GHOSTLIGHT LTD MAJESTY HOUSE BLDG, AVENUE WEST, SKYLINE 120, GREAT NOTLEY, BRAINTREE,ESSEX, CM77 7AA. UK. IMPRIMÉ DANS L'UE

MODE D'EMPLOI – LOGICIEL MINTENDO 3DS (CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUL SANTE ET LA SECURITÉ) MAA-CTR-AMTP-FRA

 $(\mathbf{\hat{n}})$

۲

20/09/2012 15:42

GHOSTLIGHT

۲

MEGAMI TENSER 8

[0811/FRA/CTR]

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



Cette carte de jeu ne peut être utilisée qu'avec une console Nintendo 3DS™ en version européenne ou australienne.

IMPORTANT: lisez attentivement les informations importantes sur la santé et la sécurité incluses dans ce mode d'emploi avant toute utilisation de votre Nintendo 3DS, d'une carte de jeu ou d'un accessoire. Nous vous conseillons de lire attentivement ce mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu. Conservez ces documents pour référence utiferieure.

AVERTISSEMENT – Ce jeu vidéo est protégé par les droits sur la propriété intellectuelle. Toute copie et/ou distribution non autorisée peut donner lieu à des poursuites pénales et/ou civiles.

LICENSED BY

 (\bullet)



LES MARQUES APPARTIENNENT À LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS. NINTENDO 3DS EST UNE MARQUE DE NINTENDO.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories: Les catégories de tranche d'âge:







()

The 'Online' logo indicates that a game allows the player to have access to online game play against other players. Le logo « Online » indigue gu'un titre yous 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 Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info



Commencer à jouer

Pour commencer à jouer, touchez l'icône Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked dans le menu HOME puis DÉMARRER.

Fermez la console Nintendo 3DS pendant une partie pour activer le mode veille et économiser de l'énergie. Ouvrez la console pour reprendre la partie.

Fonction de sauvegarde

Ce logiciel dispose d'une fonction de sauvegarde qui enregistre la progression dans le jeu.

Évitez d'éteindre et de rallumer la console de façon répétée, ou de retirer la carte de jeu pendant une opération de sauvegarde sur la carte de jeu; évitez les fausses manipulations (par exemple réinitialiser la console) et ne salissez pas les contacteurs de la carte de jeu; ces actions pourraient entraîner une perte de données définitive.

N'utilisez aucun accessoire ou logiciel pour modifier vos données de sauvegarde, car cela pourrait vous empêcher de progresser dans le jeu ou causer une perte de données. Faites attention, car toute modification est définitive.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ

LISEZ LES AVERTISSEMENTS CI-DESSOUS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT N'UTILISIEZ UN JEU VIDÉO. SI CE PRODUIT EST DESTINÉ À ÊTRE UTILISÉ PAR UN ENFANT, CE MODE D'EMPLOI DOIT LEUR ÊTRE LU ET EXPLIQUÉ PAR UN ADULTE. LE NON-RESPECT DE CETTE CONSIGNE POURRAIT ENTRAÎNER DES BLESSURES.

AVERTISSEMENT - UTILISATION DE L'AFFICHAGE 3D

- L'utilisation de l'affichage 3D par un enfant de six ans ou moins pourrait endommager sa vue. Par conséquent, seuls les enfants leuls de six ans peuvent utiliser l'affichage 3D; si la console est susceptible d'être utilisée par un enfant de six ans ou moins, l'affichage 3D doit être bloqué par un parent ou tuteur à l'aide de la fonction de contrôle parental.
- Si vous ne voyez pas de la même façon de l'œil droit et de l'œil gauche, ou si vous avez tendance à ne voir que d'un œil, vous pourriez avoir des difficultés à voir distinctement les images 3D, ou vos yeux pourraient se fatiguer. Utilisez l'affichage 3D avec précaution et faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les demi-heures. Si vous présentez l'un des symptômes décrits ci-dessous, ajustez l'effet 3D à un niveau qui vous convient ou n'utilisez que le mode d'affichage 2D.
- Ne visionnez pas de manière prolongée des images 3D qui manquent de netteté. Visionner de manière prolongée des images 3D qui manquant de netteté (qui apparaissent dédoublées, par exemple) peut entraîner une fatigue ou une sécheresse oculaire, des maux de tête, une raideur des épaules, des nausées, des vertiges, une cinétose (mail des transports), de la fatigue et/ou de la géne.
- Chacun voit les images 3D d'une façon différente. Pour plus d'informations sur la façon correcte de visionner des images 3D, consultez les pages correspondantes du mode d'emploi de la console. Si vous présentez l'un des symptômes décrits ci-dessus, ajustez l'effet 3D à un niveau qui vous convient ou n'utilisez que le mode d'affichage 2D. En fonction de votre état de santé et de l'endroit où vous vous trouvez, il est possible que vous ne puissiez pas voir correctement les images 3D. Dans ce cas, désactivez l'affichage 3D.
- N'utilisez pas le mode d'affichage 3D lorsque vous vous trouvez dans une voiture ou dans les transports en commun. Les vibrations et cahots peuvent entraîner une perte de netteté des images 3D, provoquant des nausées et une fatigue oculaire.

Pour votre santé, observez les recommandations suivantes lorsque vous utilisez ce produit :

- n'utilisez pas la console si vous vous sentez fatigué ou incommodé. Selon votre état de santé, cela pourrait causer fatigue et gêne;
- si vous ressentez une fatigue ou une gêne oculaire, des maux de tête ou une raideur des épaules, arrêtez de jouer immédiatement et reposez-vous. Si les symptômes persistent, n'utilisez que le mode d'affichage 2D;
- évitez de jouer de manière excessivement prolongée. Même si vous estimez que ce n'est pas nécessaire, faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les demi-heures lorsque vous utilisez le mode d'affichage 3D, ou toutes les heures lorsque vous utilisez le mode d'affichage 2D.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

I - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Évitez de jouer si vous êtes fatiqué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.





II - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vousmême ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

AVERTISSEMENT – FATIGUE OCULAIRE ET CINÉTOSE

Jouer aux jeux vidéo pendant une période prolongée peut causer des douleurs oculaires, dont l'apparition peut être accélérée par l'utilisation du mode d'affichage 3D. Certaines personnes peuvent également souffrir de cinétose (mal des transports) lorsqu'elles jouent à un jeu vidéo. Suivez les instructions ci-dessous pour éviter la fatigue oculaire, les étourdissements et les nausées.

- Évitez de jouer de manière excessivement prolongée. Il est recommandé aux parents ou tuteurs de vérifier que leurs enfants jouent de manière appropriée.
- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures (ou toutes les demi-heures lorsque vous utilisez le mode d'affichage 3D), même si vous estimez que ce n'est pas nécessaire.
- Si vos yeux sont fatigués ou irrités lorsque vous jouez, ou si vous vous sentez étourdi ou nauséeux, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si les symptômes précédents ou d'autres gênes persistent pendant ou après une partie, arrêtez de jouer et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT – TRAUMATISMES DUS À DES MOUVEMENTS RÉPÉTÉS

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut provoquer des douleurs dans vos muscles et articulations, ou même irriter votre peau. Suivez les instructions ci-dessous pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome du canal carpien ou des irritations de l'épiderme.

- Évitez de jouer de manière excessivement prolongée. Il est recommandé aux parents ou tuteurs de vérifier que leurs enfants jouent de manière appropriée.
- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures (ou toutes les demi-heures lorsque vous utilisez le mode d'affichage 3D), même si vous estimez que ce n'est pas nécessaire.
- Il est inutile de serrer le stylet Nintendo 3DS ou de l'appuyer trop fort sur l'écran sous peine de provoquer gêne ou fatigue.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, un engourdissement, une sensation de brûlure ou de raideur, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si les symptômes précédents ou d'autres gênes persistent pendant ou après une partie, arrêtez de jouer et consultez un médecin.

POUR PLUS D'INFORMATIONS SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ, VEUILLEZ CONSULTER LE MODE D'EMPLOI FOURNI AVEC VOTRE CONSOLE NINTENDO 3DS.



Ghostlight a des produits beaucoup plus passionnants disponibles! Visitez notre site Web pour voir plus d'informations sur vos jeux préférés de Ghostlight, visitez le mini-sites exclusifs pour nos produits et rester à jour sur la bonté dernière JRPG. Nous sommes aussi sur Facebook et Twitter, et maintenant c'est encore plus facile de rester à jour.

۲

Aller à la www.ghostlight.uk.com et suivez-nous sur:

Soumis aux Conditions d'utilisation. Nécessite une connexion Internet à la charge du client. Des restrictions d'accès liées à l'âge s'appliquent sur Facebook.

HOYTLIGHT · GI

HØYTLIGHT • GI JIGHT • GHØYTL

HOYTLIGHT GA

HONTUGHT · GHONTUGHT · GHON

۲

)/TUGHT•GHO/TUGHT•G HT•GHO/TUGHT•GHO/TU

STLIGHT - GHOSTI



۲



⊕G





Manette +	Bouger le curseur, faire défiler le courrier
Bouton A	Confirmer la sélection, faire avancer la conversation
Bouton B	Annuler la sélection
Bouton X	Accéder au menu COMP
Bouton Y	Faire passer le temps
Bouton L	Faire défiler le courrier
Bouton R	Faire défiler le courrier
Boutons L+R	Sauter le texte

MODE BATAILLE

Manette +	Déplacer le curseur
Bouton A	Confirmer la sélection
Bouton B	Annuler la sélection, mode curseur
Bouton X	Voir la portée de l'attaque ou du déplacement
Bouton Y	Voir les habiletés
Bouton L	Changer l'écran d'état
Bouton R	Changer l'écran d'état
START	Menu du système



MENU TITRE

Les options suivantes sont disponibles au menu titre :

>> NOUVELLE PARTIE (NEW GAME)

Commencer une nouvelle partie. Vous devez entrer le nom du personnage principal en utilisant le clavier à l'écran. Utilisez les boutons L et R pour changer les types de caractères. Appuyez sur le bouton A ou touchez l'écran pour entrer un caractère et appuyez sur le bouton B pour en supprimer un.Lorsque vous avez terminé d'entrer votre nom, appuyez sur START pour confirmer votre entrée.

Facile : obtenez du Macca et de l'expérience supplémentaire dans les batailles Normal : pareil au jeu Devil Survivor original

>> CHARGER UNE PARTIE (LOAD GAME)

Sélectionnez l'un des trois fichiers de sauvegarde pour continuer une partie déjà en cours.

>> CONTINUER (CONTINUE)

Si vous avez des Données de partie en pause, l'option Continuer sera disponible. En l'utilisant, vous pouvez continuer d'où vous avez mis la partie en pause.

Sauvegarder_

Vous pouvez sauvegarder la partie en sélectionnant Sauvegarder dans le menu COMP (p.29). Vous pouvez aussi créer une sauvegarde temporaire en sélectionnant Suspendre à partir du menu du système en bataille (p.16).



•







(4

•

Vous progresserez dans l'histoire en vous déplaçant à différents endroits dans le jeu. Ici, vous apprendrez le déroulement général du jeu.

