you will be entitled to receive your direct (but no other) damages incurred in reasonable reliance but only up to the amount of the price you paid for the Game. The foregoing (repair, replacement or limited damages) is your exclusive remedy.

Limitations

This limited warranty is in place of all other express or statutory warranties, conditions or duties and no others of any nature are made or shall be binding on Microsoft, its retailers or suppliers. Any implied warranties applicable to this Game or the media in which it is contained are limited to the 90-day period described above. TO THE FULL EXTENT ALLOWED BY LAW, NEITHER MICROSOFT, ITS RETAILERS OR SUPPLIERS ARE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, PUNITIVE, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING FROM THE POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS GAME. THE FOREGOING APPLIES EVEN IF ANY REMEDY FAILS OF ITS ESSENTIAL PURPOSE. Some states/jurisdictions do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This limited warranty gives you specific rights, and you may also have other rights that vary from state/jurisdiction to state/jurisdiction.

For questions regarding this warranty contact your retailer or Microsoft at:

Xbox Product Registration
Microsoft Corporation
One Microsoft Way
Redmond, WA 98052-9953 USA

In the U.S. or Canada, call 1-800-4MY-XBOX. TTY users: 1-866-740-XBOX.



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360 ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox.

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

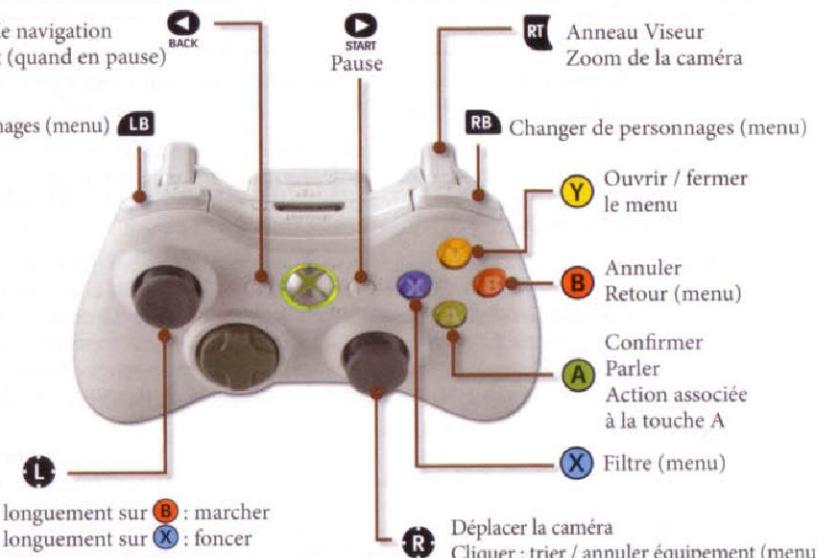
Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

DISQUES

Commencez avec le disque 1. Si vous utilisez le disque 2, 3 ou 4 pour sauvegarder votre partie, démarrez le jeu depuis ce disque pour reprendre la partie là où vous l'avez interrompue.

COMMANDES

Zoom de la carte de navigation
Passer l'événement (quand en pause)



Changer de personnages (menu) **LB**

Pause **START**

Anneau Viseur
Zoom de la caméra

Changer de personnages (menu) **RB**

Ouvrir / fermer
le menu **Y**

Annuler
Retour (menu) **B**

Confirmer
Parler
Action associée
à la touche A **A**

Filtre (menu) **X**

Déplacer la caméra
Cliquer : trier / annuler équipement (menu) **R**

Par défaut, **A** permet de confirmer et **B** permet d'annuler, mais vous pouvez inverser ces paramètres à partir de l'écran Paramètres.

COMMANDES DES NAVIRES

L Déplacer

Déplacer la caméra

Cliquer : utiliser la Carte du monde

START Pause

Center la caméra

Entrer dans le navire

Zoom de la carte de navigation

Zoom de la carte de navigation
Appuyer longuement : activer / désactiver la carte de navigation

Débarquer
Rentrer le Nautilus dans le White Boa

Plonger / Faire surface
Lancer le Nautilus depuis le White Boa

Sauter

Ouvrir / Fermer le menu principal **Y**

(Certaines commandes ne sont disponibles que sur certains navires).

