

GAME BOY ADVANCE™

AGB-A3UJ-FRA

MOTHER[®] 3

MODE D'EMPLOI

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le jeu MOTHER® 3 pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

IMPORTANT : Lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

© 2006 SHIGESATO ITOI / NINTENDO.

TM ET © SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

SON : © 2006 HAL LABORATORY, INC. / NINTENDO

LES COPYRIGHTS DU JEU ET DU SCÉNARIO SONT RÉSERVÉS PAR SHIGESATO ITOI ET NINTENDO.

LE COPYRIGHT DE LA MUSIQUE EST RÉSERVÉ PAR HAL LABORATORY, INC. ET NINTENDO.

LE COPYRIGHT DU PROGRAMME EST RÉSERVÉ PAR NINTENDO.

© 2006 NINTENDO, TOUS DROITS RÉSERVÉS.

MOTHER[®] 3

SOMMAIRE

BIENVENUE DANS LE MONDE DE MOTHER 3!	06
ÎLES DE NULLEPART	08
PERSONNAGES	10
COMMENCER À JOUER	12
1. MISE EN ROUTE	14
2. SAUVEGARDER ET CHARGER	18
3. MODE VEILLE	22
4. COMMANDES	24
PARTONS À L'AVENTURE	26
1. ÉCRANS DE JEU	28
2. COMBATTRE DES MONSTRES	34
3. RÉCUPÉRER DES PV	40
4. ALTÉRATIONS D'ÉTAT	41

POUR ALLER PLUS LOIN	42
1. À PROPOS DES DP	44
2. À PROPOS DE LA CARTE	46
3. GARS DE LA CONSIGNE	47
4. TALENTS SPÉCIAUX	48
5. BESTIAIRE	49
6. LECTEUR AUDIO	50
7. QUELQUES MONSTRES	52
8. CONSEILS DE ROUTE	54
LISTE DES PSI	58
CRÉDITS	64
À PROPOS DE LA TRADUCTION	66

Bienvenue dans le monde de MOTHER 3!

Un modeste chalet de montagne se dresse au milieu d'un paysage tranquille et magnifique.

Les jumeaux du village de Tazmily s'y sont rendus avec leur mère pour prendre du bon temps, tandis que leur père est resté au village et attend leur retour.

Le temps passe vite lorsqu'on joue toute la journée avec les Dragos, des animaux pacifiques, et que l'on déguste tous ensemble la cuisine de Maman.

Mais il est temps de traverser la forêt Ensoleillée pour rentrer à la maison.

Aucun signe de danger à l'horizon...

Un pigeon s'est envolé avec dans son bec une lettre disant : « Nous serons de retour bientôt ».

Où sommes-nous ? Quand sommes-nous ? Est-ce une tragédie ou une comédie qui s'annonce ?

Bienvenue dans le monde de MOTHER 3!



**MONTAGNES
D'ORLANDRE**

**DÉSE
LA A**

**FORÊT
ENSOLEILLÉE**

**VILLAGE DE
TAZMILY**

**ÎLE DE
TANETANE**



PART DE
MORT

CRÊTE-
NEIGEUSE

VOLCAN
GOVA

FORÊT
POURPRE

ÎLES DE NULLEPART

PERSONNAGES



Lucas

Le plus jeune des jumeaux.
Un gentil garçon.

Claus

L'aîné des jumeaux.
Un garçon énergique.

Voici une présentation de la famille mise en scène dans l'aventure de MOTHER 3. Mais le jeu compte bien d'autres personnages.



Flint

Le père gentil et fort sur qui on peut compter.

Hinawa

La mère bien-aimée !



Ouaf!



Boney

Le chien courageux et intelligent.

MOTHER 3

COMMENCER À JOUER

Si vous souhaitez vous lancer dans le jeu tout de suite, vous devriez d'abord lire cette section. Ce sont les bases de MOTHER 3.

1. MISE EN ROUTE	14
2. SAUVEGARDER ET CHARGER	18
3. MODE VEILLE	22
4. COMMANDES	24

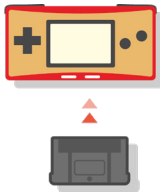
1. MISE EN ROUTE

Insérez la cartouche de jeu
MOTHER 3 dans votre console :

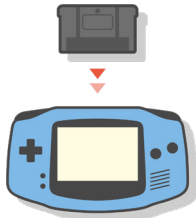
Game Boy Advance SP



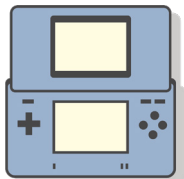
Game Boy Micro



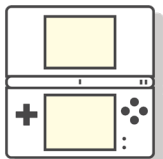
Game Boy Advance



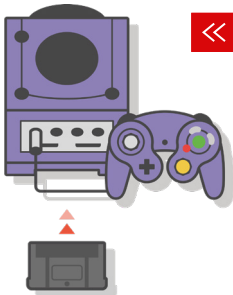
∨ Nintendo DS



∨ Nintendo DS Lite



◀ Nintendo GameCube + Game Boy Player



Pour l'utilisation d'une cartouche de jeu Game Boy Advance avec une Nintendo DS, une Nintendo DS Lite ou un Game Boy Player, veuillez vous référer au manuel d'instructions de l'appareil.

Allumez votre console !

▼
Lorsque l'écran-titre apparaît, sélectionnez « NOUVELLE PARTIE » et appuyez sur le bouton **A**.

▼
Donnez un nom à chacun des personnages.

▼
Une fois la saisie terminée, déplacez le curseur sur « OK » et appuyez sur le bouton **A** pour continuer.



