

GHOSLIGHT LTD
MAJESTY HOUSE BLDG, AVENUE WEST,
SKYLINE 120, GREAT NOTLEY,
BRAintree, ESSEX, CM77 7AA. UK.
PRINTED IN THE EU



MANUALE DI ISTRUZIONI - SOFTWARE PER NINTENDO 3DS
(CONTIENE INFORMAZIONI IMPORTANTI PER LA SALUTE E LA SICUREZZA)
MAA-CTR-AMTP-ITA

GHOSLIGHT

Questo sigillo garantisce che Nintendo ha testato questo prodotto e che esso è conforme ai nostri migliori standard di produzione, affidabilità e qualità del divertimento. All'acquisto di giochi e accessori si prega di accertarsi della presenza di tale sigillo per essere sicuri della loro completa compatibilità con il prodotto Nintendo posseduto.



Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con la versione europea/australiana della console Nintendo 3DS™.

IMPORTANTE: prima di usare la console Nintendo 3DS, le schede di gioco o gli accessori, leggere attentamente le informazioni per la salute e la sicurezza incluse nel presente manuale. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Conservare questi documenti come riferimento.

ATTENZIONE! Questo software è protetto da copyright. La copia e/o la distribuzione illegale dello stesso potrebbe comportare responsabilità penali e/o civili.

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 tranches

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>



Come iniziare

Tocca prima l'icona di Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked nel menu HOME e poi AVVIA per avviare il software.

Chiudendo la console Nintendo 3DS durante il gioco, questa entrerà in modalità riposo, una condizione in cui il consumo della batteria diminuisce sensibilmente. Per riprendere a giocare è sufficiente riaprire la console.

Funzione di backup

Questo software è dotato di una funzione di backup che salva progressi di gioco

Non spegnere e accendere la console ripetutamente, non estrarre la scheda di gioco e fai attenzione a non impartire comandi errati (per esempio riavviando la console) durante il salvataggio. Non lasciare che sui terminali si accumulino sporco. Questi comportamenti potrebbero causare la perdita di dati.

Non usare accessori o software per modificare i dati di salvataggio, poiché ciò potrebbe rendere impossibile il proseguimento del gioco o provocare la perdita di dati salvati. Qualsiasi modifica ai dati è permanente, pertanto fai attenzione.



INFORMAZIONI PER LA SALUTE E LA SICUREZZA

LEGGI LE SEGUENTI INFORMAZIONI PRIMA DI USARE UN VIDEOGIOCO O DI FARLO USARE AI TUOI FIGLI. SE IL PRODOTTO VIENE USATO DA BAMBINI PICCOLI, È NECESSARIO CHE QUESTO DOCUMENTO VENGA LORO LETTO E SPIEGATO DA UN ADULTO. LA MANCATA OSSERVANZA DI QUESTA AVVERTENZA POTREBBE PROVOCARE DANNI ALLA PERSONA.

ATTENZIONE – USO DELLA FUNZIONE 3D

- L'uso della funzione 3D da parte di bambini di età uguale o inferiore ai sei anni può causare dei danni alla vista, per questo motivo si consiglia di far usare la console con la modalità 3D attivata solo a bambini di età superiore ai sei anni. Se bambini di età uguale o inferiore ai sei anni hanno accesso alla console, si consiglia ai genitori o al tutore legale di impostare la funzione di filtro famiglia che permette di disattivare la funzione 3D.
 - Se l'occhio destro e l'occhio sinistro non hanno la stessa capacità visiva o se normalmente utilizzi un occhio solo, potresti avere delle difficoltà nel vedere chiaramente le immagini in 3D o i tuoi occhi potrebbero stancarsi. Fai attenzione durante l'uso e fai una pausa di 10-15 minuti dopo ogni mezz'ora di gioco. In presenza dei sintomi descritti di seguito, regola l'effetto 3D fino ad ottenere una visualizzazione adeguata o passa alla visualizzazione 2D.
 - Non guardare immagini in 3D sfocate per molto tempo. La visione prolungata di immagini in 3D sfocate, come immagini doppie, può causare affaticamento della vista, secchezza oculare, irridimento delle spalle, cefalea, nausea, vertigini, chinetosi, affaticamento e/o disturbi di altro tipo.
 - Ciascun individuo visualizza le immagini in 3D in modo diverso. Per maggiori informazioni su come visualizzare le immagini in 3D in modo corretto, consulta la sezione relativa nel manuale di istruzioni della console. In presenza dei sintomi sopra descritti, regola gli effetti 3D fino ad ottenere una visualizzazione adeguata o passa alla visualizzazione 2D. Le tue condizioni fisiche o l'ambiente circostante potrebbero impedire di visualizzare correttamente le immagini in 3D. In tal caso, disattiva la visualizzazione 3D.
 - Non utilizzare la funzione 3D quando viaggi a bordo di un'auto o di mezzi pubblici. Le vibrazioni costanti possono far perdere nitidezza alle immagini in 3D e provocare nausea e affaticamento oculare.
- Osserva le seguenti precauzioni durante l'uso del prodotto per garantire il tuo benessere:
- Evita l'uso della console in caso di stanchezza o malessere. A seconda delle tue condizioni fisiche, ciò potrebbe causare affaticamento e altri disturbi.
 - In caso di stanchezza o dolore a occhi, testa, spalle o altre parti del corpo, smetti immediatamente di giocare e fai una pausa. Se i sintomi persistono, passa immediatamente alla visualizzazione 2D.
 - Evita di giocare troppo a lungo. A prescindere da come ti senti, fai sempre una pausa di 10-15 minuti dopo ogni mezz'ora di gioco se usi la funzione 3D, dopo un'ora se non la usi.