LES DEUX MODES DE BASE

Le jeu est divisé en deux parties de base : la partie aventure, où vous vous déplacez d'un endroit à l'autre en faisant avancer l'histoire, et la partie bataille, qui se produit lors des événements ou lorsqu'il y a des batailles libres auxquelles vous pouvez décider de participer.

Mode Carte (p.10)

Bouger à certains endroits à partir de l'écran de la carte activera certains événements. En utilisant le menu COMP, vous pouvez aussi vous préparer pour la bataille et effectuer d'autres actions.

Mode Bataille (p.12)

Il y a des événements de bataille aux emplacements marqués d'un « ! ». En utilisant les équipes que vous avez organisées, vous devez gagner ces affrontements.



(

>> Le passage du temps (The passage of time)

Le temps passe dans ce jeu et divers événements ou diverses batailles se produisent à un endroit et à un moment précis. Utilisez le Courrier Laplace et l'information que vous obtenez à parler aux gens pour faire compter chaque déplacement.





Passer le temps avec les événements (Passing time with events) Si vous sélectionnez une conversation ou un événement de bataille avec une icône d'horloge à côté, le temps avancera de 30 minutes pendant cet événement.

Faire passer le temps manuellement (Manually skipping time) En appuyant sur le bouton Y à l'écran de la carte, vous pouvez faire passer le temps par tranche de 30 minutes. Appuyez sur le haut ou le bas de la manette + pour sélectionner combien de temps vous souhaitez faire passer et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Cette option ne peut être utilisée qu'à certains moments, selon les événements disponibles.

Événements simultanés.

Il y aura des fois où plusieurs événements avec une horloge seront disponibles à la fois. Si vous en choisissez un, les autres événements peuvent disparaître une fois terminé, alors pensez-y bien avant de choisir.

Ð



Le mode Carte est divisé en deux parties : l'écran de la carte et les événements.

UTILISER L'ÉCRAN DE LA CARTE

Les options suivantes sont disponibles à l'écran de la carte. (Certaines options sont disponibles uniquement selon certaines circonstances.)

Actions: Une liste des actions impliquant des personnages et des emplacements actuellement disponibles dans la région de Tokyo sélectionnée. Les trois options suivantes sont toujours disponibles :



Look around: vérifier la situation de la région. *Listen to people here:* entendre ce que les gens de la région ont à dire. *Talk with your party:* réviser la situation actuelle avec les membres de votre équipe.

Clock icon: Sélectionner l'une de ces actions fera passer le temps pendant l'événement.

Battle icon: Sélectionner l'une de ces actions causera une bataille. Le temps ne passera pas si une bataille n'a pas d'icône d'horloge.



Le temps ne passera pas lors des Batailles libres, alors vous pouvez les refaire autant de fois que vous le souhaitez pour perfectionner votre équipe.



(

6

LIRE L'ÉCRAN DE LA CARTE

۲

L'écran supérieur est la carte affichant l'emplacement de chaque personnage, tandis que l'écran inférieur montre la liste des endroits et les actions disponibles.

•



- Les visages des personnages et leurs icônes de couleur correspondants.
- 2 Date et heure actuelle.
- La liste d'emplacements. Appuyez sur le haut ou le bas de la manette + pour vous déplacer dans la liste.
- Les icônes des personnages indiquant le personnage correspondant dans la région.
- L'icône d'horloge, indiquant une action qui fera passer le temps.
- 6 La liste d'actions. Les actions disponibles dans la région sélectionnée sont affichées ici.
- L'icône de bataille, indiquant les actions qui résultent en bataille.

6



MODE BATAILLE

En sélectionnant une bataille du menu d'action, le jeu entrera en mode Bataille. Chaque bataille a ses conditions de victoire et de défaite. Celles-ci peuvent changer au cours de la bataille et peuvent être vues en tout temps dans le menu du système (p.16).

ΜΕΠЦ DE PRÉPARATION

4

>> Modifier l'équipe (Edit Team)

Organisez les équipes que vous envoyez sur le terrain. Sélectionez un combattant et confirmez la sélection avec le bouton A. Choisissez ensuite un emplacement où le placer. Vous pouvez aussi le faire en touchant un combattant avec le stylet Nintendo 3DS et en le déplaçant à l'emplacement souhaité.

Chaque équipe est constituée d'un chef au centre, flanqué de deux démons, pour un maximum de trois combattants par équipe. Vous ne pouvez pas choisir un démon en tant que chef ou retirer des combattants obligatoires d'une équipe. Jusqu'à quatre équipes peuvent se joindre à la bataille.

Vous pouvez effectuer les actions suivantes dans le menu d'équipe.La liste des combattants de réserve défile de haut en bas.

- Bouton A : organiser les combattants
- Bouton B : retour/annuler
- Bouton X : enlever le combattant sélectionné de l'équipe
- · Bouton Y : voir/régler les habiletés du combattant sélectionné





(4

|--|

n i		
	eader Soul	T
owos Agi Low Fire damag	M Ne:1 foe	Par di Pris B

À propos du réglage des habiletés (About setting skills)

En appuyant sur le bouton Y, vous pouvez consulter la liste d'habiletés d'un combattant sélectionné. Les chefs peuvent changer leurs habiletés ici. Choisissez l'habileté que vous souhaitez changer et confirmez avec le bouton A, puis continuez comme souhaité.



۲

۲



>> Analyse d'habiletés (Skill Crack)

Les analyses d'habiletés donnent la possibilité d'analyser et d'obtenir les habiletés de vos ennemis.Choisissez un chef d'équipe qui effectuera l'analyse et choisissez ensuite une habileté de la liste. Régler une analyse d'habileté n'est pas requis pour commencer une bataille.

