

The image features the title "Spectral Souls" in a stylized, metallic font with a yellow and orange glow. Below it, the subtitle "Resurrection of the Ethereal Empires" is written in a smaller, black font with a red underline. The background is a soft-focus illustration of two anime-style characters: a purple-haired girl on the left and a purple-haired boy on the right. A dragon-like creature is visible in the background behind the title.

Spectral Souls

Resurrection of the Ethereal Empires

Spectral Souls™: Resurrection of the Ethereal Empires © 2010 Idea Factory.
All Rights Reserved. Licensed to and Published by Ghostlight LTD.

Für volles Handbuch gehen Sie bitte: <http://ss2.ghostlight.uk.com/downloads>

GESCHICHTE

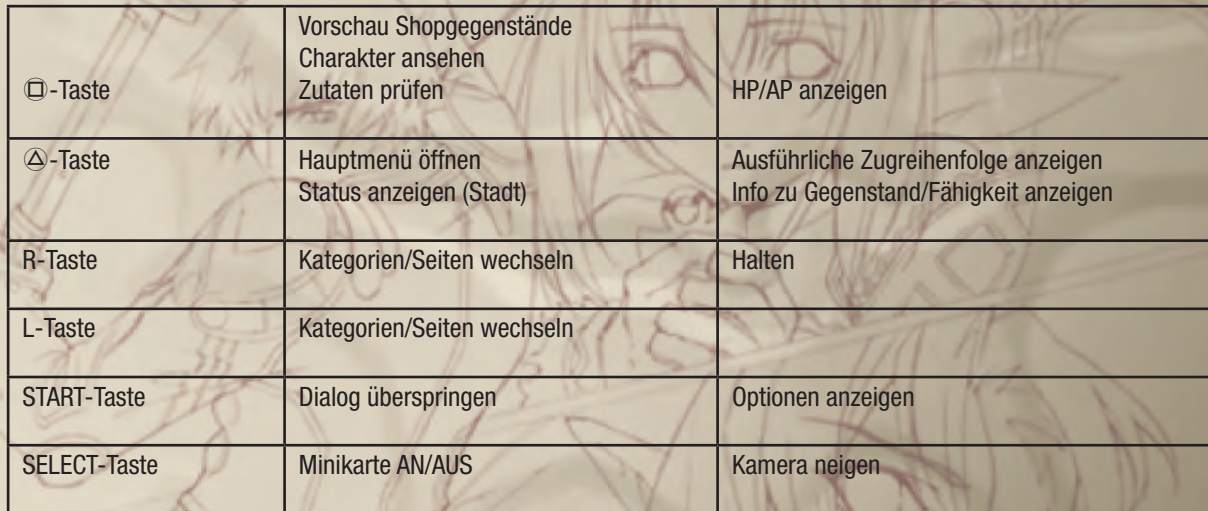
**IN EINER ANDEREN ZEIT UND DIMENSION EXISTIERT DIE WELT NEVERLAND
EINE WELT, IN DER DÄMONEN UND MENSCHEN UM DIE VORHERRSCHAFT
KÄMPFEN.**

**STÄDTE UND DÖRFER DER MENSCHEN VON DÄMONENTRUPPEN
GEPLÜNDERT UND NIEDERGEBRANNT. GEWALTTÄTIGE AUFSTÄNDE UND
RUFEN NACH DER TOTALEN VERNICHTUNG ALLER DÄMONEN:**

**SO BEGANN DER KONFLIKT, DER ALS "SIEBENJÄHRIGER KRIEG" IN DIE
GESCHICHTE EINGEHEN SOLLTE.**

STEUERUNG

Taste	Welt- und Stadtkarte	Kampf
Richtungstasten	Menüeintrag markieren Cursor/Charakter bewegen	Cursor bewegen
○-Taste	Abbrechen Gebietskarte verlassen	Befehle abbrechen Frei bewegen (Cursor im Kampf frei bewegen)
⊗-Taste	Text überspringen/Auswahl Unterhalten (Stadt) Gebäude betreten (Stadt)	Status/Befehle auswählen/anzeigen



□-Taste	Vorschau Shopgegenstände Charakter ansehen Zutaten prüfen	HP/AP anzeigen
△-Taste	Hauptmenü öffnen Status anzeigen (Stadt)	Ausführliche Zugreihenfolge anzeigen Info zu Gegenstand/Fähigkeit anzeigen
R-Taste	Kategorien/Seiten wechseln	Halten
L-Taste	Kategorien/Seiten wechseln	
START-Taste	Dialog überspringen	Optionen anzeigen
SELECT-Taste	Minikarte AN/AUS	Kamera neigen

SPIELSTART

Wählen Sie im Titelschirm mit den Richtungstasten oder dem Analog-Stick „Neues Spiel“ (New Game) oder „Fortsetzen“ (Continue) aus und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der ⊗-Taste.

NEUES SPIEL (NEW GAME)

Startet das Spiel komplett neu.

FORTSETZEN (CONTINUE)

Wählen Sie diese Option aus, um eine Speicherdatei zu laden und ein vorheriges Spiel fortzusetzen. Vergewissern Sie sich, dass Sie vor dem Laden einen Memory Stick Duo oder Memory Stick PRO Duo eingelegt haben.

SPIELABLAUF


DER BEGINN


Wenn Sie ein neues Spiel starten, findet zu Beginn ein Eröffnungsereignis statt.

WELTKARTE

Nach Ihrem ersten Kampf wechseln Sie zum Weltkarten-Bildschirm. Begeben Sie sich zum roten Punkt, um die Geschichte fortzusetzen. Rote Punkte gehören zur aktuell von Ihnen kontrollierten Armee.

GEBIETSKARTE

Neben der Weltkarte gibt es auch eine Gebietskarte, auf der die meisten Ereignisse und Kämpfe stattfinden. In diesen Gebieten erhalten Sie manchmal auch Zutritt zu kleineren Karten wie z. B. Burgen. Drücken Sie die -Taste auf einer Gebietskarte, um zur vorherigen Karte zurückzukehren.

Von der Gebietskarte aus können Sie auch Städte betreten. In Städten gibt es drei Einrichtungen: Laden (Item Shop), Werkstatt (Workshop) und Gilde (Guild). Sie betreten ein Gebäude, indem Sie in der Nähe der entsprechenden Tür die -Taste drücken.

KAMPF

Sie gewinnen Kämpfe, indem Sie die zu Beginn angezeigte Siegbedingung (Victory Condition) erfüllen.

Bei aufeinanderfolgenden Karten müssen Sie die komplette Karte abschließen und alle Bedingungen erfüllen, bevor Sie zur Weltkarte zurückkehren können.

HISTORISCHER MOMENT

Nach Abschluss einer bestimmten Anzahl von Ereignissen findet ein historischer Moment statt. Die hierfür verwendete Armee wirkt sich auf den Verlauf der Geschichte aus.

WELT- UND GEBIETSKARTE

HAUPTMENÜ

Drücken Sie auf der Weltkarte die -Taste, um das Hauptmenü zu öffnen.

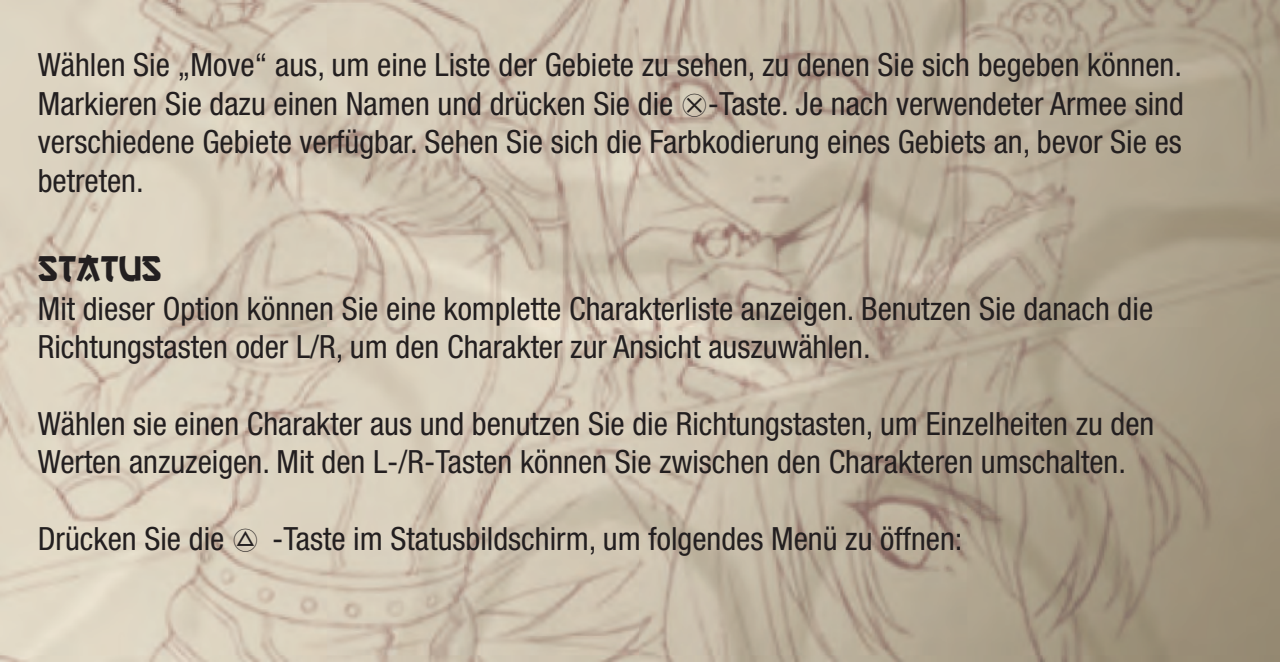
BEWEGEN (MOVE)