ATTENZIONE – EPILESSIA

- Una minoranza di persone (circa 1 su 4000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti, come quelle della televisione o dei videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.
- Coloro che hanno sofferto di crisi, perdita di coscienza o altri disturbi collegati all'epilessia, devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.
- Si raccomanda ai genitori o al tutore legale di sorvegliare i minori mentre giocano. Interrompi il gioco e consulta un medico in presenza di sintomi quali: **convulsioni, contrazioni oculari o muscolari, perdita di coscienza, alterazione visiva, movimenti incontrollati o disorientamento.**



Per evitare il verificarsi delle crisi, attieniti alle seguenti indicazioni per l'uso dei videogiochi:

- Non giocare in caso di stanchezza o se hai bisogno di dormire.
- Gioca sempre in un ambiente ben illuminato.
- Fai sempre una pausa di 10-15 minuti dopo ogni ora di gioco (oppure ogni mezz'ora se stai usando la funzione 3D).

ATTENZIONE – AFFATICAMENTO DELLA VISTA E CHINETOSI

L'uso prolungato di videogiochi può causare dolore agli occhi e, nel caso della funzione 3D, ciò può avvenire anche dopo sessioni di gioco più brevi. In alcuni giocatori può essere causa di chinetosi. Attieniti alle seguenti istruzioni per evitare problemi quali affaticamento della vista, vertigini o nausea:

- Evita di giocare troppo a lungo. Si raccomanda ai genitori o al tutore legale di sorvegliare i minori durante il gioco.
- A prescindere da come ti senti, fai sempre una pausa di 10-15 minuti dopo ogni mezz'ora di gioco se usi la funzione 3D, o dopo ogni ora quando non la usi.
- In caso di affaticamento della vista o secchezza oculare, o se hai vertigini o nausea durante il gioco, fai una pausa e riposati per alcune ore prima di giocare nuovamente.
- Se uno qualsiasi dei sintomi sopra elencati o altri disturbi persistono durante o dopo il gioco, smetti di giocare e consulta un medico.

ATTENZIONE – DISTURBI PROVOCATI DA MOVIMENTI RIPETUTI

L'uso prolungato di videogiochi può causare dolori muscolari, articolari e irritazione cutanea. Attieniti alle seguenti istruzioni per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale o irritazione cutanea:

- Evita di giocare troppo a lungo. Si raccomanda ai genitori o al tutore legale di sorvegliare i minori durante il gioco.
- A prescindere da come ti senti, fai sempre una pausa di 10-15 minuti dopo ogni mezz'ora di gioco se usi la funzione 3D, o dopo ogni ora quando non la usi.
- Quando usi lo stilo, evita di stringerlo troppo e di esercitare una pressione eccessiva sul touch screen. Queste azioni potrebbero provocare affaticamento o dolore.
- In caso di stanchezza o dolore a mani, polsi o braccia durante il gioco, o in presenza di sintomi quali **formicolio, intorpidimento, bruciore o rigidità**, fai una pausa e riposati per alcune ore prima di giocare nuovamente.
- Se uno qualsiasi dei sintomi sopra elencati o altri disturbi persistono durante o dopo il gioco, smetti di giocare e consulta un medico.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI SULLA SALUTE E LA SICUREZZA CONSULTA LA SEZIONE RELATIVA DEL MANUALE DI ISTRUZIONI ACCLUSO ALLA TUA CONSOLE NINTENDO 3DS.



Molti altri eccitanti prodotti sono disponibili da Ghostlight! Vai sul nostro sito per vedere ulteriori informazioni sui tuoi giochi preferiti di Ghostlight, visitare minisiti esclusivi per i nostri prodotti e tenerti aggiornato sulle ultimissime primizie JRPG. Ci trovi anche su Facebook e Twitter: non è mai stato così facile tenersi aggiornati.

Vai a www.ghostlight.uk.com e seguici su:



Soggetto a determinati termini e condizioni. Il servizio richiede un accesso a Internet a carico dell'utente. Su Facebook, possono essere applicate restrizioni sull'età minima.

SOMMARIO



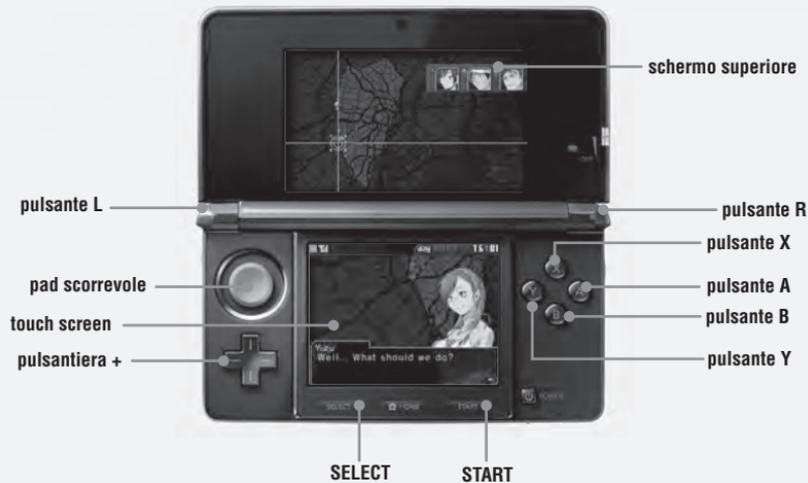
- Comandi...04
- Sequenza di gioco...08
- Modalità mappa...10
- Modalità battaglia...12
 - Menu dei comandi...18
 - Interpretare La Schermata Dello Stato...20
- Menu COMP...27
 - Team...27
 - Mail...27
 - Profile...28
 - Config...28
 - Data...29
 - Fusione...29
 - Asta Dei Demoni...31
 - Demoni...32



Questo gioco è un lavoro di fantasia. Qualsiasi somiglianza con persone, paesi, organizzazioni e/o posti reali è assolutamente fortuita.