CARTE DU MONDE

L'écran Carte du monde La Carte du monde vous permet de déplacer rapidement votre groupe d'un point à un autre. Sélectionnez le nom d'une destination pour l'afficher sur la carte. Appuyez sur **A** pour déplacer votre groupe vers la destination sélectionnée.

Pour progresser dans l'histoire, votre groupe doit parfois se rendre à certains endroits. Une icône bleue apparaît alors près du nom de la destination concernée.

Voyages en navires Dès que votre groupe achète un navire, des ports deviennent accessibles sur la Carte du monde. Sélectionnez le nom d'un port pour en faire partir votre navire.

Si vous souhaitez utiliser un navire pour vous déplacer, cliquez sur **R** pour ouvrir la Carte du monde. Comme pour un voyage ordinaire, sélectionnez le nom d'une destination pour y envoyer votre groupe.

CARTE DU TERRAIN

L'écran de la carte du terrain Utilisez **L** pour vous déplacer. Pour aller plus vite, appuyez longuement sur **X** et pour ralentir, appuyez longuement sur **B**. Utilisez **R** pour changer de point de vue et **RT** pour zoomer.

Actions associées à la touche A Lorsque vous vous approchez d'un objet avec lequel vous pouvez interagir, une icône d'action apparaît en bas à droite de l'écran. Appuyez sur **A** pour effectuer l'action correspondante.

Sauvegarde / Restauration Les points de sauvegarde sont représentés par des orbes orange sur la carte du terrain. Approchez-vous d'un de ces points et appuyez sur **A** pour sauvegarder votre progression. Les points de restauration sont représentés par des orbes bleus. Utilisez-les pour rétablir tous les PV et PM de votre groupe.

Auberges Reposez-vous dans une auberge pour rétablir tous les PV et PM de votre groupe. Pendant que tout le monde dort, vous pouvez également voir les souvenirs de Kaïm.

Boutiques Entrez dans les boutiques pour acheter des objets, des armes, des accessoires, des fibres et des sorts, ou pour vendre des objets dont vous n'avez plus besoin.

Chasse aux trésors De nombreux trésors sont cachés à travers le monde. Lorsque vous trouvez un capteur à magie, vous pouvez vous lancer dans une chasse aux trésors ! Commencez par parler aux gens pour apprendre où se trouvent les trésors. Pour retrouver les indices, appuyez sur **Y** afin d'ouvrir le **menu principal**. Sélectionnez **Objet**, puis **Trésors**. Suivez les indices et trouvez les trésors ! Si vous vous trouvez à proximité d'un trésor caché, votre manette vibre et l'emplacement du trésor s'illumine sur la carte de navigation.

MENU

L'écran de menu Appuyez sur **Y** pour ouvrir le **menu principal**. Vous n'avez pas accès au menu pendant les combats. Dans certains écrans de menu, appuyez sur **LB** ou **RB** pour passer d'un membre du groupe à un autre.

Objet Vous permet d'afficher et d'utiliser les objets de votre inventaire. Sélectionnez une catégorie, puis cliquez sur **B** pour trier les objets de cette catégorie. Appuyez sur **X** pour filtrer les anneaux ou accessoires par type d'amélioration.

Guérir Vous permet de rétablir les PV des membres de votre groupe.

Équiper Vous permet de changer l'équipement d'un membre du groupe. Cliquez sur **B** pour lui retirer un objet.

Statut Vous permet d'en savoir plus sur les membres de votre groupe.

Compétence Vous permet d'afficher les compétences d'un membre du groupe. À partir de l'écran **Compétence**, les personnages immortels ont accès aux options **Définir** et **Lien de compétence**. Sélectionnez **Définir** pour modifier leurs compétences actives et **Lien de compétence** pour apprendre de nouvelles compétences auprès d'un allié mortel.

Grimoire Vous permet d'afficher la liste des sorts auxquels vous avez accès. Sélectionnez un sort pour afficher ses effets, son coût en PM, sa vitesse ainsi que les noms des membres du groupe qui peuvent l'utiliser.

