



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

PRINTED IN THE EU



MANUAL DE INSTRUCCIONES – PROGRAMA DE NINTENDO 3DS
(CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD)
MAA-CTR-AMTP-ESP

GHOSTLIGHT

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.



Esta tarjeta de juego solo es compatible con la versión europea y australiana de la consola Nintendo 3DS™.

IMPORTANTE: Lee con atención la información sobre salud y seguridad de este manual antes de utilizar consolas, tarjetas de juego o accesorios de Nintendo 3DS. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Por favor, guarda estos documentos como referencia.

¡AVISO! Este videojuego se encuentra protegido por derechos de propiedad intelectual. La copia y/o distribución no autorizada de este videojuego podrá generar responsabilidad criminal y/o civil.

LICENSED BY



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

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:



Les catégories de tranche d'âge:

Content Descriptors:



Description du contenu:



The 'Online' logo indicates that a game allows the player to have access to online game play against other players.

Le logo « Online » indique qu'un titre vous permet de jouer avec d'autres personnes en ligne.

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungssystem (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>



Inicio

Toca el icono de Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked en el menú HOME y luego toca ABRIR para empezar a jugar.

Si cierras la consola Nintendo 3DS durante la partida, se activará el modo de espera para ahorrar batería. Abre de nuevo la consola para reanudar la partida.

Guardado automático

Este programa guarda tu progreso automáticamente.

Para evitar perder datos de manera irreparable, no apagues y enciendas la consola repetidamente ni saques la tarjeta de juego mientras se guardan los datos; procura además no pulsar un botón equivocado (por ejemplo, reiniciando la consola) y no dejes que entre suciedad en los terminales.

No uses programas ni accesorios externos para modificar los datos guardados. Esto podría impedirte continuar o hacer que pierdas los datos. Cualquier tipo de modificación tendrá efectos permanentes, así que ten cuidado.



INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD

LEE ATENTAMENTE LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE JUGAR O DEJAR QUE TU HIJO JUEGUE A VIDEOJUEGOS. EN EL CASO DE QUE UN NIÑO PEQUEÑO VAYA A UTILIZAR LA CONSOLA, SE RECOMIENDA QUE UN ADULTO LE LEA Y EXPLIQUE PREVIAMENTE EL CONTENIDO DE ESTE MANUAL. DE LO CONTRARIO, PODRÍAN PRODUCIRSE LESIONES.

ADVERTENCIA SOBRE EL USO DE LA FUNCIÓN 3D

- La función 3D podría dañar la vista de los niños de seis años o edad inferior. Por lo tanto, se recomienda que solo niños de edad superior a seis años usen la función 3D y que los padres o tutores usen el control parental para restringir la función 3D en el caso de que niños de seis años o edad inferior tengan acceso a la consola.
- Si hay alguna diferencia de visión entre tus ojos derecho e izquierdo o si normalmente solo ves a través de un ojo, es posible que encuentres dificultades al apreciar las imágenes 3D o que experimentes fatiga ocular. Usa la consola con moderación y descansa de 10 a 15 minutos cada media hora de juego. Si experimentas alguno de los síntomas que se indican en el siguiente punto, ajusta el efecto 3D hasta un nivel que te resulte cómodo o usa solo imágenes 2D.
- No mires durante mucho tiempo imágenes 3D mal formadas. Si fijas la vista prolongadamente en imágenes 3D mal formadas (por ejemplo, imágenes dobles), podrías sufrir problemas tales como vista cansada, sequedad ocular, dolores de cabeza, rigidez de hombros, mareos, náuseas, fatiga o malestar general.
- No todas las personas ven igual las imágenes 3D. Para obtener más información sobre cómo ver las imágenes 3D correctamente, consulta las páginas correspondientes del manual de instrucciones de la consola. Si experimentas alguno de los síntomas que se indican en el punto anterior, ajusta el efecto 3D hasta un nivel que te resulte cómodo o usa solo imágenes 2D. Tu estado físico y el lugar donde te encuentres pueden impedirte ver las imágenes 3D correctamente. En ese caso, desactiva la función 3D.
- No utilices la función 3D cuando viajes en coche o en medios de transporte público. El movimiento constante puede hacer que las imágenes 3D no se vean claras y provoquen mareos y vista cansada.

Segue estas recomendaciones para usar este producto sin que te ocasione molestias:

- No uses esta consola si estás cansado o no te encuentras bien. Según tu estado físico, podrías sufrir fatiga o malestar general.
- Si experimentas fatiga o molestias en los ojos, la cabeza, los hombros o en cualquier otra parte del cuerpo, deja de jugar inmediatamente y descansa un rato. Si estos síntomas no cesan, utiliza únicamente imágenes 2D.
- Evita jugar durante demasiado tiempo seguido. Descansa de 10 a 15 minutos cada media hora si usas la función 3D, o cada hora si no la usas, aunque creas que no lo necesitas.

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

- Ciertas personas (aproximadamente una de cada 4000) pueden sufrir ataques o desmayos al recibir destellos o patrones de luz como los que se producen al ver la televisión o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca antes uno.
- Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.
- Se recomienda a padres y tutores que vigilen a los niños mientras juegan a videojuegos. Deja de jugar y consulta a un médico si tú o tu hijo experimentáis alguno de estos síntomas: **convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.**

Precauciones para reducir la probabilidad de sufrir un ataque mientras juegas:

- No juegues si estás cansado o tienes sueño.
- Juega siempre en lugares bien iluminados.
- Descansa de 10 a 15 minutos cada hora de juego (o cada media hora si usas la función 3D).