COMANDI



Questo gioco utilizza principalmente la pulsantiera + e i pulsanti. Ciò nonostante, per certe funzioni (indicate in altre parti di questo manuale) puoi anche usare il touch screen.



MODALITÀ MAPPA

Pulsantiera +	Muovi cursore, scorri la posta ricevuta
Pulsante A	Conferma selezione, avanza i dialoghi
Pulsante B	Annulla selezioni
Pulsante X	Accedi al menu COMP
Pulsante Y	Salta tempo
Pulsante L	Scorri la posta ricevuta
Pulsante R	Scorri la posta ricevuta
Pulsante L + R	Salta testo

MODALITÀ BATTAGLIA

Pulsantiera +	Muovi cursore
Pulsante A	Conferma selezione
Pulsante B	Annulla selezione, modalità cursore
Pulsante X	Vedi raggio d'attacco/di movimento
Pulsante Y	Vedi abilità
Pulsante L	Modifica schermo di stato
Pulsante R	Modifica schermo di stato
START	Menu di sistema



MENU DEI TITOLI

Dal menu dei titoli sono disponibili le seguenti opzioni:

NEW GAME (NUOVA PARTITA)

Inizia una nuova partita. Dovrai inserire il nome del personaggio principale usando la tastiera a schermo. Usa i pulsanti L e R per cambiare tipo di carattere; premi il pulsante A o tocca lo schermo per inserire un carattere e premi il pulsante B per cancellare un carattere. Quando avrai finito d'inserire il nome, premi START per confermare i dati inseriti.

Facile: Guadagna più Macca e più esperienza in battaglia

Normale: Stessa difficoltà del Devil Survivor originale.

LOAD GAME (CARICA PARTITA)

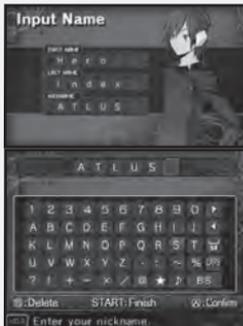
Scegli uno dei tre file di salvataggio per continuare una partita in corso.

CONTINUE (CONTINUA)

Se hai dei Suspend Data (Dati in sospenso), l'opzione Continue sarà disponibile. Usandola, potrai continuare da dove avevi sospeso il gioco.

COME SALVARE

Puoi salvare la partita selezionando Data dal menu COMP (pag. 29). Puoi anche creare un salvataggio temporaneo selezionando Suspend (Sospendi) dal menu di sistema in battaglia (pag. 16).





SEQUENZA DI GIOCO

Proseguirai nella storia spostandoti fra i vari luoghi nel gioco. Qui imparerai la sequenza generica di gioco.

LE DUE MODALITÀ BASE

Il gioco è diviso in due modalità di base: la parte avventura, dove ti sposterai da un posto all'altro avanzando nella storia; e la parte battaglia che si verificherà durante gli eventi oppure come una battaglia libera che puoi decidere se giocare o meno.

Modalità mappa (pag. 10)

Muovendoti in certe aree sulla schermata della mappa provocherai degli eventi. Usando il menu COMP, puoi prepararti per la battaglia ed eseguire altre funzioni.



Modalità battaglia (pag. 12)

Ti aspettano degli eventi battaglia nei luoghi contrassegnati da un "!". Usando le squadre che hai organizzato, dovrai vincere questi incontri.



>> Lo scorrere del tempo

Il tempo trascorre durante ogni giornata di gioco, e vari eventi o battaglie si verificano in certi luoghi a una certa ora. Usa la Laplace Mail e le informazioni che apprendi dalla gente per agire con accortezza.



Il passaggio del tempo durante gli eventi

Se scegli una conversazione o una battaglia che ha a fianco l'icona dell'orologio, il tempo avanzerà di 30 minuti durante l'evento.

Saltare il tempo manualmente

Premendo il pulsante Y dalla schermata della mappa, puoi far avanzare manualmente il tempo di 30 minuti. Premi su o giù sulla pulsantiera + per selezionare quanto tempo far trascorrere e premi il pulsante A per confermare. Puoi usare questa opzione solo certe volte, in base agli eventi disponibili.

Eventi contemporanei

A volte capiterà che più eventi abbiano vicino l'icona dell'orologio contemporaneamente. Se scegli uno di questi eventi, gli altri eventi potrebbero scomparire, quindi rifletti attentamente prima di scegliere.



MODALITA MAPPA

La modalità mappa è divisa in due parti: la schermata della mappa e gli eventi.

USARE LA SCHERMATA DELLA MAPPA

Sono disponibili le seguenti opzioni dalla schermata della mappa (certe opzioni sono disponibili solo in certe circostanze).

