

The logo for 'Spectral Souls' features the title in a stylized, gothic font with a yellow and black gradient. The word 'Spectral' is on the top line and 'Souls' is on the bottom line. Behind the text is a dark, ornate dragon-like creature. Below the main title, the subtitle 'Resurrection of the Ethereal Empires' is written in a smaller, black font with a red underline. The background of the entire image shows two anime-style characters: a purple-haired girl on the left and a purple-haired boy on the right, both looking towards the center. The boy is wearing a silver and red armor piece on his shoulder.

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.

Pour le plein manuel veuillez aller: <http://ss2.ghostlight.uk.com/downloads>

L'HISTOIRE

DANS UN AUTRE TEMPS, UNE AUTRE DIMENSION SE TROUVE LE MONDE DE NEVERLAND. UN UNIVERS OÙ DÉMONS ET HUMAINS LUTTENT POUR LA SUPRÉMATIE SUR LE MONDE.

LES VILLES ET LES VILLAGES HUMAINS ONT ÉTÉ PILLÉS ET BRÛLÉES PAR LES TROUPES DÉMONIAQUES. LA RÉVOLTE GRONDE ET LES APPELS AU MASSACRE DES DÉMONS SE MULTIPLIENT.

AINSI COMMENCE LE CONFLIT QUI SERA CONNU SOUS LE NOM DE LA « GUERRE DE SEPT ANS ».

COMMANDES

Touche	Carte du monde et de la ville	Combat
Touches directionnelles	Sélectionner le curseur, déplacer le curseur ou un personnage	Déplacer le curseur
Touche ◎	Annuler Quitter la carte tactique	Annuler des ordres – Déplacement libre du curseur en combat
Touche ⊗	Avancer dans le texte/Choisir Discuter (en ville) Entrer dans des bâtiments (en ville)	Sélectionner/Voir ordres et états

Touche □	Voir les articles de la boutique Voir personnage Voir ingrédients compétences	Voir PV/PA
Touche △	Voir le menu principal Voir état (en ville)	Voir le détail de l'ordre du tour Voir info objets/ compétences
Touche r	Changer de page/catégorie	Tenir
Touche L	Changer de page/catégorie	
Touche START	Passer le dialogue	Voir les options
Touche SELECT	Basculer l'affichage de la minicarte	Pivoter la vue

COMMENCER À JOUER

Sur l'écran de titre, choisir « New Game » pour une nouvelle partie ou « Continue » pour continuer une partie entamée, avec les touches directionnelles ou le joystick analogique. Confirmer avec la touche ⊗.

NOUVELLE PARTIE

Commencer à jouer au début de l'aventure.

CONTINUER

Charge une partie depuis la sauvegarde. Choisir « Continue » pour charger une sauvegarde et poursuivre la partie. Assurer vous d'avoir inséré un Memory Stick Duo ou un Memory Stick PRO Duo avant de charger une partie sauvegardée.

PRINCIPE

AU COMMENCEMENT

Une nouvelle partie commence par une scène d'introduction.

CARTE DU MONDE

Après votre premier combat, l'écran de Carte du monde s'affiche. Allez sur le point rouge pour poursuivre l'aventure. Les points rouges correspondent à l'armée que vous contrôlez.

CARTE TACTIQUE

A côté de la Carte du monde, c'est sur la Carte tactique que se déroulent la plupart des événements et des combats. Vous y trouverez parfois l'accès à de plus petites cartes, comme les cartes de châteaux. Appuyez sur la touche a quand une carte tactique est affichée pour revenir à la carte précédente.

Vous pouvez également accéder à des villes depuis les Cartes tactiques. Les villes contiennent 3 lieux : la Boutique (Item Shop), l'Atelier (Workshop) et la Guilde (Guild). Pour entrer dans un bâtiment, appuyez sur la touche ⊗ en vous tenant près de la porte.

COMBAT


Pour gagner, il faut remplir les conditions de victoire indiquées au début de chaque bataille. Une fois sur une carte, vous ne pouvez pas retourner à la Carte du monde tant que vous n'avez pas fini la carte complète en remplissant toutes les conditions.