ADVERTENCIA SOBRE LA FATIGA VISUAL Y LOS MAREOS

Al jugar a videojuegos durante mucho tiempo seguido (no necesariamente mucho tiempo en el caso de usar la función 3D) podrías sentir molestias en los ojos. Además, algunos jugadores podrían sufrir mareos. Sigue estas recomendaciones para evitar problemas como la fatiga visual, los mareos y las náuseas:

- Evita jugar durante demasiado tiempo seguido. Se recomienda a padres y tutores que controlen el tiempo que los niños pasan jugando.
- Descansa de 10 a 15 minutos cada hora de juego (o cada media hora si usas la función 3D), aunque creas que no lo necesitas.
- Si sientes cansancio o dolor en los ojos mientras juegas, o si tienes mareos o náuseas, deja de jugar y descansa varias horas antes de continuar.
- Si dichos síntomas no cesan o sientes otras molestias, deja de jugar y consulta a un médico.

ADVERTENCIAS SOBRE LAS LESIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS

Al jugar durante varias horas seguidas, podrías sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel. Para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano o irritación cutánea, sigue estas recomendaciones:

- Evita jugar durante demasiado tiempo seguido. Se recomienda a padres y tutores que controlen el tiempo que los niños pasan jugando.
- Descansa de 10 a 15 minutos cada hora de juego (o cada media hora si usas la función 3D), aunque creas que no lo necesitas.
- Cuando uses el lápiz de Nintendo 3DS, no lo agarres con fuerza ni hagas mucha presión sobre la pantalla. Podrías cansarte o sentir molestias.
- Si sientes cansancio o dolor en las manos, las muñecas o los brazos mientras juegas, o si notas síntomas como **hormigueo, entumecimiento, quemazón o agarrotamiento**, deja de jugar y descansa varias horas antes de continuar.
- Si dichos síntomas no cesan o sientes otras molestias, deja de jugar y consulta a un médico.

PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE SALUD Y SEGURIDAD, CONSULTA EL MANUAL DE INSTRUCCIONES QUE SE INCLUYE CON LA CONSOLA NINTENDO 3DS.





Ghostlight tiene muchos más productos disponibles. Visita nuestro sitio web para saber más sobre tus juegos de Ghostlight favoritos, visita los minisitios exclusivos de nuestros productos e infórmate de las últimas novedades en juegos de rol japoneses. También estamos en Facebook y Twitter para que sea más fácil estar al día.

Ir a www.ghostlight.uk.com y siga con nosotros en:



Se aplicarán los términos y condiciones del servicio. El servicio requiere acceso a internet (por cuenta del cliente). La edad mínima está limitada en Facebook.



ÍNDICE

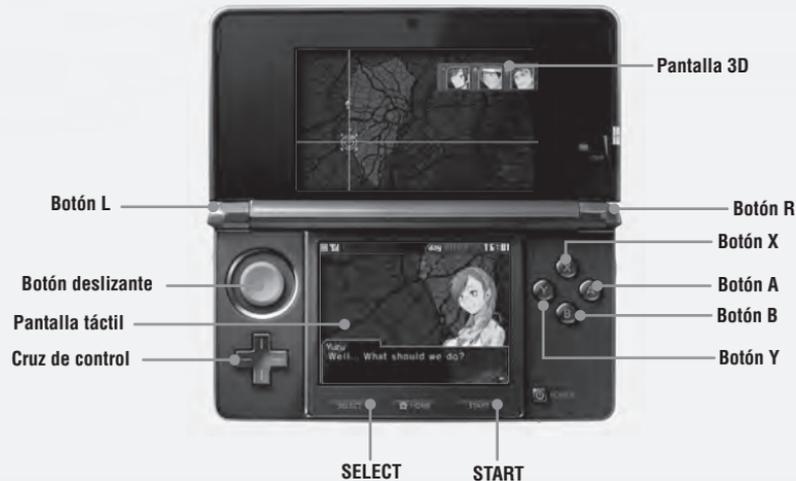


- Controles...04
- Sistema de juego...08
- Modo mapa...10
- Modo combate...12
 - Menú de órdenes...18
 - La pantalla de estado...20
- Menú COMP...27
 - Equipo...27
 - Correo...27
 - Perfil...28
 - Configuración...28
 - Datos...29
 - Fusión...29
 - Subasta de demonios...31
 - Demons – The Compendium...32



Este juego es ficción. Cualquier parecido con personas, países, organizaciones o lugares reales es pura coincidencia.

CONTROLES



En el juego se utilizan principalmente la cruz de control y los botones, aunque para ciertas funciones (indicadas en el manual) también podrás usar la pantalla táctil.

