



MAJESTY HOUSE BLDG, AVENUE WEST,
SKYLINE 120, GREAT NOTLEY,
BRAINTREE, ESSEX, CM77 7AA. UK.

PRINTED IN THE EU



BEDIENUNGSANLEITUNG NINTENDO 3DS-SOFTWARE
(ENTHÄLT WICHTIGE GESELLSCHAFTS- UND SICHERHEITSFUNKTIONEN)
MAA-CTR-AMTP-GER

GHOSTLIGHT

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Software oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, dass alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo-System passt.



Diese Nintendo 3DS-Karte funktioniert ausschließlich mit einem europäischen oder australischen Nintendo 3DS™-System.

WICHTIG: Bitte lesen Sie die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen Gesundheits- und Sicherheitsinformationen sorgfältig durch, bevor Sie das Nintendo 3DS-System, eine Karte oder sonstiges Zubehör verwenden. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig durch, damit Sie viel Freude an Ihrer neuen Software haben. Heben Sie diese Dokumente zum Nachschlagen gut auf.

WARNUNG! Dieses Videospiel ist durch geistige Eigentumsrechte geschützt! Das nicht autorisierte Vervielfältigen und/oder Vertrieben dieses Spiels kann eine strafrechtliche und/oder zivilrechtliche Haftung nach sich ziehen.

LICENSED BY



TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
NINTENDO 3DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.



Vorbereitung

Berühren Sie das Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked-Symbol im HOME-Menü und danach STARTEN, um die Software aufzurufen.

Schließen Sie Ihr Nintendo 3DS-System, um den energiesparenden Standby-Modus zu aktivieren. Öffnen Sie das System, um zur Software zurückzukehren.

Datensicherungsfunktion

Diese Software verfügt über eine Datensicherungsfunktion, die Spielfortschritte speichert.

Schalten Sie das Gerät nicht wiederholt aus und ein und entfernen Sie während des Speichervorgangs nicht die Karte. Führen Sie keine falschen Steuerungsbefehle aus (z. B. Zurücksetzen des Systems) und achten Sie darauf, dass die Anschlüsse nicht verschmutzen. All dies kann sonst zu unwiederbringlichem Datenverlust führen.

Verwenden Sie kein externes Zubehör oder externe Software, um ihre Speicherdaten zu modifizieren, da dies einen Spielfortschritt unmöglich machen oder zum Verlust der Speicherdaten führen kann. Jegliche Veränderung der Daten ist unumkehrbar, also seien Sie vorsichtig!





WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSINFORMATIONEN

BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR DAS SYSTEM VERWENDET WIRD! FALLS DIESES PRODUKT VON KINDERN VERWENDET WIRD, SOLLTE ZUERST EIN ERWACHSENER ODER ERZIEHUNGSBERECHTIGTER DIE BEDIENUNGSANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN UND SIE DEM KIND ERKLÄREN, ANDERNFALLS KANN ES ZU VERLETZUNGEN KOMMEN.

WARNUNG – VERWENDUNG DER 3D-FUNKTION

- Bei Kindern bis einschließlich 6 Jahren kann die Verwendung der 3D-Funktion zu einer Beeinträchtigung des Sehvermögens führen. Daher wird empfohlen, dass nur Kinder über 6 Jahre das System im 3D-Modus verwenden sollten. Falls Kinder bis einschließlich 6 Jahren das System verwenden, sollten Eltern oder Erziehungsberechtigte die Verwendung der 3D-Funktion in den Altersbeschränkungen sperren.
- Wenn Ihr linkes und rechtes Auge über unterschiedliche Sehkraft verfügen oder Sie hauptsächlich ein Auge zum Sehen verwenden, kann es vorkommen, dass Sie Schwierigkeiten haben, 3D-Bilder deutlich zu sehen, oder Ihre Augen ermüden. Nutzen Sie das System maßvoll und legen Sie alle 30 Minuten eine Pause von 10–15 Minuten ein. Falls eines der unten beschriebenen Symptome bei Ihnen auftritt, passen Sie den 3D-Effekt auf ein für Sie angenehmes Maß an oder stellen Sie die Anzeige so ein, dass nur 2D-Bilder verwendet werden.
- Betrachten Sie undeutliche 3D-Bilder nicht über einen längeren Zeitraum. Das längere Betrachten undeutlicher 3D-Bilder, beispielsweise von Doppelbildern, kann zu Augenermüdung, Augentrocknen, Kopfschmerzen, verspannten Schultern, Übelkeit, Schwindel, Bewegungskrankheit (Kinetose), Erschöpfung und/oder Unbehagen führen.
- 3D-Bilder werden von jedem unterschiedlich wahrgenommen. Weitere Informationen darüber, wie Sie 3D-Bilder richtig betrachten, finden Sie in den entsprechenden Abschnitten der Bedienungsanleitung. Falls eines der oben beschriebenen Symptome bei Ihnen auftritt, passen Sie den 3D-Effekt auf ein für Sie angenehmes Maß an oder stellen Sie die Anzeige so ein, dass nur 2D-Bilder verwendet werden. Abhängig von Ihrer körperlichen Verfassung und der Umgebung, in der Sie sich befinden, können Sie möglicherweise 3D-Bilder nicht richtig erkennen. Deaktivieren Sie in diesem Fall die 3D-Funktion.
- Bitte verwenden Sie die 3D-Funktion nicht, wenn Sie in einem Fahrzeug oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln unterwegs sind. Permanente Erschütterungen können die 3D-Darstellung unscharf werden lassen, was zu Übelkeit und Augenermüdung führen kann.

Bitte beachten Sie die folgenden Punkte, um Ihr Wohlbefinden während der Verwendung des Produkts zu gewährleisten:

- Verwenden Sie dieses System nicht, wenn Sie sich müde oder unwohl fühlen. Abhängig von Ihrer körperlichen Verfassung könnte dies zu Erschöpfung und Unbehagen führen.
- Wenn Sie eine Ermüdung der Augen, des Kopfes, der Schultern sowie anderer Stellen Ihres Körpers feststellen oder Beschwerden an oben genannten Körperstellen auftreten, unterbrechen Sie das Spiel sofort und legen Sie eine Pause ein. Sollten die Symptome auch dann nicht abklingen, stellen Sie die Anzeige so ein, dass nur 2D-Bilder gezeigt werden.
- Vermeiden Sie es, zu lange zu spielen. Unabhängig davon, wie Sie sich fühlen, sollten Sie in jedem Fall stündlich eine Pause von 10–15 Minuten einlegen. Bei Verwendung der 3D-Funktion sollten Sie alle 30 Minuten eine solche Pause einlegen.

WARNUNG – EPILEPSIEHINWEIS

- Bei einigen Personen (ca. 1 Person von 4 000) können während des Betrachtens blinkender Lichter und Muster epileptische Anfälle oder Wahrnehmungsverlust auftreten. Solche Reaktionen können erfolgen, wenn diese Personen Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen, selbst wenn bei ihnen bisher niemals epileptische Anfälle aufgetreten sind.
- Jeder, der jemals Krampfanfälle, Wahrnehmungsverlust oder andere Symptome, die auf Epilepsie hindeuten, erlitten hat, sollte vor dem Spielen von Videospielen einen Arzt aufsuchen.