Die Punktfarben entsprechen den folgenden Armeen:

ROT = Simba-Armee

BLAU = Neverland-Armee

GELB= Rozess-Armee



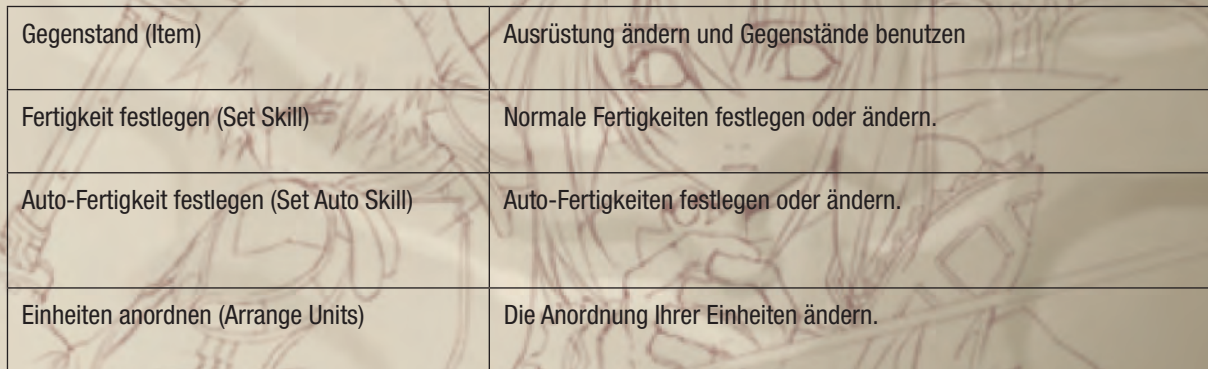
Wählen Sie „Move“ aus, um eine Liste der Gebiete zu sehen, zu denen Sie sich begeben können. Markieren Sie dazu einen Namen und drücken Sie die ⊗-Taste. Je nach verwendeter Armee sind verschiedene Gebiete verfügbar. Sehen Sie sich die Farbkodierung eines Gebiets an, bevor Sie es betreten.

STATUS

Mit dieser Option können Sie eine komplette Charakterliste anzeigen. Benutzen Sie danach die Richtungstasten oder L/R, um den Charakter zur Ansicht auszuwählen.

Wählen sie einen Charakter aus und benutzen Sie die Richtungstasten, um Einzelheiten zu den Werten anzuzeigen. Mit den L-/R-Tasten können Sie zwischen den Charakteren umschalten.

Drücken Sie die △ -Taste im Statusbildschirm, um folgendes Menü zu öffnen:



Gegenstand (Item)	Ausrüstung ändern und Gegenstände benutzen
Fertigkeit festlegen (Set Skill)	Normale Fertigkeiten festlegen oder ändern.
Auto-Fertigkeit festlegen (Set Auto Skill)	Auto-Fertigkeiten festlegen oder ändern.
Einheiten anordnen (Arrange Units)	Die Anordnung Ihrer Einheiten ändern.

Wählen Sie im Status-Bildschirm einen Charakter aus und drücken Sie die ⊗-Taste, um sich Details anzusehen.

STATUSDETAILS

- STR - Je höher dieser Wert ist, desto mehr Schaden wird durch körperliche Angriffe verursacht.
- VIT - Je höher dieser Wert ist, desto weniger Schaden nehmen Sie durch Angriffe. Wirkt sich auch auf die Erhöhung beim Erreichen einer neuen Stufe aus.
- HP - Nehmen beim Erreichen einer neuen Stufe zu.
- AGL - Je höher dieser Wert ist, desto eher können Sie Aktionen ausführen. Wirkt sich auch auf Genauigkeit und Ausweichraten aus.
- INT - Je höher dieser Wert ist, desto mehr Schaden wird durch magische Angriffe verursacht. Wirkt sich auch auf den Erfolg statusverändernder Angriffe und das Ausweichen aus.
- LUK - Je höher dieser Wert ist, desto wahrscheinlicher lassen Feinde Gegenstände zurück. Erhöht außerdem Ihren Widerstand gegen statusverändernde Angriffe.
- ATK - Die Summe Ihrer normalen Werte und Ausrüstungsboni. Gibt den körperlichen Schaden wieder.

- DEF - Die Summe Ihrer normalen Werte und Ausrüstungsboni. Gibt die körperliche Verteidigung wieder.
- HIT - Die Summe Ihrer normalen Werte und Ausrüstungsboni. Gibt die Angriffsgenauigkeit wieder.
- AVD - Die Summe Ihrer normalen Werte und Ausrüstungsboni. Gibt die Ausweichfähigkeit wieder.
- MAG - Die Summe Ihrer normalen Werte und Ausrüstungsboni. Gibt den magischen Schaden wieder.
- RST - Die Summe Ihrer normalen Werte und Ausrüstungsboni. Gibt die magische Verteidigung wieder.

KÖNNEN (PROFICIENCY)

Zeigt an, welche Arten und Stufen von Fertigkeiten ein Charakter verwenden kann. Je höher die Stufe ist, desto stärker und effektiver wird die Fertigkeit. Durch Verwendung einer Fertigkeit erhalten Sie Erfahrung, bis Sie schließlich eine höhere Stufe erreichen.

FERTIGKEITENBILDSCHIRM (SKILL SCREEN)

Eine Liste ausrüstbarer Fertigkeiten.

EINHEITEN-SLOT

Slot der Einheit. Durch Klassenwechsel können Slots hinzugefügt werden, normalerweise ist die Anzahl jedoch nicht veränderlich.

WAFFEN-SLOT

Slot einer Waffe. Jede Waffe verfügt über eine individuelle Anzahl an Slots mit speziellem Typ.

AUTO-FERTIGKEIT

Auto-Fertigkeiten für Verteidigungsausrüstung und Zubehör.

NATÜRLICHE FERTIGKEIT

Ein spezielle Charakterfertigkeit. Kann sich durch einen Klassenwechsel ändern.

Drücken Sie die □-Taste im Fertigkeitenbildschirm, um sich Details anzusehen.

Wählen Sie im Statusbildschirm einen Charakter aus und drücken Sie die △-Taste, um folgendes Menü zu öffnen:

- Gegenstand (Item)
- Fertigkeit festlegen (Set Skill)
- Auto-Fertigkeit festlegen (Set Auto Skill)
- Einheiten anordnen (Arrange Units)

AUSRÜSTEN (EQUIP)

Wählen Sie diese Option aus, um zum Ausrüstungsmenü zu wechseln. Wählen Sie den zu ändernden Ausrüstungstyp, um die verfügbaren Gegenstände anzeigen zu lassen. Markieren Sie danach den gewünschten Gegenstand und drücken Sie die ⊗-Taste, um ihn auszurüsten.

HINWEIS:

Erhöhte Werte erscheinen in Rot, verringerte in Blau.

Drücken Sie die \triangle -Taste, um sich Details zum Gegenstand anzusehen.

Wenn Sie Ausrüstungsgegenstände wechseln, werden die entsprechend festgelegten Fertigkeiten und Auto-Fertigkeiten ebenfalls entfernt.

VERWENDEN (USE)

Wählen Sie diese Option aus, um eine Liste verwendbarer Gegenstände anzuzeigen. Wählen Sie den gewünschten Gegenstand aus und drücken Sie die \otimes -Taste, um ihn auf den ausgewählten Charakter anzuwenden.