Déplacer le curseur



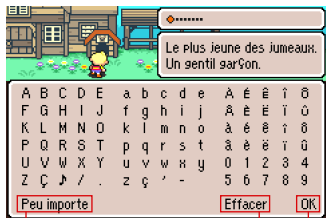
Saisir un caractère



Effacer un caractère



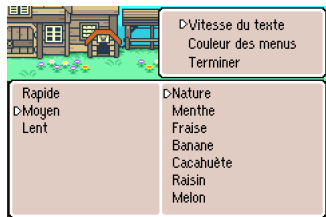
Écran-titre



Nom par défaut

Effacer un caractère

Confirmer le nom et passer au suivant



▼

L'étape suivante consiste à déterminer la « Vitesse du texte » et la « Couleur des menus ». Celles-ci pourront être modifiées ultérieurement (voir p.21).

Sélectionnez un élément à l'aide de la manette , puis appuyez sur le bouton pour confirmer. Une fois les paramètres effectués, sélectionnez « Terminer ».

▼

Une fois les saisies terminées, la question « C'est bien ça ? » vous est posée. Si vous souhaitez recommencer, sélectionnez « Non ». Si les saisies actuelles vous conviennent, sélectionnez « Oui ». Appuyez ensuite sur le bouton .


▼


La séquence d'introduction commence !

2. SAUVEGARDER ET CHARGER

Cette section a pour principal sujet la sauvegarde et le chargement d'une partie. C'est très important de sauvegarder pour pouvoir poursuivre son aventure plus tard, alors lisez ce qui suit attentivement !



>> Sauvegarder la partie

Appuyez sur le bouton  pour parler aux **grenouilles** éparpillées aux quatre coins du monde et sauvegarder les données de votre aventure. Vous trouverez des **grenouilles** à de nombreux endroits sur le terrain.

Lorsqu'elles vous demandent si vous souhaitez sauvegarder la partie, sélectionnez « Oui » et appuyez sur le bouton .



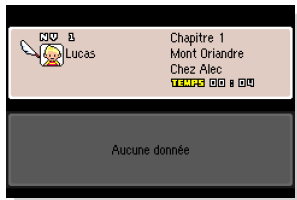
Grenouille

Sélectionnez l'emplacement sur lequel vous souhaitez enregistrer avec la manette , et appuyez sur le bouton  pour sauvegarder.



Appuyez sur le bouton **B** pour retourner au jeu. Pour les sauvegardes suivantes, vous pouvez sélectionner le même fichier, auquel cas les données précédentes seront écrasées.

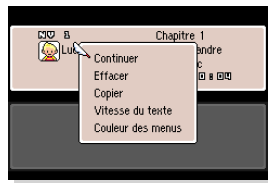
Deux emplacements de sauvegarde sont disponibles.



» Charger une partie



Écran-titre (1)





Écran de sélection du fichier (2)

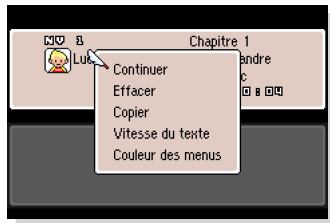
(1) Lors des parties suivantes, sélectionnez « CHARGER » sur l'écran-titre avec la manette **+** et appuyez sur le bouton **A**.

(2) Sélectionnez le fichier précédemment enregistré avec la manette **+** et appuyez sur le bouton **A**. Sélectionnez ensuite « Continuer » pour reprendre votre aventure.

>> Gestion des données et autres paramètres


Sur l'écran de sélection du fichier, vous pouvez effacer ou copier les données de sauvegarde, modifier la vitesse du texte pendant le jeu, ou encore changer la couleur des menus.

Sélectionnez l'option désirée avec la manette  et appuyez sur le bouton  pour confirmer.





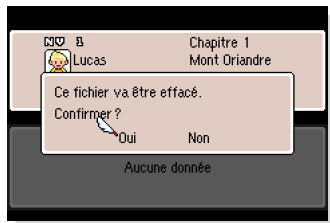
Écran de sélection du fichier

>> Effacer


Sélectionnez « Oui » et appuyez sur le bouton  pour effacer le fichier.

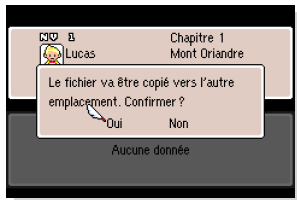
Si vous souhaitez effacer l'intégralité des données de sauvegarde, appuyez simultanément sur les boutons suivants depuis l'écran-titre :

 +  +  + 




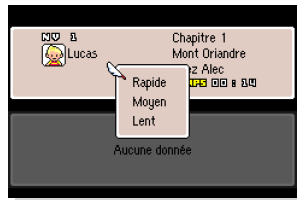
>> Copier

Sélectionnez « Oui » et appuyez sur le bouton  pour copier les données vers l'autre emplacement. Si des données sont présentes sur l'autre emplacement, elles seront remplacées.




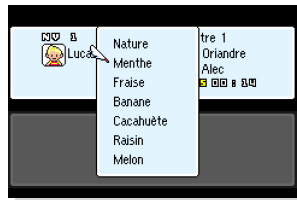
>> Vitesse du texte

Vous pouvez ajuster la vitesse d'affichage du texte. Sélectionnez « Rapide », « Moyen » ou « Lent » et appuyez sur le bouton  pour confirmer.



>> Couleur des menus

Vous pouvez changer la couleur des menus. Sélectionnez votre couleur préférée et appuyez sur le bouton  pour confirmer.



3. MODE VEILLE

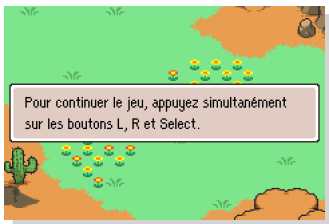
Cette fonctionnalité pratique peut être utilisée lorsque vous souhaitez arrêter de jouer pendant une certaine durée sans avoir à demander à une grenouille de sauvegarder. Elle maintient au minimum la consommation des piles sans couper l'alimentation.