MOMENT HISTORIQUE (HISTORICAL MOMENT)

Après avoir réussi un certain nombre de rencontres, un Moment Historique apparaît. Suivant l'armée que vous contrôlez, les événements historiques seront modifiés.

CARTE TACTIQUE ET DE VILLE

MENU PRINCIPAL

Appuyer la touche  sur la carte du monde pour ouvrir le Menu principal.

DÉPLACEMENT


Les couleurs des points correspondent aux armées indiquées ci-dessous.

ROUGE = l'armée de Simba

BLEU = l'armée du Neverland

JAUNE = l'armée de Rozess


Choisissez Déplacement (Move) pour voir une liste d'endroits où vous pouvez vous rendre.

Sélectionnez un lieu et appuyez sur la touche  pour vous y rendre. Les destinations changent en fonction de l'armée que vous contrôlez. Vérifiez la couleur de la destination avant de vous déplacer.

ÉTAT

Sélectionnez cette option pour afficher la liste complète des personnages et les touches directionnelles ou les touche L/R pour sélectionner un personnage.

Sélectionnez un personnage et visualisez ses informations avec les touches directionnelles. Changez de personnage avec les touches L/R.

Appuyer sur la touche  depuis l'écran d'État (Status) pour afficher les menus ci-dessous :

Objets (Item)	Vous permet de changer d'équipement et d'utiliser des objets
Placer compétences (Set Skill)	Vous permet de placer ou changer les compétences normales.
Placer auto (Set Auto)	Vous permet de placer ou changer les compétences automatiques.

Organiser unités (Arrange Units)

Vous permet de changer l'ordre de vos unités.

Sur l'écran d'État, choisissez un personnage et appuyez sur la touche ⊗ voir ses informations.

INFORMATIONS DÉTAILLÉES

- **Force (STR)** - Plus cette valeur est élevée, plus ses attaques font des dégâts.
- **Vitalité (VIT)** - Plus cette valeur est élevée, moins il encaisse de dégâts des attaques.
Affecte également :
- **Points de vie (HP)** - Augmentent à chaque niveau.
- **Agilité (AGL)** - Plus cette valeur est élevée, plus il agit tôt. Elle influe également sur la précision et l'esquive.

- **Intelligence (INT)** - Plus elle est élevée, plus les attaques magiques font de dégâts. Elle influe aussi sur les attaques altérant l'état et l'esquive.
- **Chance (LUK)** - Plus cette valeur est élevée, plus les ennemis lâchent d'objets. Elle accroît aussi votre résistance aux attaques altérant l'état.
- **Attaque (ATK)** - La somme de vos caractéristiques naturelles et vos bonus d'équipement. Ceci reflète les dégâts physiques.
- **Défense (DEF)** - La somme de vos caractéristiques naturelles et vos bonus d'équipement. Ceci reflète la défense physique.
- **Touche (HIT)** - La somme de vos caractéristiques naturelles et vos bonus d'équipement. Ceci reflète la précision des attaques.
- **Esquive (AVD)** - La somme de vos caractéristiques naturelles et vos bonus d'équipement. Ceci reflète la capacité à éviter les coups.

- **Magie (MAG)** - La somme de vos caractéristiques naturelles et vos bonus d'équipement. Ceci reflète les dégâts magiques.
- **Résistance (RST)** - La somme de vos caractéristiques naturelles et vos bonus d'équipement. Ceci reflète la défense magique.

COMPÉTENCES (PROFICIENCY)

Indique le type et le niveau des compétences utilisables par le personnage. Plus le niveau est haut, plus la compétence sera puissante et efficace. Utiliser une compétence lui donne de l'expérience qui se converti en niveaux.

ECRAN DE COMPÉTENCE

Une liste de compétences utilisables.

CASE D'UNITÉ

Les cases qui appartiennent à une unité. Le changement de classe peut ajouter une case, mais leur nombre est fixe la plupart du temps.

CASE D'ARME


Les cases d'arme donnée. Chaque arme a un nombre et des types de cases différents.