Actions: una lista di azioni che coinvolgono personaggi e luoghi disponibili al momento nell'area di Tokyo selezionata. Le seguenti tre azioni sono sempre disponibili:



Look around: dai un'occhiata intorno e vedi qual è la situazione nell'area.

Listen to people here: ascolta cos'ha da dire la gente nell'area.

Talk with your party: parla con i membri del tuo gruppo e vedi qual è la loro situazione corrente.

Icona dell'orologio: scegliendo una di queste azioni farà avanzare il tempo durante l'evento.

Icona della battaglia: scegliendo una di queste azioni provocherà una battaglia. Non trascorrerà del tempo se la battaglia non ha un'icona dell'orologio.

Free Battles (Battaglie libere)

Il tempo non trascorrerà durante le battaglie libere; così potrai combatterle quante volte vuoi per rinforzare il tuo gruppo.



INTERPRETARE LA SCHERMATA DELLA MAPPA

Lo schermo superiore mostra una mappa con la posizione di ciascun personaggio, mentre lo schermo inferiore mostra la lista dei luoghi e le azioni disponibili.



- 1 Volti dei personaggi e le relative icone colorate.
- 2 Giorno e ora correnti.
- 3 La lista dei luoghi. Premi su/giù sulla pulsantiera + per far scorrere la lista.
- 4 Icone dei personaggi che indicano dove si trova il relativo personaggio.
- 5 L'icona dell'orologio: indica che durante un'azione trascorrerà del tempo.
- 6 La lista delle azioni. Le azioni disponibili nell'area selezionata sono visualizzate qui.
- 7 L'icona della battaglia: indica le azioni che provocano una battaglia.



MODALITA' BATTAGLIA

Selezionando una battaglia dal menu delle azioni, il gioco entrerà in modalità battaglia. Ogni battaglia ha le proprie condizioni di vittoria e di sconfitta. Le condizioni possono variare durante la battaglia e possono essere viste in qualsiasi momento dal menu di sistema (pag. 16).

MENU DI PREPARAZIONE

>> Edit Team (Modifica squadra)

Organizza le squadre che vuoi inviare in battaglia. Evidenzia un combattente e selezionalo con il pulsante A; quindi scegli la posizione in cui muoverlo. Puoi eseguire questa azione anche toccando un combattente con lo stilo per Nintendo 3DS e trascinandolo nella posizione desiderata.



Ogni squadra consiste in un leader nel mezzo affiancato da due demoni, per un massimo di tre combattenti per squadra. Non puoi rendere un demone leader e non puoi eliminare dalla squadra i combattenti bloccati. Fino a quattro squadre possono entrare in battaglia.



Puoi eseguire le seguenti azioni dal menu della squadra. L'elenco dei combattenti di riserva scorre dall'alto verso il basso.

- **A Button:** organizza i combattenti
- **B Button:** vai indietro/annulla
- **X Button:** rimuovi il combattente selezionato dalla squadra
- **Y Button:** vedi/imposta skill (abilità) per il combattente selezionato



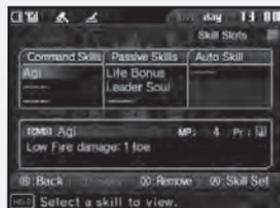


Impostare le skill (abilità)

Premendo il pulsante Y mentre è evidenziato un combattente, visualizzerà una lista delle sue abilità. I leader possono cambiare le proprie abilità da qui. Scegli l'abilità che vuoi cambiare e confermalà con il pulsante A; quindi prosegui come vuoi.

Condizioni per impostare le skill (abilità)

I leader devono soddisfare certe condizioni per equipaggiare le varie abilità. Se non soddisfi le condizioni di una certa abilità, questa apparirà in grigio.





>> Skill Crack (Analizza abilità)

Grazie a Skill Crack puoi analizzare e ottenere le abilità dei tuoi nemici. Scegli il leader di squadra che dovrà eseguire il crack e quindi scegli l'abilità che vuoi analizzare dalla lista. Non è necessario impostare uno Skill Crack per iniziare la battaglia.

Dopo aver scelto un leader di squadra e un'abilità da analizzare, sarà visualizzato il nemico che possiede quella abilità. Se più di un nemico ha quell'abilità, puoi scegliere quale preferisci analizzare. Se la squadra del leader prescelto sconfigge quel nemico, il leader potrà apprendere quell'abilità.

Imparare e usare le skill (abilità)

I leader di squadra possono ottenere abilità attraverso lo Skill Crack e quindi usarle dopo che sono state impostate fra le proprie abilità. Alcune abilità richiederanno un certo livello d'esperienza prima di poter essere equipaggiate. I demoni imparano delle abilità specifiche quando salgono di livello. Quando ricevono uno Skill Set Bonus (pag. 24) possono imparare delle abilità di cui è già stato effettuato il crack.



>> Positions (Posizioni)

Quando posizioni le tue squadre sul campo, scegli una squadra dalla schermata delle posizioni e premi il pulsante A per confermare.

Sulla schermata del campo, puoi posizionare la tua squadra ovunque negli spazi blu. Sposta la squadra sullo spazio che vuoi con la pulsantiera + e premi il pulsante A per posizionarla. Puoi posizionare fino a quattro squadre.

>> Dispatch (Inviare)

Se hai posizionato i personaggi richiesti dalle condizioni di Dispatch (invio), puoi iniziare la battaglia. Ti sarà chiesto "Are you ready to start?" (Sei pronto per iniziare?). Rispondi "Yes" e la battaglia avrà inizio.