LISTE (LIST)

Sehen Sie sich eine Liste der im Spiel gefundenen Gegenstände an. Es erscheint eine Tabelle, durch die Sie sich mit den L-/R-Taste bewegen können. Drücken Sie die Richtungstasten nach links/rechts, um zur nächsten Seite zu wechseln, und nach oben/unten, um einen Gegenstand zu markieren.

Drücken Sie danach die \triangle -Taste, um sich Details zum Gegenstand anzusehen. Durch Drücken der

⊗-Taste können Sie Gegenstände ablegen.

Nach dem Ablegen wird ein Gegenstand komplett vernichtet, und zwar unabhängig davon, wie viele Sie besitzen.

Das Maximum ist je nach Gegenstand unterschiedlich.

Jede Armee kann bis zu 500 verschiedene Gegenstände tragen.

Jede Armee kann bis zu 500 verschiedene Fertigkeiten haben.

Nach Erreichen des Einzel- oder Gesamtmaximums verlieren Sie neue Gegenstände (Ausrüstung nicht eingeschlossen).

Drücken Sie die START-Taste, um die Gegenstände zu sortieren.



FERTIGKEIT FESTLEGEN (SET SKILL)

Sie können Befehle wie Angriff (Attack) oder Heilung (Heal) im Kampf erst verwenden, wenn Sie die Fertigkeiten festgelegt haben.

Wählen Sie „Set Skill“ aus, um das Fertigkeitenmenü zu öffnen. Jeder Slot verfügt über einen Fertigkeitentyp (Skill Type) und Rang (Rank). Sie können in einem Slot keine Fertigkeit eines anderen oder höheren Rangs festlegen.

- 1. Slot-Info:** Das Symbol zeigt den Fertigkeitentyp, die Zahl den Rang an.
- 2.** Rang und Name der festgelegten Fertigkeit.

Wählen Sie den gewünschten Slot aus, um eine Liste verfügbarer Fertigkeiten anzuzeigen. Wählen Sie danach die Fertigkeit aus und drücken Sie zum Festlegen die ⊗-Taste.

Wenn Sie in Einheiten-Slots keine Fertigkeiten festlegen, können Sie im Kampf keine Aktionen ausführen.

AUTO-FERTIGKEIT FESTLEGEN (SET AUTO SKILL)

Auto-Fertigkeiten werden sofort nach dem Festlegen aktiv. Sie können in jedem freien Slot auf Ausrüstung und Zubehör angewendet werden. Legen Sie nach Auswahl eines leeren Slots eine Auto-Fertigkeit im daraufhin erscheinenden Menü fest.

EINHEITEN ANORDNEN (ARRANGE UNITS)

Sie haben die Wahl zwischen „Nummer (Number)“, „Stufe (Level)“ und „Manuell (Manual)“.

- **Number** - Die Einheiten werden anhand ihrer automatisch vergebenen Nummern angeordnet. Wählen Sie die Option erneut aus, um die Anordnung umzukehren.
- **Level** - Die Einheiten werden von der höchsten zur niedrigsten Stufe angeordnet. Wählen Sie die Option erneut aus, um die Anordnung umzukehren.
- **Manual** - Die Einheiten werden von Ihnen angeordnet. Wählen Sie zwei Charaktere nacheinander aus, um sie auszutauschen.

ARMEE WECHSELN (CHANGE ARMY)

Wählen Sie diese Option aus, um eine Liste der verfügbaren Armeen anzuzeigen. Auf der Welt- oder Gebietskarte können Sie jederzeit eine neue Armee auswählen.

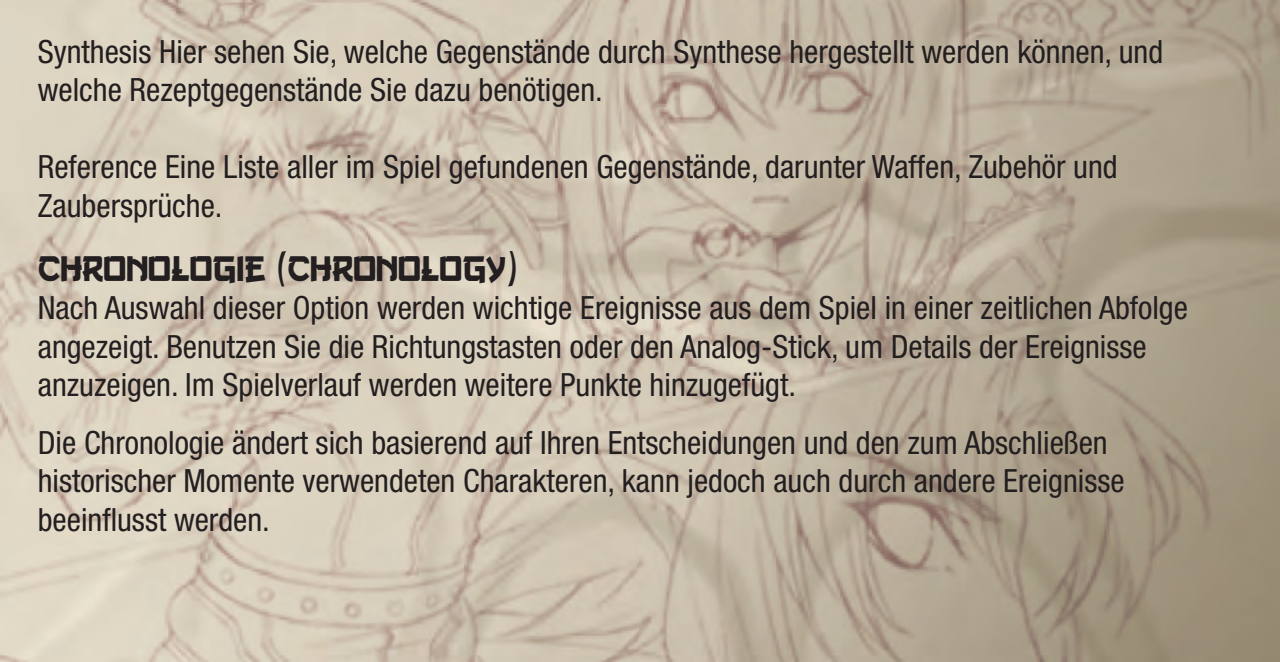
Gegenstände, Charaktere und Orte werden für jede Armee getrennt gespeichert.

TUTORIAL

Hier finden Sie eine Reihe von Einführungen, in denen verschiedene Spielfunktionen (Kämpfe, Einrichtungen in Städten etc.) erläutert werden.

MEISTERSCHAFTSLISTE (MASTERY LIST), TITEL (TITLES), SYNTHESE (SYNTHESIS) UND REFERENZ (REFERENCE)

- **Mastery List** - Hier finden Sie die für Kombofertigkeiten (Chain Skills) und Spezielle Kombofertigkeiten (Special Chain Skills) benötigten Kombos.
- **Titles** - Titel werden freigeschaltet, nachdem Sie Bedingungen erfüllt und zum Beispiel bestimmte Feinde besiegt haben.



Synthesis Hier sehen Sie, welche Gegenstände durch Synthese hergestellt werden können, und welche Rezeptgegenstände Sie dazu benötigen.

Reference Eine Liste aller im Spiel gefundenen Gegenstände, darunter Waffen, Zubehör und Zaubersprüche.

CHRONOLOGIE (CHRONOLOGY)

Nach Auswahl dieser Option werden wichtige Ereignisse aus dem Spiel in einer zeitlichen Abfolge angezeigt. Benutzen Sie die Richtungstasten oder den Analog-Stick, um Details der Ereignisse anzuzeigen. Im Spielverlauf werden weitere Punkte hinzugefügt.

Die Chronologie ändert sich basierend auf Ihren Entscheidungen und den zum Abschließen historischer Momente verwendeten Charakteren, kann jedoch auch durch andere Ereignisse beeinflusst werden.

EINSTELLUNGEN (SETTINGS)

Hier können Sie verschiedene Spieloptionen ändern. Drücken Sie die Richtungstasten nach oben/unten, um eine Option auszuwählen, und nach links/rechts, um sie zu ändern. Bestätigen Sie Ihre Änderungen mit der ⊗-Taste.

Mit dieser Methode können Sie Einstellungen auch während eines Kampfes ändern.

KAMPFBERICHT (BATTLE LOG)

Hier können Sie Daten speichern und laden sowie Bilder und Charakterprofile ansehen.

Profile werden im Verlauf des Spiels hinzugefügt, manche Profile erscheinen jedoch basierend auf Ihren Entscheidungen nicht.