COMPÉTENCE AUTOMATIQUE

Les compétences automatiques des équipements et accessoires de défense.

COMPÉTENCE INNÉE

Les compétences inhérentes à chaque personnage. Elles peuvent changer lors d'un changement de classe.

Si vous appuyez la touche  sur l'écran de compétences, cela affiche ses informations.

Sur l'écran d'État, choisissez un personnage et appuyez sur la touche d pour voir les menus suivants :

- Objets (Item)
- Placer compétences (Set Skill)
- Placer compétences auto (Set auto Skill)

- Organiser unités (Arrange Units)

S'ÉQUIPER (EQUIP)

Choisir S'équiper pour ouvrir le menu d'équipement. Choisissez le type d'équipement à changer pour voir les objets disponibles. Sélectionnez l'objet dont vous souhaitez vous équiper et appuyez sur la touche s pour confirmer.


REMARQUE :

Les caractéristiques augmentées sont en rouge, celles qui sont diminuées sont en bleu.



Appuyez sur la touche  pour vérifier les détails.

Quand vous changez d'équipement, les compétences normales ou automatiques liées à cet objet sont automatiquement enlevées.

UTILISER (USE)

Sélectionnez Utiliser pour voir la liste des objets utilisables. Choisissez l'objet à utiliser et appuyez sur la touche  pour l'utiliser sur le personnage choisi.

LISTE (LIST)

Voir la liste des objets trouvés en jeu. Un tableau s'affiche dans lequel vous pouvez naviguer avec les touches L/R. Utilisez gauche/droite sur les touches directionnelles pour changer de page, haut/bas pour sélectionner un objet et appuyez sur la touche  pour voir les détails de cet objet. Vous pouvez aussi supprimer des objets en appuyant la touche .

Supprimer un objet l'élimine complètement, quel que soit le nombre dont vous disposez.

La limite maximum varie suivant les objets.

Chaque armée peut transporter jusqu'à 500 objets.

Chaque armée peut avoir jusqu'à 500 compétences différentes.

Vous perdez les objets dépassant la limite individuelle du type d'objet ou la limite globale du nombre d'objets.

Ceci n'inclut pas l'équipement.

Triez les objets en appuyant la touche START.

CHOIX COMPÉTENCES (SET SKILL)

Vous ne pouvez pas utiliser des ordres comme Assaut (Attack) ou Soins (Heal) sans d'abord activer ces compétences.

Choisissez Placer compétences (Set Skills) pour ouvrir le menu de Compétence. Chaque case a un Type (type) et un Rang (rank) de compétence. Vous ne pouvez pas placer une compétence dans une case de type différent ou de rang inférieur à ceux de la compétence.

1. Informations des compétences : l'icône indique son Type. Le nombre indique son Rang.
2. Le Rang et le nom de la compétence choisie.

Choisissez la case désirée pour afficher la liste des compétences disponibles, puis choisissez la compétence et appuyez sur la touche ⊗ pour valider.

Si vous ne placez pas de compétences dans les cases d'unité, vous serez incapable d'agir au combat.

- Placer compétences auto (Set auto Skill)

Les compétences auto accordent des effets automatiques une fois placées. Elles peuvent être placées dans toute case libre sur un équipement ou accessoire. Après avoir choisi une case vide, choisissez une compétence auto dans le menu contextuel.

ORGANISER UNITÉS (ARRANGE UNITS)

Vous pouvez choisir « Nombre (number) », « Niveau (level) » ou « Manuel (manual) ».

- **Nombre** - Les unités seront organisées selon leur numéro d'unité, qui est assigné automatiquement. Sélectionnez de nouveau pour un tri en ordre inverse.
- **Niveau** - Les unités seront organisées selon leur niveau, dans l'ordre décroissant. Sélectionnez de nouveau pour un tri en ordre inverse.
- **Manuel** - Les unités sont organisées selon vos choix. Choisissez un personnage, puis un autre pour leur faire échanger leurs places.

CHANGER L'ARMÉE (CHANGE ARMY)

Choisissez Changer l'armée pour voir la liste des forces sous votre commandement. Vous pouvez choisir une nouvelle armée à tout moment sur la Carte du monde ou la Carte tactique.