>> Entrer en mode veille

Sur le terrain, appuyez sur **START** pour faire apparaître une série d'icônes en haut de l'écran. Sélectionnez ensuite l'icône « Veille » avec la manette **+** et appuyez sur le bouton **A** pour que le message « Mettre le jeu en mode veille ? » s'affiche.

Sélectionnez « Oui », lisez les instructions indiquant la procédure à suivre pour reprendre le jeu ultérieurement, et appuyez sur le bouton **A** pour suspendre votre partie.





⚠ Attention : Si vous éteignez votre console pendant que le mode veille est activé, le jeu reviendra à l'état dans lequel il était lorsque votre partie a été sauvegardée pour la dernière fois. Notez également que les piles peuvent s'épuiser si le jeu est laissé en mode veille pendant trop longtemps.

>>> Reprendre la partie



Pour sortir du mode veille et reprendre votre aventure, appuyez simultanément sur les boutons suivants :






4. COMMANDES

Voici les actions principales et leur commande associée. Certaines actions présentées seront détaillées plus tard aux pages indiquées.



Bouton L

-  Bouton pratique (Parler/Examiner)
-  Changer l'onglet affiché


Manette +

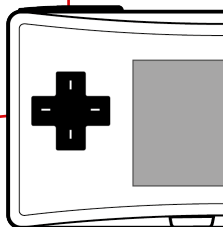
-  Se déplacer
-  Sélectionner une option/un ennemi
-  Déplacer le curseur | Sélectionner une option

SELECT



-  Afficher/Masquer la fenêtre des PV/PP des personnages (voir p. 33)
-  Afficher le détail des objets/PSI/talents


START


-  Afficher/Masquer la barre d'icônes (voir p. 28)




Bouton R




-  Ouvrir la carte de la zone (si elle a été obtenue)
-  Changer l'onglet affiché

 Sur le terrain



 En combat

 Dans les menus


Bouton A


-  Parler/Examiner
-  Confirmer | Frapper en rythme (voir p. 38)
-  Confirmer

Bouton B

-  Courir (maintenir puis relâcher)
-  Annuler | Revenir à l'écran précédent



 Appuyez simultanément sur les boutons **A** + **B** + **SELECT** + **START** pour redémarrer le jeu.

 Sur Nintendo DS et Nintendo DS Lite, les boutons X et Y ne sont pas utilisés.

Sortir du mode veille (voir p. 22)

Appuyer simultanément sur les boutons **L** + **R** + **SELECT**

MOTHER 3

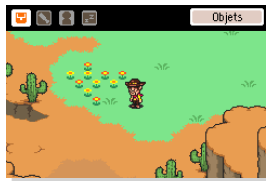
PARTONS À L'AVENTURE

Quand on part à l'aventure, il faut le faire en connaissance de cause. Voici toutes les informations dont vous aurez besoin pour votre périple.

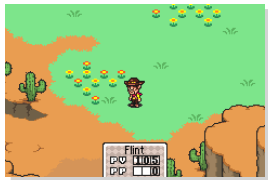
1. ÉCRANS DE JEU	28
2. COMBATTRE DES MONSTRES	34
3. RÉCUPÉRER DES PV	40
4. ALTÉRATIONS D'ÉTAT	41

1. ÉCRANS DE JEU

Sur le terrain, appuyez sur **START** pour faire apparaître une barre d'icônes en haut de l'écran. Vous pouvez également appuyer sur **SELECT** pour afficher une fenêtre en bas de l'écran.



Barre d'icône ouverte avec **START**



Fenêtre ouverte avec **SELECT**

>> À propos des icônes

Ces icônes vous permettent d'utiliser des objets, d'équiper des armes, de consulter votre statut et plus encore. Appuyez sur le bouton **A** pour ouvrir le menu correspondant à l'icône sélectionnée.

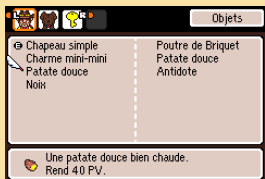
Navigation dans les menus « Objets », « Équipement », « Statut » et « Veille »


L / **R** Changer d'onglet **A** Confirmer **B** Retour **+** Sélectionner

1 2 3 4



1 Objets

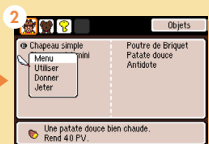


Placez le curseur sur un objet, et sa description apparaîtra en bas de l'écran. Notez également que lorsque vous obtiendrez un objet important, celui-ci sera automatiquement rangé dans l'onglet associé à l'icône clé .

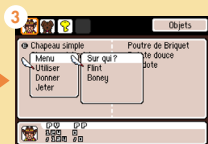
>> Utiliser un objet



Sélectionnez un objet.

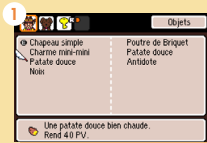


Sélectionnez l'option « Utiliser ».

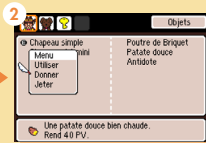


Sélectionnez un personnage, puis confirmez.

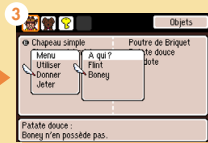
>> Donner un objet (si plusieurs membres sont présents dans l'équipe)



Sélectionnez un objet.

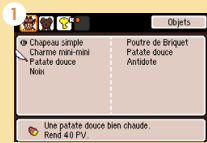


Sélectionnez l'option
« Donner ».

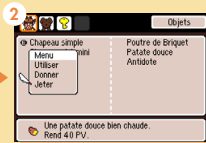


Sélectionnez un person-
nage, puis confirmez.

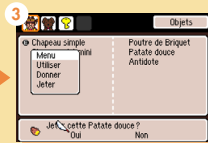
>> Jeter un objet



Sélectionnez un objet.



Sélectionnez l'option
« Jeter ».



Sélectionnez « Oui », puis
confirmez.