Bilder werden hinzugefügt, wenn Sie bestimmte Bedingungen im Spiel erfüllen (oder das komplette Spiel abgeschlossen haben).

ARMEEEN

Im Spielverlauf kommandieren Sie die drei großen Mächte: Simba-, Neverland- und Rozess-Armee. Die Geschichte ändert sich basierend auf den von Ihnen zum Abschließen von Ereignissen verwendeten Armeen und der Reihenfolge, in der Sie die Ereignisse bewältigen. Ihre Entscheidungen haben einen nachhaltigen Einfluss auf Neverland!

Die Balken neben den Armeebannern zeigen an, wie sehr jede Armee die Geschichte beeinflusst hat. Nach einer bestimmten Anzahl von Kämpfen kommt es zu einem historischen Moment, der nur von einer Armee initiiert werden kann. Je nach der von Ihnen getroffenen Entscheidung ändert sich die Weltgeschichte.

Ein Beispiel

Wenn die Simba-Armee ein Ereignis abschließt, ... können Auswahlmöglichkeiten für die Neverland-Armee verschwinden ... Wenn die Neverland-Armee ein Ereignis abschließt, ... können Auswahlmöglichkeiten für die Simba-Armee verschwinden.

Nach einer bestimmten Anzahl von Ereignissen gibt es einen historischen Moment!

EINRICHTUNGEN

In Städten gibt es drei Einrichtungen: Laden, Werkstatt und Gilde, die im Folgenden näher erläutert werden:

LADEN (ITEM SHOP)

Hier können Sie Gegenstände kaufen und verkaufen.

Beachten Sie bitte, dass Sie nur eine begrenzte Anzahl jedes Gegenstands mitnehmen können und auch die maximale Zahl aller Gegenstände begrenzt ist.

GEGENSTÄNDE KAUFEN (BUY ITEMS)

In der Werkstatt registrierte Gegenstände erscheinen im Laden.

Ändern Sie den angezeigten Typ (Rüstung, Waffe etc.) mit den L-/R-Tasten, wählen Sie einen Gegenstand und die gewünschte Menge mit den Richtungstasten oben/unten bzw. links/rechts aus und drücken Sie die ⊗-Taste, um Ihren Kauf zu bestätigen.

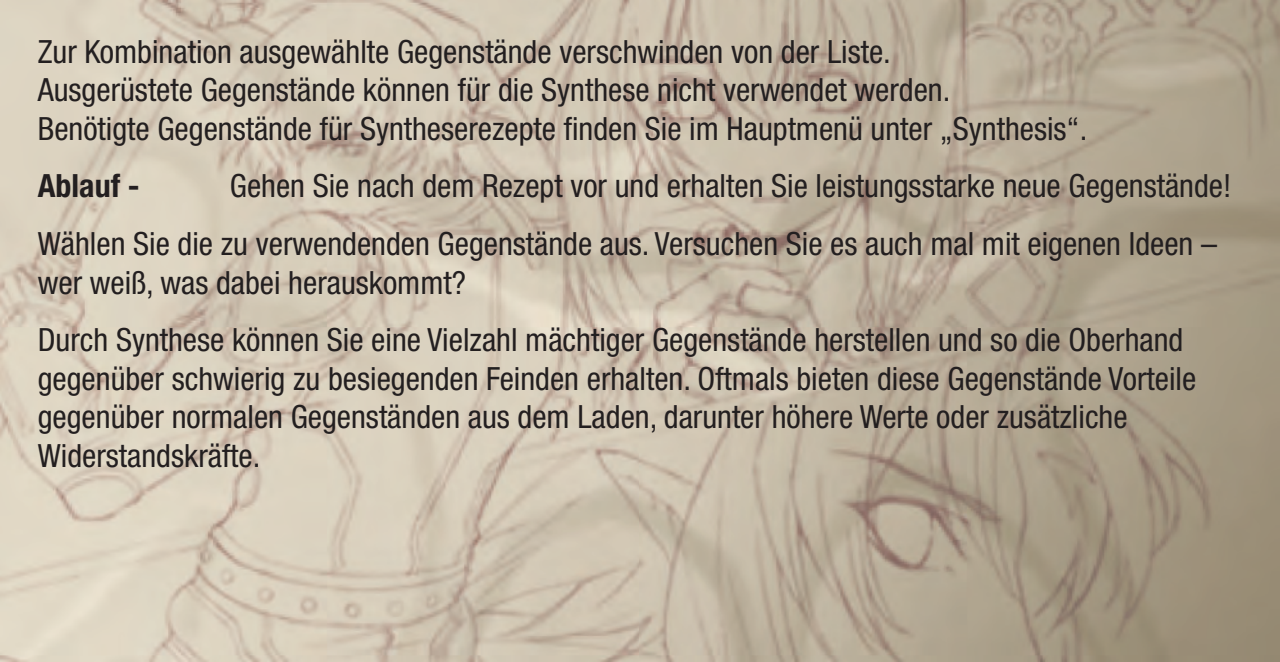
WERKSTATT (WORKSHOP)

In der Werkstatt sind folgende Optionen verfügbar:

- **Synthetisieren (Synthesize)** - Kombinieren Sie zwei oder mehr Gegenstände zu einem neuen Gegenstand.
- **Verbessern (Augment)** - Verbessern Sie Ausrüstung und Auto-Fertigkeiten.
- **Gegenstände entwickeln (Develop Items)** - Entwickeln Sie Gegenstände zu stärkeren Versionen.
- **Fertigkeiten erfinden (Invent Skills)** - Erfinden Sie neue und mächtige Fertigkeiten.
- **Registrieren (Register)** - Registrieren Sie entwickelte Gegenstände für den Laden.

SYNTHESIZE

Sie können eine Synthese mit zwei bis vier Gegenständen durchführen. Wählen Sie dazu die Gegenstände mit der ⊗-Taste aus und starten Sie den Vorgang mit der START-Taste. Sie haben die Möglichkeit, Gegenstände mit bestimmten Kombinationen zu erstellen oder einfach beliebige Bestandteile für ein zufälliges Ergebnis zu verwenden.



Zur Kombination ausgewählte Gegenstände verschwinden von der Liste.
Ausgerüstete Gegenstände können für die Synthese nicht verwendet werden.
Benötigte Gegenstände für Syntheserezepte finden Sie im Hauptmenü unter „Synthesis“.

Ablauf - Gehen Sie nach dem Rezept vor und erhalten Sie leistungsstarke neue Gegenstände!

Wählen Sie die zu verwendenden Gegenstände aus. Versuchen Sie es auch mal mit eigenen Ideen – wer weiß, was dabei herauskommt?

Durch Synthese können Sie eine Vielzahl mächtiger Gegenstände herstellen und so die Oberhand gegenüber schwierig zu besiegenden Feinden erhalten. Oftmals bieten diese Gegenstände Vorteile gegenüber normalen Gegenständen aus dem Laden, darunter höhere Werte oder zusätzliche Widerstandskräfte.

AUGMENT

Mit dieser Option können Sie Ausrüstung und Auto-Fertigkeiten verbessern. Jeder Gegenstand beginnt auf Rang 1 und kann bis zu Rang 5 optimiert werden. Durch Verbessern ist die Erhöhung von Werten und die Steigerung der Wirkung von Auto-Fertigkeiten möglich. Dazu benötigen Sie allerdings eine bestimmte Menge EP.

- **ATK** - Angriffskraft
- **DEF** - Verteidigungskraft
- **EP** - Diese Punkte erhalten Sie beim Besiegen von Gegnern.
- **Weiß** - Aufgehobene Auto-Fertigkeiten
- **Grün** - Für ausgerüstete Gegenstände festgelegte Auto-Fertigkeiten.

Denken Sie daran, dass Sie auch Auto-Fertigkeiten verbessern können.

GEGENSTÄNDE ENTWICKELN (DEVELOP ITEMS)

Die meisten Waffen auf Rang 5 und einige Rüstungen können zu Ausrüstung höherer Stufe oder komplett neuen Gegenständen entwickelt werden. Hierbei werden keine EP verbraucht, allerdings verschwindet der aktuelle Gegenstand. In einigen Fällen haben Sie die Wahl zwischen zwei möglichen neuen Gegenständen.


FERTIGKEITEN ERFINDEN (INVENT SKILLS)

Wenn Sie die entsprechenden Gegenstände haben, können Sie eigene Fertigkeiten erfinden. Erst nach Abschluss des Vorgangs erfahren Sie, welche Fertigkeit Sie erfunden haben. Die verwendeten Gegenstände gehen dabei verloren.