IL CAMPO



>> Menu di sistema

Premi il pulsante START o SELECT sulla schermata del campo per accedere al menu di sistema con le seguenti opzioni:

- **Suspend (Sospendi):** puoi salvare nel mezzo di una battaglia, sospendendo il gioco e passando al menu dei titoli. Riprendi la partita sospesa scegliendo "Continue" dal menu dei titoli.
- **View Order (Vedi ordine):** vedi l'ordine del turno. Usa la pulsantiera + per far scorrere le squadre.
- **Victory (Vittoria):** controlla le condizioni di vittoria e di sconfitta correnti.
- **Config (Configura):** modifica le impostazioni del gioco e vedi i titoli.
- **Retreat (Ritirata):** puoi ritirarti dalle Free Battle (battaglie libere), ma non dalle battaglie evento.

INTERPRETARE LA SCHERMATA DEL CAMPO

Lo schermo superiore mostra lo stato della squadra corrente, mentre lo schermo inferiore mostra la posizione di ogni squadra e le azioni disponibili.



- 1** Stato del combattente (vedi pag. 20 per i dettagli): puoi alternare i combattenti con i pulsanti L e R.
- 2** Move (Movimento): il numero di spazi di cui puoi spostarti in un turno.
- 3** Speed (Velocità): determina la velocità con cui arriverà il tuo prossimo turno.
- 4** Turno: mostra il personaggio a cui spetta il turno.
- 5** Ordine del turno: mostra i prossimi turni in ordine da sinistra a destra.
- 6** Menu dei comandi



MENU DEI COMANDI



In cima allo schermo inferiore si trova la barra dell'ordine del turno. I volti visualizzati indicano l'ordine per i prossimi turni, da sinistra a destra.

>> Move (Muovi)

Seleziona questo comando per spostarti sul campo. Posiziona il cursore su uno spazio blu e conferma con il pulsante A. Il numero di spazi di cui puoi muoverti dipende dal tuo raggio di movimento.



>> Attack (Attacca)

Seleziona questo comando per attaccare una squadra nemica. Puoi attaccare i nemici sugli spazi rossi che indicano il tuo raggio d'attacco.



Il raggio d'attacco

All'inizio potrai attaccare solo i nemici adiacenti alla tua squadra, ma in seguito potrai utilizzare le abilità dai tuoi demoni per incrementare il tuo raggio.





>> Comandi speciali

Oltre alle azioni regolari del menu dei comandi, sono visualizzati anche dei nomi di personaggi. Seleziona il nome di un personaggio per vedere le azioni specifiche di quel personaggio.



- **Summon (Evocazione):** i leader di squadra possono usare questo comando per evocare i demoni fra le loro riserve.
- **Skills (Abilità):** usa le abilità di comando o di razza assegnate al personaggio.
- **Return (Ritorna):** rimetti nelle riserve un demone attivo al momento nella tua squadra.

Inoltre, dei comandi speciali saranno disponibili quando ti trovi in determinati spazi o vicino a certi personaggi in battaglia.

>> End (Fine)

Termina il turno e rimani sul posto fino al prossimo turno. Se scegli questa opzione, toccherà alla prossima squadra nell'ordine del turno.

Turn Cost (Costo del turno)

Ogni azione che esegui in battaglia ha associato un costo del turno. Quando scegli un comando, come Move, una freccia rossa indicherà dove ricadrà nell'ordine del turno il tuo prossimo turno. Più grande il costo del turno di un'azione, più tempo passerà prima di poter agire di nuovo. Considera i costi del turno ogni volta che selezioni un'azione.



INTERPRETARE LA SCHERMATA DELLO STATO

Quando evidenzi una squadra con il cursore, apparirà il suo stato sullo schermo superiore. Usa i pulsanti L e R per cambiare le schermate di stato.



- 1 Nome del leader di squadra.
- 2 Skill Crack selezionato al momento.
- 3 Razza e nome del combattente.
- 4 Livello d'esperienza.
- 5 Punti esperienza. Mostra i punti ottenuti rispetto a quelli necessari per passare al prossimo livello.
- 6 HP del combattente.
- 7 MP del combattente.

8 Statistiche del combattente.

- **St:** potenza negli attacchi fisici.
- **Ma:** influenza il numero massimo di MP e la forza negli attacchi magici e la difesa dagli stessi.
- **Vi:** influenza il numero massimo di HP e la difesa contro gli attacchi fisici e magici.
- **Ag:** influenza l'ordine del turno e le percentuali di precisione e schivata.

9 Abilità correnti.

10 Punti di forza/di debolezza contro elementali.



Phys
(Fisico)



Ice
(Ghiaccio)



Force
(Energia)



Fire
(Fuoco)



Elec
(Elettricità)



Curse
(Maledizione)

INDISPOSIZIONI DI STATO

Durante la battaglia, i personaggi possono soffrire di varie indisposizioni di stato.



POISON (VELENO)

Ogni turno, riceverai dei danni dal veleno.



MUTE (SILENZIO)

Non potrai usare magia e abilità che richiedono MP.



DEAD (MORTE)

Un personaggio cadrà quando i suoi HP scendono a 0.



SEAL (SIGILLO)

Non potrai usare le abilità di comando.



CURSED (MALEDIZIONE)

Non potrai guarire gli HP e gli MP.