- Eltern oder Erziehungsberechtigte sollten Kinder während des Spielens von Videospielen beaufsichtigen. Unterbrechen Sie das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, wenn bei Ihnen oder Ihrem Kind folgende Symptome auftreten sollten: **Krämpfe, Wahrnehmungsverlust, unwillkürliche Bewegungen, Augen- oder Muskelzuckungen, verändertes Sehvermögen sowie Desorientierung.**

Beachten Sie beim Spielen stets die folgenden Hinweise, um die Wahrscheinlichkeit eines epileptischen Anfalls zu reduzieren:

- Verzichten Sie auf das Spielen, wenn Sie erschöpft sind oder Schlaf benötigen.
- Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum.
- Achten Sie darauf, pro Stunde etwa 10–15 Minuten Pause zu machen (alle 30 Minuten bei Verwendung der 3D-Funktion).

WARNUNG – AUGENERMÜDUNG UND BEWEGUNGSKRANKHEIT (KINETOSE)

Bei einigen Personen können nach längerer Spieldauer die Augen schmerzen. Wenn die 3D-Funktion verwendet wird, tritt dieses Symptom möglicherweise schon früher auf. Manche Personen leiden auch an Bewegungskrankheit (Kinetose). Beachten Sie folgende Hinweise, um Augenermüdung, Schwindel oder Übelkeit zu vermeiden:

- Vermeiden Sie es, zu lange zu spielen. Eltern oder Erziehungsberechtigte sollten darauf achten, dass Kinder eine angemessene Spieldauer nicht überschreiten.
- Unabhängig davon, wie Sie sich fühlen, sollten Sie in jedem Fall stündlich eine Pause von 10–15 Minuten einlegen. Bei Verwendung der 3D-Funktion sollten Sie alle 30 Minuten eine solche Pause einlegen.
- Sollten Ihre Augen ermüden oder schmerzen während Sie spielen, oder sollten Ihnen schwindig oder übel sein, unterbrechen Sie das Spiel sofort und legen Sie eine mehrstündige Pause ein, bevor Sie weiterspielen.
- Sollten die oben genannten Beschwerden nicht abklingen oder sollten während oder nach dem Spielen andere Beschwerden auftreten, beenden Sie das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf.

WARNUNG – ÜBERANSTRENGUNG

Bei einigen Personen können nach längerer Spieldauer Muskeln bzw. Gelenke schmerzen oder Hautreizungen auftreten. Beachten Sie folgende Hinweise, um Probleme wie Sehnscheidenentzündungen, Karpaltunnelsyndrom und Hautreizungen zu vermeiden:

- Vermeiden Sie es, zu lange zu spielen. Eltern oder Erziehungsberechtigte sollten darauf achten, dass Kinder eine angemessene Spieldauer nicht überschreiten.
- Unabhängig davon, wie Sie sich fühlen, sollten Sie in jedem Fall stündlich eine Pause von 10–15 Minuten einlegen. Bei Verwendung der 3D-Funktion sollten Sie alle 30 Minuten eine solche Pause einlegen.
- Der Nintendo 3DS-Touchpen sollte nicht zu fest gehalten oder mit zu viel Kraft auf den Bildschirm gedrückt werden, da dies zu Erschöpfung und Unbehagen führen kann.
- Sollten Ihre Hände, Handgelenke oder Arme ermüden oder schmerzen oder sollten bei Ihnen Symptome auftreten wie **Kribbeln, Taubheit, Brennen oder Steifheit**, legen Sie eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor Sie weiterspielen.
- Sollten die oben genannten Beschwerden nicht abklingen oder sollten während oder nach dem Spielen andere Beschwerden auftreten, beenden Sie das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf.

WEITERE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSINFORMATIONEN FINDEN SIE IN DER NINTENDO 3DS-BEDIENUNGSANLEITUNG.

Bei Ghostlight gibt es viele weitere spannende Produkte! Auf unserer Website finden Sie Informationen zu Ihren Lieblingsspielen von Ghostlight, exklusive Minisites unserer Titel und Neuigkeiten zu japanischen Rollenspielen. Wir sind auch auf Facebook und Twitter vertreten, um Sie immer auf dem neuesten Stand zu halten!

Besuchen Sie www.ghostlight.uk.com und folgen Sie uns auf:



Es gelten die Geschäftsbedingungen. Der Dienst erfordert einen Internetzugang, dessen Gebühren vom Kunden zu tragen sind. Auf Facebook gilt eine Altersbeschränkung.

INHALT

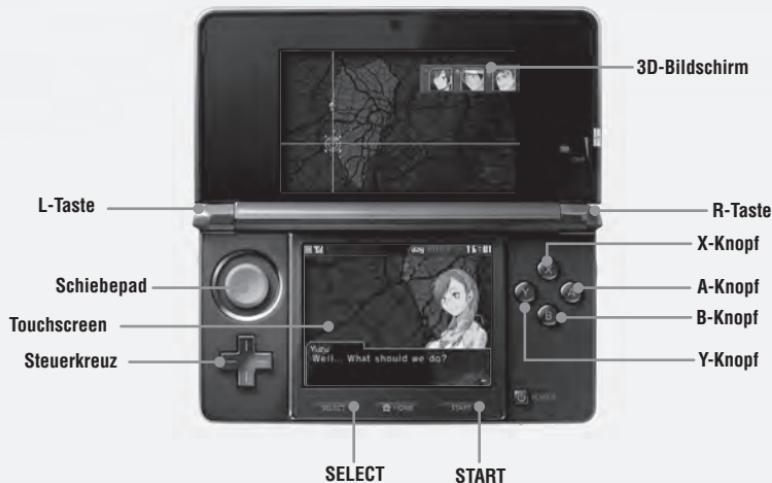


- Steuerung...04
- Spielablauf...08
- Kartenmodus...10
- Kampfmodus...12
 - Befehlsmenü...18
 - Aufbau Des Statusbildschirms ...20
- COMP-Menü...27
 - Team...27
 - Mail (Post)...27
 - Profile (Profil)...28
 - Config (Konfiguration)...28
 - Data (Daten)...29
 - Fusion...29
 - Demon Auction (Dämonenauktion)...31
 - Dämonen - Das Kompendium...32

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein fiktionales Werk. Eventuelle Ähnlichkeiten mit tatsächlichen Personen, Ländern, Organisationen und/oder Orten sind rein zufällig.



STEUERUNG



In diesem Spiel werden hauptsächlich das Steuerkreuz und Tasten verwendet. Für bestimmte, in dieser Bedienungsanleitung erwähnte Funktionen können Sie auch den Touchscreen benutzen.