۲

Après avoir choisi le chef d'équipe et une habileté à analyser, l'ennemi qui a cette habileté sera affiché. Si plus d'un ennemi possède l'habileté, vous pourrez choisir lequel vous préférez analyser. Si l'équipe du chef choisi bat cet ennemi, il ou elle peut apprendre cette habileté.

Apprendre et utiliser les habiletés (Learning and using skills)

Les chefs d'équipe peuvent obtenir des habiletés avec l'analyse d'habileté et les utiliser une fois qu'elles sont placées dans son ensemble d'habiletés. Certaines habiletés demandent un certain niveau d'expérience avant de pouvoir être équipées.Les démons apprendront des habiletés spécifiques lorsqu'ils montent de niveau. Lorsque vous recevez une Prime d'ensemble d'habiletés (p.24), ils peuvent apprendre des habiletés de commandement déjà analysées.

•







۲

>> Positions

Lorsque vous placez vos équipes sur le terrain, choisissez une équipe à partir de l'écran Positions et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix.



>> Distribution (Dispatch)

Si vous avez placé les personnages requis selon les Conditions de distribution, vous pouvez commencer la bataille. Une fois que vous aurez répondu « Oui » à la question « Êtes-vous prêt à commencer? », la bataille commencera.

15

•







۲



TERRAIN



Les divers boutons ont des fonctions spéciales sur l'écran du terrain. Assurez-vous de garder un œil sur la situation générale et l'état de chaque équipe.

- · Boutons L et R : Schanger les menus d'état
- Bouton Y : afficher les habiletés
- Bouton X : voir la portée de l'attaque ou du déplacement
- Bouton B : mode de curseur libre
- START: afficher le menu du système

>> Menu du système (System Menu)

Appuyez sur START ou SELECT à l'écran du terrain pour accéder au menu du système avec les options suivantes :

- Suspend (Suspendre) : vous pouvez sauvegarder en pleine bataille, ce qui suspendra le jeu et vous amènera au menu titre.Reprenez votre partie en suspens en choisissant Continuer à partir du menu titre.
- View Order (Voir l'ordre) : voyez l'ordre du tour actuel. Utilisez la manette + pour faire défiler les équipes.
- Victory (Victoire) : voyez les conditions de victoire et de défaite actuelles de la bataille en cours.
- Config (Configuration) : changez les réglages du jeu et voyez les Titres.
- Retreat (Retraite) : vous pouvez vous retirer des batailles libres, mais pas des batailles d'événements.

(

Ð

LIRE L'ÉCRAN DU TERRAIN

۲

L'écran supérieur montre l'état de l'équipe actuelle, tandis que l'écran inférieur montre l'emplacement de chaque équipe et les actions disponibles.



•

۲



MENU DE COMMANDES



En haut de l'écran inférieur se trouve la jauge de l'ordre du tour. Les visages affichés indiquent l'ordre des prochains tours, de gauche à droite.

>> Déplacement (Move)

Sélectionnez cette commande pour bouger sur le terrain. Placez le curseur sur un espace bleu et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. Le nombre d'espaces que vous pouvez franchir dépend de votre portée de déplacement.



>> Attaque (Attack)

Sélectionnez cette commande pour attaquer une équipe ennemie. Vous pouvez attaquer les ennemis sur les carrés rouges indiquant votre portée d'attaque.



À propos de la portée d'attaque : _

Au début, vous ne pourrez qu'attaquer les ennemis à côté de votre équipe, mais plus tard, vous pourrez utiliser les habiletés de vos démons pour augmenter votre portée.



4



>> Commandes spéciales (Special commands)

En plus des actions régulières du menu de commandes, certains noms de personnages sont affichés. Sélectionnez le nom d'un personnage pour voir les actions propres à celui-ci.

 Summon (Invocation) : les chefs d'équipe peuvent utiliser cette commande pour invoquer des démons de vos réserves.



- Skills (Habiletés) : utilisez les habiletés de commande applicables ou des traits raciaux assignés au personnage.
- Return (Retour) : remettez un démon actuellement actif au sein de votre équipe dans les réserves.

Des commandes spéciales seront aussi disponibles en vous tenant sur certains espaces ou à côté de certains personnages

>> Fin (End)

(\$

Terminez votre tour et restez en place jusqu'à votre prochain tour. Si vous choisissez ceci, la prochaine équipe dans l'ordre du tour agira.

À propos du coût du tour_

Chaque action que vous prenez dans la bataille a un Coût du tour associé. Lorsque vous choisissez une commande, comme Déplacement, une flèche rouge indique le moment de votre prochain tour dans l'ordre du tour. Plus le Coût du tour est élevé, plus il sera long avant que vous puissiez agir de nouveau. Gardez le Coût du tour en tête lorsque vous sélectionnez vos actions.





LIRE L'ÉCRAN D'ÉTAT

۲

Lorsque vous sélectionnez une équipe avec le curseur, son état s'affichera à l'écran supérieur. Vous pouvez utiliser les boutons L et R pour changer entre les écrans d'état.



- Nom du chef de l'équipe.
- Analyse d'habileté sélectionnée.
- **3** Le nom et la race du combattant
- 4 Niveau d'expérience.
- O Points d'expérience. Affiche la quantité actuelle sur la quantité nécessaire pour passer au niveau suivant.

Curse

- **6** Points de vie du combattant (HP). Affiche les points de vie actuels sur le maximum de points de vie.
- Points de magie du combattant (MP). Affiche les points de magie actuels sur le maximum de points de magie.
- 3 Statistiques du combattant :
- St: la puissance des attaques physiques.
- Ma: influence le nombre maximal de points de magie, la force de la magie et la défense contre la magie.