STONE (PIETRIFICA)

Sarai ucciso istantaneamente da colpi critici o attacchi elementali di tipo Force.



SHOCK

Mentre sei sotto shock, non puoi combattere e le tue difese fisiche saranno temporaneamente ridotte.



PARALYZE (PARALISI)

Mentre sei paralizzato, la tua precisione e le tue schivate saranno ridotte e potresti perdere il turno.



FREEZE (GHIACCIO)

Non potrai combattere e sarai debole contro gli attacchi fisici.



SPAWN (DEPOSIZIONE)

Se non espelli il parassita, nascerà un'unità volante.

INTERPRETARE LA SCHERMATA DI BATTAGLIA



- 1 Alterna le schermate di stato dei nemici e degli alleati con i pulsanti L e R.
- 2 La schermata di stato della squadra. Quello nel mezzo è il leader di squadra.
- 3 La lista dei comandi.
- 4 Il costo in HP e MP dell'azione elencata.
- 5 Il pannello di stato della squadra del giocatore. Quello nel mezzo è il leader di squadra.
- 6 HP correnti.
- 7 MP correnti.
- 8 Se il combattente ha un'indisposizione di stato, sarà visualizzata un'icona qui.



>> Squadre e leader

Il domatore di demoni (leader di squadra) può formare una squadra di fino a tre combattenti.

- Il combattente al centro è il leader.
- Se il leader viene sconfitto, la squadra è automaticamente eliminata dalla battaglia.
- Finché i compagni di squadra resistono, gli attacchi al leader faranno meno danni.
- Se sconfiggi prima il leader, la Macca e i punti esperienza guadagnati dai compagni sopravvissuti saranno dimezzati. È meglio sconfiggere i compagni di squadra prima del leader se possibile.



>> Macca e Magnetite

La Macca è la valuta utilizzata nelle Demon Auction (Aste di demoni, pag. 31) e la Magnetite è un tipo di energia necessario per ottenere gli Skill Set Bonus. La quantità di Macca e Magnetite che ottieni sconfiggendo una squadra nemica dipende dalla tua prestazione in battaglia.





• Bonus di Macca

Certe gesta durante una battaglia ti faranno guadagnare turni extra; oppure, sconfiggendo un nemico senza subire alcun danno, ti procurerà un bonus alla Macca che riceverai sconfiggendo il nemico. Il bonus viene calcolato in base a regole speciali; anche se il tuo bonus scende a numeri negativi, non puoi perdere la Macca che già possiedi.



• Skill Set Bonus

Come per il bonus di Macca, la quantità di Magnetite che ricevi dipende dalla tua prestazione in battaglia. Quando accumuli una certa quantità di Magnetite, potrai insegnare ai tuoi demoni delle abilità di comando di cui hai effettuato il crack.

>>Le skill (abilità)

In generale, ci sono quattro tipi di abilità: Command Skills (abilità di comando), abilità d'attacco e di supporto usate in battaglia; Passive Skills (abilità passive), abilità che hanno effetto automatico; Race Skills (abilità di razza), abilità di comando o passive che sono specifiche a certe razze di demoni; Auto Skills (abilità automatiche), abilità riservate ai leader di squadra e che hanno effetto all'inizio della battaglia.





>> Debolezze e turni extra

I personaggi per cui viene visualizzata la scritta "Extra Turn" durante la battaglia, possono agire un'altra volta. I turni extra vengono distribuiti come segue:



- Più alta la tua Agility, più è probabile che tu riceva un turno extra.
- La squadra in attacco ha più probabilità di ricevere un turno extra. Ci sono due modi per aumentare le probabilità di ricevere un turno extra o di eliminare i turni extra dell'avversario:
 - Attaccando le Debolezze del nemico
 - Colpendo il nemico con un attacco critico



Se il nemico resiste, annulla, riflette o assorbe il tuo attacco, perderai un turno extra o il nemico ne guadagnerà uno. È importante controllare lo stato del nemico sullo schermo superiore mentre combatti.





>> Fine della battaglia

Ogni battaglia finirà quando sono esauriti tutti i turni di entrambe le squadre o quando uno dei leader di squadra è sconfitto. Se tutti i leader di squadra muoiono, oppure vengono soddisfatte le condizioni di sconfitta, il gioco avrà fine.



>> Salire di livello

Quando hai guadagnato abbastanza punti esperienza, salirai di livello.

Crescita delle statistiche

Quando sali di livello, le statistiche del leader di squadra o dei demoni saliranno casualmente.



Distribuire i punti statistica

Solo il personaggio principale può distribuire liberamente i punti nelle sue statistiche. Scegli la statistica premendo su/giù sulla pulsantiera + e distribuisci i punti premendo sinistra/destra. Quando sei pronto, premi il pulsante A per confermare.



MENU COMP



Premendo il pulsante X dalla schermata di selezione in modalità mappa, accederai al menu COMP.

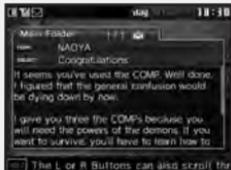
TEAM (SQUADRA)

Organizza le squadre da inviare in battaglia. Puoi anche eseguire questa operazione dal menu di preparazione prima della battaglia. Vedi pag. 12 per maggiori dettagli sull'organizzazione della squadra.