KARTENMODUS

Steuerkreuz	Cursor bewegen/Durch erhaltene Mails scrollen
A-Knopf	Auswahl bestätigen/Unterhaltungen weiterführen
B-Knopf	Auswahl abbrechen
X-Knopf	COMP-Menü öffnen
Y-Knopf	Zeit weiterlaufen lassen
L-Taste	Durch erhaltene Mails scrollen
R-Taste	Durch erhaltene Mails scrollen
L- und R-Taste	Text überspringen

KAMPFMODUS

Steuerkreuz	Cursor bewegen
A-Knopf	Auswahl bestätigen
B-Knopf	Auswahl abbrechen/Cursor-Modus
X-Knopf	Angriffs-/Bewegungsreichweiten anzeigen
Y-Knopf	Fertigkeiten anzeigen
L-Taste	Statusbildschirm wechseln
R-Taste	Statusbildschirm wechseln
START	Systemmenü





HAUPTMENÜ

Folgende Optionen sind im Hauptmenü verfügbar:

>> NEW GAME (Neues Spiel)

Starten Sie ein neues Spiel und geben Sie den Namen des Hauptcharakters per Bildschirmtastatur ein. Benutzen Sie die L- und R-Tasten, um die Buchstabenart umzuschalten, drücken Sie den A-Knopf oder berühren Sie den Touchscreen, um einen Buchstaben einzugeben, und drücken Sie den B-Knopf, wenn Sie einen Buchstaben löschen möchten. Drücken Sie START, um Ihre Eingabe abzuschließen und zu bestätigen.

Einfach: Sie erhalten in Kämpfen mehr Macca und Erfahrung.

Normal: Entspricht dem originalen Devil Survivor.

LOAD GAME (Spiel laden)

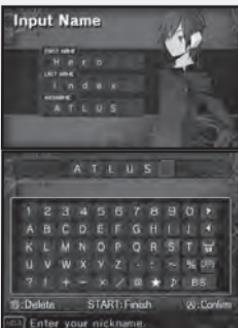
Wählen Sie eine von drei Speicherdateien aus, um ein laufendes Spiel fortzusetzen.

CONTINUE (Weiter)

Wenn Zwischenspeicherdaten vorhanden sind, ist diese Funktion verfügbar, mit der Sie ein per Zwischenspeicherung verlassenes Spiel fortsetzen können.

SPEICHERN

Sie können das Spiel durch Auswahl der Option "Data" im **COMP-
Menü** (S. 29) speichern. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, eine temporäre Zwischenspeicherdatei zu erstellen, indem Sie während des Kampfes "Suspend" im Systemmenü auswählen (S. 16).





SPIELABLAUF

Sie erleben die Geschichte, indem Sie sich an verschiedene Orte im Spiel begeben. Im Folgenden erläutern wir den allgemeinen Ablauf.

ZWEI GRUNDMODI

Das Spiel ist in zwei Grundbereiche unterteilt. Im Abenteuerteil suchen Sie im Rahmen der Geschichte verschiedene Orte auf. Der Kampfteil wird im Rahmen von Ereignissen oder freien, optional spielbaren Kämpfen gestartet.

Kartenmodus (S. 10)

Wenn Sie sich auf dem Kartenbildschirm in bestimmte Bereiche bewegen, werden verschiedene Ereignisse ausgelöst. Im COMP-Menü können Sie sich außerdem auf den Kampf vorbereiten und weitere Aktionen ausführen.



Kampfmodus (S. 12)

An mit einem "!" gekennzeichneten Orten finden Kampfereignisse statt, die Sie mit Ihren zusammengestellten Teams gewinnen müssen.





>> Verstreichen der Zeit

Während des Spiels läuft die Zeit weiter und verschiedene Ereignisse oder Kämpfe ergeben sich zu festgelegten Zeiten an bestimmten Orten. Benutzen Sie die Laplace Mail und Informationen, die Sie von Personen erhalten, um nichts zu verpassen.



Verstreichen der Zeit in Ereignissen

Wenn Sie ein mit einem Uhrensymbol gekennzeichnetes Gespräch oder Kampfereignis auswählen, läuft die Zeit während des Ereignisses 30 Minuten weiter.



Zeit manuell weiterlaufen lassen

Drücken Sie den Y-Knopf im Kartenbildschirm, um die Zeit manuell 30 Minuten weiterlaufen zu lassen. Drücken Sie das Steuerkreuz nach oben oder unten, wenn Sie den Zeitraum selbst festlegen möchten, und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem A-Knopf. Diese Option ist nur zu bestimmten Zeiten und je nach vorhandenen Ereignissen verfügbar.

Gleichzeitige Ereignisse

Gelegentlich sind mehrere mit einem Uhrensymbol markierte Ereignisse gleichzeitig verfügbar. Wenn Sie eines davon auswählen, verschwinden die anderen unter Umständen nach seinem Abschluss – denken Sie vorher also gut über Ihre Wahl nach!





KARTENMODUS

Der Kartenmodus ist in zwei Bereiche unterteilt: den Kartenbildschirm und die Ereignisse.

VERWENDUNG DES KARTENBILDSCHIRMS

Folgende Optionen sind im Kartenbildschirm verfügbar, manche davon jedoch nur unter bestimmten Umständen.

Actions (Aktionen): Eine Liste der Aktionen, die sich auf momentan verfügbare Charaktere und Orte im ausgewählten Bezirk von Tokio beziehen. Folgende drei Aktionen sind immer verfügbar:



Look around (Umsehen): Verschaffen Sie sich einen Überblick über das Gebiet.

Listen to people here (Personen zuhören): Hören Sie sich an, was Personen in diesem Gebiet zu erzählen haben.

Talk with your party (Mit der Gruppe sprechen): Sprechen Sie die momentane Situation mit Ihrer Gruppe durch.

Uhrensymbol: Wenn Sie eine dieser Aktionen auswählen, läuft die Zeit während des Ereignisses weiter.

Kampfsymbol: Durch Auswahl einer dieser Aktionen starten Sie einen Kampf. Es vergeht keine Zeit, wenn der Kampf nicht mit einem Uhrensymbol gekennzeichnet ist.

Freie Kämpfe

Da in freien Kämpfen keine Zeit vergeht, können Sie in ihnen so oft antreten, wie es für die Verbesserung Ihrer Gruppe notwendig ist.





AUFBAU DES KARTENBILDSCHIRMS



Auf dem 3D-Bildschirm befindet sich eine Karte mit den Positionen der Charaktere, auf dem Touchscreen werden verschiedene Orte und verfügbare Aktionen angezeigt.



- ① Porträts der Charaktere und ihre entsprechenden farbigen Symbole.
- ② Tag und Uhrzeit
- ③ Liste verfügbarer Orte. Drücken Sie das Steuerkreuz nach oben/unten, um durch die Liste zu scrollen.
- ④ Die Symbole zeigen an, dass sich der entsprechende Charakter in diesem Gebiet aufhält.
- ⑤ Das Uhrensymbol kennzeichnet Aktionen, bei denen die Zeit weiterläuft.
- ⑥ In dieser Liste erscheinen die im ausgewählten Gebiet verfügbaren Aktionen.
- ⑦ Mit diesem Symbol sind Aktionen markiert, die zu einem Kampf führen.



KAMPFMODUS

Wenn Sie einen Kampf im Aktionsmenü wählen, wechselt das Spiel in den Kampfmodus. Jeder Kampf verfügt über individuelle Sieg- und Niederlagebedingungen, die sich während des Kampfes ändern können. Über das Systemmenü (S. 16) haben Sie jederzeit Zugriff auf diese Informationen.