Chaque armée enregistre ses objets, ses personnages et lieux.

DIDACTICIEL

Vous y trouverez un certain nombre de guides qui expliquent les diverses fonctions du jeu (les combats, les bâtiments de la ville, etc.)

LISTE DE MAÎTRISE, TITRES, SYNTHÈSE ET RÉFÉRENCES

- Liste des maîtrises (Mastery List) - Les combos nécessaires pour les compétences de chaîne et spéciales sont énumérés ici.
- Titres (Titles) - Les titres sont débloqués lorsque certaines conditions sont remplies, tel que battre un ennemi particulier.

Synthèse (Synthesis) –

Vous trouverez ici les objets pouvant être réalisés par synthèse ainsi que les ingrédients nécessaires.

Référence (Reference) –

Il s'agit de la liste de chaque objet que vous avez trouvé à travers le jeu, y compris armes, accessoires et sorts.

CHRONOLOGIE

Choisir Chronologie affiche une chronologie des événements majeurs du jeu. Utilisez les touches directionnelles ou le joystick analogique pour voir les détails des événements. Des points supplémentaires s'ajouteront en cours de partie.

La Chronologie change en fonction de vos choix. Les changements s'appuient principalement sur la faction choisie pour les Moments historiques ou sur les événements intermédiaires.

PARAMÈTRES (SETTINGS)

Vous pouvez modifier les diverses options du jeu. Déplacer les touches directionnelles haut et bas pour choisir une option, puis gauche et droite pour la modifier. Confirmez avec la touche ⊗.

Les paramètres peuvent être changés pendant le combat. Utilisez la même méthode que ci-dessus.

JOURNAL DE BATAILLE (BATTLE LOG)

Vous permet de sauvegarder et charger des données et de voir la Galerie d'images (Gallery) et les Profils de personnages (Profiles).

Les profils s'ajoutent lors de la progression du jeu. En fonction de vos choix, certains profils peuvent ne pas apparaître.

Les images s'ajoutent lorsque vous rencontrez certaines situations en cours de partie (et que vous en venez à bout).

LA CROISÉE DES CHEMINS

Au cours du jeu, vous commandez les 3 grandes puissances : l'armée de Simba, l'armée du Neverland et l'armée de Rozess. L'histoire évolue suivant celle des armées que vous utilisez pour résoudre les événements et suivant l'ordre dans lequel vous les résolvez. Vos choix auront un effet profond sur le monde de Neverland.

La jauge située à côté de la bannière d'armée indique le niveau d'influence que celle-ci a eu sur l'histoire.

Après avoir remporté un certain nombre de victoires avec une armée, un Moment Historique survient. Une seule armée peut déclencher ce Moment Historique et l'histoire du monde évolue en fonction du choix que vous faites.

Par exemple...

Si l'armée de Simba réussit un événement... Certains choix de l'armée de Neverland peuvent disparaître et... si l'armée de Neverland réussit un événement... certains choix de l'armée de Simba peuvent disparaître.

Après un certain nombre d'événements, un Moment Historique survient !

BÂTIMENTS URBAINS

Les villes contiennent 3 lieux : la Boutique (Item Shop), l'Atelier (Workshop) et la Guilde (Guild). Ceux-

ci sont →expliqué ci-dessous :

BOUTIQUE (ITEM SHOP)

C'est là que vous pouvez acheter et vendre des objets.

Notez que le nombre de chaque objet et le nombre total d'objets que vous pouvez porter sont limités.

ACHETER DES OBJETS

Les objets répertoriés à l'Atelier apparaissent à la Boutique.

Changez le type d'objet affiché (armure, arme, etc.) avec les touches L/R, choisissez un objet et une quantité avec haut/bas et droite/gauche sur les touches directionnelles et appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer →votre achat.

ATELIER (WORKSHOP)

Les options suivantes sont disponibles à l'Atelier :

- Synthétiser (Synthesize) - Combiner au moins 2 objets pour en créer un nouveau.