2 Équipement



Donnez au préalable les objets au personnage sur lequel vous souhaitez les équiper (voir « Donner un objet » p. 30). Si vous avez des objets qui peuvent être équipés, vous pourrez alors les lui attribuer en tant qu'« Arme », sur la « Corps », sur la « Tête », ou « Autre ».

Dans le volet de statut à gauche, vous pourrez vérifier la hausse ou la baisse des statistiques du personnage une fois l'objet équipé.

>> Équipier des armes et autres objets équipables



Sélectionnez l'emplacement adéquat.



Sélectionnez l'objet à équiper, puis confirmez.


Vous pouvez vérifier la façon dont les statistiques évoluent en fonction de ce que vous équipez.



3 Statut

Flint			
1	Niveau	22 PV	220 / 220
2	Attaque	10 PP	10 / 10
3	Défense	10 Arme	Poutre de Briquet
4	QI	10 Corps	-----
5	Vitesse	10 Tête	Chapeau simple
6	EXP	1000 Autr	Bracelet Bélier
7	Niv. suiv.	1000 Talents	Force brute

Appuyez sur le bouton A pour afficher les talents.

- 1 Niveau actuel
- 2 Puissance des attaques physiques
- 3 Capacité à encaisser les attaques physiques
- 4 Intelligence, affecte la puissance des attaques PSI
- 5 Rapidité d'action
- 6 Points d'expérience accumulés
- 7 Points d'expérience requis pour atteindre le niveau suivant
- 8 Valeurs actuelle et maximale des PV et PP
- 9 Objets équipés
- 10 Talents spéciaux (voir p. 48)
Depuis cet écran, vous pouvez afficher la liste des talents spéciaux en appuyant sur le bouton .



4 Veille

Permet de suspendre la partie (voir p. 22 pour plus de détails).

>> Fenêtre des PV/PP

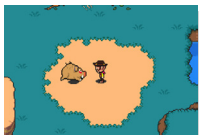
Les valeurs des PV et PP des personnages y sont affichées. Les PV représentent la force vitale, tandis que les PP sont les points que vous consommez lorsque vous utilisez la PSI (voir p. 58).



Fenêtre des PV/PP

2. COMBATTRE DES MONSTRES

Cette section explique comment combattre des monstres. En entrant en contact avec un ennemi sur le terrain, vous déclencherez un combat, et vous passerez ainsi de l'écran de terrain à l'écran de combat.



Contact avec un monstre



Transition d'écran



Écran de combat

>> Contact avec un monstre

La façon dont vous entrez en contact avec un monstre affecte le déroulement du combat.

>> Cas général

Si vous entrez en contact avec le monstre de cette manière, le combat débutera sur un pied d'égalité.



>> Vous surprenez l'ennemi de dos

Si vous arrivez derrière le monstre, vous aurez la possibilité d'effectuer une première attaque au début du combat.





>> L'ennemi vous surprend de dos

Si c'est le monstre qui arrive derrière vous, vous subirez une première attaque de sa part au début du combat.



>> Écran de combat

Des icônes indiquant les différentes actions pouvant être effectuées par votre personnage sont affichées en haut de l'écran. Sélectionnez l'icône correspondant à l'action que vous souhaitez effectuer avec la manette  et appuyez sur le bouton  pour confirmer.





Attaque

Attaquer le monstre (voir « Combats sonores » p. 38).



Objets

Utiliser un objet. L'effet produit dépend de l'objet utilisé. Cela permet notamment de récupérer des PV ou d'infliger des dégâts aux monstres.



Talents spéciaux / PSI

Utiliser les talents spéciaux ou les PSI du personnage.



Garde

Se défendre sans effectuer d'attaque afin de réduire les dégâts infligés par le monstre.




Fuite

Tenter de fuir le monstre. Notez qu'il est possible que vous ne réussissiez pas à fuir.

*Si vous appuyez sur **SELECT** lors de la sélection d'un objet, d'un talent spécial ou d'une PSI, une description apparaîtra en bas de l'écran.*

» Combat contre plusieurs monstres

Lors d'un combat contre plusieurs monstres à la fois, utilisez la manette  pour sélectionner le monstre à attaquer. Le monstre sur lequel se trouve le curseur apparaîtra en surbrillance.



» Compteur de PV

Lorsque vous subirez des dégâts causés par un monstre, le compteur de PV en bas de l'écran diminuera graduellement, tel un compteur mécanique. Ainsi, même si vous subissez des dégâts mortels, vous pourrez toujours récupérer des PV avant que le compteur ne tombe à zéro. Si vous parvenez à vaincre le monstre avant que le compteur n'ait terminé sa descente, celui-ci s'arrêtera de tourner.



» Quand les PV tombent à zéro

Quand les PV d'un personnage atteignent 0, notamment au combat, il s'évanouit et n'est plus en mesure de se battre. Si des coéquipiers sont présents à ses côtés, ils pourront peut-être le ranimer avec des objets ou des capacités PSI (voir p. 58).

Si les PV de tous les membres de l'équipe atteignent 0, cela correspond à la défaite de l'équipe et entraînera l'affichage de l'écran ci-dessous :



Sélectionnez «Oui» si vous souhaitez rejouer immédiatement. Vous reprendrez alors à proximité du lieu de votre défaite.

Sélectionnez «Non» pour retourner à l'écran-titre. Lorsque vous rejouez, vous reprendrez l'aventure à l'endroit où vous avez sauvegardé pour la dernière fois.

>> Combats sonores



Au moment d'attaquer, vous pouvez infliger des dégâts plusieurs fois successivement en appuyant sur le bouton **A** en rythme avec la musique qui est jouée. C'est ce qu'on appelle des combats sonores.



Appuyez sur le bouton **A** au bon moment selon le rythme de la musique !



Si vous appuyez sur le bouton **A** en rythme, vous infligerez des dégâts plusieurs fois successivement.