PREPARATION MENU

>> Edit Team (Team bearbeiten)

Hier verwalten Sie die Teams, mit denen Sie in den Kampf ziehen. Markieren Sie einen Kämpfer, wählen Sie ihn mit dem A-Knopf aus und legen Sie einen Slot fest, auf den Sie ihn bewegen möchten. Sie haben auch die Möglichkeit, Kämpfer mit dem Nintendo 3DS-Touchpen zu berühren und auf den gewünschten Slot zu ziehen.

Jedes Team besteht aus einem Anführer in der Mitte und zwei Dämonen an den Seiten. Sie können keinen Dämon zum Anführer erkennen oder gesperrte Kämpfer aus dem Team nehmen. Im Kampf können bis zu vier Teams antreten.

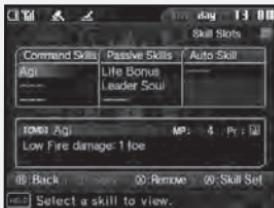
Folgende Aktionen sind im Teammenü verfügbar. Die Liste der Reservekämpfer ist von oben nach unten scrollbar.

- **A-Knopf:** Kämpfer verwalten
- **B-Knopf:** Zurück/Abbrechen
- **X-Knopf:** Ausgewählten Kämpfer aus dem Team entfernen
- **Y-Knopf:** Fertigkeiten des ausgewählten Kämpfers ansehen/festlegen



12





Festlegen von Fertigkeiten

Drücken Sie den Y-Knopf, nachdem Sie einen Kämpfer markiert haben, um seine Fertigkeitenliste anzeigen zu lassen. Anführer können hier ihre Fertigkeiten-Sets wechseln. Wählen Sie die zu ändernde Fertigkeit aus, drücken Sie zur Bestätigung den A-Knopf und fahren Sie danach fort.

Voraussetzungen für Fertigkeiten-Sets

Anführer müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllen, um die verschiedenen Fertigkeiten auszurüsten. Ist dies für einzelne Fertigkeiten nicht der Fall, sind sie abgedunkelt.





>> Skill Crack (Fertigkeiten-Crack)

Fertigkeiten-Cracks verschaffen Ihnen die Möglichkeit, Fertigkeiten Ihrer Feinde zu analysieren und zu erhalten. Wählen Sie einen Anführer, der den Crack ausführen soll, und danach eine Fertigkeit auf der Liste. Zum Starten von Kämpfen benötigen Sie keine Fertigkeiten-Cracks.



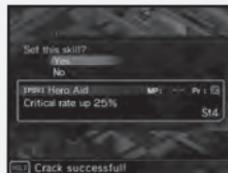
Nach Auswahl eines Anführers und der Fertigkeit wird der Feind angezeigt, der über sie verfügt. Haben mehrere Feinde dieselbe Fertigkeit, können Sie auswählen, auf welchen sich der Crack beziehen soll. Wenn das Team des ausgewählten Anführers den Feind besiegt, kann er die Fertigkeit erlernen.



Fertigkeiten erlernen und verwenden

Anführer können Fertigkeiten über Cracks erhalten und sie verwenden, wenn sie sich in seinem Fertigkeiten-Set befinden. Einige Fertigkeiten erfordern zum Ausrüsten eine bestimmte Erfahrungsstufe. Dämonen erlernen beim Erreichen einer neuen Stufe besondere Fertigkeiten.

Wenn Sie einen Skill Set Bonus (Fertigkeiten-Set-Bonus) (S. 24) erhalten, können sie sich bereits gecrackte Befehlsfertigkeiten aneignen.





>> Positionen

Wählen Sie zum Platzieren auf dem Feld ein Team im Bildschirm "Positions" (Positionen) aus und drücken Sie den A-Knopf, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



Im Feldbildschirm können Sie Ihr Team auf den blauen Bereich frei platzieren. Bewegen Sie es mit dem Steuerkreuz und bestätigen Sie den Bereich durch Drücken des A-Knopfs. Sie können bis zu vier Teams aufstellen.

>> Dispatch (Entsenden)

Wenn Sie die in den Entsendebedingungen angegebenen Charaktere platziert haben, können Sie den Kampf starten. Wählen Sie "Yes" (Ja) aus, nachdem die Meldung "Are you ready to start?" (Sind Sie bereit zu beginnen?) erscheint, um anzufangen.



15





FIELD (FELD)



Die verschiedenen Tasten haben im Feldbildschirm besondere Funktionen. Behalten Sie die Gesamtsituation und den Status jedes Teams stets im Auge.

- **L- und R-Tasten:** Statusmenüs umschalten
- **Y-Knopf:** Fertigkeiten anzeigen
- **X-Knopf:** Angriffs-/Bewegungsreichweiten im "Freier Cursor"-Modus anzeigen
- **B-Knopf:** "Freier Cursor"-Modus
- **START:** Systemmenü öffnen

>> Systemmenü

Drücken Sie START oder SELECT im Feldbildschirm, um auf das Systemmenü mit folgenden Optionen zuzugreifen:

- **Suspend (Zwischenspeicher):** Sie können das Spiel im Kampf speichern, woraufhin es angehalten wird und das Hauptmenü erscheint. Wählen Sie dort "Continue" aus, um das Spiel fortzusetzen.
- **View Order (Reihenfolge ansehen):** Sehen Sie sich die aktuelle Zugreihenfolge an. Benutzen Sie das Steuerkreuz, um durch die Teams zu scrollen.
- **Victory (Sieg):** Sehen Sie sich die Sieg- und Niederlagebedingungen des aktuellen Kampfs an.
- **Config (Konfiguration):** Ändern Sie Spieleinstellungen und sehen Sie sich erhaltene Titel an.
- **Retreat (Rückzug):** Sie können sich aus freien Kämpfen, nicht jedoch aus Kämpfen im Rahmen von Ereignissen zurückziehen.



AUFLAUF DES FELDBILDSCHIRMS

Auf dem oberen Bildschirm erscheint der Status des aktuellen Teams, auf dem Touchscreen sehen Sie die Positionen der Teams und verfügbare Aktionen.



- 1 Status des Kämpfers (Einzelheiten dazu auf S. 20): Mit den L- und R-Tasten können Sie zwischen Kämpfern wechseln.
- 2 Move (Bewegen): Die Anzahl der Felder, über die sich das Team in einer Runde bewegen kann.
- 3 Speed (Geschwindigkeit): Bestimmt, wie schnell Sie wieder ziehen können.
- 4 Turn (Zug): Zeigt den Charakter, der gerade am Zug ist.
- 5 Zugreihenfolge: Hier sehen Sie die nächsten Züge von links nach rechts sortiert.
- 6 Befehlsmenü



BEFEHLSMENÜ



Im oberen Bereich des Touchscreens befindet sich die Zugleiste. Die hier angezeigten Porträts geben von links nach rechts die Reihenfolge der nächsten Züge wieder.

>> Move (Bewegen)

Wählen Sie diesen Befehl, um sich über das Feld zu bewegen. Platzieren Sie Ihren Cursor auf einem beliebigen blauen Bereich und drücken Sie zur Bestätigung den A-Knopf. Ihre Bewegungsreichweite bestimmt, über wie viele Bereiche Sie sich bewegen können.



>> Attack (Angriff)

Mit diesem Befehl greifen Sie ein feindliches Team an. Sie können Gegner auf roten Feldern angreifen, durch die Ihre Angriffsreichweite wiedergegeben wird.