Les sorts ne sont utilisables qu'après avoir été préparés, ce qui prend un certain temps. En bas de l'écran **Grimoire**, chaque sort est accompagné d'une indication représentant le délai à l'issu duquel il pourra être utilisé. Par exemple, 1A pour le sort Guérir. Le chiffre indique dans combien de tours le sort pourra être utilisé et la lettre à quel moment il sera jeté dans l'ordre des sorts du combat. Les sorts S sont les premiers utilisés, suivis des sorts A à H. En général, les sorts les plus puissants nécessitent un délai de préparation plus long et interviennent plus tardivement dans l'ordre des sorts.

Formation Vous permet de changer les membres de votre groupe ainsi que les positions qu'ils occupent au combat. Au maximum, cinq membres peuvent participer au combat.

Pour changer de formation, sélectionnez un membre du groupe, puis une position dans la formation. La CG de la formation apparaît en haut de l'écran. Une fois les membres du groupe déplacés à votre convenance, sélectionnez **Changer de formation**.

Forge Vous permet de créer et de renforcer des anneaux d'amélioration. Vous ne pouvez pas gagner d'anneaux d'amélioration au combat, pas plus que vous ne pouvez en acheter dans les boutiques. Le seul moyen de vous en procurer consiste à les créer en combinant des fibres spéciales. À mesure que vous obtenez ces fibres, vous apprenez de nouveaux modèles vous permettant de créer des anneaux d'amélioration.

Sélectionnez **Forge** pour afficher les modèles disponibles. Si vous possédez toutes les fibres requises, le nom du modèle peut être sélectionné. Choisissez un modèle pour créer un nouvel anneau d'amélioration.

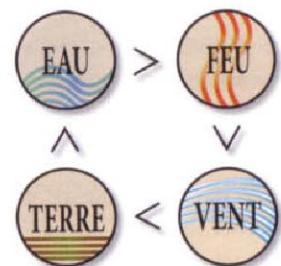
Rêves Vous permet d'afficher la liste des souvenirs que vous avez déverrouillés.

Système Vous permet de sauvegarder la partie, de modifier les paramètres ou de quitter le jeu.

COMBAT

L'écran de combat L'ordre des tours apparaît en bas à gauche de l'écran pendant le combat. Les membres du groupe qui jettent un sort ou qui sont attaqués alors qu'ils en jettent un sont pénalisés par des tours de retard. Ils peuvent même perdre leur tour.

Éléments Les quatre éléments disponibles sont le feu, l'eau, la terre et le vent. Comme le montre le schéma ci-contre, chaque élément domine et est dominé par un autre élément. Par exemple, si votre ennemi est lié à l'élément feu, attaquez-le avec un sort d'eau pour lui infliger davantage de dégâts. Mais attention ! Certains ennemis peuvent annuler ou absorber les attaques des éléments s'ils sont liés au même élément.



Commandes de combat Les commandes de combat par défaut sont les suivantes :

- **Attaquer.** Utilisez votre arme.
- **Compétence.** Utilisez les techniques spéciales.
- **Sort.** Utilisez la magie.
- **Objet.** Utilisez les objets de votre inventaire.
- **Défense.** Défendez-vous. Si vous êtes attaqué, vous subirez moins de dégâts que la normale.

Poussez **B** vers la gauche pour sélectionner une des options suivantes :

- **Fuite.** Tentez de fuir le combat (cette commande n'est pas toujours disponible).
- **Formation.** Changez la formation de combat de votre groupe.
- **Équiper.** Changez l'équipement d'un membre du groupe.

Saisie auto de combat Au début de votre tour, appuyez longuement sur **A** pour utiliser la Saisie auto de combat. Tant que **A** reste enfoncée, chaque membre du groupe sélectionne automatiquement la commande **Attaquer** et vise un ennemi.

Par défaut, tous les membres du groupe utilisent la Saisie auto de combat. Ceci dit, dans la mesure où les membres situés à l'arrière de la formation utilisent souvent la magie plutôt que les attaques physiques, vous pouvez choisir de désactiver la Saisie auto de combat pour la ligne arrière. Pour modifier ce paramètre, ouvrez le **menu principal**, sélectionnez **Paramètres**, puis choisissez **Ligne arrière non auto**.

Le mur défensif La première ligne de votre formation de combat sert de mur défensif, réduisant les dégâts subis par la ligne arrière lors des combats. L'indicateur de Condition de Garde (CG), situé en haut à droite de l'écran, représente la résistance du mur défensif de votre groupe.