 $(\mathbf{0})$

- Vi: influence le nombre maximal de points de vie et la défense contre les attaques physiques et magiques.
- Ag: Influences turn order and accuracy/evasion rate.

Habiletés connues. Forces/faiblesses élémentaires. Phys Force Fire Elec Ice (Électricité) (Malédiction) (Physique) (Feu) (Glace) (Force)

6

ΑΓΓΕСΤΙΟΠ Ο'ΈΤΑΤ

Pendant les batailles, les personnages peuvent souffrir de différentes affections d'état.

POISON

Chaque tour, vous prenez des dommages du poison.

MUTE

Vous serez incapable d'utiliser la magie ou des habiletés qui demandent des points de magie.

+ DEAD

Un personnage meurt lorsque ses points de vie atteignent 0.

C SEAL

Vous serez incapable d'utiliser les habiletés de commande.

CURSED

Vous ne pourrez pas regagner de points de vie ou de magie.

TONE

Vous pouvez être tué instantanément par les coups critiques ou les attaques de l'élément de Force.



Lorsque vous êtes sous le choc, vous ne pouvez pas agir au cours des batailles et vos défenses physiques seront temporairement réduites.

👔 PARALYZE

Lorsque paralysé, votre précision et votre évasion sont diminuées et vous pouvez perdre votre tour.

FREEZE

Vous serez incapable d'agir au cours des batailles et vous serez plus vulnérable aux attaques physiques.

SPAWN

4

Si vous mourez sans extirper le parasite, une unité volante naîtra.

(4

LIRE L'ÉCRAN DE BATAILLE



>> Équipes et chefs (Teams and leaders)

L'invocateur de démon (chef d'équipe) peut former une équipe comportant jusqu'à trois combattants.

- · Le combattant au milieu est le chef
- Si le chef est vaincu, cette équipe est éliminée de la bataille

۲

- Tant que les équipiers du chef sont debout, les attaques sur le chef feront moins de dommages
- Si vous battez le chef en premier, le Macca et les points d'expérience que vous obtenez pour les équipiers survivants seront diminués de moitié. Il est bénéfique d'essayer de vaincre les équipiers avant le chef, si possible.

>> Macca et Magnetite (Macca and Magnetite)

Macca est la devise utilisée dans les Enchères démoniaques (p.31) et Magentite est un type d'énergie nécessaire pour obtenir des Primes d'ensemble d'habiletés. La quantité de chacune que vous recevez après avoir vaincu une équipe ennemie dépend de votre performance dans les batailles.

•

6

۲

Earned 20 EXP, 15 Macca

You earned EXP.





• Prime de Macca (Macca Bonus)

•

Certaines actions effectuées lors d'une bataille, comme gagner des tours de plus ou battre votre ennemi sans prendre de dommages, vous donneront une prime au Macca que vous recevez pour avoir vaincu cet ennemi. La prime est calculée selon des règles spéciales; même si votre prime se trouve dans les nombres négatifs, vous ne pouvez pas perdre le Macca que vous possédez déjà.



• Prime d'ensemble d'habiletés (Skill Set Bonus)

Comme la Prime de Macca, la quantité de Magnetite que vous recevez dépend de votre performance dans les batailles. Une fois que vous avez une certaine quantité de Magnetite, vous pourrez apprendre à vos démons une habileté de commande qui a été analysée.

>> À propos des habiletés (About Skills)

En général, il y a quatre types d'habiletés : les habiletés de commande, des habiletés d'attaque ou de soutien utilisées en combat; les habiletés passives, des habiletés qui agissent automatiquement, les habiletés raciales, des habiletés de commande ou des habiletés passives spécifiques de certaines races de démons et les habiletés automatiques, qui sont réservées aux chefs d'équipe et qui prennent effet dès le début de la bataille. Les chefs d'équipe peuvent régler leurs habiletés pendant la préparation de la bataille;elles ne peuvent pas être changées une fois l'équipe déployée.



•



6





>> Faiblesses et tours supplémentaires Weaknesses and extra turns

Les personnages avec l'affichage d'un tour supplémentaire lors des batailles pourront agir à nouveau.Les tours supplémentaires sont distribués comme suit :



 Plus votre statistique d'Agilité est élevée, plus il y a de chances que vous aurez un tour supplémentaire.

 Le côté qui attaque a plus de chance de recevoir un tour supplémentaire.
Il y a deux façons d'augmenter vos chances d'obtenir des tours supplémentaires ou d'enlever ceux de l'ennemi

- Attaquez les faiblesses de l'ennemi

- Portez un coup critique à l'ennemi

(



Si l'ennemi résiste, annule, reflète ou absorbe votre attaque, vous perdrez votre tour supplémentaire ou l'ennemi en gagnera un. Il est important de vérifier l'état de votre ennemi à l'écran supérieur pendant que vous vous battez.

(



>> Fin de la bataille (Skirmish's end)

Chaque bataille prend fin lorsque les tours des équipes sont passés ou si une équipe est vaincue. Si tous vos chefs d'équipe meurent ou si les conditions de défaites sont atteintes, la partie se termine.



>> Gagner des niveaux (Gaining levels)

Lorsque vous obtenez assez de points d'expérience, vous montez de niveau.

Croissance des statistiques (Stat Growth)

À la montée de niveau, les statistiques du chef d'équipe ou des démons augmenteront au hasard.

Distribution des points de statistiques (Distributing Stat Points)

Seul le personnage principal peut distribuer librement ces points de statistiques. Choisissez une statistique en appuyant sur le haut ou le bas de la manette + et distribuez les points avec les directions gauche et droite. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix.









(\$

<u> МЕПИ СОМР</u>

Si vous appuyez sur le bouton X à l'écran de sélection dans le mode Carte, vous accéderez au menu COMP.