En combat sonore, il est important d'appuyer sur le bouton au bon moment par rapport à la musique. Écoutez attentivement, prenez le rythme, puis attaquez. Vous pouvez également endormir les monstres en utilisant la PSI ou vos talents spéciaux afin que le rythme de la musique soit plus facile à comprendre.

3. RÉCUPÉRER DES PV

Quand les PV d'un des personnages atteignent 0, il s'évanouit. Il ne peut alors plus participer aux combats, ni courir sur le terrain.

Lorsque vos PV sont faibles, vous pouvez en récupérer grâce à l'utilisation d'objets (voir p. 29) et de PSI (voir p. 58). Cependant, il existe aussi différents lieux et outils qui vous permettent de récupérer l'intégralité des PV et PP, ainsi que de guérir les altérations d'état et l'évanouissement.

>> Sources chaudes

Vous en trouverez régulièrement sur le terrain. Si vous vous baignez dans une source chaude, vous serez complètement revitalisé. Alors même si vous êtes pressé, prenez le temps de vous y relaxer.



>> Machines de revitalisation instantanée

Trouvables à certains endroits sur le terrain, ces machines vous revitaliseront en seulement quelques secondes.



>> Lits et canapés

Vous pouvez vous reposer sur les lits et canapés surmontés d'un coussin bleu.



4. ALTÉRATIONS D'ÉTAT

Au cours de l'aventure, vous pourrez vous retrouver dans des états étranges. Remédiez-y vite pour éviter des conséquences fâcheuses.

État	Effet	GN*	Remèdes**
Empoisonné	Combat : Inflige des dégâts à chaque tour Terrain : 2 points de dégâts tous les 8 pas	Non	Guérison Antidote
Engourdi	Combat : Peut aléatoirement empêcher d'agir	Oui	Guérison Anti-paralysie
Endormi	Combat : Empêche d'agir pendant quelques tours	Oui	Guérison Cigale d'éveil
Bizarre	Combat : Fait agir de manière incontrôlée Terrain : Inverse les déplacements	Oui	Guérison Éventail en papier
En pleurs	Combat : Réduit le taux de réussite du premier coup en combat sonore	Oui	Guérison Gouttes pour les yeux
Oublieux	Combat : Empêche d'utiliser les talents et la PSI	Oui	Guérison Cloche du souvenir
Nauséeux	Combat et terrain : Empêche d'utiliser des objets de récupération (nourriture et boissons)	Non	Guérison Menthe fraîche
Couvert de puces	Combat : Empêche les combats sonores et augmente le taux d'échec des talents	Non	Guérison Poudre anti-puces

* La guérison naturelle (GN) signifie que l'altération d'état s'estompe d'elle-même au bout de quelque temps, pendant ou après le combat.

** Dans la colonne Remèdes, la ligne supérieure désigne une PSI de récupération tandis que la ligne inférieure désigne un objet.

MOTHER 3

POUR ALLER PLUS LOIN

Cette section est pour vous si vous souhaitez profiter au maximum de l'aventure. Vous y trouverez notamment quelques détails sur le début du jeu, et peut-être au-delà...

1. À PROPOS DES DP	44
2. À PROPOS DE LA CARTE	46
3. GARS DE LA CONSIGNE	47
4. TALENTS SPÉCIAUX	48
5. BESTIAIRE	49
6. LECTEUR AUDIO	50
7. QUELQUES MONSTRES	52
8. CONSEILS DE ROUTE	54

1. À PROPOS DES DP

Après quelques heures dans l'aventure, vous recevrez des unités appelées DP. Les DP jouent un rôle similaire à l'argent dans ce monde. Vous pouvez en obtenir en remportant des combats face à des monstres, suite à quoi ils seront automatiquement transférés aux grenouilles (voir p. 18).

>> Retirer et déposer des DP



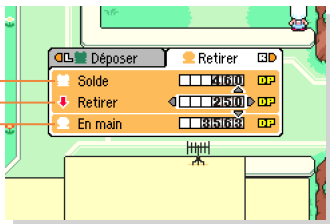
Grenouille

Parlez aux grenouilles pour retirer ou déposer des DP.

DP déposés chez les grenouilles

DP en cours de transaction

DP possédés sur soi



L

Basculer entre Retirer
et Déposer

R



Modifier le montant



Confirmer

>> Effectuer des achats en magasin

Si vous avez des DP en main, vous pouvez effectuer des achats en magasin. Vous pouvez également vendre des objets que vous possédez.

Magasin →



>> Utiliser les distributeurs automatiques



De la même façon, vous pouvez utiliser des distributeurs automatiques pour acheter toutes sortes d'articles à votre goût. Là encore, vous pouvez aussi vendre des objets.

← Distributeur automatique

Question

► Qu'advient-il de mes DP si jamais j'essuie une défaite, notamment en combat ?

Réponse

► En cas de défaite, vous perdez la moitié des DP que vous aviez en main. Les DP déposés chez les grenouilles sont conservés.

2. À PROPOS DE LA CARTE

Si vous parlez à certains personnages sur le terrain, ils seront susceptibles de vous donner une carte. Les cartes sont pratiques pour visualiser votre position actuelle et votre destination.

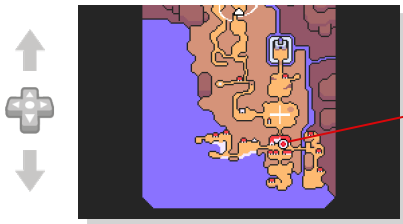
Des cartes peuvent également se trouver dans les paquets-cadeaux qui comportent un ruban bleu.



Les personnages peuvent également vous indiquer votre destination.

>> Consulter la carte

Appuyez sur le bouton **R** pour afficher la carte. Vous pouvez faire défiler la carte à l'écran avec la manette **+**.



Le point clignotant indique votre emplacement actuel.