MODO MAPA

| | |
|-------------------|---|
| Cruz de control | Mover cursor/Desplazarte por el correo recibido |
| Botón A | Confirmar selección/Avanzar la conversación |
| Botón B | Cancelar la selección |
| Botón X | Acceder al menú COMP |
| Botón Y | Saltar tiempo |
| Botón L | Desplazarte por el correo recibido |
| Botón R | Desplazarte por el correo recibido |
| Botón L + botón R | Omitir texto |

MODO COMBATE

| | |
|-----------------|--|
| Cruz de control | Mover el cursor |
| Botón A | Confirmar selección |
| Botón B | Cancelar selección/Modo cursor |
| Botón X | Ver alcance de los movimientos y ataques |
| Botón Y | Ver habilidades |
| Botón L | Cambiar pantalla de estado |
| Botón R | Cambiar pantalla de estado |
| START | Menú del sistema |



MENÚ DE TÍTULO

Estas son las opciones disponibles en el menú de título:

>> NEW GAME (PARTIDA NUEVA)

Comienza una partida nueva. Tendrás que escribir el nombre del personaje principal con el teclado en pantalla. Usa el botón L y el botón R para cambiar el tipo de caracteres, pulsa el botón A o toca la pantalla táctil para introducir una letra y pulsa el botón B para borrar. Cuando termines de escribir el nombre, pulsa START para confirmarlo.

(fácil): consigue Macca y experiencia adicionales en los combates
Normal: la misma mecánica que en el Devil Survivor original.

>> LOAD GAME (CARGAR PARTIDA)

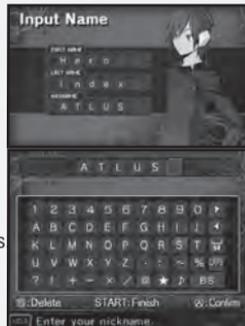
Selecciona uno de los tres archivos guardados para continuar una partida ya iniciada.

>> CONTINUE (CONTINUAR)

Si has suspendido la partida, la opción Continue (continuar) estará disponible. De este modo, podrás continuar donde suspendiste la partida.

SAVING (GUARDAR)

Puedes guardar la partida seleccionando Data (datos) en el menú COMP (página 29). También puedes crear archivos guardados temporales si seleccionas Suspend (suspender) en el menú del sistema durante un combate (página 16).





SISTEMA DE JUEGO

Podrás avanzar en la historia dirigiéndote a los diversos escenarios del juego. Aquí puedes consultar cómo transcurre el ritmo de juego.

LOS DOS MODOS BÁSICOS

El juego se divide en dos partes principales: la aventura, en la que te moverás de un sitio a otro durante el progreso de la trama, y los combates, que tendrán lugar entre diversos eventos o bien en combates libres opcionales.

Modo mapa (página 10)

Si accedes a determinadas zonas del mapa, sucederán algunas cosas. Utiliza el menú COMP para prepararte para los combates y acceder a otras funciones.



Modo combate (página 12)

El signo "I" que encontrarás en algunos lugares indica que hay combates disponibles. Tendrás que vencer en estos combates con los equipos que hayas formado.



>> Paso del tiempo

El tiempo pasa cada día y sucederán diversos eventos o combates en determinados lugares y momentos. Utiliza el correo Laplace y la información que obtendrás charlando con otros para sacar el máximo partido a cada movimiento.



Paso del tiempo durante los eventos

Si seleccionas una conversación o combate que tenga el icono de un reloj, el tiempo avanzará 30 minutos mientras dure dicho evento.

Saltar tiempo manualmente

Si pulsas el botón Y en la pantalla del mapa, podrás saltar hasta treinta minutos de golpe. Pulsa arriba o abajo en la cruz de control para seleccionar cuánto tiempo quieres saltar y pulsa el botón A para confirmar. Esta opción solo se puede usar un número determinado de veces, dependiendo de los eventos disponibles.

Eventos simultáneos

En ocasiones habrá varios eventos disponibles con el icono del reloj. Si seleccionas uno, los demás eventos desaparecerán, así que piénsatelo bien antes de elegir.

MODOS MAPA

El modo mapa se divide en dos partes: la pantalla del mapa y los eventos.

CÓMO USAR LA PANTALLA DEL MAPA

Las siguientes opciones están disponibles en la pantalla del mapa (algunas opciones solo están disponibles en determinados casos):

Action (acción): lista de acciones para los personajes y lugares disponibles en este momento en la zona de Tokio que esté seleccionada. Las tres opciones posibles son:

Look around (mirar): comprueba cómo están las cosas en esta zona;

Listen to people here (escuchar a la gente aquí): entérate de lo que comenta la gente en esta zona;

Talk with your party (hablar con tu equipo): conoce la situación actual de los miembros de tu equipo.

Icono del reloj: si seleccionas una de estas acciones, el tiempo avanzará durante el evento.

Icono de combate: si seleccionas uno de estas acciones, se iniciará un combate. El tiempo no avanzará si el combate no tiene ningún el icono del reloj.



Combates libres

El tiempo no avanzará durante los combates libres, así que puedes luchar todas las veces que quieras para mejorar a tu equipo.

LA PANTALLA DEL MAPA

La pantalla 3D contiene un mapa con la localización de cada personaje, mientras que la pantalla táctil muestra la lista de lugares y acciones disponibles.



- 1 Las caras de los personajes y sus correspondientes iconos de color.
- 2 Día y hora actuales.
- 3 La lista de lugares. Pulsa arriba o abajo en la cruz de control para desplazarte por la lista.
- 4 Los iconos de los personajes indican quiénes están en esa zona.
- 5 El icono del reloj indica que el tiempo avanzará durante la acción.
- 6 La lista de acciones disponibles en la zona seleccionada.
- 7 El icono de combate indica que la acción provocará un enfrentamiento.