Informationen zur Angriffsreichweite

Zu Beginn können Sie nur Feinde in der Nähe Ihres Teams angreifen, später haben Sie jedoch die Möglichkeit, die Reichweite durch den Einsatz der Fähigkeiten Ihrer Dämonen zu vergrößern.

18





>> Spezielle Befehle

Neben den normalen Aktionen im Befehlsmenü werden auch einige Charakternamen angezeigt. Wählen Sie einen davon aus, um spezielle Aktionen dieses Charakters zu sehen.

- **Summon (Beschwören):** Anführer können mit diesem Befehl Dämonen beschwören, die sich in der Reserve befinden.
- **Skills (Fertigkeiten):** Setzen Sie passende Befehls- oder Rassenfertigkeiten des Charakters ein.
- **Return (Zurück):** Stellen Sie einen momentan aktiven Dämon Ihres Teams zurück in die Reserve.

In manchen Kämpfen sind spezielle Befehle auch auf bestimmten Feldern oder neben besonderen Charakteren verfügbar.

>> End (Beenden)

Beenden Sie Ihren Zug und bleiben Sie bis zum nächsten an der aktuellen Position stehen. Nach Auswahl dieses Befehls führt das nächste Team in der Zugreihenfolge Aktionen aus.

Informationen über Zugkosten

Jede Aktion im Kampf ist mit bestimmten Zugkosten verbunden. Wenn Sie einen Befehl wie beispielsweise Move auswählen, zeigt ein roter Pfeil an, wo sich Ihr nächster Zug in der Zugreihenfolge befindet. Je höher die Zugkosten einer Aktion sind, desto länger dauert es, bis Sie wieder an der Reihe sind. Denken Sie also bei der Auswahl Ihrer Aktionen auch immer an die Kosten.

19





AUFBAU DES STATUSBILDSCHIRMS

Wenn Sie ein Team mit dem Cursor markieren, wird sein Status auf dem oberen Bildschirm angezeigt. Mit den L- und R-Tasten können Sie zwischen Statusbildschirmen umschalten.



- ① Name des Anführers
- ② Momentan ausgewählter Fertigkeiten-Crack
- ③ Name und Rasse des Kämpfers
- ④ Erfahrungsstufe
- ⑤ Erfahrungspunkte. Werden als momentaner Wert und für die nächste Stufe erforderliche Punktzahl angezeigt.
- ⑥ HP des Kämpfers
- ⑦ MP des Kämpfers

⑧ Werte des Kämpfers:

- **St:** Stärke körperlicher Angriffe.
- **Ma:** Beeinflusst die maximalen MP sowie Stärke/Abwehr von Magie.
- **Vi:** Beeinflusst die maximalen HP sowie die Abwehr körperlicher und magischer Angriffe.
- **Ag:** Beeinflusst die Zugreihenfolge sowie Genauigkeits-/Ausweichenraten.

⑨ Momentane Fertigkeiten.

⑩ Elementarstärken und -schwächen.



Körperlich



Eis



Kraft



Feuer



Elektrizität



Fluch





STATUSSCHÄDEN

Im Kampf können Charaktere verschiedene Statusschäden erleiden.



GIFT

In jedem Zug nehmen Sie durch das Gift Schaden.



STUMM

Sie können keine Magie oder Fertigkeiten, die MP benötigen, einsetzen.



TOT

Ein Charakter stirbt, wenn seine HP auf Null fallen.



ISOLIERT

Sie können keine Befehlsfertigkeiten einsetzen.



VERFLUCHT

Sie können keine HP oder MP heilen.



VERSTEINERT

Sie werden durch kritische Treffer oder Force (Kraft)-Angriffe sofort getötet.



SCHOCK

Während eines Schocks können Sie in Kämpfen keine Aktionen ausführen und Ihre Abwehr körperlicher Angriffe nimmt vorübergehend ab.



GELÄHMKT

Wenn Sie gelähmt sind, nehmen Genauigkeit und Ausweichen ab. Darüber hinaus verlieren Sie unter Umständen Ihren Zug.



EINGEFROREN

Sie können in Kämpfen keine Aktionen ausführen und sind anfällig für körperliche Angriffe.



BRUT

Wenn Sie den Parasiten nicht vertreiben, erscheint eine Fliegeneinheit.



AUFBAU DES KAMPFBILDSCHIRMS



- 1 Mit den L- und R-Tasten schalten Sie zwischen den Statusbildschirmen des Feindes und der Verbündeten um.
- 2 Statusbildschirm des Teams. Der Charakter in der Mitte ist der Anführer.
- 3 Befehlsliste
- 4 MP- oder HP-Kosten der aufgeführten Aktion.
- 5 Statusfeld des Teams. Der Charakter in der Mitte ist der Anführer.
- 6 Aktuelle HP
- 7 Aktuelle MP
- 8 Wenn der Kämpfer mit einem Statusschaden belegt ist, erscheint hier ein entsprechendes Symbol.



>> Teams und Anführer

Der Dämonenbändiger (Anführer) kann ein Team aus bis zu drei Kämpfern zusammenstellen.

- Der Kämpfer in der Mitte ist der Anführer.
- Stirbt der Anführer, verschwindet das Team automatisch aus dem Kampf.
- Solang seine Teammitglieder nicht tot sind, verursachen Angriffe auf den Anführer weniger Schaden.
- Wenn Sie zuerst den Anführer besiegen, halbieren sich die für die überlebenden Teammitglieder erhaltenen Macca und Erfahrungspunkte. Es ist also sinnvoll, die anderen Mitglieder nach Möglichkeit vor dem Anführer auszuschalten.



>> Macca und Magnetite

Macca ist die in Dämonenauktionen (S. 31) verwendete Währung. Bei Magnetite handelt es sich um eine Energieform, die Sie für Fertigkeit- en-Set-Boni benötigen. Die nach dem Besiegen eines feindlichen Teams erhaltene Menge hängt dabei von Ihrer Leistung im Kampf ab.



• Macca-Bonus

Wenn Sie im Kampf bestimmte Leistungen erbringen und beispielsweise zusätzliche Züge erhalten oder Ihren Feind besiegen, ohne Schaden zu nehmen, bekommen Sie zusätzliches Macca. Der Bonus wird nach besonderen Regeln berechnet: auch wenn er negativ ist, können Sie kein Macca verlieren, das Sie bereits besitzen.



• Fertigkeiten-Set-Boni

Wie beim Macca-Bonus hängt auch die Menge des erhaltenen Magnetite davon ab, wie gut Sie sich in Kämpfen schlagen. Sobald Sie eine bestimmte Menge Magnetite angesammelt haben, können Sie Ihren Dämonen eine gecrackte Befehlsfertigkeit beibringen.

>> Fertigkeiten

Es gibt vier Arten von Fertigkeiten: Befehlsfertigkeiten (im Kampf einsetzbare Offensiv- oder Unterstützungsfertigkeiten), Passive Fertigkeiten (sind automatisch aktiv), Rassenfertigkeiten (passive oder Befehlsfertigkeiten bestimmter Dämonenrassen) und automatische Fertigkeiten, die nur von Anführern genutzt werden können und zu Beginn des Kampfes wirksam werden. Anführer können ihre Fertigkeiten während der Kampfvorbereitung festlegen, nach dem Entsenden jedoch nicht mehr ändern.