3. GARS DE LA CONSIGNE

Après quelques heures dans l'aventure, vous pourrez trouver sur le terrain un personnage appelé le **gars de la consigne**. Le gars de la consigne prendra soin des objets que vous lui confiez, et vous rendra ceux déjà déposés que vous souhaitez retirer. N'hésitez pas à aller lui parler quand vous êtes en difficulté parce que vous avez trop d'objets dans votre inventaire.



Gars de la consigne

Question

► N'existe-t-il qu'un seul et unique gars de la consigne ?

Réponse

► C'est bien possible. Cependant, il apparaîtra partout où votre aventure vous mènera, alors vous pouvez lui confier vos objets sans crainte.

4. TALENTS SPÉCIAUX

Chaque personnage possède des talents spéciaux qui lui sont propres. Utilisés en combat, ces talents peuvent produire toutes sortes d'effets.

>> Exemple de talent spécial

À titre d'exemple, voici un des talents spéciaux de Flint :



Balayage

Faire tourner son arme sauvagement pour infliger des dégâts à tous les monstres.




Question

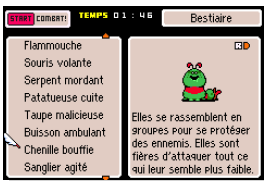
► J'aimerais savoir quels talents j'ai à ma disposition et quels sont leurs effets...

Réponse

► Appuyez sur le bouton  à partir de l'écran de statut (voir p. 32) pour consulter la liste des talents spéciaux et leur description.

5. BESTIAIRE

Durant votre aventure, vous trouverez peut-être à un certain endroit un objet appelé le Bestiaire. Vous pouvez l'utiliser en vous rendant dans l'onglet  (voir p. 29) du menu des objets. Le Bestiaire est comme un livre d'images dans lequel vous pourrez revoir les monstres que vous avez déjà combattus. Chaque fois que vous affronterez un nouveau monstre, il sera ajouté au Bestiaire.



Changer de monstre avec
↑ et ↓

R

Basculer entre les vues de
face et de dos* du monstre

* Pour que la vue de dos du monstre soit accessible, vous devez avoir déjà obtenu l'initiative de lui porter un premier coup en combat (voir p. 35).



Appuyez sur **START** pour vous entraîner au combat contre le monstre affiché.

L'icône **Fin** vous permettra de retourner à l'écran précédent.

▼ POUR ALLER PLUS LOIN

6. LECTEUR AUDIO

Sur l'écran-titre, sélectionnez « LECTEUR AUDIO » et appuyez sur le bouton . L'écran ci-dessous apparaîtra. Le lecteur audio vous permet d'écouter les morceaux de musique inclus dans MOTHER 3 et d'en ajouter à vos favoris.



>> Fonctionnement du lecteur audio



R

Aller à l'écran des favoris (voir p. 51)



L

Revenir à cet écran

Utilisez  et  de la manette  pour sélectionner une icône, et appuyez sur le bouton  pour confirmer. Utilisez  et  de la manette  pour changer de morceau.



Morceau précédent



Arrêt




Lecture








Morceau suivant



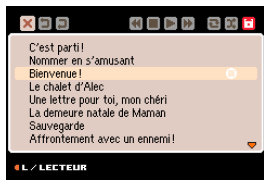
Ajouter aux favoris (voir p. 51). Un symbole  apparaîtra à droite du titre du morceau (20 favoris max.).






Désactiver les boutons de la console. Pour les réactiver, appuyer successivement sur     de la manette .

>> Écran des favoris

Dans cette rubrique, vous pouvez écouter les morceaux que vous avez précédemment ajoutés à vos favoris. Vous pouvez également réarranger les morceaux dans l'ordre dans lequel vous souhaitez les écouter. La liste peut contenir jusqu'à 20 favoris.



Utilisez ← et → de la manette  pour sélectionner une icône, et appuyez sur le bouton  pour confirmer. Utilisez ↑ et ↓ de la manette  pour changer de morceau.



Morceau précédent



Arrêt



Lecture



Morceau suivant



Supprimer le morceau des favoris



Déplacer le morceau vers le haut



Déplacer le morceau vers le bas



En boucle : retourne au premier morceau une fois qu'ils ont tous été joués



Aléatoire : mélange les morceaux dans un ordre aléatoire



Voir p. 50

7. QUELQUES MONSTRES

De nombreux monstres apparaissent dans MOTHER 3. En voici une petite sélection.



Patatueuse cuite ▶

Fondante, fumante et bien meilleure qu'une châtaigne grillée, elle n'en reste pas moins un monstre. Délicieuse avec du beurre.



◀ Arbre aux petits soins

Prend soin des bébés Aigles à tête bleue et explose d'une rage maternelle dès que quelqu'un s'approche.



Souris chapardeuse ▶

Cette souris grappille tout et n'importe quoi, et en enterre même ses soucis et ses responsabilités.



Gluant à la fraise ▲

Attention. Ce n'est pas de la confiture de fraise. Veuillez ne pas l'étaler sur du pain.



◀ Sara-sara-sahara

Survole le désert en claquant sa mâchoire. Fait se sentir stupides ses adversaires.

Cape d'Osohé ▶

Cette cape fend la brise avec vaillance. Elle est nihiliste, détestable, et carrément cool.





▲ Robot inférieur

Il est inférieur parce que premièrement il est nul en maths, et deuxièmement, il a besoin de 64 piles LR14 pour fonctionner.



Congéloup ▲

Un mammifère à sang froid qui tire sa fierté de sa queue dure comme la glace, capable d'enfoncer des clous.

Court-circuit ▶

Il s'échappe des conduits électriques avec beaucoup d'énergie et...
Frénétique ! Énergique ! Électrique !
C'est sa devise.



◀ Esprit artistique

L'art est mort ! Enfin, c'est ce qu'il raconte, mais rien ne prouve que c'est vrai.

Pancarte WC hommes ▶

Elle arbore un pictographe simple à comprendre. Si au moins elle pouvait attaquer APRÈS que les gens ont fini leur commission...