ÉQUIPE

Organisez les équipes à envoyer au front. Vous pouvez aussi le faire à partir du menu de préparation avant la bataille. Voir la p.12 pour plus d'information sur l'organisation de votre équipe.



COURRIER

Il y a trois catégories de courriel : personnel, Laplace et système. Vous pouvez changer de catégorie en appuyant sur les directions gauche et droite de la manette +. Si vous ouvrez un nouveau courriel, vous ne pourrez pas revenir à l'écran précédent avant de l'avoir lu au complet. S'il y a beaucoup de texte, vous pouvez appuyer sur les directions haut et bas de la manette + pour faire défiler chaque ligne ou sur les boutons L et R pour sauter une page.





(



PROFIL

۲



Voir les profils détaillés des personnages. Choisissez un personnage et appuyez sur le bouton A pour consulter son profil.

CONFIGURATION



Changez différents réglages du jeu ou voyez les Titres obtenus.

À propos des Titres

Les Titres sont obtenus en remplissant certaines conditions à la fin du jeu. Chaque Titre donne un nombre de points qui peuvent être dépensés pour des Récompenses au commencent d'un nouveau cycle en utilisant Effacer les données d'un cycle précédent. Ces Récompenses vont de l'élimination des limites de niveaux des démons invoqués à la conservation des démons ou du Macca et s'appliquent au nouveau cycle que vous commencez. Les nouveaux cycles qui utilisent Effacer les données doivent se jouer à la difficulté normale.



(

6

<u>DONNÉES</u>

Sauvegardez votre partie. Vous pouvez utiliser jusqu'à trois sauvegardes. Si vous sélectionnez un fichier qui compte déjà une partie sauvegardée, un message disant « Écraser la sauvegarde précédente? » s'affichera. Si vous choisissez « Oui », vous perdrez la sauvegarde précédente.

FUSION - CATHÉORALE DES OMBRES

Vous pouvez fusionner vos démons pour créer un nouveau démon. Il y a deux options – Fusion, où vous choisissez les démons de votre réserve à fusionner, et la Recherche de fusion, où vous établissez des critères à chercher pour des démons qui peuvent être créés par la Fusion avec vos réserves actuelles.

>> Fusion

()

Vous pouvez choisir deux démons de vos réserves pour créer un nouveau démon. À partir de la liste de démons, vous pouvez voir leurs habiletés en appuyant sur le bouton Y, changer la catégorie de tri avec les boutons L et R et les faire défiler avec la manette +.



day 12:00

Overwrite previous save?

12:0

21000





Choisir le premier démon (Choose the Demons)

Choisissez le premier démon à utiliser dans la fusion à partir de la liste de démons et confirmez votre choix avec le bouton A. Par la suite, vous pouvez choisir un deuxième démon avec le bouton A ou appuyer sur le bouton X pour voir quels démons pourront être créés de cette fusion.

Héritage d'habileté (Skill Inheritance)

Après avoir confirmé le démon résultant, son écran de réglage d'habiletés sera affiché. Bougez le curseur sur un espace vide et appuyez sur le bouton A pour voir une liste d'habiletés qui peuvent y être placées. Choisissez une habileté que vous souhaitez placer et appuyez à nouveau sur le bouton A pour confirmer votre choix. Lorsque vous êtes satisfait, appuyez sur START pour commencer la fusion.

>> Recherche de fusion (Fusion Search)

Établissez des critères pour filtrer les démons que vous pouvez fusionner. Il y a une variété de critères parmi lesquels choisir, comme Race, Propriétaire, Équipe ou Connu. Une fois que vous avez terminé, choisissez Recherche en haut de ce menu.

Si des candidats répondent aux critères sélectionnés, leurs noms seront affichés dans la liste. Après avoir choisi un candidat, les possibilités de fusion qui peuvent donner ce résultat seront affichées. Si vous souhaitez fusionner ces démons, choisissez « OK ».



4









--

<u>ENCHÈRE DÉMONIAQUE</u>

Vous pouvez miser à l'Enchère démoniague pour recruter de nouveaux démons. La liste des démons disponibles est mise à jour à toutes les trente minutes dans le ieu.

Choisir un démon (Choose a Demon)

Sélectionnez le démon que vous souhaitez acheter dans la liste. Plus il a de **★**, plus il sera fort et dispendieux.Alors que vous progressez dans le jeu, votre rang d'enchère augmentera et vous pourrez changer entre les menus avec les boutons L et R.

Commencer à miser (Begin Bidding)

Après avoir sélectionné un démon, appuyez sur le bouton A pour commencer à miser. Si vous souhaitez l'acheter immédiatement à un prix prédéterminé, vous pouvez appuyer sur le bouton X pour fermer l'enchère sans faire la compétition contre les autres.

Entrer le montant de la mise (Enter Bid Amount)

Lorsque la mise commence, un décompte débutera et tous ceux qui souhaitent miser sur un démon entreront leurs mises. Appuvez sur les directions haut et bas de la manette + pour changer votre mise et appuvez sur le bouton A pour entrer cette mise.

Mise finale (Final Bid)

Si plus d'une personne participe encore à la fin du décompte, ceux qui restent entreront une mise finale. La personne avec la mise la plus grande peut acheter le démon. Vous pouvez choisir de ne pas acheter le démon même après l'avoir gagné, mais faites attention, car cela a un impact sur votre cote d'enchère.













--



DÉMONS - LE RECUEIL

۲



Voir (View)

(\$

Sélectionner Voir affichera une liste de toutes les entrées du Recueil, qui peuvent être triées par race avec les boutons L et R. Pour obtenir plus d'information sur un démon, surlignez-le dans la liste et appuyez sur le bouton Y pour voir ses habiletés, ou sur le bouton X pour lire son profil. Si vous souhaitez invoquer le démon dans votre équipe, appuyez sur le bouton A. Invoquer un démon depuis le Recueil coûte du Macca.