Wählen Sie eine beliebige Fertigkeit aus, um den Vorgang zu starten. Denken Sie jedoch daran, die Fertigkeit nach dem Erfinden einem Slot zuzuweisen!

Einige der nützlichsten Fertigkeiten des Spiels müssen erfunden werden. Versuchen Sie eine Fertigkeit zu erfinden, sobald Sie die erforderlichen Gegenstände haben.

Sie können nicht mehrere Fertigkeiten gleichzeitig erfinden.

Drücken Sie die -Taste, um eine Liste der benötigten Materialien zu öffnen.

IN DER GILDE SUCHEN

Durch Absuchen naher Regionen auf der Gebietskarte mit einem bis drei Charakteren können Sie wertvolle Gegenstände und geheime Kampfkarten finden. Drücken Sie nach Auswahl des Suchgebiets die START-Taste, um mit der Suche zu beginnen! Denken Sie dabei an Folgendes:

- Jeder Charakter mit der Fertigkeit „Suche (Search)“ vergrößert das Suchgebiet.
- Die Grundkosten betragen 50 G x die Stufe jedes Charakters.
- Die Kosten können basierend auf der Suche-Fertigkeit der Charaktere niedriger ausfallen.
- Je besser die Suche-Fertigkeit ausgebildet ist, desto größer ist das durchsuchte Gebiet.
- Direkt nach einer Suche kann ein Charakter nicht erneut suchen.
- Die gefundenen Schätze sind je nach Gesamtstufe der beteiligten Charaktere unterschiedlich.

PUNKTE VERTEILEN

Mit den im Kampf erhaltenen und verteilten Gruppenpunkte (Party Points) können Sie Werte von Charakteren beim Erreichen einer neuen Stufe verbessern. Wählen Sie dazu die entsprechenden Charaktere und die Werte aus!

KLASSE WECHSELN

Wenn ein Charakter eine bestimmte Stufe erreicht, kann er die Klasse wechseln. Der Charakter muss allein einen Kampf gewinnen, damit der Wechsel möglich ist. Auf diese Art können Sie Bonuspunkte oder mächtige natürliche Fertigkeiten erhalten. Aber bereiten Sie sich gut vor, denn jede Prüfung hat ihren Preis!

Die meisten Charaktere können ihre Klasse bis zu zwei Mal wechseln.

Wenn Sie verlieren, bleibt die Klasse bestehen und das Gold geht verloren.

Wählen Sie zuerst Ihren Charakter aus und starten Sie dann die Herausforderung. Wenn Sie gewinnen, können Sie die Klasse wechseln!

IN DEN KAMPF ZIEHEN

FORMATION

Vor dem Kampf müssen Sie festlegen, welche Charaktere verwendet werden sollen. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Verbündeten ist in jedem Kampf unterschiedlich. Basierend auf der Geschichte sind manche Charaktere für den Kampf erforderlich oder nicht auswählbar.

Auf einige Karten müssen Sie in mehreren aufeinanderfolgenden Kämpfen mit demselben Team bestehen.

Im Formationsbildschirm haben Sie die Möglichkeit, Waffen und Ausrüstungsgegenstände zu wechseln.

Wählen Sie Verbündete mit den Richtungstasten bzw. der □- oder L-/R-Taste aus.

⊗-Taste: Einen Verbündeten in der Formation verwenden.

◎-Taste: Einen Verbündeten aus der Formation entfernen.

Drücken Sie nach der Auswahl der Mitglieder die START-Taste, um den Kampf zu starten. Über die □-Taste können Sie sich die Kampfkarte und die Startpositionen ansehen. Verwenden Sie die Positionsnummern zur Aufstellung der Verbündeten anhand der Umgebung und Charakterstärken.

KAMPFBEDINGUNGEN (BATTLE CONDITIONS)

Nach Auswahl Ihrer Gruppe werden die Sieg-, Niederlage- und Speziellen Siegbedingungen (Victory, Defeat, Special Victory Conditions) angezeigt. Erfüllen Sie die Sieg- oder Speziellen Siegbedingungen, um die Geschichte fortzusetzen, oder begeben Sie sich im Freien Kampf (Free Battle) zur nächsten Karte. Wenn Sie die Niederlagebedingungen erfüllen, endet das Spiel und Sie müssen vom letzten Speicherpunkt aus neu starten.

Im freien Kampf können Sie nach einer Niederlage weiterspielen. Allerdings müssen Verbündete, die außer Gefecht gesetzt wurden, EP basierend auf ihrer Stufe verwenden, um geheilt zu werden.

KAMPFKARTE

Hier verbringen Sie die meiste Zeit. Unzählige Schlachtfelder und Gegner warten auf Sie!

ZEITVERSCHOBENES KAMPFSYSTEM

Mit dem zeitverschobenen Kampfsystem können Sie die Zugreihenfolge Ihrer Verbündeten schnell erkennen und festlegen. Jedem Charakter entspricht ein Punkt auf der Aktiven Zeitleiste im oberen Bildschirmbereich. Für jede Aktion im Kampf werden Aktionspunkte (AP) benötigt und Sie können die entsprechende Aktion (außer „Bewegen“) beliebig lang ausführen, wenn Sie genügend Punkte haben. Wenn Sie nach Auswahl des Befehls „Warten (Wait)“ noch AP übrig haben, ist der entsprechende Charakter wesentlich früher wieder an der Reihe.

BEFEHLE

BEWEGEN (MOVE)

Wählen Sie diesen Befehl aus, um anzuzeigen, zu welchen Gebieten Sie sich bewegen können. Für jeden Block verbrauchen Sie dabei 6 AP und 1 Bewegungspunkt (Move). 2 Bewegungspunkte werden verbraucht, wenn Sie sich zu einem höher gelegenen Bereich begeben. **HINWEIS:**

Eine Bewegung auf ebener Erde oder nach unten ist einfach, die Bewegung nach oben schwieriger.

FERTIGKEIT (SKILL)

Mit dieser Option rufen Sie eine Liste der verfügbaren Fertigkeiten auf. Wählen Sie eine Fertigkeit aus, um ihre Reichweite anzeigen zu lassen. Wählen Sie danach Ihr Ziel aus und drücken Sie zur Bestätigung die ⊗-Taste.

AP-Verwendung (AP Use): Zur Verwendung der Fertigkeit benötigte AP.

Reichweite (Range): Maximale Reichweite der Fertigkeit. Kann je nach ausgerüsteter Waffe unterschiedlich sein.

FANGEN (CAPTURE)

„Fangen“ ist eine Spezialfertigkeit, mit der Sie feindliche Monster fangen können. Wenn Sie sie einsetzen und die HP Ihres Ziels weniger als 5 % betragen, besteht die Chance, es zu fangen. Gefangene Monster werden zu Fertigkeiten umgewandelt, die nach der Schlacht verwendet werden können. Viele wertvolle Monster befinden sich in der Nähe der Otherworld Gates und auf einigen Ereigniskarten.

HALTEN (HOLD)

Mit dieser Fertigkeit kann ein einzelner Charakter mehrere Angriffe gleichzeitig ausführen. Mit jeder Fertigkeit wird einige Male angegriffen und je mehr Treffer Sie landen, desto höher sind der Schaden und Ihre erhaltenen EP.

HALTEN!

1. Drücken Sie die R-Taste im Fertigkeiten-Bildschirm, um den Zielauswahl (Target Select)-Bildschirm zu öffnen.
2. Wählen Sie ein Ziel aus, woraufhin der Fertigkeitenauswahl-Bildschirm erscheint. Sie können Ziele außerhalb der Reichweite zwar auswählen, jedoch nicht angreifen.
3. Wählen Sie eine Fertigkeit aus und drücken Sie die START-Taste, um die Fertigkeit „Halten“ einzusetzen. Hierbei können Sie jede Fertigkeit nur ein Mal auswählen.

AUFLADEN (CHARGE)

Diese Fertigkeit ermöglicht Kombinationsangriffe zwischen mehreren Charakteren. In Kombination mit „Halten“ können Sie so im Kampf einen enormen Vorteil erhalten. Für jeden Aufladungsangriff in einer Kombo werden dem Kombobonus 10 Punkte hinzugefügt.

AUFLADEN!

1. Wählen Sie „Charge“ im Hauptmenü und danach Ihre Fertigkeit aus.
2. Nach Auswahl eines Ziels wechseln Sie in den Aufladungsmodus.
3. Wenn ein Verbündeter das Ziel angreift (auch mit Gegenständen), wird die Aufladungsfertigkeit aktiviert.