◀ Monstre du tapis

Même les tapis domestiques ne sont pas épargnés par ces individus. Oshé abrite simplement les plus dangereux.

8. CONSEILS DE ROUTE

Voici quelques conseils qui pourront vous être utiles durant votre aventure.

>> Parlez à un maximum de personnages

C'est dans les dialogues que peuvent parfois se cacher des indices importants. Partez à la pêche aux informations en parlant aux personnages de tous les horizons.



>> Sauvegardez dès que vous croisez une grenouille (voir p. 18)

Vous vous promenez sur le terrain, et avant même que vous ne vous en rendiez compte, il n'y a que des monstres extrêmement puissants autour de vous... Une telle chose pourrait peut-être vous arriver. Veillez à sauvegarder fréquemment.



>> Faites appel aux services du gars de la consigne (voir p. 47)

À force d'accumuler des objets, votre inventaire se remplit très rapidement. Vous pouvez faire de la place en mangeant progressivement vos articles de nourriture. Mais si cela ne suffit pas, déposez donc quelques-uns de vos objets auprès du gars de la consigne.



>> Combattez activement les monstres

Si vous esquivez continuellement les difficultés, vous vous heurterez un jour ou l'autre à un mur. Affrontez, sans les fuir, les monstres qui se dressent sur votre chemin.



>> Utilisez le Bestiaire (voir p. 49)

Le bestiaire vous permet de vous entraîner à combattre des monstres. Vous ne subirez aucun dégât, donc c'est un bon moyen pour pratiquer le combat sonore et tester les effets de vos talents spéciaux.



>> À propos des combats sonores (voir p. 38)

Endormez les monstres que vous affrontez en utilisant les objets et PSI adéquats, et cela vous permettra d'entendre le rythme de la musique.



>> Utilisez le mode veille (voir p. 22)

Si vous souhaitez faire une petite pause dans votre aventure, l'utilisation du mode veille est recommandée. Durant le mode veille, la consommation d'énergie est fortement réduite.

LISTE DES PSI

LISTE DES PSI

Après quelques heures dans l'aventure, les personnages commenceront à apprendre la PSI. La PSI est une sorte de pouvoir psychique surnaturel qui peut produire toutes sortes d'effets. Vous apprendrez à l'utiliser de façon appropriée en fonction des circonstances.

Il existe plusieurs types de PSI :

>> PSI d'attaque

Nom	PP	Usage	Cible	Description
PK Feu α	6	Combat	Tous les ennemis	Élément : feu Inflige des dégâts de feu à tous les ennemis. Peut les enflammer.
PK Feu β	12			
PK Feu γ	20			
PK Feu Ω	40			
PK Glace α	5	Combat	1 ennemi	Élément : glace Inflige des dégâts de glace à un ennemi. Peut le geler.
PK Glace β	10			
PK Glace γ	18			
PK Glace Ω	28			

Nom	PP	Usage	Cible	Description
PK Foudre α	7	Combat	Ennemis au hasard	Invoque 1 éclair.
PK Foudre β	15			Invoque 2 éclairs.
PK Foudre γ	21			Invoque 3 éclairs.
PK Foudre Ω	32			Invoque 4 éclairs.
PK Flash	12	Combat	Tous les ennemis	Fait pleurer tous les ennemis. Peut aussi engourdir, causer sensation bizarre ou défaite immédiate.
PK Météores	48	Combat	Tous les ennemis	Invoque une chute d'étoiles infligeant des dégâts majeurs à tous les ennemis.
PK Séisme	43	Combat	Tous les ennemis	Produit un séisme affectant tous les ennemis. N'affecte pas les ennemis volants.
PK Truc cool α	10	Combat	Tous les ennemis	Inflige des dégâts majeurs à tous les ennemis.
PK Truc cool β	20			
PK Truc cool γ	35			
PK Truc cool Ω	50			

>> PSI de récupération

Nom	PP	Usage	Cible	Description
Soin α	5	Combat / Terrain	1 allié	Rend environ 60 PV à un allié.
Soin β	9			Rend environ 120 PV à un allié.
Soin γ	16			Rend tous ses PV à un allié.
Soin Ω	28		Tous les alliés	Rend environ 240 PV à tous les alliés.
Guérison α	4	Combat / Terrain	1 allié	Guérit une altération d'état d'un allié.
Guérison β	8			Guérit toutes les altérations d'état d'un allié.
Guérison γ	18			Guérit toutes les altérations d'état d'un allié, y compris l'évanouissement.
Guérison Ω	30		Tous les alliés	Guérit les altérations d'état de tous les alliés, y compris l'évanouissement.
Rafrâchissement	20	Combat	Tous les alliés	Rend quelques PV à tous les alliés chaque tour.
Aimant à PSI α	0	Combat	1 ennemi	Draine 2 à 8 PP d'un ennemi.
Aimant à PSI Ω	0	Combat	Tous les ennemis	Draine 2 à 8 PP de tous les ennemis.

Nom	PP	Usage	Cible	Description
Bouclier α	6	Combat	1 allié	Divise par 2 les dégâts physiques d'un allié. Certaines attaques ne sont pas affectées.
Bouclier Ω	18		Tous les alliés	Divise par 2 les dégâts physiques de tous les alliés. Certaines attaques ne sont pas affectées.
Contre α	12	Combat	1 allié	Renvoie les dégâts physiques reçus par un allié. Certaines attaques ne peuvent être renvoyées.
Contre Ω	28		Tous les alliés	Renvoie les dégâts physiques reçus par tous les alliés. Certaines attaques ne peuvent être renvoyées.
Bouclier PSI α	8	Combat	1 allié	Divise par 2 les dégâts PSI d'un allié. Certaines attaques ne sont pas affectées.
Bouclier PSI Ω	20		Tous les alliés	Divise par 2 les dégâts PSI de tous les alliés. Certaines attaques ne sont pas affectées.
Contre PSI α	18	Combat	1 allié	Renvoie les dégâts PSI reçus par un allié. Certaines attaques ne peuvent être renvoyées.
Contre PSI Ω	34		Tous les alliés	Renvoie les dégâts PSI reçus par tous les alliés. Certaines attaques ne peuvent être renvoyées.