- Augmenter (Augment) - Renforcer matériel et compétences auto.
- Développer (Develop) - Transformer un objet en une version plus puissante.
- Inventer compétences (Invent Skills) - Inventer des compétences nouvelles et puissantes.
- Enregistrer (Register) - Enregistrer à la Boutique les objets que vous avez développés.

SYNTHÉTISER (SYNTHESIZE)

Vous pouvez synthétiser à partir de 2 à 4 objets. Choisissez des objets avec la touche ⊗ et commencez le processus avec la touche START. Vous pouvez utiliser des associations spécifiques pour créer un objet particulier ou associer au hasard ce que vous avez sous la main.

Les objets choisis pour être combinés disparaissent de la liste.

Les objets équipés ne peuvent pas être utilisés pour la synthèse.

Les objets nécessaires à une recette particulière sont indiqués dans Synthèse, sur le Menu principal.

Principe - Suivez la recette et vous découvrirez de nouveaux objets puissants !

Choisissez les objets à utiliser. Inventez vos recettes, et qui sait que vous créerez !

La synthèse vous permet de créer de nombreux objets puissants. Utilisez-la bien pour prendre l'avantage sur vos ennemis. Souvent, ces objets présentent un avantage sur les objets normaux, comme de meilleures caractéristiques ou une plus grande résistance.

AUGMENTER (AUGMENT)

Cette option permet d'améliorer équipement et compétences auto. Chaque objet démarre au rang 1 et peut atteindre le rang 5. L'augmentation peut concerner n'importe quelle caractéristique ou améliorer les effets des compétences auto. Mais n'oubliez pas que cela nécessite un certain nombre d'EP

- Attaque (ATK) - Puissance offensive

- Défense (DEF) - Puissance défensive
- EP - On les gagne en vainquant des ennemis.
- Blanc (White) - Compétences auto non placées
- Vert (Green) - Compétences auto placées sur les objets équipés.

N'oubliez pas que les compétences auto peuvent aussi augmenter.

DÉVELOPPER DES OBJETS

La plupart des armes de rang 5, et quelques armures, peuvent être développées en objets encore plus puissants ou entièrement nouveaux. Ceci ne coûte pas d'EP, mais vous devez sacrifier l'objet. Certains objets vous donneront le choix entre 2 nouveaux objets possibles.


INVENTER COMPÉTENCES (INVENT SKILLS)

Si vous avez les bons objets, vous pouvez inventer des compétences. Vous ne saurez quelle compétence est créée qu'à la fin de la procédure et les objets utilisés sont perdus.

Choisissez une compétence pour lancer la procédure d'invention. Mais n'oubliez pas d'assigner la compétence à une case après l'avoir inventée !

Certaines des compétences les plus utiles du jeu doivent être inventées. Essayez d'en inventer dès que vous disposez des objets nécessaires.

Vous ne pouvez inventer qu'une compétence à la fois.

Appuyer la touche  pour voir la liste des matériaux nécessaires.

RECHERCHES À LA GUILDE

En fouillant les cartes tactiques, vous trouverez des objets de valeur et des cartes de bataille cachées. Vous pouvez envoyer de 1 à 3 personnages à la chasse. Quand vous avez choisi une zone à explorer, appuyez la touche START pour commencer ! Gardez les points suivants présents à l'esprit pendant les recherches :

- Un personnage avec la compétence Recherche (Search) agrandi la zone de recherche.
- Le coût de base est de 50G fois le niveau de chaque personnage.

- Ce prix peut baisser suivant la valeur de la compétence de Recherche des personnages.
- Plus la compétence Recherche est élevée, plus vaste sera la zone fouillée.
- Les personnages ne peuvent pas enchaîner une autre recherche tout de suite après une première tentative.
- La valeur du trésor découvert varie selon le total des niveaux des personnages impliqués.

RÉPARTITION DES POINTS

Vous pouvez répartir les Points de groupe (Party Points/PP) que vous gagnez au combat. Ils vous permettent d'augmenter les caractéristiques des personnages quand ils progressent de niveau. Choisissez vos personnages et améliorez-les !

