

ATTENTION! Ces produits logiciels sont assujettis aux modalités et conditions décrites dans les contrats applicables fournis avec la documentation du produit et électroniquement à l'intérieur des produits logiciels. Vous ne devez pas utiliser ce logiciel avant d'avoir lu et accepté tous les contrats applicables. Vous devez être âgé d'au moins 18 ans pour accepter ces contrats.

En utilisant le logiciel, vous indiquez avoir lu ces contrats et en avoir accepté les conditions.

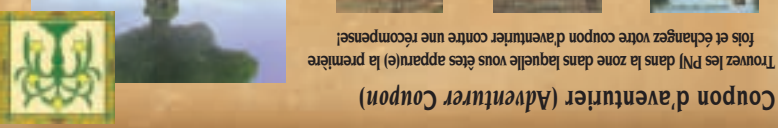
Des renseignements supplémentaires sont disponibles au : <http://www.playonline.com>

Code d'enregistrement de PlayOnline™

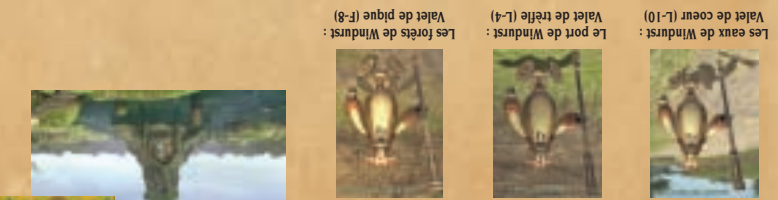
FAO DE FINAL FANTASY™ XI

CODES D'ENREGISTREMENT

GUIDE DE RÉFÉRENCE RAPIDE



Trouvrez les PNJ dans la zone dans laquelle vous êtes apparu(e) la première fois et échangez votre coupon d'aventurier contre une récompense!

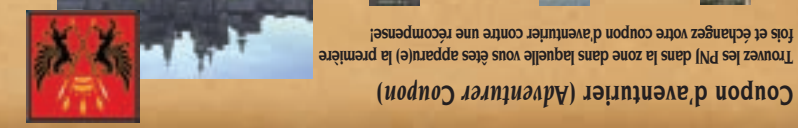
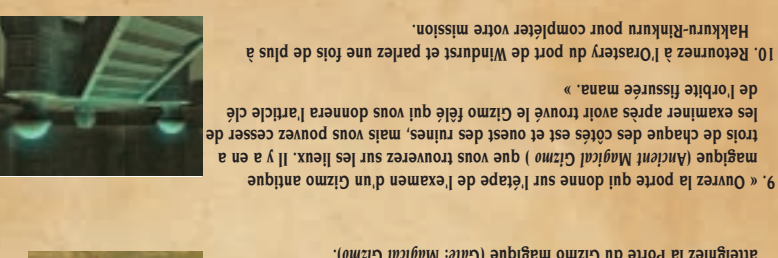


MINI-VISITE VIRTUELLE : WINDURST

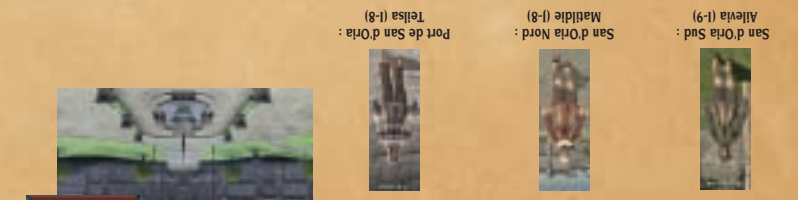
Mission numéro 1 : L'Expérience des Ruines de Horutoto (The Horutoto Ruins Expedition)

1. Parlez au Capitaine des gardiens, Rakohu Bunna, à la porte de Levlathan (K-10) dans les forêts de Windurst. (Tapez « /map » pour voir la carte à n'importe quel moment.)
2. Acceptez la mission offerte par Rakohu Bunna. L'expérience des ruines de Horutoto.
3. Prenez la direction de l'ouest vers le port de Windurst et dirigez-vous vers l'immeuble Orastery (E-7).
4. À l'intérieur, parlez avec Hakkur-Rinkuru, dans l'arène. Il vous parlera des expériences qui se déroulent dans l'enceinte des ruines de Horutoto.
5. Retournez dans les forêts de Windurst et sortez par le port de Levlathan en direction de Sarlabaruta Est.
6. Suivez le chemin menant l'édifice situé à (I-7).