La CG de votre groupe est égale au total des PV des membres de la première ligne. Plus votre CG est élevée, plus votre mur défensif est résistant. Pour prendre l'avantage et commencer à combattre avec le plus de PV possible, placez les membres aux PV les plus élevés sur la première ligne.

À mesure que les personnages de la ligne avant subissent des dégâts, la CG de votre groupe baisse. Mais vous pouvez la rétablir avec certains sorts ou certaines compétences.

L'Anneau Viseur Les membres du groupe équipés d'un anneau d'amélioration peuvent utiliser l'Anneau Viseur au combat. Les anneaux d'amélioration ajoutent des effets spéciaux à l'attaque normale d'un membre du groupe. L'Anneau Viseur détermine la puissance de l'effet. Lorsqu'un membre du groupe équipé d'un anneau d'amélioration attaque un ennemi, l'Anneau Viseur s'active et un anneau de visée apparaît autour de l'ennemi. Lorsque vous voyez cet anneau, appuyez longuement sur jusqu'à ce que l'anneau extérieur se referme sur l'ennemi. Relâchez dès que l'anneau extérieur recouvre l'anneau intérieur.

Une appréciation accompagne vos compétences d'utilisation de l'Anneau Viseur : **Nul**, **Bien** ou **Parfait**. Selon vos performances, vous pouvez optimiser l'effet de l'anneau ou, au contraire, totalement échouer.

Alterations Lorsque les membres du groupe sont victimes d'une altération, une icône spéciale apparaît près de leur nom. Visez un membre atteint avec un sort de soutien ou un objet pour afficher le nom de l'altération. Toutes les altérations disparaissent à la fin du combat.

KO Lorsque les membres du groupe perdent tous leurs PV, ils sont KO. Au combat, vous devez utiliser un sort ou un objet spécial pour rétablir un membre KO. Les personnages immortels (Kaïm, Satie, Ming et Sarah) récupèrent automatiquement au bout de quelques tours.

Fin de partie Si tous les membres du groupe sont mis KO ou pétrifiés en même temps, la partie se termine. À partir de l'écran **Fin de partie**, sélectionnez l'une des options suivantes :

- **Réessayer.** Recommencez à partir du dernier point de contrôle.
- **Quitter la partie.** Revenez au menu de démarrage.
Toute progression non sauvegardée est perdue.

COMPÉTENCES

Compétences des mortels Les personnages mortels apprennent des compétences lorsqu'ils accèdent au niveau supérieur. Une fois la compétence apprise, elle est automatiquement utilisable. Certaines compétences sont toujours en vigueur tandis que d'autres s'utilisent en sélectionnant la commande **Compétence** lors des combats.

Compétences des immortels Contrairement aux mortels, les immortels n'apprennent pas de compétences en changeant de niveau, mais en se liant à un allié mortel ou en s'équipant d'accessoires.

Si vous souhaitez apprendre une compétence auprès d'un allié, appuyez sur pour ouvrir le **menu principal**. Choisissez un personnage immortel, puis sélectionnez **Compétence et Lien de compétence**. Enfin, choisissez un mortel à qui vous lier, puis une compétence à apprendre.

Les immortels ne peuvent pas utiliser les compétences liées tant qu'ils n'ont pas fini de les apprendre auprès de leurs alliés mortels. Pour ce faire, l'immortel et le mortel doivent combattre ensemble. À l'issue du combat, l'immortel gagne des PC. Lorsque l'immortel a gagné suffisamment de PC, l'apprentissage de la compétence liée est terminé.

Une fois la compétence apprise, vous pouvez l'attribuer à une case Compétence. Pour attribuer les compétences d'un immortel, appuyez sur afin d'ouvrir le **menu principal**. Choisissez un personnage immortel, puis sélectionnez **Compétence et Définir**. Enfin, choisissez une case Compétence, puis une compétence. Cette procédure doit être répétée pour toutes les compétences que vous souhaitez utiliser. Les immortels ne peuvent utiliser que les compétences attribuées à leurs cases Compétence.

Les immortels disposent d'un nombre limité de cases Compétence, mais ils peuvent obtenir de nouvelles cases en utilisant certains objets.

Compétences Accessoire Les compétences Accessoire prennent effet dès qu'un accessoire est équipé. Elles n'ont pas à être attribuées à des cases.