AUFLADEN ABBRECHEN

Die Aufladung wird abgebrochen, wenn das Ziel sich bewegt oder der Verbündete angegriffen bzw. geheilt wird oder am Zug ist. Da hierdurch der Zug verschwendet würde, ist es wichtig, die Zugreihenfolge beim Einsatz der Aufladung zu berücksichtigen.

AKTIVE ZEITLEISTE

Die Zugreihenfolge können Sie in der Aktiven Zeitleiste am oberen Bildschirmrand sehen. Wenn Sie einen Charakter im Freien Modus markieren, blinkt sein Symbol auf der Leiste. Nutzen Sie diese Funktion und die AP-Wiederherstellungsrate des Verbündeten, um Ihre Aufladungsangriffe zu planen.

NATÜRLICHE FERTIGKEITEN

Diese mächtigen Fertigkeiten sind bei jedem Charakter unterschiedlich und benötigen zur Anwendung sowohl SP als auch AP. Sie müssen sehr spezielle Bedingungen erfüllen, um sie einsetzen zu können, dafür sind sie jedoch auch wesentlich leistungsstärker als normale Angriffe. Die Verwendung ist in Verbindung mit Halte- und Aufladungsangriffen möglich.

Die Zahl im Statusmenü gibt Ihren aktuellen SP-Rang wieder.

Natürliche Fertigkeiten, die in Rot erscheinen, benötigen mehr SP.

Der Rang der Fertigkeit bestimmt die Menge an SP, die Sie für den Einsatz benötigen.

KOMBOFERTIGKEITEN

Wenn Sie bestimmte Angriffe mit Halten und Aufladen kombinieren, können Sie neue Kombofertigkeiten erhalten. Diese entstehen aus der Vereinigung bestimmter Fertigkeiten, die gleichzeitig verwendet werden.

SPEZIELLE KOMBOFERTIGKEITEN

Spezielle, wesentlich mächtigere Kombofertigkeiten können Sie erhalten, indem Sie mit „Aufladen“ mehrere natürliche Fertigkeiten einsetzen. Hierzu müssen Sie einiges an Geduld und Organisation aufbringen, allerdings können sie mit ihrem Einsatz auch starke Feinde vernichtend schlagen.

Spezielle Kombofertigkeiten bestehen aus bis zu sechs einzelnen natürlichen Fertigkeiten.

STATUS

Hier sehen Sie den Status des Charakters und unter anderem auch seine Position auf der Aktiven Zeitleiste.

WARTEN (WAIT)

Beendet die Runde des Verbündeten. Wenn Sie diesen Befehl auswählen, ohne AP verwendet zu haben, endet Ihre Runde mit der Hälfte der AP.

EINE NEUE STUFE ERREICHEN

Nach dem Erhalt von jeweils 1.000 EXP erreicht ein Charakter eine neue Stufe und Sie haben die Möglichkeit, seine Werte mit Bonuspunkten zu verbessern. Die Anzahl der zur Verbesserung benötigten Punkte sind für jeden Charakter unterschiedlich: Bei einigen ist STR einfacher zu verbessern, bei anderen INT. Sie entscheiden, ob Sie die Stärken des Charakters herausarbeiten oder seine Schwächen verringern. Nicht verwendete Punkte können Sie auf der nächsten Stufe einsetzen oder mit Gruppenpunkten (Party Points) kombinieren.

Hinweis:

- Die höchste Charakterstufe beträgt 999.
- Die Anzahl der erhaltenen Bonuspunkte steigt mit jeder Stufe.
- Wenn sich die Werte verbessern, benötigen Sie sukzessive mehr Punkte zur weiteren Verbesserung.

- Nach jeweils fünf Stufen werden einem bestimmten Wert Punkte hinzugefügt. Der Wert wird dabei von der Charakterklasse bestimmt. Je öfter Sie also die Klasse wechseln, desto mehr Boni erhalten Sie.

SIEGBONI

Nach Abschluss von Kämpfen der Geschichte erhalten Sie Gold, Gruppenpunkte und Bonusgegenstände. Je weniger Runden Sie benötigen, desto mehr Gold und Punkte erhalten Sie. Bessere Gegenstände bekommen Sie jedoch, wenn Sie mehr Runden kämpfen.

KAMPFSTRATEGIE

Im Kampf sollten Sie bestimmte Taktiken im Hinterkopf behalten. Angriffe von hinten, von der Seite oder von einer Anhöhe aus verursachen mehr Schaden und außerdem kann man ihnen schlechter ausweichen. Der Sieg gehört also Ihnen, wenn Sie Ihren Feind von oben angreifen!

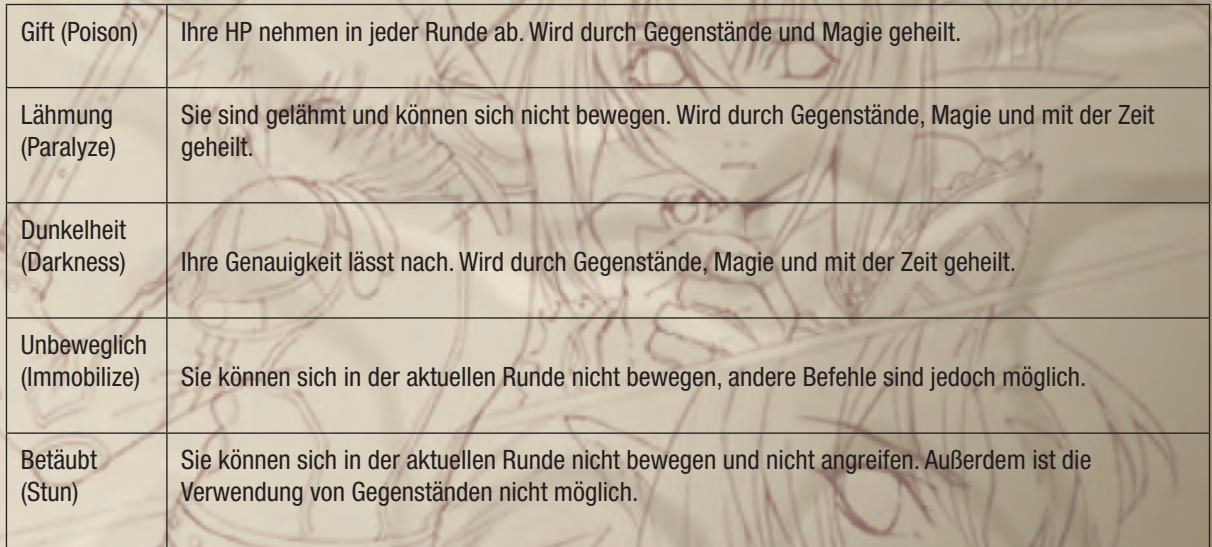
HINWEIS:

Angriffe von unten und von vorn sind weniger erfolgreich. Aber wenn Sie von hinten angreifen, schießen Genauigkeit und verursachte Schäden in die Höhe!

UNNORMALER STATUS UND BESIEGTE VERBÜNDETE

Bestimmte Angriffe können eine Reihe von Statuseffekten hervorrufen, die unten aufgeführt sind. Denken Sie daran, dass Verbündete, die drei Runden lang besiegt bleiben (0 HP), außer Gefecht gesetzt werden und auf der Weltkarte von Ihnen geheilt werden müssen. (Dies gilt nicht für festgelegte Kampfcharaktere). In freien Kämpfen kostet das Heilen Ihrer Verbündeten auf der Weltkarte EP, daher sollten Sie versuchen, sie immer zu heilen, bevor sie außer Gefecht gesetzt sind.

Zustand	Status
Schlaf (Sleep)	Sie schlafen und können sich nicht bewegen. Wird durch Gegenstände, Magie und mit der Zeit geheilt.



Gift (Poison)	Ihre HP nehmen in jeder Runde ab. Wird durch Gegenstände und Magie geheilt.
Lähmung (Paralyze)	Sie sind gelähmt und können sich nicht bewegen. Wird durch Gegenstände, Magie und mit der Zeit geheilt.
Dunkelheit (Darkness)	Ihre Genauigkeit lässt nach. Wird durch Gegenstände, Magie und mit der Zeit geheilt.
Unbeweglich (Immobilize)	Sie können sich in der aktuellen Runde nicht bewegen, andere Befehle sind jedoch möglich.
Betäubt (Stun)	Sie können sich in der aktuellen Runde nicht bewegen und nicht angreifen. Außerdem ist die Verwendung von Gegenständen nicht möglich.

AP	Ihre Aktive-Zeitleiste-Wiederherstellungsrate nimmt zu.
AP runter (AP Down)	Ihre Aktive-Zeitleiste-Wiederherstellungsrate nimmt ab.
Besiegt (Defeated)	Ihre HP sind auf Null gefallen. Nach drei Runden in diesem Zustand sind Sie außer Gefecht gesetzt und scheiden aus dem Kampf aus.