7. Une fois à l'intérieur des ruines de Horutoto, dirigez-vous tout droit sur le chemin menant à un vaste espace en plein air et contournez l'édifice immense qui se trouve au centre jusqu'à ce que vous atteigniez un Mur fissuré.
8. Passez le mur et dirigez-vous en direction de l'est jusqu'à ce que vous atteigniez la Porte du Gizmo magique (Gate: Magical Gizmo).
9. Ouvrez la porte qui donne sur l'étape de l'examen d'un Gizmo antique magique (Ancient Magical Gizmo) et quest des mines, mais vous pouvez cesser de vous attendre après avoir trouvé le Gizmo féle qui vous donnera l'article clé de l'orbite fissurée mana.
10. Retournez à l'Orastery du port de Windurst et parlez une fois de plus à Hakkur-Rinkuru pour compléter votre mission.



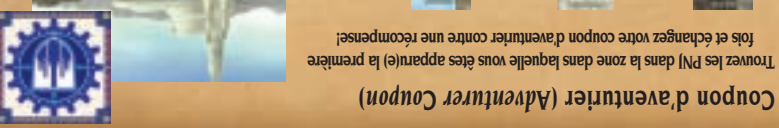
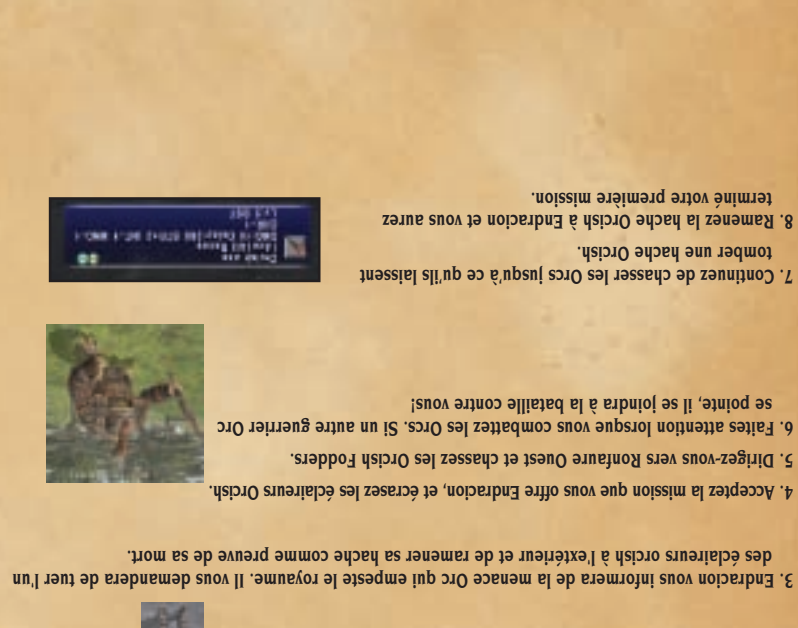
Trouvrez les PNJ dans la zone dans laquelle vous êtes apparu(e) la première fois et échangez votre coupon d'aventurier contre une récompense!



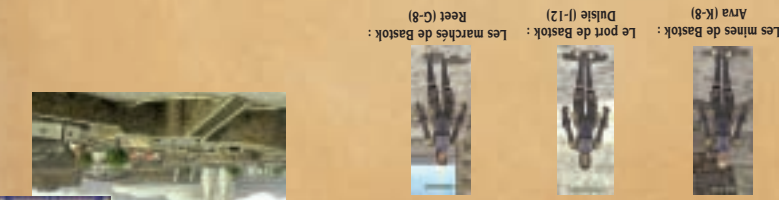
MINI-VISITE VIRTUELLE : SAN D'ORIA

Mission numéro 1 : Ecrasez les éclaireurs Orcish (Smash the Orcish Scouts)

1. Tout d'abord, partez à Endracion, gardien de la porte d'Elvan qui se situe à San d'Oria Sud à la sortie de Westgate en direction de Ronfaure Ouest. (I-9)
2. Dites à Endracion que vous aimeriez avoir une mission et demandez à en savoir plus.
3. Endracion vous informera de la menace Orc qui empêche le royaume. Il vous demandera de tuer l'un des éclaireurs orcish à l'intérieur et de ramener sa hache comme preuve de sa mort.
4. Acceptez la mission que vous offre Endracion, et écrasez les éclaireurs Orcish.
5. Dirigez-vous vers Ronfaure Ouest et chassez les Orcish Fodders.
6. Faites attention lorsque vous combattez les Orcs. Si un autre guerrier Orc se pointe, il se joindra à la bataille contre vous!
7. Continuez de chasser les Orcs jusqu'à ce qu'ils laissent tomber une hache Orcish.
8. Ramenez la hache Orcish à Endracion et vous aurez terminée votre première mission.



Trouvrez les PNJ dans la zone dans laquelle vous êtes apparu(e) la première fois et échangez votre coupon d'aventurier contre une récompense!