>> Schwachpunkte und Zusatzzüge

Charaktere mit der Anzeige "Extra Turn" (Zusatzzug) können im Kampf erneut Aktionen ausführen. Zusatzzüge werden wie folgt vergeben:



- Je höher Ihr Wert "Agility" (Beweglichkeit) ist, desto wahrscheinlicher erhalten Sie einen Zusatzzug.
- Die Angreifeseite erhält mit einer höheren Wahrscheinlichkeit Zusatzzüge. Es gibt zwei Möglichkeiten, Ihre Chancen auf diese Züge zu erhöhen oder feindliche Zusatzzüge zu deaktivieren:
 - Greifen Sie die Schwachpunkte des Feindes an.
 - Landen Sie einen kritischen Treffer beim Feind.



Wenn der Feind Ihrem Angriff widersteht bzw. ihn aufhebt, reflektiert oder absorbiert, verlieren Sie Ihren Zusatzzug oder der Feind erhält einen. Es ist daher wichtig, den Status Ihres Feindes auf dem oberen Bildschirm während des Kampfes im Auge zu behalten.

25



>> Ende des Kampfes

Kämpfe enden, wenn den Teams keine weiteren Züge verbleiben oder einer der Anführer besiegt wurde. Sollten Ihre gesamten Anführer sterben oder Sie die Niederlagebedingungen erfüllen, endet das Spiel.



>> Stufenaufstieg

Sobald Sie genügend Erfahrungspunkte gesammelt haben, steigen Sie eine Stufe auf.

Wertezunahme

Beim Stufenaufstieg nehmen die Werte des Anführers oder der Dämonen zufällig zu.



Wertepunkte zuweisen

Nur der Hauptcharakter kann seine Wertepunkte frei zuweisen. Wählen Sie einen Wert, indem Sie das Steuerkreuz nach oben/unten drücken. Drücken Sie es nach links/rechts, um die Punkte zuzuweisen. Drücken Sie danach zur Bestätigung den A-Knopf.





COMP-MENÜ



Drücken Sie den X-Knopf im Auswahlbildschirm des Kartenmodus, um das COMP-Menü zu öffnen.

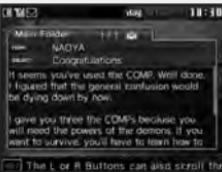
TEAM

Verwalten Sie die Teams, mit denen Sie in den Kampf ziehen. Auf diese Funktion können Sie auch im Vorbereitungsmenü vor dem Kampf zugreifen. Auf S. 12 finden Sie weitere Einzelheiten zur Teamverwaltung.



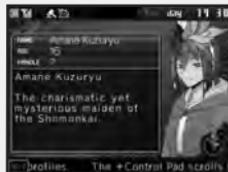
MAIL

Es gibt drei E-Mail-Kategorien: persönliche Mails, Laplace Mail und Systemmails. Drücken Sie das Steuerkreuz nach links/rechts, um zwischen den Kategorien umzuschalten. Wenn Sie eine neue Mail öffnen, können Sie erst wieder zum vorherigen Bildschirm zurückkehren, nachdem Sie die Mail vollständig gelesen haben. Ist viel Text vorhanden, haben Sie die Möglichkeit, das Steuerkreuz nach oben/unten zu drücken, um zeilenweise zu scrollen. Mit den L/R-Tasten überspringen Sie ganze Seiten.





PROFILE (PROFIL)



Sehen Sie sich ausführliche Charakterprofile an. Wählen Sie dazu einen Charakter aus und drücken Sie den A-Knopf.

CONFIG (KONFIGURATION)



Ändern Sie verschiedene Spieleinstellungen oder sehen Sie sich erhaltene Titel an.

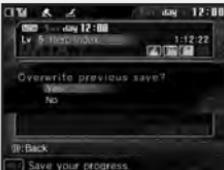
Informationen zu Titeln

Sie erhalten Titel, indem Sie am Ende des Spiels bestimmte Voraussetzungen erfüllen. Für jeden Titel erhalten Sie Punkte, die Sie zu Beginn eines neuen Durchlaufs für Belohnungen ausgeben können, wenn Sie Daten des vorherigen Spiels verwenden. Die Belohnungen reichen von einer Deaktivierung der Stufenbegrenzungen beschworener Dämonen bis hin zum Übernehmen von Dämonen und Macca in den neuen Durchlauf. Mit Daten des vorherigen Spiels gestartete Durchläufe müssen Sie auf dem Schwierigkeitsgrad "Normal" starten.



DATA (DATEN)

Hier haben Sie die Möglichkeit, bis zu drei Spiele zu speichern. Wenn Sie eine bereits gespeicherte Datei auswählen, erscheint die Meldung "Overwrite previous save?" (Vorheriges Spiel überschreiben?). Wählen Sie die Option "Yes" (Ja) aus, geht der entsprechende Spielstand verloren.



FUSION - KATHEDRALE DER SCHATTEN

Sie können Dämonen verbinden, um neue Dämonen zu erschaffen. Hierbei gibt es zwei Optionen: Fusion, bei der Sie Dämonen aus Ihrer Reserve verschmelzen, und Fusion Search (Fusionssuche). Bei der zweiten Option legen Sie Suchkriterien für Dämonen fest, die durch Fusion Ihrer momentanen Reserven erschaffen werden können.

>> Fusion

Wählen Sie zwei Dämonen aus Ihrer Reserve, um einen neuen Dämon zu erschaffen. In der Dämonenliste können Sie Fertigkeiten mit dem Y-Knopf anzeigen lassen, die Sortierung mit den L- und R-Tasten ändern sowie per Steuerkreuz zwischen den Dämonen umschalten.





Auswahl der Dämonen

Wählen Sie den ersten Dämon für die Fusion in der Liste aus und drücken Sie den A-Knopf. Danach können Sie per A-Knopf entweder einen zweiten Dämon festlegen oder den X-Knopf drücken, um zu sehen, welche Dämonen durch die Fusion mit dem ersten entstehen.



Übernommene Fertigkeiten

Nach Bestätigung des neuen Dämons erscheinen seine Fertigkeitenslots. Bewegen Sie den Cursor auf ein freies Feld und drücken Sie den A-Knopf, um eine Liste der hier platzierbaren Fertigkeiten zu öffnen. Wählen Sie eine gewünschte Fertigkeit aus und drücken Sie zur Bestätigung den A-Knopf. Sobald Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, können Sie die Fusion durch Drücken von START ausführen.



>> Fusion Search (Fusionssuche)

Legen Sie Kriterien fest, um die zu verbindenden Dämonen zu filtern. Dabei haben Sie die Wahl zwischen einer Reihe von Optionen wie beispielsweise Race (Rasse), Owned (Im Besitz), Party (Gruppe) oder Known (Bekannt). Wählen Sie im Menü die Option "Search" (Suchen) aus, wenn Sie fertig sind.



Sollten Dämonen die Kriterien erfüllen, erscheinen ihre Namen in der Liste. Nach Auswahl eines Kandidaten werden die entsprechenden Fusionsmöglichkeiten angezeigt. Wählen Sie 'OK' aus, wenn Sie die Dämonen verbinden möchten.