Nom	PP	Usage	Cible	Description
Attaque augmentée α	6	Combat	1 allié	Augmente l'attaque d'un allié. Effet cumulable.
Attaque augmentée Ω	18		Tous les alliés	Augmente l'attaque de tous les alliés. Effet cumulable.
Défense augmentée α	6	Combat	1 allié	Augmente la défense d'un allié. Effet cumulable.
Défense augmentée Ω	18		Tous les alliés	Augmente la défense de tous les alliés. Effet cumulable.
Attaque diminuée α	7	Combat	1 ennemi	Réduit l'attaque d'un ennemi. Effet cumulable.
Attaque diminuée Ω	20		Tous les ennemis	Réduit l'attaque de tous les ennemis. Effet cumulable.
Défense diminuée α	7	Combat	1 ennemi	Réduit la défense d'un ennemi. Effet cumulable.
Défense diminuée Ω	20		Tous les ennemis	Réduit la défense de tous les ennemis. Effet cumulable.
Choc mental α	7	Combat	1 ennemi	Conduit un ennemi à se sentir bizarre.
Choc mental Ω	22		Tous les ennemis	Conduit tous les ennemis à se sentir bizarres.

Nom	PP	Usage	Cible	Description
Hypnose α	6	Combat	1 ennemi	Endort un ennemi.
Hypnose Ω	18		Tous les ennemis	Endort tous les ennemis.
Paralysie α	8	Combat	1 ennemi	Engourdit un ennemi.
Paralysie Ω	24		Tous les ennemis	Engourdit tous les ennemis.

>> Apprentissage d'une PSI

Lorsqu'un personnage commence à apprendre une nouvelle capacité PSI, il devient fébrile pendant une brève période et ne peut alors plus courir. Une fois la PSI apprise, ses facultés physiques sont rétablies.

>> Nomenclature

Le nom de la plupart des capacités PSI se termine par une lettre grecque indiquant leur puissance ou leur portée. Elles se lisent ainsi :

α : alpha γ : gamma
 β : bêta Ω : oméga

CRÉDITS

HISTOIRE, SCÉNARIO & TEXTES

SHIGESATO ITOI

DIRECTEUR

NOBUYUKI INOUE

MUSIQUE

SHOGO SAKAI

EFFETS SONORES

MASAAKI IWASAKI

CONCEPTION DES ÉVÉNEMENTS

KUNIMITSU TANAKA

AKIYUKI SUZUKI

SEIICHI EMURA

HIDEKI OHKUMA

CONCEPTION DES TEXTES

AKIHITO TODA

PROGRAMMATION SYSTÈME

TOMONORI HIRAISHI

PROGRAMMATION COMBATS

MASAKI AIKYO

CONCEPTION DES DONNÉES DE COMBAT

AKIYUKI SUZUKI

DIRECTEUR ARTISTIQUE

NOBUHIRO IMAGAWA

CONCEPTION DES TERRAINS

GEN KADOI

YUKIE INOSE

CONCEPTION DES PERSONNAGES

HIROSHI SATO

SHINOBU NAGATA

KUNINORI UENO

CONCEPTION DES ENNEMIS

SEITARO WAKABAYASHI

MASANORI HOSHINO

SATOSHI MATUURA

CONCEPTION DES EFFETS

SEITARO WAKABAYASHI

GRAPHISMES

FUJIKO NOMURA
SACHIKO NAKAMICHI
YOSHINORI ODA
TAKAYOSHI MATSUI
AKANE OTSUKI

SUPPORT DEBUG

YUKA MORITA
JUNICHI AKAMA
YUUKI TANIKAWA
GO ENDOU

DEBUG AUDIO

KEI HOSHIBA

DEBUG

SUPER MARIO CLUB

SUPPORT TECHNIQUE

MASAHIRO TAKEGUCHI

REMERCIEMENTS

HIROKAZU TANAKA
KEIICHI SUZUKI
KOUICHI OYAMA
KOJI TSUDA
TOMOKI ANAZAWA
TAKEO OIN

MAKOTO TAKAHASHI

YUKO ITO

HIROKI MATSUURA

HIROKI ARAYA

YASUAKI OKUMURA

KIYOTAKA SAKAI

NAOMI OSADA

MAKOTO SUZUKI

AYANO ISHIDA

CHINAE NAKASHIMA

TATSUYA YAMADA

BRENDAN SECHTER

SATOMI ONODERA

HIROTAKA HOSHI

REMERCIEMENTS PARTICULIERS

TOKYO ITOI SHIGESATO OFFICE

SUPERVISION DE L'AVANCEMENT

TATSUYA HISHIDA

KAZUYUKI GOFUKU

PRODUCTEURS

SHINICHI KAMEOKA

KENSUKE TANABE

KEISUKE TERASAKI

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

SATORU IWATA

À PROPOS DE LA TRADUCTION

Ce mode d'emploi a été intégralement traduit du japonais par l'équipe de fans MOTHER 3 VF, avec la participation de Karistall. Il s'agit d'un complément gratuit de la traduction du jeu MOTHER 3 destiné à une consultation en ligne, qui ne peut en aucun cas être vendu. **Merci de ne pas effectuer de reproduction à des fins commerciales.**

Merci également de soutenir la série en achetant des produits officiels !

MOTHER 3 en VF

Traduction intégrale du jeu MOTHER 3 réalisée par une équipe de fans.

Équipe de traduction :

Jumpman, Anthiflo, Zeilk, Lostindark, Krummi

Avec la contribution de :

Lorenzooone, MOnsieurL, Benki

→ Rendez-vous sur mother3vf.free.fr !



NOTES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nintendo®