MODO COMBATE

Si seleccionas un combate en el menú de acciones, la partida iniciará el modo combate. Cada uno de ellos tiene sus condiciones de victoria y derrota, que pueden cambiar incluso durante el combate. Puedes consultar las condiciones cuando quieras en el menú del sistema (página 16).

MENÚ DE PREPARACIÓN

>> Edit Team (editar equipo)

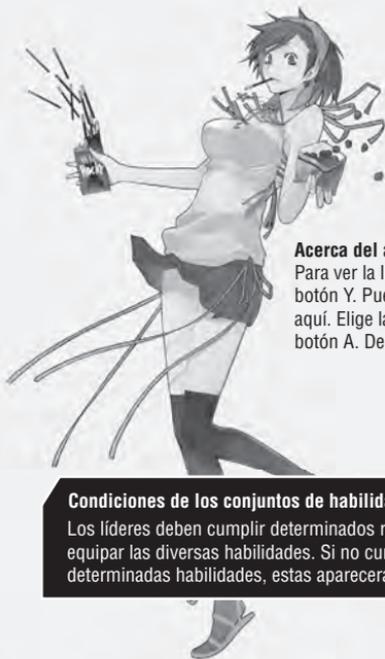
Organiza los equipos que quieras alinear en el combate. Destaca a un luchador y selecciónalo con el botón A; a continuación, elige la ranura donde quieras colocarlo. Puedes hacerlo también tocando al luchador con el lápiz de Nintendo 3DS y arrastrándolo a la ranura correspondiente.

Cada equipo consta de un líder en el centro flanqueado por dos demonios, y cada uno puede tener un máximo de tres luchadores. No puedes seleccionar a un demonio como líder o quitar de un equipo a un luchador bloqueado. Podrán unirse a la batalla un máximo de cuatro equipos.

Puedes realizar las siguientes acciones en el menú de equipo. Puedes desplazarte arriba y abajo por la lista de luchadores disponibles.

- **Botón A:** Organizar luchadores
- **Botón B:** volver/cancelar
- **Botón X:** quitar del equipo al luchador seleccionado
- **Botón Y:** ver/ajustar habilidades del luchador seleccionado



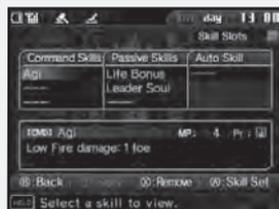


Acerca del ajuste de habilidades

Para ver la lista de habilidades de un luchador, destácalo y pulsa el botón Y. Puedes configurar el conjunto de habilidades de los líderes aquí. Elige la habilidad que quieras cambiar y confirma con el botón A. Después, haz los cambios que desees.

Condiciones de los conjuntos de habilidades

Los líderes deben cumplir determinados requisitos para poder equipar las diversas habilidades. Si no cumples los requisitos de determinadas habilidades, estas aparecerán en color gris.





>> Skill Crack (adquisición de habilidad)

La adquisición de habilidades te permite analizar y obtener las habilidades de tus enemigos. Selecciona al líder del equipo para adquirir habilidades y luego selecciona una de la lista. No es necesario establecer la adquisición de ninguna habilidad para iniciar un combate.

Cuando selecciones al líder de un equipo y la habilidad que quieras adquirir, se mostrará al enemigo que posea esa habilidad. Si la posee más de uno, puedes seleccionar a quién quieres arrebatarársela. Si el líder del equipo seleccionado derrota al enemigo, podrá aprender esa habilidad.

Cómo aprender y usar las habilidades

Los líderes de los equipos pueden obtener habilidades de sus enemigos y usarlas después cuando se incluyan en el conjunto de habilidades. Los demonios aprenden habilidades específicas cuando suben de nivel. Cuando recibas una bonificación de conjunto de habilidades (página 24), podrán aprender habilidades ya adquiridas.



>> Posiciones

Cuando coloques a los equipos en el campo de batalla, selecciona a un equipo de la pantalla Positions (posiciones) y pulsa el botón A para confirmar.



En la pantalla de campo, puedes colocar al equipo en cualquiera de los espacios azules. Mueve a tu equipo donde quieras con la cruz de control y pulsa el botón A para confirmar. Puedes colocar un máximo de cuatro equipos.

>> Comienzo

Si ya has colocado a los personajes exigidos por las condiciones de comienzo, puedes comenzar el combate. Cuando aparezca la pregunta "Are you ready to start?" (¿listo para empezar?), selecciona "Yes" para comenzar el combate.



CAMPO



Cada botón tiene funciones diferentes en la pantalla de campo. No te olvides de comprobar la situación general y el estado de cada equipo.