Enregistrer (Register)

Vous pouvez enregistrer de nouveaux démons ou des démons existants que vous avez améliorés ou personnalisés dans le Recueil. Sélectionnez un démon de votre réserve et utilisez les boutons L ou R pour le comparer à une version enregistrée précédente, s'il y en a une. Si vous souhaitez enregistrer le démon actuel, appuyez sur le bouton A. Vous pouvez enregistrer tous vos démons à la fois en appuyant sur le bouton X; si cela dédouble certains enregistrements, vous aurez l'option de les gérer au cas par cas.



•









Ikebukuro – Un grand quartier commercial offrant plusieurs grands magasins, Ikebukuro est aussi l'hôte de la deuxième plus grande gare ferroviaire de la ville et du sanctuaire Eikokuji.

Ueno – L'une des régions les moins élégantes de Tokyo, Ueno possède plusieurs musées, comme le Musée national de Tokyo et le Musée national de science.

Shinjuku – Sa gare ferroviaire est la plus grande de Tokyo, en faisant ainsi l'une des parties de la ville les plus animées. C'est aussi le site du Tokyo Metropolitan Government Building, où le gouvernement de la ville se trouve.

Akihabara - La célèbre « Ville électrique » est l'hôte de toutes sortes de magasins d'électronique.

Kudanshita – L'arrêt utilisé par les visiteurs du Bugeikan, la version un peu romancée de la célèbre salle de concert Budokan.

Kanda – Abrite le sanctuaire Kanda Myojin, dédié à Taira no Masakado et aussi le lieu du district des livres usagés de Jinbo-cho.

Tokyo – Les lieux célèbres de la région du centre de Tokyo comprennent la tour de Tokyo, le parc Shiba et la salle de concert extérieure.

Aoyama - Connu pour ses lieux de divertissement, mais aussi pour son grand cimetière municipal.

Harajuku – Très célèbre pour ses magasins de linge bizarre de Omotesando et de la rue Takeshita, Harajuku possède aussi le parc Yoyogi et le sanctuaire Meiji.

Shibuya – La célèbre « traverse tous azimuts » se trouve dans ce quartier très orienté vers les jeunes, ainsi que le musée de l'Electric Museum et le parc Miyashita.

Ebisu - Un quartier résidentiel tranquille près de Shibuya et de Roppongi.

Nagata-cho – Nagata-cho – L'attraction principale de cette région est le bâtiment de la Diète, où le gouvernement japonais se rencontre.

Akasaka – Dans le jeu, l'attrait principal d'Akasaka est le Tunnel Akasaka, une sortie secrète de la gare qui peut être une façon d'échapper au confinement.

Roppongi – Bien connu pour sa vie nocturne et le nouveau développement Hills, Roppongi possède aussi un complexe de tour de 54 étages.

Shinagawa – Une région de Tokyo qui possède plusieurs ambassades étrangères et sièges sociaux d'entreprises. Le sanctuaire Sengakuji s'y trouve aussi.

4

--

 (\mathbf{A})



Directeur Shinjiro Takata

Conception des personnages Suzuhito Yasuda

Compositeur Takami Asano (GODIEGO)

Superviseur Kazuma Kaneko

(4

Planificateur en chef Fuma Yato

Auteur du scénario en chef Yoh Haduki

Auteurs du scénario Teppei Kobayashi Fuma Yato

Coordonnateur du développement Kenji Yoshino

Chef programmeur Tomohiro Kawakami

Programmeurs Atsushi Kanao Chikara Saitoh Kiyoshi Nagata Programmeurs adjoints Tomohiko Matsuda Masayoshi Isomura Masanori Kinosita

Concepteur en chef Akiko Kotoh

Concepteurs des unités de personnages Yoshinori Asakura

Concepteur d'événements Akiko Kotoh Hanako Uchibe Katsuhito Hora

Concepteurs des cartes Takayoshi Kawase Shigeaki Tateno Shinpei Katsumata

Concepteurs des batailles et des effets Shigeaki Tateno Toshiyuki Mitsuma Keisuke Sawada Sanae Shishikura

4

Art du décor Kenji Yoshino Shigeaki Tateno Shinpei Katsumata Keisuke Sawada

Chanson d'ouverture « Soul Survive » Words / Paroles: Teppei Kobayashi Music / Musique: Ryota Koduka Vocal / Voix: Junko Minagawa Guitar/ Guitare: Toshiki Konishi

Équipe sonore Kiyotaka Satoh Akihito Onoo

Équipe de l'assurance qualité Miyuki Makino

Gestionnaires de projet Hirohito Shindo Hitoshi Sadakata Atsushi Kanao Takehiko Ohkubo

Remerciements Norio Takeuchi Takahide Itoh Satoru Nagakura

Localisation É.-U. Atlus USA

Chef de production Shinichi Suzuki

Directeur général Mitsuhiro Tanaka

Directeur de la production Bill Alexander

Chef de projet Yu Namba

Coordonnateur de projet Hiroyuki Tanaka

Traducteurs James Kuroki Mai Namba Madoka Ueno

(4

Éditeurs Nich Maragos Michael Meeker Scott Strichart

Directeur de l'assurance qualité Carl Chen

Chef de l'assurance qualité Richard Rodrigues

Testeurs de l'assurance qualité Evan A. Campbell Albert Millspaugh Meriel J. Regodon Joshua W. Richardson Vice-président des ventes et du marketing Tim Pivnicny