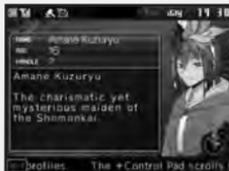
MAIL (POSTA)

Ci sono tre categorie di email: posta personale, Laplace Mail e posta di sistema. Puoi alternare le categorie premendo sinistra/destra sulla pulsantiera +. Se apri una nuova email, non potrai tornare alla schermata precedente finché non avrai letto l'email fino in fondo. Se c'è molto testo, puoi premere su/giù sulla pulsantiera + per far scorrere di linea in linea oppure i pulsanti L e R per saltare di una pagina.





PROFILE (PROFILO)



Vedi dei profili dettagliati dei personaggi. Scegli un personaggio e premi il pulsante A per vederne il profilo.

CONFIG (CONFIGURA)



Modifica varie impostazioni di gioco oppure vedi i titoli conquistati.

I titoli

Guadagni dei titoli soddisfacendo alcune condizioni alla fine del gioco. Ogni titolo guadagnato ti conferisce un certo numero di punti che puoi spendere come Reward (ricompensa) all'inizio di un nuovo ciclo usando i dati Clear dalla partita precedente. Queste ricompense variano dall'eliminazione dei limiti di livello sui demoni evocati all'importazione dei demoni e della Macca dal ciclo precedente. I nuovi cicli che usano dati Clear devono essere giocati a difficoltà Normal.



DATA (DATI)

Salva la tua partita. Puoi salvare fino a tre file. Se scegli un file che contiene già un salvataggio, apparirà il seguente messaggio: "Overwrite previous save?" (Vuoi sovrascrivere il salvataggio precedente?). Rispondendo "Yes", perderai il salvataggio precedente.



FUSIONE - CATTEDRALE DELLE TENEBRE

Puoi fondere dei demoni insieme per creare un nuovo demone. Hai due opzioni: Fusion, dove scegli due demoni fra le tue riserve da fondere; e Fusion Search, dove imposti i criteri con cui ricercare i demoni che possono essere creati tramite fusione delle tue riserve correnti.

>> Fusion (Fusione)

Puoi scegliere due demoni dalle tue riserve per creare un nuovo demone. Dall'elenco dei demoni, puoi vedere le loro abilità con il pulsante Y, cambiare la categoria per cui sono ordinati con i pulsanti L e R e far scorrere i demoni con la pulsantiera +.





Scegli i demoni

Scegli il primo demone da usare nella fusione dall'elenco dei demoni e conferma con il pulsante A. Dopo di che, puoi scegliere un secondo demone con il pulsante A oppure premere il pulsante X per vedere quale demone risulterà dalla fusione con il primo demone.

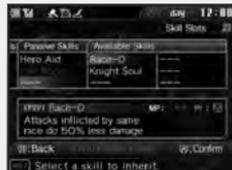
Ereditarietà delle abilità

Dopo aver controllato il demone risultante, sarà visualizzata la sua schermata delle abilità. Muovi il cursore su uno spazio libero e premi il pulsante A per vedere una lista delle abilità che puoi posizionarvi. Scegli l'abilità che vuoi impostare e premi il pulsante A un'altra volta per confermare. Quando sei soddisfatto, premi START per iniziare la fusione.

>> Fusion Search (Ricerca fusione)

Imposta i criteri per filtrare i demoni che puoi fondere. Fra i vari criteri che puoi impostare ci sono Race (Razza), Owned (se è in tuo possesso), Party (se è nel tuo gruppo) e Known (se lo conosci). Dopo aver effettuato la tua scelta, seleziona Search in alto al menu.

Se ci sono dei candidati che soddisfano i criteri selezionati, i loro nomi saranno visualizzati nell'elenco. Dopo aver scelto un candidato, le fusioni possibili per quel candidato saranno visualizzate. Se vuoi fondere questi demoni, seleziona "OK".



ASTA DEI DEMONI

Puoi puntare alla Demon Auction (asta dei demoni) per reclutare nuovi demoni. L'elenco di demoni disponibili viene aggiornato ogni trenta minuti trascorsi nel gioco.

Scegli un demone

Scegli il demone che vuoi comprare dall'elenco. Più icone di * ha, più forte e costo sarà il demone. Progredendo nel gioco, il livello dell'asta salirà e potrai passare da un menu all'altro con i pulsanti L e R.

Iniziare l'asta

Dopo aver scelto un demone, premi il pulsante A per iniziare a puntare. Se vuoi comprarlo subito per il prezzo predeterminato, puoi premere il pulsante X per chiudere l'asta senza competere contro gli altri.

Inserisci la puntata

Quando inizia l'asta, inizierà anche un conto alla rovescia, e tutti coloro che vogliono puntare sul demone devono inserire le proprie offerte. Premi su/giù sulla pulsantiera + per cambiare la tua offerta e premi il pulsante A per inviarla.

Puntata finale

Dopo un certo punto nel gioco, potrai accedere al compendio dei demoni selezionando "Demons" nel Se allo scadere del tempo sono ancora attivi più di un offerente, gli offerenti rimasti punteranno un'ultima volta. La persona con l'offerta più alta potrà acquistare il demone. Puoi scegliere di non comprare il demone anche dopo averlo vinto, ma fai attenzione poiché questo influenzerà sulla tua valutazione nelle aste.





DEMONI - IL COMPENDIO



Dopo un certo punto nel gioco, potrai accedere al compendio dei demoni selezionando "Demons" nel menu COMP. Qui puoi vedere ed evocare i demoni nel compendio oppure iscrivervene di nuovi.