- **Botón L y botón R:** cambiar los menús de estado
- **Botón Y:** mostrar habilidades
- **Botón X:** ver el alcance de los movimientos y los ataques en el modo de cursor libre
- **Botón B:** modo de cursor libre
- **START:** mostrar el menú del sistema

>> Menú del sistema

Pulsa START o SELECT en las pantallas de campo para acceder a las siguientes opciones del menú de sistema:

- **Suspend (suspender):** puedes guardar la partida en pleno combate. La partida quedará suspendida y saldrás al menú de título. Vuelve a la partida suspendida seleccionando Continue (continuar) en el menú de título.
- **View Order (ver orden):** consulta el orden actual de los turnos. Usa la cruz de control para desplazarte por los equipos.
- **Victory (victoria):** comprueba los requisitos de victoria y derrota del combate actual.
- **Config (configuración):** cambia los ajustes de juego y consulta los títulos.
- **Retreat (retirada):** puedes retirarte de los combates libres, pero no de los combates de eventos.

LA PANTALLA DE CAMPO

La pantalla 3D muestra el estado actual de tu equipo, mientras que la pantalla táctil indica la localización del equipo y las acciones disponibles.



- 1 Estado del luchador (consulta la página 20 para ver más detalles): puedes cambiar de luchador con el botón L y el botón R.
- 2 Move (movimientos): es el número de espacios que este equipo puede viajar en un solo turno.
- 3 Speed (velocidad): determina la rapidez con la que llegará el próximo turno.
- 4 Turno: indica de quién es el turno actual.
- 5 Orden de turnos: muestra los siguientes turnos, ordenados de izquierda a derecha.
- 6 Menú de órdenes



MENU DE ORDENES



En la parte superior de la pantalla táctil se encuentra la lista de orden de turnos. Las caras indican de quiénes son los siguientes turnos, ordenados de izquierda a derecha.

>> Move (moverse)

Esta orden sirve para moverse por el campo. Coloca el cursor en un espacio azul y confirma con el botón A. La cantidad de espacios que podrás moverte depende del alcance de los movimientos.

>> Attack (atacar)

Selecciona esta orden para atacar al equipo enemigo. Tus ataques pueden llegar a los enemigos que estén en los cuadros rojos.



Nota sobre el alcance de los ataques

Al principio solo podrás atacar a los enemigos que estén junto a tu equipo, pero más adelante podrás usar las habilidades de los demonios para ampliar el alcance de tus equipos.



>> Órdenes especiales

Aparte de las acciones normales del menú de órdenes, verás los nombres de algunos personajes. Selecciona uno para ver las acciones específicas que puede realizar dicho personaje.

- **Summon (invocar):** los líderes de equipo pueden usar esta orden para invocar los demonios de tu reserva.
- **Skills (habilidades):** usa las habilidades de mando o de raza que estén asignadas al personaje.
- **Return (volver):** envía a la reserva al demonio activo.

Las órdenes especiales también están disponibles cuando te encuentras en ciertos espacios o junto a algunos personajes en determinados combates.

>> End (terminar)

Terminas tu turno y te quedas en esa posición hasta el siguiente. Si seleccionas esta opción, el siguiente equipo en la lista de turnos se pondrá en acción.



Nota sobre el coste de turnos

Cada acción que realices en un combate tiene asociado un coste de turnos. Si seleccionas una orden, como Move (moverse), una flecha te indicará cuándo será tu próximo turno. Cuanto más cueste una acción, más tardarás en volver a jugar. Ten en cuenta el coste de turnos cuando seleccionas tus acciones.

LA PANTALLA DE ESTADO

Cuando destacas a un equipo con el cursor, su estado aparece en la pantalla 3D. Puedes usar el botón L y el botón R para cambiar de una pantalla de estado a otra.



- 1 Nombre del líder del equipo
- 2 Adquisición de habilidad seleccionada actualmente
- 3 Raza y nombre del luchador
- 4 Nivel de experiencia
- 5 Puntos de experiencia (se muestra el total actual y la cantidad necesaria para alcanzar el siguiente nivel)
- 6 Salud del luchador
- 7 MP del luchador

8 Estadísticas del luchador:

- **St:** potencia de los ataques físicos;
- **Ma:** influye en el MP máximo y la fuerza/defensa contra la magia;
- **Vi:** influye en la salud máxima y la defensa contra ataques físicos y mágicos;
- **Ag:** influye en el orden de los turnos y en los índices de precisión/evasión.

9 Habilidades actuales

10 Puntos fuertes y débiles elementales



Físico



Hielo



Fuerza



Fuego



Electricidad



Maldición

DISMINUCIÓN DE ESTADO

Durante el combate, los personajes pueden sufrir disminuciones de estado.



VENENO

En cada turno, sufrirás daño por culpa del veneno.



MUDEZ

No podrás usar magia ni habilidades que requieran MP.



MUERTE

El personaje morirá cuando su salud llegue a 0.



SELLO

No podrás usar habilidades de mando.



MALDICIÓN

No podrás curar la salud ni MP.



PIEDRA

Morirás instantáneamente si te alcanzan golpes críticos o ataques de elementos de fuerza.



DESCARGA

Cuando sufras una descarga, no podrás actuar en las refriegas y tu defensa física disminuirá momentáneamente.



PARALIZAR

Cuando estés paralizado, tu precisión y capacidad de evasión se reducirán, y puede que pierdas el turno.



CONGELAR

No podrás actuar en las refriegas y será más vulnerable a los ataques físicos.



HUEVAS

Si no te deshaces del parásito, nacerá una bandada de moscas.