Directeur des ventes et des relations publiques Aram Jabbari

Spécialiste des relations publiques Crystal Murray

Directeur du marketing Robyn Mukai

Concepteurs créatifs Michiko Shiikuma Jeremy Cail

Concepteurs Web Amanda M. Dalgleish John Tubera

Producteur assistant aux médias John Tubera

Administrateur des ventes

Directeur Sally Ortiz

Administrateur des ventes Monica Lee





Enregistrement de la voix PCB Productions

Los Angeles, CA

Voice Direction / Direction vocale Valerie Arem

Voice Engineering / Ingénieur vocal Aaron Gallant

Assistant Engineering / Ingénieur assistant Matt Lemberger





Coordonnateur de la production du doublage Valerie Arem

Équipe originale de Devil Survivor

Directeur Shinjiro Takata

Conception des personnages Suzuhito Yasuda

Compositeur Takami Asano (GODIEGO)

Superviseur Kazuma Kaneko

(4

Planificateur en chef Fuma Yato

Planners / Planificateurs Keuichi Yamatsuta Tadayoshi Ishihara Takahiro Yamamoto Shoko Mori Johnosuke Yoshida

Auteur du scénario en chef Yoh Haduki

Auteurs du scénario Teppei Kobayashi Yuichiro Tanaka Fuma Yato **Conseillers au scénario** Satoshi Ooyama Shogo Isogai

4

Chef programmeur Tomohiko Matsuda

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

Concepteur en chef Akiko Kotoh

Conception des démons Kazuma Kaneko

Concepteurs des unités de personnages Yoshinori Asakura Kouichi Ogawa Tomomi Aizawa

Coopération à la conception des personnages Shin Saito

Concepteur d'événements Akiko Kotoh



4

Concepteurs des cartes Takayoshi Kawase Daisuke Sato Yoshihito Honma Yukio Yoshida Koohei Onisi

Concepteurs des batailles et des effets Keiichi Ueda Mayumi Iwata

Concepteurs de l'interface Takashi Katoh Yuki Terada

Art du décor Eriko Doi Yoriko Fujikura Masami Ichimura Naoko Araki Natsumi Kodera Kyosuke Otani Tanaka Akico Sakiko Nozawa

Service du développement des affaires de MVE CG

Gestionnaires du produit Tetsuya Okuba Ai Yoshida

Concepteurs

Hiromi Furuhara Michihiro Satou Shingo Nozawa Naomi Ogura Eriko Fujiwara Kouki Chiba Daiju Honma Hisashi Wada Yuta Jincho

Concepteur du son en chef Kenichi Tsuchiya

Concepteur du son Atsushi Kitajoh

BGM Work / Travail de la musique de fond Musique Takami Asano (GODIEGO)

Mastérisation Masumi Hamamoto

Gestion Narumi Isomura (TAGC Music)

Gestionnaires de projet Akiyasu Yamamoto Hitoshi Sadakata

Adjoint au projet Nozomi Yamamoto Yuki Shindo Atsushi Yagi Takeshi Hiruta Mika Matsuoka Remerciements Katsura Hashino

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

۲

Gestionnaire de division Vice-directeur général Naoto Hiraoka

Chefs de production Masami Ochiai Yoshimi Ogawa

Réalisateur Shinjiro Takata

©Index Corp. 2011 Published by Ghostlight LTD

(



۲



GARANTIE DU LOGICIEL

Ghostlight Ltd garantit à l'acheteur de ce logiciel que le produit est dépourvu de tout défaut matériel pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours consécutive à la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie vient à se déclarer pendant cette période, Ghostlight s'engage à remplacer le logiciel défectueux sans aucune contrepartie financière. L'acheteur n'a droit à cette garantie que si la date d'achat a été consignée au lieu de vente ou s'il peut prouver à Ghostlight que le produit a été acquis au cours des quatre-vingt-dix derniers jours.

LIMITES DE GARANTIE

CETTE GARANTIE NE S'APPLIQUE PAS SI CE LOGICIEL (a) EST UTILISÉ AVEC DES PRODUITS NON VENDUS PAR NINTENDO OU N'ÉTANT PAS SOUS LICENCE NINTENDO (Y COMPRIS ET NON SEULEMENT LES APPAREILS DE COPIE OU D'AMÉLIORATION DE JEU, LES ADAPTATEURS ET LES GÉNÉRATEURS NE SE TROUVANT PAS SOUS LICENCE NINTENDO) ; (b) EST UTILISÉ À BUT COMMERCIAL (LOCATION Y COMPRIS) ; (c) A ÉTÉ MODIFIÉ OU FALSIFIÉ ; (d) A ÉTÉ ENDOMMAGÉ PAR NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION DÉRAISONNABLE OU TOUTE AUTRE CAUSE NON LIÉE À UN DÉFAUT DE MATÉRIEL OU DE CONCEPTION ; (e) A SUBI UNE MODIFICATION, UNE DÉGRADATION OU UNE SUPPRESSION DE SON NUMÉRO DE SÉRIE.

CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ÉTAT SANS GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE D'ORDRE QUELCONQUE ET EN AUCUN CAS GHOSTLIGHT NE PEUT ÊTRE TENU RESPONSABLE DE TOUT DÉGÂT ACCIDENTEL CONSÉCUTIF RÉSULTANT DU NON-RESPECT D'UNE TELLE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE.

Cette garantie ne prive en aucun cas l'acheteur de ses droits ordinaires.

En cas de défaut couvert par cette garantie, veuillez contacter Ghostlight à l'adresse suivante : support@ghostlight.uk.com

Cette garantie n'est valable qu'en Europe, L'Australie, La Nouvelle Zélande et sur le territoire de l'Union européenne.



Ð

 \bigcirc