MINI-VISITE VIRTUELLE : BASTOK

Mission numéro 1 : The Zehnun Report (Le rapport Zehnun)

1. Commencez par parler à Rashid, gardien de Hume, près de South Gate dans les Mines de Bastok. (H-10) (Tapez « /map » pour voir la carte de votre jeu.)
2. Rashid vous offrira votre première mission, le rapport de Zehnun (The Zehnun Report), ainsi que des détails brefs sur la façon de l'accomplir.
3. Dirigez-vous vers l'ouest jusqu'à ce que vous atteigniez l'entrée des mines de Zehnun.
4. Une fois dans les mines, descendez le couloir jusqu'à ce que vous voyiez une ouverture sur votre gauche et par laquelle vous passerez pour continuer à descendre dans les profondeurs des mines. Descendez le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez une bifurcation sur la route.
5. Prenez le chemin qui mène vers le sud et continuez jusqu'à ce que vous atteigniez une grande salle ouverte. Traversez la pièce en vous dirigeant droit devant vous jusqu'à ce que vous trouviez un tunnel qui vous permettra de vous rendre au-delà de la salle.
6. Continuez vers le sud, après avoir passé une petite salle avec un Galika minier appelé Gildige. Après avoir atteint une autre bifurcation sur la route, empruntez le chemin menant vers le sud-est.
7. La dernière bifurcation de la route! Prenez le chemin menant vers l'ouest et vous reconterez Makarim, Hume, à (H-11). Parlez avec elle pour recevoir l'objet clé du rapport Zehnun.
8. Sortez des mines et dirigez-vous vers le nord, en direction des marchés de Bastok.
9. Dans les marchés de Bastok, continuez vers le nord, jusqu'à ce que vous atteigniez l'entrée de la forge (Maldavros) (H-6).
10. Une fois à l'intérieur de la forge, dirigez-vous tout droit jusqu'à ce que vous atteigniez deux ascenseurs montant et descendant continuellement. Prenez un ascenseur jusqu'au 2^e étage et dirigez-vous vers l'est, jusqu'à ce que vous atteigniez un grand espace ouvert.
11. Dirigez-vous vers le grand Immeuble central et parlez avec Najl, Hume, pour livrer votre rapport et compléter votre mission.



FAO SUR PLAYONLINE ET SUR LA FACTURATION

GUIDE DE DÉMARRAGE RAPIDE DE FINAL FANTASY™ XI

1. Insérez le disque FINAL FANTASY XI Vana'diel Collection 2007 dans le lecteur DVD-ROM de votre ordinateur.
2. Installez le PlayOnline™ Viewer et Tetra Master™.
3. Installez FINAL FANTASY XI ainsi que les modules d'expansion Rise of the Zilart™, Chains of Promathia™ et Treasures of Aht Urhgan™.
4. Démarrez PlayOnline.
5. Si vous n'avez pas de compte PlayOnline, sélectionnez « Start PlayOnline Registration! » (Commencer l'abonnement à PlayOnline!) pour créer un nouveau compte PlayOnline et obtenir un nom d'utilisateur PlayOnline.
REMARQUE : Assurez-vous de noter votre nom d'utilisateur PlayOnline et de le conserver dans un lieu sûr.
6. Ouvrez une session sur PlayOnline à l'aide de votre nom d'utilisateur et de votre mot de passe de PlayOnline.
7. Sélectionnez « Games » (Parties) dans le menu Principal, puis « FINAL FANTASY XI. »
8. À partir de la page supérieure de FINAL FANTASY XI, sélectionnez « Content ID » (Identification de contenu) suivi de « Purchase ID » (Acheter un nom d'utilisateur).
9. Entrez votre code d'enregistrement de FINAL FANTASY XI et procédez à l'achat d'une « Content ID ».
10. Sous « Expanded Services » (Services étendus), sélectionnez « Register ID » (Enregistrer l'identification) et enregistrez les modules d'expansion Rise of the Zilart, Chains of Promathia et Treasures of Aht Urhgan.
11. À la page supérieure de FINAL FANTASY XI, sélectionnez « Play » (Jouer) pour démarrer FINAL FANTASY XI.
12. Sélectionnez « Create Character » (Créer un personnage) pour commencer à créer votre personnage et entrez dans le monde de Vana'diel!

Cycle de facturation de PlayOnline

Q : À quelle fréquence PlayOnline débitent-ils ma carte de crédit pour les services à frais?
R : Une fois par mois, au début de chaque mois civil. Sauf lorsque vous avez des arriérés de paiement. Tout arriéré sera immédiatement facturé et débité de votre carte de crédit.

Q : Pourrai-je voir séparément sur mon relevé de compte chaque Content ID ou service à frais auquel je souscris?
R : Non. Vous ne verrez qu'un seul montant sur votre relevé. Ce montant peut inclure les frais de Content ID pour le mois venant de commencer, les frais liés aux Content ID achetés et réactivés le mois précédent, et les frais liés aux Content ID cumulés à partir d'une période d'essai gratuite.