LA PANTALLA DE REFRIEGAS



- 1 Puedes cambiar de la pantalla de estado de los enemigos a la de los aliados con el botón L y el botón R.
- 2 La pantalla de estado del equipo. El personaje del medio es el líder del equipo.
- 3 La lista de órdenes.
- 4 El coste de MP o de salud de la acción elegida.
- 5 El panel de estado del equipo del jugador. El personaje de en medio es el líder del equipo.
- 6 Salud actual.
- 7 MP actual.
- 8 Si el luchador sufre una disminución de estado, se mostrará un icono aquí.



>> Equipos y líderes

El domador de demonios (el líder del equipo) puede formar equipo con un máximo de tres luchadores más.

- El luchador de en medio es el líder.
- Si el líder resulta derrotado, el equipo será eliminado automáticamente.
- Si los compañeros del líder siguen en pie, los ataques que reciba le provocarán menos daño.
- Si derrotas al líder primero, recibirás la mitad de puntos de Macca y experiencia. Es mejor derrotar primero a los compañeros antes que al líder, si es posible.

>> Macca y magnetita

Macca es la moneda que se utiliza en las subastas de demonios (página 31), mientras que la magnetita es una clase de energía necesaria para recibir bonificaciones de conjunto de habilidades. La cantidad que recibirás de cada una cuando derrotes a un equipo enemigo dependerá de tu rendimiento en las refriegas.





• Bonificación de Macca

Si consigues algunos logros durante las refriegas, como obtener turnos adicionales o derrotar al enemigo sin recibir daño, recibirás más Macca cuando acabes con ellos. Esta bonificación se calcula de acuerdo con determinadas reglas especiales. Aunque tengas números rojos en tus bonificaciones, no se reducirá la cantidad de Macca que tienes en mano.



• Skill Set Bonus

Si consigues algunos logros durante las refriegas, como obtener turnos adicionales o derrotar al enemigo sin recibir daño, recibirás más Macca cuando acabes con ellos. Esta bonificación se calcula de acuerdo con determinadas reglas especiales. Aunque tengas números rojos en tus bonificaciones, no se reducirá la cantidad de Macca que tienes en mano.

>> Nota sobre las habilidades

En general, hay cuatro tipos de habilidades: de mando, de ataque y apoyo (en la batalla); pasivas (surten efecto automáticamente); de raza (habilidades de mando o pasivas específicas de determinadas clases de demonios) y automáticas (reservadas para líderes de equipo, surten efecto cuando comienza una refriega). Los líderes de equipo pueden configurar sus habilidades durante la preparación de un combate, pero no pueden cambiarlas después.





>> Puntos débiles y turnos adicionales

Los personajes con turnos adicionales en las refriegas pueden entrar en acción de nuevo. Los turnos adicionales se distribuyen así:

- Cuanto mayor sea tu agilidad, más probabilidades tendrás de conseguir un turno adicional.
- El equipo atacante tiene más probabilidades de conseguir turnos adicionales. Hay dos formas de aumentar la probabilidad de conseguir turnos adicionales o de quitarle al enemigo los suyos:

- atacando los puntos débiles del enemigo;
- alcanzando al enemigo con un ataque crítico.



Si el enemigo resiste, anula, devuelve o absorbe el ataque, perderás un turno adicional o bien él ganará uno. Es importante que compruebes el estado del enemigo en la pantalla 3D cuando estés luchando.



>> Final de las refriegas

Cada refriega terminará cuando se agoten los turnos de ambos equipos o bien cuando el líder de uno de ellos caiga derrotado. Si todos los líderes de equipo mueren o se cumplen las condiciones de derrota, la partida terminará.



>> Mejora de nivel

Cuando tengas suficientes puntos de experiencia, subirás de nivel.

Mejora de las estadísticas

Cuando subas de nivel, aumentarán las estadísticas del líder del equipo o de los demonios, al azar.



Distribución de los puntos de estadísticas

Solo el personaje principal puede distribuir los puntos como desee. Selecciona una estadística pulsando arriba o abajo en la cruz de control y distribuye los puntos pulsando izquierda o derecha. Cuando hayas terminado, pulsa el botón A para confirmar.



MENU COMP

Si pulsas el botón X en la pantalla de selección durante el modo de mapa, accederás al menú COMP.

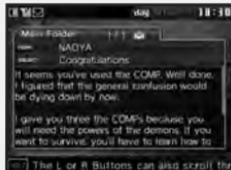
TEAM (EQUIPO)

Organiza los equipos y envíalos al combate. También puedes hacerlo a través del menú de preparación antes de luchar. Consulta la página 12 para conocer más detalles acerca de cómo organizar tu equipo.



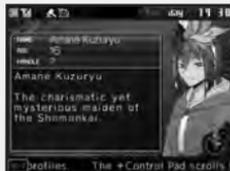
MAIL (CORREO)

Hay tres categorías de correo: personal, Laplace y de sistema. Puedes pasar de una categoría a otra pulsando izquierda o derecha en la cruz de control. Si abres un nuevo correo, no podrás volver a la pantalla anterior hasta que no lo hayas leído por completo. Si tiene mucho texto, puedes pulsar arriba o abajo en la cruz de control para desplazarte, o bien el botón L o el botón R para saltar de página.





PROFILE (PERFIL)



Consulta los perfiles detallados de los personajes. Selecciona uno y pulsa el botón A para leer su perfil.