30



← DÄMONEN AUCTION (ДАМОНЕПАУКЦИОН)

Sie können bei der Dämonenauktion mitbieten, um neue Dämonen zu erhalten. Die Liste der verfügbaren Dämonen wird alle dreißig Spielminuten aktualisiert.

Einen Dämon auswählen

Wählen Sie auf der Liste den Dämon aus, den Sie kaufen möchten. Je mehr *-Symbole angezeigt werden, desto stärker und teurer ist er. Im Verlauf des Spiels nimmt Ihr Auktionsrang zu und Sie können zwischen Menüs mit den L- und R-Tasten umschalten.



Das erste Gebot abgeben

Drücken Sie nach der Auswahl den A-Knopf, um das erste Gebot abzugeben. Wenn Sie den Dämon sofort zu einem festgelegten Preis kaufen möchten, können Sie den X-Knopf drücken, um die Auktion zu beenden, ohne gegen andere Bieter anzutreten.



Höhe des Gebots eingeben

Nach dem Start der Auktion erscheint ein Countdown und alle Bieter geben ihre entsprechenden Gebote ab. Drücken Sie das Steuerkreuz nach oben/unten, um Ihr Gebot zu ändern, und drücken Sie den A-Knopf, um es abzugeben.

Letztes Gebot

Sind mehrere Bieter nach Ablauf der vorgegebenen Zeit aktiv, geben alle ein letztes Gebot ab, woraufhin die Person mit dem höchsten Gebot den Dämon erhält. Sie müssen Dämonen nach dem Gewinnen der Auktion nicht kaufen, was sich jedoch auf Ihren Auktionsrang auswirkt.





DÄMONEN - DAS KOMPENDIUM



View (Ansehen)

Wählen Sie diese Option aus, um eine Liste aller Einträge des Kompendiums anzuzeigen, die Sie mit den L- und R-Tasten nach Rassen sortieren können. Markieren Sie einen Dämon auf der Liste und drücken Sie den Y-Knopf, um seine Fertigkeiten zu sehen, oder den X-Knopf, wenn Sie sich sein Profil durchlesen möchten. Drücken Sie den A-Knopf, um den Dämon gegen einen bestimmten Macca-Betrag in Ihre Gruppe zu übernehmen.

Register (Registrieren)

Sie können neue oder bereits vorhandene, von Ihnen verbesserte oder angepasste Dämonen im Kompendium registrieren. Markieren Sie einen Dämon aus Ihrem Bestand und benutzen Sie die L- und R-Tasten, um ihn mit einer eventuell bereits vorhandenen Version zu vergleichen. Drücken Sie den A-Knopf, wenn Sie den aktuellen Dämon registrieren möchten. Sie können auch Ihren gesamten Bestand an Dämonen registrieren, indem Sie den X-Knopf drücken. Sollten sich dadurch erneute Registrierungen ergeben, können Sie diese jeweils einzeln durchgehen.

Ab einem bestimmten Punkt im Spiel können Sie das Dämonenkompendium über die Option "Demons" (Dämonen) im COMP-Menü aufrufen. Hier haben Sie die Möglichkeit, sich Einträge anzusehen, Dämonen in Ihre Gruppe zu übernehmen oder neue zu registrieren.





ZENTRAL-JAPAN



Ikebukuro – In diesem großen Geschäftsbezirk mit vielen Kaufhäusern befinden sich auch der zweitgrößte Bahnhof der Stadt und der Eikokuji-Schrein.

Ueno – In diesem nicht ganz so glamourösen Bezirk von Tokio gibt es mehrere Museen, darunter das Nationalmuseum Tokio und das Nationale Museum für Wissenschaft.

Shinjuku – Der größte Bahnhof Tokios macht diesen Bezirk zu einem der geschäftigsten der Stadt. Hier befindet sich außerdem das Regierungsbüro der Präfektur Tokio, in dem die Verwaltung der Stadt ihren Sitz hat.

Akihabara – Auf dieser berühmten Meile finden sich alle Arten von Elektronikhandel.

Kudanshita – Der von Besuchern in Bugeikan benutzte Umsteigebahnhof ist eine leicht abgeänderte Version des berühmten Budokan-Konzertsaales.

Kanda – Hier befinden sich der Taira no Masakado gewidmete Kanda-Myojin-Schrein und der Bezirk Jinbo-cho, in dem Sie eine Vielzahl gebrauchter Bücher kaufen können.

Tokio – Zu den berühmten Wahrzeichen des zentralen Stadtbezirks von Tokio gehören der Tokyo Tower, der Shiba-Park und die Freiluftkonzertshalle.

Aoyama – Bekannt für seine Veranstaltungsorte und den großen innerstädtischen Friedhof.

Harajuku – In diesem Bezirk finden sich nicht nur skurrile Modeboutiquen in der Omotesando- und Takeshita-Straße, sondern auch der Yoyogi-Park und der Meiji-Schrein.

Shibuya – In diesem sehr jungen Bezirk befinden sich die bekannte diagonale Kreuzung, das Elektronik-Museum und der Miyashita-Park.

Ebisu – Ein ruhiges Wohngebiet in der Nähe von Shibuya und Roppongi.

Nagata-cho – Am interessantesten in diesem Bezirk ist das Parlamentsgebäude der japanischen Regierung.

Akasaka – Im Spiel ist der Akasaka-Tunnel am wichtigsten – ein geheimer Ausgang des Bahnhofs, über den Sie eventuell der Quarantäne entkommen können.

Roppongi – Dieser Bezirk ist bekannt für sein Nachtleben und den 54-stöckigen Hills-Komplex.

Shinagawa – Ein Bezirk Tokios mit verschiedenen ausländischen Botschaften und Firmensitzen. Außerdem ist hier der Sengakuji-Schrein zu finden.





CREDITS

Director

Shinjiro Takata

Character Designer

Suzuhito Yasuda

Composer

Takami Asano (GODIEGO)

Supervisor

Kazuma Kaneko

Chief Planner

Fuma Yato

Chief Scenario Writer

Yoh Haduki

Scenario Writers

Teppei Kobayashi

Fuma Yato

Development Coordinator

Kenji Yoshino

Chief Programmer

Tomohiro Kawakami

Programmers

Atsushi Kanao

Chikara Saitoh

Kiyoshi Nagata

Assistant Programmers

Tomohiko Matsuda

Masayoshi Isomura

Masanori Kinosita

Chief Designer

Akiko Kotoh

Character Unit Designers

Yoshinori Asakura

Event Designer

Akiko Kotoh

Hanako Uchibe

Katsuhito Hora

Map Designers

Takayoshi Kawase

Shigeaki Tateno

Shinpei Katsumata

Battle and Effect Designers

Shigeaki Tateno

Toshiyuki Mitsuma

Keisuke Sawada

Sanae Shishikura

Background Art Work

Kenji Yoshino

Shigeaki Tateno

Shinpei Katsumata

Keisuke Sawada

Opening Theme "Soul Survive"