View (Vedi)

Selezionando View sarà richiamato un elenco completo del compendio che può essere ordinato per razza usando i pulsanti L e R. Per ottenere informazioni su un demone, evidenzialo nell'elenco e premi il pulsante Y per vederne le abilità e il pulsante X per vederne il profilo. Se vuoi evocare un demone nel tuo gruppo, premi il pulsante A. Evocare un demone dal compendio costa Macca.

Register (Registra)

Puoi registrare nel compendio nuovi demoni o dei demoni esistenti che hai migliorato e personalizzato. Evidenzia un demone fra quelli disponibili e usa i pulsanti L e R per confrontalo con la versione registrata precedentemente (se ne esiste una). Se vuoi registrare il demone corrente, premi il pulsante A. Puoi registrare tutti i demoni registrabili in una volta sola premendo il pulsante X; se ciò provocherà delle ri-registrazioni, potrai gestirle caso per caso.



TOKYO CENTRO

Ikebukuro – Un grande distretto commerciale con molti grandi magazzini, in Ikebukuro si trova anche la seconda stazione più grande della città e il tempo Eikokuji.

Ueno – Una delle aree meno glamour di Tokyo, Ueno ospita diversi musei, come il Museo Nazionale di Tokyo e il Museo Nazionale delle Scienze.

Shinjuku – La sua stazione ferroviaria è la più grande di Tokyo, rendendola una delle aree più frenetiche della città. Vi si trova il Tokyo Metropolitan Government Building, dove ha sede l'amministrazione cittadina.

Akihabara – La famosa "Electric Town" ospita una grande quantità di negozi d'elettronica.

Kudanshita – È la fermata usata dai visitatori del Bugeikan, la versione leggermente fantasiosa della famosa arena per concerti Budokan.

Kanda – Vi si trova il tempio Kanda Myojin, dedicato a Taira no Masakado, e il Jinbo-cho, il quartiere dei libri usati.

Tokyo – Famose attrazioni di Tokyo centro includono la Tokyo Tower, il parco Shiba e la Outdoor Concert Hall.

Aoyama – Quartiere noto per i locali d'intrattenimento ma anche per il grande cimitero municipale.

Harajuku – MFamosa soprattutto per i suoi bizzarri negozi di moda in Omotesando e Takeshita Street, in Harajuku si trovano anche il parco Yoyogi e il tempio Meiji.

Shibuya – Oltre al famosissimo e trafficatissimo incrocio, in questo quartiere giovanile si trovano anche l'Electric Museum e il parco Miyashita.

Ebisu – Una pacifica area residenziale vicino a Shibuya e Roppongi.

Nagata-cho – L'edificio principale di quest'area è il palazzo del parlamento, dove si riunisce il governo centrale del Giappone.

Akasaka – Nel gioco, la caratteristica principale di Akasaka è il Tunnel Akasaka, un'uscita segreta dalla stazione dei treni che potrebbe rivelarsi una via di fuga dal coprifuoco.

Roppongi – Quartiere famoso per la sua vita notturna e per gli edifici Hills, Roppongi include anche una torre di 54 piani.

Shinagawa – Una regione di Tokyo dove sono collocate molte ambasciate straniere e sedi di aziende. Vi si trova anche il tempio Sengakuji.



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





GARANTÍA DEL SOFTWARE

Ghostlight Ltd garantiza al comprador original de este producto que el software está libre de defectos materiales y de fabricación durante noventa (90) días desde la fecha de compra. Si apareciese cualquier defecto cubierto por la garantía durante este periodo, Ghostlight se compromete a reemplazar el producto de software defectuoso sin cargo alguno. El comprador original tiene derecho a utilizar esta garantía solo si la fecha de compra está registrada en el punto de venta o si el consumidor puede demostrar satisfactoriamente a Ghostlight que ha adquirido el producto en los últimos noventa días.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

LA PRESENTE GARANTÍA NO ES APLICABLE SI EL PRODUCTO DE SOFTWARE (a) SE UTILIZA CON PRODUCTOS NO VENDIDOS O AUTORIZADOS POR NINTENDO (LO QUE INCLUYE, ENTRE OTROS, MEJORAS DE JUEGO NO AUTORIZADAS Y DISPOSITIVOS DE COPIA, ADAPTADORES Y SUMINISTROS DE ENERGÍA); (b) SE UTILIZA CON FINES COMERCIALES (INCLUIDO EL ALQUILER); (c) SE MODIFICA O INTERFIERE; (d) RESULTA DAÑADO POR NEGLIGENCIA, ACCIDENTE, USO INADECUADO U OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS CON DEFECTOS DE MATERIALES O FABRICACIÓN; (e) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O ELIMINADO.

EL PRESENTE PRODUCTO DE SOFTWARE SE PROPORCIONA "TAL CUAL", SIN NINGÚN TIPO DE GARANTÍA, EXPRESA NI IMPLÍCITA. GHOSTLIGHT NO SERÁ EN NINGÚN CASO RESPONSABLE DE DAÑOS EMERGENTES O INCIDENTALES QUE RESULTEN DEL INCUMPLIMIENTO DE DICHA GARANTÍA EXPRESA O IMPLÍCITA.

Esta garantía no afecta a los derechos legalmente establecidos del comprador original del producto de software.

En caso de que apareciera un defecto cubierto por esta garantía, contacta con Ghostlight en: support@ghostlight.uk.com

Esta garantía solo es válida en Europa, Australia, Nueva Zelanda y territorios de la UE.