CONFIG (CONFIGURACIÓN)



Cambia los diversos ajustes del juego o lee los títulos obtenidos.

Nota sobre los títulos

Conseguirás títulos si cumples determinadas condiciones al final de la partida. Cada título otorga determinado número de puntos que podrás gastar en recompensas al comienzo de un nuevo ciclo si usas los datos de finalización de uno anterior. Estas recompensas van desde evitar los límites de nivel de los demonios invocados hasta guardarte demonios o Macca para el nuevo ciclo. Para comenzar un ciclo con datos de finalización debes jugar en dificultad Normal.



DATA (DATOS)

Guarda la partida. Podrás guardar un máximo de tres archivos; si seleccionas un archivo que ya contenga una partida guardada, aparecerá el mensaje: "Overwrite previous save?" (¿sobrescribir partida guardada?). Si seleccionas "Yes" (sí), perderás la anterior partida guardada.



FUSIÓN: LA CATEDRAL DE LAS SOMBRAS

Puedes fusionar varios demonios para crear otro nuevo. Tienes dos opciones: Fusion (fusión) para elegir los demonios de tu reserva que quieras unir y Fusion Search (búsqueda de fusión) para seleccionar criterios de búsqueda de los demonios que pueden crearse con los que tienes en la reserva.

>> Fusión

Selecciona dos demonios de tu reserva para crear uno nuevo. Puedes consultar sus habilidades en la lista de demonios si pulsas el botón Y. Cambia el criterio de ordenación con el botón L y el botón R, y navega entre los demonios con la cruz de control.





Seleccionar los demonios

Elige un demonio en la lista y confírmalo con el botón A. Después, puedes seleccionar otro demonio con el botón A o bien pulsar el botón X para ver cuál sería el resultado de la fusión con el primero que has elegido.

Herencia de habilidades

Cuando confirmes el demonio resultante, se mostrará la pantalla de ranuras de habilidades. Mueve el cursor hasta un espacio vacío y pulsa el botón A para ver la lista de habilidades que pueden seleccionarse. Elige la habilidad que quieras y pulsa el botón A para confirmarla. Cuando hayas terminado, pulsa START para comenzar la fusión.

>> Búsqueda de fusiones

Selecciona el criterio de filtro de los demonios que quieras fusionar. Hay diversos criterios para elegir: Race (raza), Owned (obtenido), Party (equipo) o Known (conocido). Cuando termines, pulsa el botón Search (buscar) en la parte superior del menú.

Aparecerá una lista con los candidatos que cumplan los criterios de búsqueda. Selecciona uno y verás las posibilidades de fusión. Si quieres fusionar esos demonios, selecciona "OK" (aceptar).



SUBASTA DE DEMONIOS

Puedes pujar en la subasta para obtener nuevos demonios. La lista de demonios disponibles se actualiza cada treinta minutos de juego.

Seleccionar un demonio

Selecciona el demonio de la lista que quieras comprar. Cuantas más tenga, más fuerte y caro será. A medida que avances en el juego, tu rango de subasta aumentará y podrás pasar de un menú a otro con el botón L y el botón R.

Comenzar a pujar

Selecciona un demonio y pulsa el botón A para comenzar a pujar. Si quieres comprar un demonio por el precio establecido, pulsa el botón X para cerrar la puja sin tener que competir con otros.

Introducir puja

When bidding begins, a countdown will start, and all who wish to bid on a demon will enter their bids. Cuando comience la subasta, se iniciará una cuenta atrás y los interesados podrán introducir su puja. Pulsa arriba y abajo en la cruz de control para cambiar la puja y pulsa el botón A para confirmarla.

Puja final

Si hay más de un competidor activo cuando se termine el tiempo, podrán proponer una puja final. La persona con la puja más alta obtendrá el demonio. Puedes optar por no comprar el demonio aunque lo hayas ganado, pero ten cuidado porque esto afectará a tu rango de subasta.



Demons - The Compendium



View (ver)

Selecciona View (ver) para consultar todas las entradas del compendio. Puedes ordenarlas por raza con el botón L y el botón R. Para obtener más información de un demonio, resáltalo en la lista y pulsa el botón Y para ver sus habilidades, o bien el botón X para leer su perfil. Si quieres invocar a un demonio para tu equipo, pulsa el botón A. Si invocas a un demonio del compendio, te costará cierta cantidad de Macca.

Register (registrar)

Puedes registrar en el compendio a los nuevos demonios o a los ya existentes si los has mejorado o personalizado. Destaca a uno en la lista y usa el botón L y el botón R para compararlo con la versión registrada hasta el momento, si la hay. Si quieres registrar a tu demonio actual, pulsa el botón A. Puedes registrar toda la reserva a la vez con el botón X. En caso de que haya que actualizar alguno de ellos, podrás hacerlo de forma individual.

A partir de determinado momento en el juego podrás acceder al compendio de demonios si seleccionas “Demons” (demonios) en el menú COMP. Aquí podrás ver todas las entradas de invocaciones o registrar otras nuevas.





LUGARES DE JAPON

Ikebukuro – es una gran zona comercial con muchas tiendas, pero también alberga la segunda estación de tren más grande de la ciudad, así como el santuario de Eikokuji.

Ueno – es una de las zonas menos glamurosas de Tokio, aunque alberga museos como el Museo Nacional de Tokio o el de Ciencias Naturales.