Q : Y a-t-il un moyen de savoir quel montant sera débité de ma prochaine facture de carte de crédit?
R : Oui. Un message instantané apparaîtra et restera affiché durant plusieurs jours au début de chaque mois lorsque vous accédez à PlayOnline. Suivez les instructions du message pour savoir combien vous devrez sur votre prochain relevé.

Période de facturation immédiatement après la fin de la période d'essai gratuit

Q : Comment se fait-il que des frais de Content ID m'aient été facturés immédiatement après la période d'essai gratuit?
R : Les frais de Content ID pour un service à frais sont dus à la fin de la période de trente jours d'essai gratuit. Les frais sont dus pour la période allant du premier jour au dernier jour du mois suivant la fin de la période d'essai gratuit. Les frais mensuels complets seront calculés proportionnellement au nombre de jours restant dans le mois et seront débités de votre carte de crédit le mois suivant.

Q : Comment mes frais seront-ils affectés si j'achète, annule ou réactive mes Content ID après la fin de la période d'essai gratuit, mais durant le même mois?
R : Tous les frais de service de Content ID actifs après la période d'essai seront assujettis aux frais proportionnels décrits plus haut, sans égard au nombre de jours durant lesquels ils sont restés actifs durant cette période.

Q : À quoi devrais-je m'attendre si je continue à utiliser les Content ID d'un service à frais après la fin du mois auquel une période d'essai gratuit se termine?
R : Vous verrez un montant de PlayOnline sur votre relevé de carte de crédit, lequel inclura les frais de Content ID cumulés depuis la période d'essai ainsi que les frais de Content ID pour le mois venant de commencer.

PlayOnline offre divers outils pour aider à répondre à vos questions concernant les frais et la facturation, ainsi que d'autres informations utiles quant aux caractéristiques ainsi qu'aux jeux, principalement dans la section Service & Support (Service et Soutien) du menu principal de PlayOnline. Veuillez prendre un moment pour vous familiariser avec ces outils avant de contacter le Centre de renseignements de PlayOnline. Pour plus de renseignements, veuillez vous référer aux contrats, à la base de données Q et R et aux glossaires disponibles sur PlayOnline ou dans les sections appropriées de votre manuel. Vous pouvez aussi consulter les sections appropriées sur le site Web PlayOnline.com.

COMMANDES DE FINAL FANTASY^{MD} XI

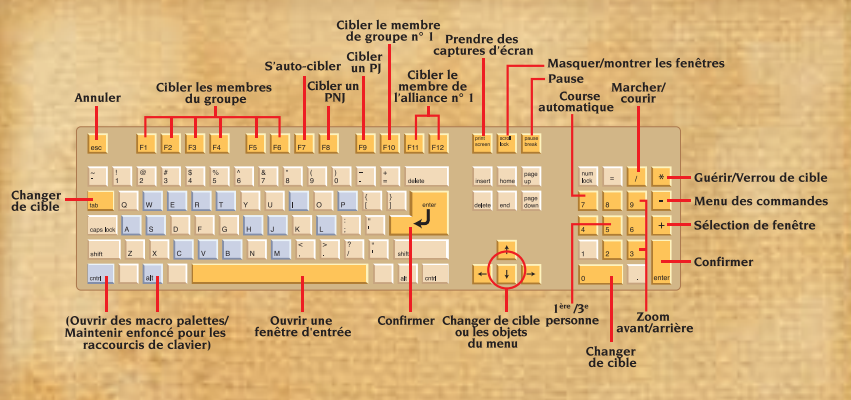


Table of keyboard commands and shortcuts. It includes sections for 'COMMANDES DE CLAVIER (configuration par défaut)', 'COMMANDES DE CLAVIER (configuration n° 2)', and 'ÉMOTEXTES'. Each entry lists a key combination and its corresponding in-game action.

Legend for character names: 'Les noms des personnages apparaissent sous des couleurs différentes pour indiquer leur type'. It lists colors for 'Personnage jouable (blanc)', 'PNJ ami (vert)', 'Membre du groupe (bleu clair)', 'PNJ cherchant un groupe (violet)', 'PNJ anonyme (bleu)', 'Monstre (jaune)', 'Monstre familial (bleu clair)', 'Monstre vous combattant ou combattant votre groupe (rouge)', 'Monstre combattant un autre PJ (rose)', and 'Monstre combattant un PJ ayant demandé de l'aide (orange)'.

Table of commands and descriptions. It is organized into two columns: 'COMMANDES DE CLAVARDAGE' and 'COMMANDES'. Each row lists a command (e.g., /mes, /set, /level ls) and its description (e.g., 'Voir le message de la coquille de lien', 'Afficher la liste des commandes').



Vana'diel