AUTO-FERTIGKEITEN

Legen Sie diese Fertigkeiten in den Slots von Verteidigungsausrüstung und Zubehör fest. Die Wirkung tritt danach automatisch in Kraft.

Wenn Sie Ausrüstung verbessern möchten, müssen Sie zuvor eventuelle Auto-Fertigkeiten der Gegenstände entfernen.

BEISPIELE FÜR AUTO-FERTIGKEITEN:

Name	Wirkung
Schlaf widerstehen (Sleep Resist)	Widerstand gegen Schlaf nimmt zu.
Gift widerstehen (Poison Resist)	Widerstand gegen Gift nimmt zu.
Lähmung widerstehen (Paralyze Resist)	Widerstand gegen Lähmung nimmt zu.
Tod widerstehen (Death Resist)	Widerstand gegen Tod nimmt zu.
Dunkelheit widerstehen (Darkness Resist)	Widerstand gegen Dunkelheit nimmt zu.
Bestienschaden (Beast Specialty)	Schaden bei Bestien nimmt zu.

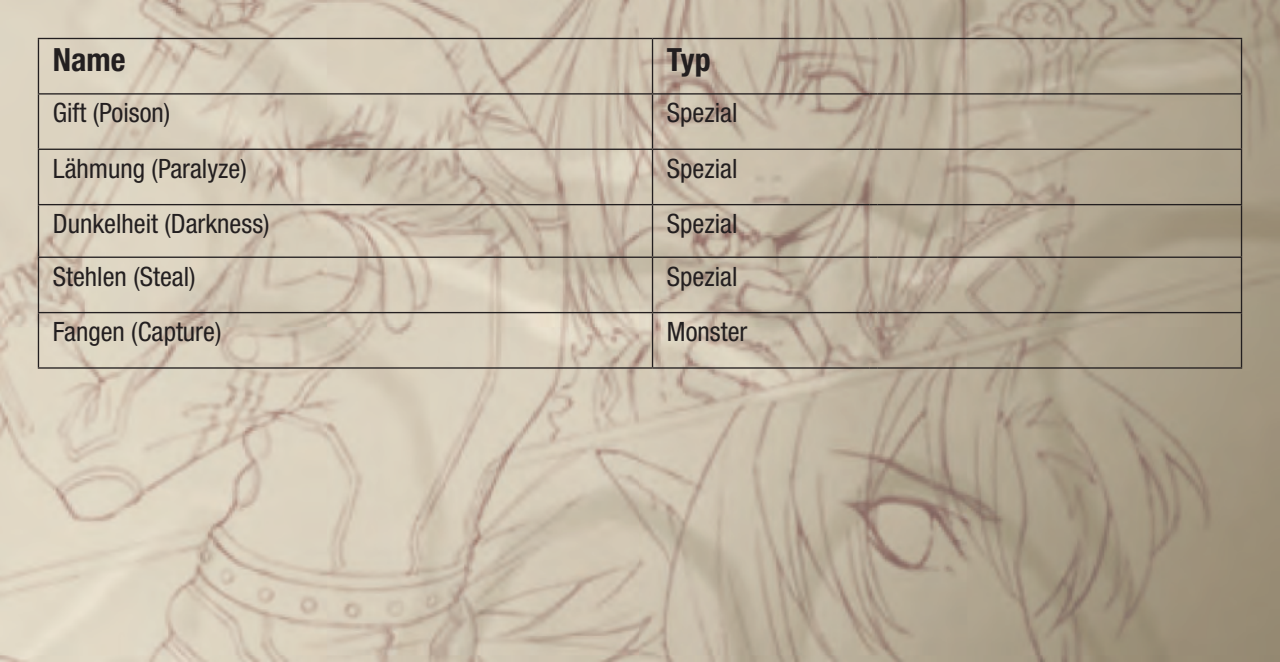
Flugkreaturen Schaden (Vor Specialty)	Schaden bei Flugkreaturen nimmt zu.
Drachenschaden (Dragon Specialty)	Schaden bei Drachen nimmt zu.
Kritisch (Critical)	Ihre kritische Rate nimmt zu.
Bewegung +1 (Mov+1)	Ihre Bewegungsreichweite nimmt zu.
Sprung +1 (Jump+1)	Ihre Sprungreichweite nimmt zu.
Schweben (Levitate)	Sie können sich frei in jedem Gelände bewegen.

FERTIGKEITEN

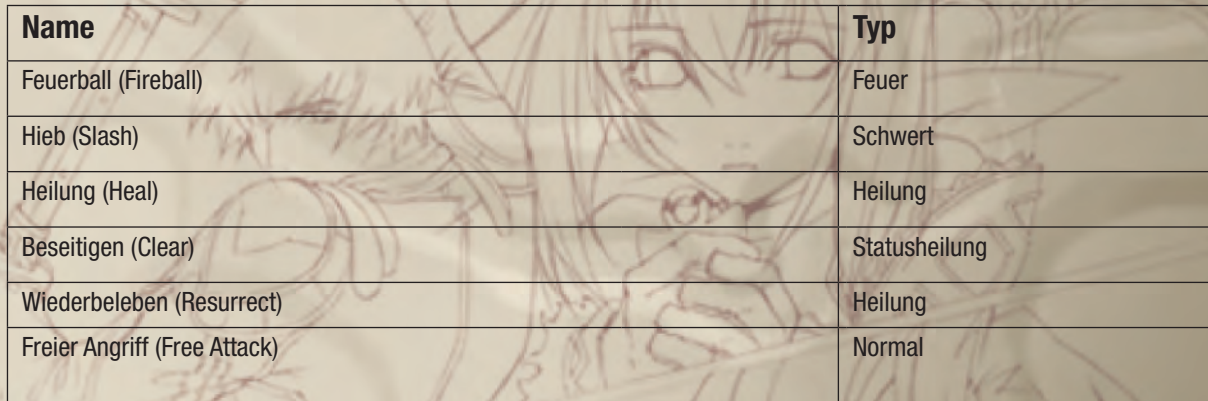
Um Fertigkeiten im Kampf einsetzen zu können, müssen Sie sie festlegen. Jede Fertigkeit gehört zu einem Typ, der zum entsprechenden Slot passen muss. Durch Einsatz der Fertigkeit steigt die Erfahrung für diesen Typ, wodurch Sie höhere Stufen erreichen.

Beispiele für Fertigkeiten:

Name	Typ
Alle treffen (Hit All)	Normal
Aufgeladenes Ausweichen (Dodge Charge)	Normal
Aufgeladene Kraft (Power Charge)	Normal
Aufgeladenes Bewegen (Move Charge)	Normal
Gebet (Prayer Support)	Unterstützung
Evangelium (Gospel Support)	Unterstützung



Name	Typ
Gift (Poison)	Spezial
Lähmung (Paralyze)	Spezial
Dunkelheit (Darkness)	Spezial
Stehlen (Steal)	Spezial
Fangen (Capture)	Monster

The background features a faint, sepia-toned illustration of a character with long, flowing hair and a sword. The character is shown from the chest up, looking slightly to the right. The sword is held in their right hand, pointing downwards. The overall style is reminiscent of a classic anime or manga drawing.

Name	Typ
Feuerball (Fireball)	Feuer
Hieb (Slash)	Schwert
Heilung (Heal)	Heilung
Beseitigen (Clear)	Statusheilung
Wiederbeleben (Resurrect)	Heilung
Freier Angriff (Free Attack)	Normal

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

Charaktere verfügen über spezielle Fähigkeiten, die auf höheren Stufen freigeschaltet werden. Sie können nicht gewechselt werden und die Methode zum Freischalten ist je nach Charakter unterschiedlich: Manchmal erhalten Sie sie durch einfaches Erreichen einer höheren Stufe, manchmal müssen Sie sie durch Erfüllen bestimmter Bedingungen finden.

FAQS

Was sind „Fertigkeiten“?