Les compétences Accessoire sont utilisables aussi bien par les mortels que par les immortels, mais ces derniers sont les seuls capables de les apprendre de manière définitive. Comme pour les compétences liées, les immortels acquièrent des compétences Accessoire en gagnant des PC au combat. Une fois la compétence Accessoire apprise par l'immortel, celle-ci peut être attribuée à une case Compétence et utilisée même si l'accessoire n'est pas équipé.

MAGIE

Utilisation de la magie Pour utiliser la magie, un membre du groupe doit disposer de la compétence appropriée. Par exemple, un personnage capable d'utiliser la compétence Nv 1 magie blanche peut jeter n'importe quel sort de magie blanche de niveau 1 disponible dans le grimoire de votre groupe.

Types de magie Les quatre types de magie disponibles sont : la magie blanche, la magie noire, la magie mentale et la magie composée. Chaque type de magie s'utilise différemment. Les sorts de magie composée sont les plus puissants et peuvent attaquer tous les ennemis ou guérir tous les alliés simultanément.

La magie composée associe différents types de magie. Par exemple, le sort Pyro global mini associe le sort Ombre mini (magie mentale) et le sort Pyro mini (magie noire). Pour utiliser Pyro global mini, votre groupe doit disposer à la fois d'Ombre mini et de Pyro mini, et un membre doit être capable d'utiliser la magie composée, la magie mentale et la magie noire.

Les informations contenues dans ce document, y compris les références à des URL ou à d'autres sites Web Internet, peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les noms de domaines, les adresses électroniques, les logos, les personnes, les lieux et les événements décrits dans ce document sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, un nom de domaine, une adresse électronique, un logo, une personne, un lieu ou un événement réels ne serait que pure coïncidence. Il incombe à l'utilisateur de respecter toutes les lois applicables en matière de droits d'auteur. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou incluse dans un système de récupération de données, voire transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans l'autorisation expresse et écrite de Microsoft Corporation.

Les produits mentionnés dans ce document peuvent faire l'objet de brevets, de dépôts de brevets en cours, de marques, de droits d'auteur ou d'autres droits de propriété intellectuelle et industrielle de Microsoft. Sauf stipulation expresse contraire d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la remise de ce document n'a pas pour effet de vous concéder une licence sur ces brevets, marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle.

Les noms de sociétés et de produits mentionnés dans ce document appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Il est strictement interdit de recopier, désosser, transmettre, présenter en public, louer, facturer à utilisation ou contourner la protection contre la copie.

© 2008 MISTWALKER, INC. / I.T. PLANNING, INC. Tous droits réservés.

© & © 2008 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Lost Odyssey, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques commerciales du groupe Microsoft.

Développé par Mistwalker Inc. et feelplus Inc. pour Microsoft Corporation. Mistwalker et le logo Mistwalker sont des marques de Mistwalker. feelplus et le logo feelplus sont des marques commerciales de feelplus.



Unreal® est une marque déposée d'Epic Games, Inc.

Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2008, Epic Games, Inc. Tous droits réservés.

Zlib – Copyright © 1995-2004 Jean-loup Gailly et Mark Adler.

WWW.XBOX.COM/LOSTODYSSEY

Garantie limitée pour le logiciel Xbox (« Jeu ») acheté aux États-Unis et au Canada

Garantie.

Microsoft Corporation (« Microsoft ») garantit au consommateur d'origine ayant acquis une copie du Jeu, que le Jeu fonctionnera correctement sous ses aspects essentiels conformément aux informations du manuel fourni, pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de première acquisition. Si vous détectez un problème avec le Jeu pendant la période de quatre-vingt dix (90) jours couverte par la garantie, votre détaillant est chargé de réparer ou de remplacer le Jeu, la décision lui appartenant, sans frais conformément au processus identifié ci-dessous. La présente garantie limitée a) ne s'applique pas aux personnes qui font l'acquisition d'une copie du Jeu dans un but professionnel ou commercial et b) s'annule si le dysfonctionnement du Jeu résulte d'un accident, d'une mauvaise manipulation ou d'un usage impropre. Certaines juridictions étendent la protection des garanties implicites aux consommateurs suivants; par conséquent, la restriction qui découle de cette garantie limitée et qui ne s'applique qu'au consommateur d'origine peut ne pas s'appliquer à vous.