Shinjuku – es la estación de tren más grande de Tokio, así que es una de las zonas más bulliciosas de la ciudad. También se puede encontrar el edificio del gobierno metropolitano de Tokio.

Akihabara – en la famosa ciudad electrónica se pueden encontrar todo tipo de tiendas del sector.

Kudanshita – es la parada de metro para visitar Bugeikan, la versión ligeramente ficcional del famoso palacio de conciertos Budokan.

Kanda – aquí se encuentra el santuario de Kanda Myojin dedicado a Taira no Masakado y el distrito de librerías de segunda mano Jinbo-cho.

Tokyo – algunos de los lugares más conocidos del centro de la ciudad son la Torre de Tokio, el parque Shiba y el palacio de conciertos al aire libre.

Aoyama – es conocido por sus centros de ocio, pero también por el enorme cementerio municipal.

Harajuku – es muy conocido por las extravagantes tiendas de ropa de las calles Omotesando y Takeshita. También se encuentran el parque Yoyogi y el santuario Meiji.

Shibuya – el famoso cruce de Tokio se encuentra en este barrio juvenil, así como el Museo de la Electricidad y el parque Miyashita.

Ebisu – es una zona residencial muy tranquila cercana a Shibuya y Roppongi.

Nagata-cho – el principal atractivo de esta zona es el Edificio de la Dieta, donde se reúne el Parlamento de Japón.

Akasaka – en el juego, el principal atractivo es el túnel de Akasaka, una salida secreta de la estación de tren que puede servirte para huir del bloqueo.

Roppongi – es conocido por su vida nocturna y el proyecto urbanístico Hills. Aquí puedes encontrar un edificio de 54 pisos.

Shinagawa – es una zona de Tokio en la que se encuentran diversas embajadas extranjeras y las oficinas centrales de diversas empresas. El santuario de Sengakuji se encuentra aquí.



credits

Director

Shinjiro Takata

Character Designer

Suzuhiro Yasuda

Composer

Takami Asano (GODIEGO)

Supervisor

Kazuma Kaneko

Chief Planner

Fuma Yato

Chief Scenario Writer

Yoh Haduki

Scenario Writers

Tepei 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 Kinoshita

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: Tepei 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**

Atlas USA

Executive Producer

Shinichi Suzuki

General Manager

Mitsuhiro 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 Millsbaugh
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. Dagleish
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

Keuichi Yamatsuta
Tadayoshi Ishihara
Takahiro Yamamoto
Shoko Mori
Johnosuke Yoshida

Chief Scenario Writer

Yoh Haduki

Scenario Writers

Tepppei 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
Koohei Onisi

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
Kynosuke Otani
Tanaka Akico
Sakiko Nozawa

MVE CG Development Business Dept.

Product Managers

Tetsuya Okuba
Ai Yoshida

Designers

Hiromi Furuhashi
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

Miika 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





GARANZIA DEL SOFTWARE

Ghostlight Ltd garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software che il prodotto sarà esente da difetti materiali per un periodo di novanta (90) giorni dalla data d'acquisto. Se durante quel periodo si dovesse verificare un difetto coperto da questa garanzia, Ghostlight sostituirà il software difettoso gratuitamente. L'acquirente originale ha diritto ad usufruire di questa garanzia solo se la data d'acquisto è stata registrata nel punto vendita o se l'acquirente può dimostrare, in maniera ritenuta soddisfacente da Ghostlight, che il prodotto è stato acquistato negli ultimi novanta giorni.

RESTRIZIONI DELLA GARANZIA

QUESTA GARANZIA NON SARÀ APPLICATA SE QUESTO PRODOTTO SOFTWARE (a) È UTILIZZATO CON PRODOTTI NON VENDUTI O LICENZIATI DA NINTENDO (INCLUSI MIGLIORAMENTI, DISPOSITIVI DI COPIA, ADATTATORI E TRASFORMATORI NON UFFICIALI); (b) È UTILIZZATO PER SCOPI COMMERCIALI (INCLUSO IL NOLEGGIO); (c) È MODIFICATO O MANOMESSO; (d) È DANNEGGIATO A CAUSA DI NON CURANZA, INCIDENTE, UTILIZZO IRRAGIONEVOL E DA ALTRA CAUSE NON INERENTI DIFETTI MATERIALI O DI PRODUZIONE; (e) HA AVUTO IL NUMERO DI SERIE MODIFICATO, DETERIORATO O RIMOSSO.

QUESTO PRODOTTO SOFTWARE È VENDUTO SENZA ALCUNA GARANZIA ESPLICITA O IMPLICITA DI ALCUN TIPO E IN NESSUN CASO GHOSTLIGHT PUÒ ESSERE RICONOSCIUTA RESPONSABILE DI DANNI CIRCOSTANZIALI O ACCIDENTALI RISULTANTI DALLA VIOLAZIONE DI QUALSIASI TALE GARANZIA IMPLICITA O ESPLICITA.

Questa garanzia non influisce sui diritti legali dell'acquirente originale di questo prodotto software.

Nel caso si verificasse un difetto coperto da questa garanzia, si prega di contattare Ghostlight a: support@ghostlight.uk.com

Questa garanzia è valida solo in Europa, L'Australia, La Nuova Zelanda e nei territori EU.