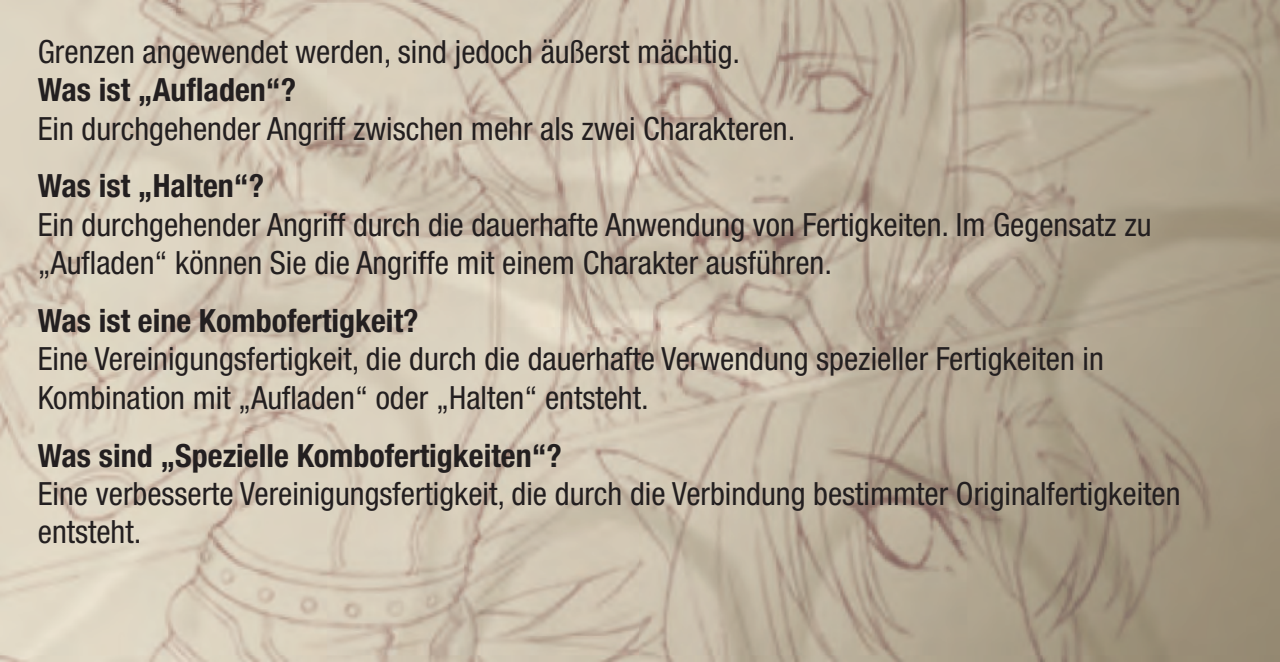
Fertigkeiten werden zum Angreifen von Charakteren im Kampf oder Verbessern des Status verwendet.

Was geschieht, wenn ich die Fertigkeiten nicht festlege?

Sie können im Kampf z. B. nicht angreifen oder heilen. Um zu gewinnen, müssen Sie die Fertigkeiten festlegen.

Was sind natürliche Fertigkeiten?

Hierbei handelt es sich um individuelle Fertigkeiten jedes Charakters. Sie können nur in engen



Grenzen angewendet werden, sind jedoch äußerst mächtig.

Was ist „Aufladen“?

Ein durchgehender Angriff zwischen mehr als zwei Charakteren.

Was ist „Halten“?

Ein durchgehender Angriff durch die dauerhafte Anwendung von Fertigkeiten. Im Gegensatz zu „Aufladen“ können Sie die Angriffe mit einem Charakter ausführen.

Was ist eine Kombofertigkeit?

Eine Vereinigungsfertigkeit, die durch die dauerhafte Verwendung spezieller Fertigkeiten in Kombination mit „Aufladen“ oder „Halten“ entsteht.

Was sind „Spezielle Kombofertigkeiten“?

Eine verbesserte Vereinigungsfertigkeit, die durch die Verbindung bestimmter Originalfertigkeiten entsteht.

CHARAKTERE

Im Spiel gibt es drei Mächte und Sie erleben die Geschichte, indem Sie jede Armee im Kampf voranbringen.

Reformiertes Simba-Imperium

Die Widerstandsbewegung der Menschen gegen die Dämonenherrschaft. Menschen aus aller Welt haben sich dem Kampf angeschlossen.

Naiz

Ein junger Mann, der im Kampf die Wahrheit über den Krieg erfahren möchte. Er ist still, entschlossen und verfügt über einen starken Gerechtigkeitsinn.

Valspung Hanaland

Enkel von Kei Hanaland und Gründer des ersten Simba-Imperiums. Er ist äußerst ehrgeizig und glaubt, dass er der wahre Thronfolger des Simba-Imperiums ist.

Leila

Die hochrangigste Frau in der gesamten Simba-Armee. Ankrauser rettete sie einst, als ihr Dorf angegriffen wurde, und unterrichtete sie später in der Kriegskunst. Mittlerweile ist sie eine ausgezeichnete Simba-Kommandantin.



IMPERIALE NEVERLAND- ARMEE

Die Dämonen, unter deren Kontrolle Neverland steht.

Durch ihre Angriffe auf Dörfer der Menschen begannen die Feindseligkeiten.

Anderson

Ein unter Siegfried dienender Kommandant. Seine schnellen und präzisen Entscheidungen auf dem Schlachtfeld machen ihn zum idealen Anführer.



Roze

Die halb menschliche, halb dämonische Anführerin der Dämonenarmee. Sie glaubt, dass durch Diplomatie eines Tages in ganz Neverland der Frieden wieder einkehren wird.



Hillo

Sie ist die Tochter von Overlord Janus und bekannt als „Explodierende Gotteshand“. Sie kehrte zurück, als der Krieg ausbrach.

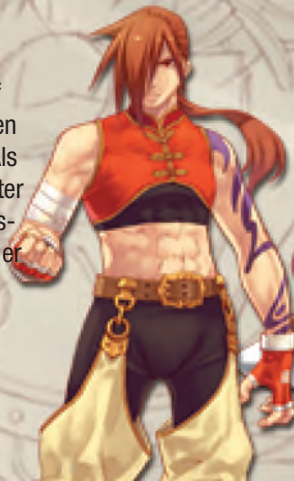


ROZESS-BEFREIUNGSARMEE

Ihre Mitglieder, die von den anderen unterschätzt werden, wollen einen Weg zum Frieden finden, der allen die ihnen zustehenden Freiheiten lässt.

Yen

Ein junger Krieger auf der Suche nach großen Herausforderungen. Als er erfährt, dass ein alter Freund bei der Rozess-Armee dient, schließt er sich ebenfalls an.



Yunellia

Meus frühere Lehrerin und Betreuerin an der Varanoire-Militärakademie. Sie gilt zu Recht als einer der intelligentesten Köpfe des Militärs in ganz Neverland.



Meu

Ein energisches Mädchen, das davon träumt, eine berühmte Heldin zu werden. Sie mag wie ein Wildfang wirken, doch ohne sie würde es die Rozess-Armee nicht geben.



Mitwirkende:

SPECTRAL SOULS

~Resurrection of the Ethereal Empires~

NORDAMERIKANISCHE VERSION

LOKALISIERUNGSTEAM

LOKALISIERUNGSPRODUZENTEN

Yoshiteru Sato

Haru Akenaga

LOKALISIERUNGSLEITER

Keisuke Kagiya

Jack Niida

PROGRAMMIERUNG

Carlo Perconti

“Hyper-Devbox Japan”

CG-DESIGN

Norihisa Kochiwa

SKRIPTBEARBEITUNG

Phoenix Spaulding

ÜBERSETZUNG

Nao Zook

Satomi Aihara

LOKALISIERUNGSUNTERSTÜTZUNG

Jason Shuai

Satomi Aihara

LEITUNG UND TECHNIK SPRACHAUFNAHMEN

Keith Arem

DIALOGBEARBEITUNG

Jesse Kovarovics

James Vance

AUFNAHMEN

PCB Studios, California

PRODUKTIONSLEITUNG

Hiroko K. Nelson

HANDBUCH- UND VERPACKUNGSDESIGN

Mizuki Kamoda

PROMOTIONVIDEOS UND ANZEIGENDESIGN

Mizuki Kamoda

WEBDESIGN

Lisa La

PR UND MARKETING

Johanna Hirota

Jack Niida

Nao Zook

QUALITÄTSSICHERUNG

Jim Conrad

Vinh Bui

Roman Marotte

Bryan Yang

Miyuki Mitsuhashi

Franz Worth

Kevin Shuai

MIT BESONDEREM DANK AN

Laura Ford (SCEA)

Michael Foster (SCEA)

Damien Urvois (Idea Factory)

Ghostlight Ltd.

Entwicklungsmanager: Daren Morgan

Leitender Produzent: Alasdair Evans

Produktion/Leitung QS: Steven Barber

QS-Tester: Ross Brierley, Ben Rogers

Grafik und Verpackung: Paul Morgan

Entwicklungsleitung: Steve Morgan

!f IDEA FACTORY

GHOSTLIGHT