Retours dans les quatre-vingt dix (90) jours.

Les demandes d'utilisation de la garantie doivent être effectuées auprès du détaillant auquel vous avez acheté le Jeu. Retournez le Jeu à votre détaillant accompagné d'une copie de la preuve d'achat initial ainsi qu'une explication des difficultés rencontrées avec le Jeu. Le détaillant a le choix de réparer ou de remplacer le Jeu. Tout Jeu de remplacement sera garanti pendant la période restante de la garantie originale ou trente (30) jours à compter de la date de la preuve d'achat, selon la période la plus longue. Si pour une raison quelconque, le Jeu ne pouvait être ni réparé ni remplacé, vous serez alors en droit d'être remboursé des dommages directs (et aucun autre) uniquement jusqu'à concurrence du prix que vous aurez payé pour le Jeu. Les options susmentionnées (réparation, remplacement ou dommages limités) sont votre seul recours.

Limites.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie expresse ou statutaire, condition ou obligation et aucune autre garantie, quelle qu'en soit la nature, ne peut être imposée à Microsoft, ses revendeurs ou ses fournisseurs. Toute garantie implicite applicable à ce Jeu ou au support dans lequel le Jeu est incorporé est limitée à une période de quatre-vingt dix (90) jours telle que décrite ci-dessus. DANS LA MESURE MAXIMALE AUTORISÉE PAR LA LOI, MICROSOFT, SES DÉTAILLANTS ET SES FOURNISSEURS NE SERONT PAS RESPONSABLES POUR TOUT DOMMAGE SPÉCIAL, INCIDENT, PUNITIF, INDIRECT OU ACCESSOIRE DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DU JEU. LES DISPOSITIONS CI-DESSUS S'APPLIQUENT MÊME SI TOUT RECOURS ÉCHOUE À SATISFAIRE SON OBJECTIF. Si vous résidez dans un État/Province qui n'autorise pas de limites à la durée d'une garantie implicite, ni l'exclusion et/ou les restrictions aux dommages accessoires/indirects, ces limites et/ou exclusions peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits légaux spécifiques. Vous pouvez détenir d'autres droits, variables d'un état ou d'une juridiction à l'autre. Si vous résidez dans un État/Province dans lequel l'une des dispositions de la garantie limitée est interdite par la loi, cette disposition est alors nulle et non avenue; les autres dispositions de la garantie limitée restent en vigueur.

Si vous avez acheté le Jeu au Canada, la législation en vigueur dans la Province de l'Ontario, Canada, s'appliquera à cette garantie limitée, sauf interdiction expresse par une législation locale. Vous pouvez adresser vos questions relatives à la garantie à votre détaillant ou à Microsoft:

Xbox Product Registration
Microsoft Corporation
One Microsoft Way
Redmond, WA 98052-9953 USA

Aux États-Unis ou au Canada,appelez le 1-800-4MY-XBOX.
Utilisateurs ATS: 1-866-740-XBOX.

IMMORTALS

Ming Numara

Kaim Argonar



Seth Balmore



MORTALS

Cooke



Tolten



Mack



Jansen Friedh



Sed



XBOX CUSTOMER SUPPORT

Technical support is available seven days a week including holidays.

- In the U.S. or Canada, call 1-800-4MY-XBOX.
TTY users: 1-866-740-XBOX.
- In Mexico, call 001-866-745-83-12.
TTY users: 001-866-251-26-21.
- In Brazil, call 0800 891 9835
- In Chile, call 1230-020-6001
- In Colombia, call 01-800-912-1830.

For more information, visit us on the Web at www.xbox.com.

SUPPORT TECHNIQUE

Le Support technique est disponible 7 jours sur 7, jours fériés compris.

- Aux États-Unis ou au Canada, appelez le 1-800-4MY-XBOX.
Utilisateurs ATS: 1-866-740-XBOX.
- Au Mexique,appelez le 001-866-745-83-12.
Utilisateurs ATS: 001-866-251-26-21.
- En Colombie,appelez le numéro gratuit 01-800-912-1830.
- Au Chili,appelez le numéro gratuit 1230-020-6001.
- Au Brésil,appelez le numéro gratuit 0800 888 4081.

Pour davantage de renseignements, rendez-nous visite sur le site www.xbox.com.