Words / Paroles: Teppei Kobayashi

Music / Musique: Ryota Koduka

Vocal / Voix: Junko Minagawa

Guitar/ Guitare: Toshiki Konishi

Sound Staff

Kiyotaka Satoh

Akihito Onoo

QA Staff

Miyuki Makino

Project Managers

Hirohito Shindo

Hitoshi Sadakata

Atsushi Kanao

Takehiko Ohkubo

Special Thanks

Norio Takeuchi

Takahide Itoh

Satoru Nagakura

US Localization
Atlus USA

Executive Producer
Shinichi Suzuki

General Manager
Mitsuhiko Tanaka

Director of Production
Bill Alexander

Project Lead
Yu Namba

Project Coordinator
Hiroyuki Tanaka

Translators
James Kuroki
Mai Namba
Madoka Ueno

Editors
Nich Maragos
Michael Meeker
Scott Strichart

QA Manager
Carl Chen

QA Lead
Richard Rodrigues

QA Testers
Evan A. Campbell
Albert Millspaugh
Meriel J. Regodon
Joshua W. Richardson

VP Sales & Marketing
Tim Pivnicny

Sales & PR Manager
Aram Jabbari

PR Specialist
Crystal Murray

Marketing Manager
Robyn Mukai

Creative Designers
Michiko Shiikuma
Jeremy Cail

Web Designers
Amanda M. Dalgleish
John Tubera

Assistant Media Producer
John Tubera

Sales Administration Manager
Sally Ortiz

Sales Administrator
Monica Lee

Voice Recording
PCB Productions
Los Angeles, CA

Voice Direction
Valerie Arem

Voice Engineering
Aaron Gallant

Assistant Engineering
Matt Lemberger

VO Production Coordinator
Valerie Arem



Devil Survivor Original Staff

Director

Shinjiro Takata

Character Designer

Suzuhito Yasuda

Composer

Takami Asano (GODIEGO)

Supervisor /

Kazuma Kaneko

Chief Planner

Fuma Yato

Planners

Keiuchi Yamatsuta
Tadayoshi Ishihara
Takahiro Yamamoto
Shoko Mori
Johnsuke Yoshida

Chief Scenario Writer

Yoh Haduki

Scenario Writers

Teppi Kobayashi
Yuichiro Tanaka
Fuma Yato

Scenario Advisors

Satoshi Ooyama
Shogo Isogai

Chief Programmer

Tomohiko Matsuda

Programmers

Yoshihiro Komori
Masayuki Higo
Masayoshi Isomura
Hiroki Shintani
Tomohiko Imanishi
Kengo Sasaoka

Chief Designer

Akiko Kotoh

Demon Design

Kazuma Kaneko

Character Unit Designers

Yoshinori Asakura
Kouichi Ogawa
Tomomi Aizawa

Character Design Cooperation

Shin Saito

Event Designer

Akiko Kotoh

Map Designers

Takayoshi Kawase
Daisuke Sato
Yoshihito Honma
Yukio Yoshida
Kohei Onishi

Battle and Effect Designers

Keiichi Ueda
Mayumi Iwata

Interface Designers

Takashi Katoh
Yuki Terada

Background Art Work

Eriko Doi
Yoriko Fujikura
Masami Ichimura
Naoko Araki
Natsumi Kodera
Kyosuke Otani
Tanaka Akiko
Sakiko Nozawa

MVE CG Development Business Dept.

Tetsuya Okuba
Ai Yoshida

Product Managers

Hiroki Furuhara

Michihiro Satou

Shingo Nozawa

Naomi Ogura

Eriko Fujiwara

Kouki Chiba

Daiju Honma

Hisashi Wada

Yuta Jincho



Chief Sound Designer
Kenichi Tsuchiya

Sound Designer
Atsushi Kitajoh

BGM Work
Takami Asano (GODIEGO)

Mastering
Masumi Hamamoto

Management
Narumi Isomura (TAGC Music)

Project Managers
Akiyasu Yamamoto
Hitoshi Sadakata

Project Support
Nozomi Yamamoto
Yuki Shindo
Atsushi Yagi
Takeshi Hiruta
Mika Matsuoka

Special Thanks
Katsura Hashino
Megumi Shiraishi
Kouzou Itagaki
all staff at the CS Division /
Toute l'équipe de CS Division

Division Manager
Vice General Manager
Naoto Hiraoka

Executive Producers
Masami Ochiai
Yoshimi Ogawa

Producer
Shinjiro Takata

©Index Corp. 2011
Published by Ghostlight LTD





SOFTWARE-GEWÄHRLEISTUNG

Ghostlight Ltd garantiert dem Erstkäufer dieses Softwarereprodukts, dass es ab dem Kaufdatum für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen frei von Materialfehlern ist. Sollte ein durch diese Gewährleistung abgedeckter Defekt innerhalb dieses Zeitraums auftreten, ersetzt Ghostlight das fehlerhafte Softwareprodukt kostenfrei. Der Erstkäufer kann diese Gewährleistung nur in Anspruch nehmen, wenn das Kaufdatum beim Verkäufer registriert wurde oder der Kunde Ghostlight schlüssig darlegen kann, dass das Produkt innerhalb der letzten neunzig Tage erworben wurde.

BESCHRÄNKUNGEN DER GEWÄHRLEISTUNG

DIESE GEWÄHRLEISTUNG GILT NICHT, FALLS DAS SOFTWAREREPRODUKT (a) MIT NICHT VON NINTENDO VERKAUFTEN ODER LIZENZIERTEN PRODUKTEN VERWENDET WIRD (EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF NICHT LIZENZIERTE SPIELVERBESSERUNGS- ODER KOPIERGERÄTE, ADAPTER UND STROMVERSORGUNGEN); (b) FÜR KOMMERZIELLE ZWECKE VERWENDET WIRD (INKL. VERLEIH); (c) VERÄNDERT ODER MANIPULIERT WIRD; (d) DURCH ZUFALL, NACHLÄSSIGKEIT ODER UNANGEMESSENE BENUTZUNG BZW. ANDERE URSACHEN BESCHÄDIGT WURDE, DIE NICHT AUF DEFekte MATERIALIEN ODER SCHLEchte VERARBEITUNG ZURÜCKZUFÜHREN SIND. DIE GEWÄHRLEISTUNG GILT EBENFALLS NICHT, FALLS DIE SERIENNUMMER DES SOFTWAREREPRODUKTS VERÄNDERT, UNKENNTLICH GEMACHT ODER ENTFERNT WURDE. DIESES SOFTWAREREPRODUKT WIRD „IN DER VORLIEGENDEN FORM“ UND OHNE JEGLICHE AUSDRÜCKLICHE ODER STILL SCHWEIGENDE GEWÄHRLEISTUNG VERKAUFT. IN KEINEM FALL IST GHOSTLIGHT HAFTBAR FÜR ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DER VERLETZUNG JEGLICHER AUSDRÜCKLICHER ODER STILL SCHWEIGENDER GEWÄHRLEISTUNG HERRÜHRT.

Diese Gewährleistung hat keinen Einfluss auf die gesetzlichen Rechte des Erstkäufers des Softwareprodukts.

Setzen Sie sich im Falle eines durch diese Gewährleistung abgedeckten Fehlers mit Ghostlight unter support@ghostlight.uk.com in Verbindung

Diese Gewährleistung gilt nur in Europa, Australien, Neuseeland und Gebieten der Europäischen Union.