CHANGER DE CLASSE

Vous pouvez changer la classe d'un personnage lorsqu'il atteint un certain niveau. Le personnage doit d'abord gagner une bataille, ensuite sa classe peut être changée. Ceci lui permet de gagner des points bonus supplémentaires, de même que des Compétences innées puissantes. Mais chaque tentative a un prix, soyez donc prévenu.

La plupart des personnages peuvent changer jusqu'à deux fois de classe.

Si vous perdez, la classe reste inchangée et vous perdez votre or.

Commencez par choisir un personnage et relevez le défi ! Si vous gagnez, votre changement de classe sera effectif !

LES BATAILLES

FORMATION

Avant le combat, vous devez choisir quels personnages utiliser. Le nombre d'alliés disponibles varie avec chaque bataille. Certains personnages peuvent être soit requis, soit indisponibles, suivant la tournure de l'histoire.

Sur certaines cartes, vous serez obligé d'enchaîner les combats avec la même équipe.

Vous pouvez changer d'armes et d'équipement sur l'écran de Formation.

Sélectionnez vos alliés avec les touches directionnelles ou les touches ◻, ou L/R.

Touche ⊗ : ajouter un allié à la formation.

Touche ◎ : retirer un allié de la formation.

Après avoir choisi vos membres, appuyez sur la touche START pour engager le combat.

Affichez la carte des opérations et les positions de départ en appuyant sur la touche ◻. Utilisez les numéros de position pour planifier le placement de vos alliés en fonction de la topographie et des points forts des personnages.

CONDITIONS DE BATAILLE

Après avoir choisi votre groupe, les conditions de victoire (victory conditions), de défaite (defeat conditions) et Spéciales (special conditions) s'affichent. Pour continuer l'histoire ou passer à la carte suivante en bataille libre (free battle), vous devez remplir les conditions de victoire normales ou spéciales. Remplir les conditions de défaite déclenche la Fin de partie et vous devrez alors

recommencer depuis votre dernier point de sauvegarde.

Dans les batailles libre, la défaite n'est pas synonyme de fin de partie. Toutefois, les alliés immobilisés doivent utiliser des EP en proportion de leur niveau pour être soignés.

CARTE DE BATAILLE

C'est sur cette carte que se passe l'essentiel du jeu. Une foule de champs de bataille et d'ennemis vous attend !

LE SYSTÈME DE COMBAT TIMESHIFT

Le système de combat Timeshift vous permet de déterminer rapidement l'ordre d'action de vos alliés. Chaque personnage est représenté par un point sur la jauge de temps (active time gauge/ATG), située en haut de l'écran. Chaque action dans un combat dépense des points d'action (AP), et vous pouvez exécuter n'importe quelle action tant que vous avez assez d'AP (hormis les déplacements). S'il vous reste des AP lorsque vous sélectionnez Attendre (Wait), le prochain tour d'action du personnage démarrera beaucoup plus tôt.

ORDRES

DÉPLACEMENT (MOVE)

Choisissez Déplacement pour voir la liste des lieux où vous pouvez vous rendre. Vous utilisez 6 AP et 1 point de déplacement par bloc traversé. Toutefois, aller sur un point plus élevé coûte 2 points de déplacement. REMARQUE :

Se déplacer sur un sol plan ou en descente est aisé. Se déplacer sur pente ascendante est plus difficile.

COMPÉTENCE (SKILL)

Sélectionnez cette option pour afficher la liste des compétences disponibles. Choisissez une compétence pour voir sa portée. Choisissez la cible, et validez avec la touche ⊗.

Coût en AP (AP Use) : le nombre d'AP nécessaire pour utiliser la compétence.

Portée (Range) : portée maximale de la compétence. Cette valeur peut varier suivant l'arme équipée.

CAPTURE (CAPTURE)

La capture est une compétence spéciale qui vous permet d'attraper les monstres ennemis. Si vous utilisez la compétence quand les PV (HP) de votre cible sont à moins de 5 %, vous avez une chance de le capturer. Les monstres capturés seront transformés en compétences pouvant être utilisées après le combat. La région des portails d'Otherworld, de même que certaines cartes d'événement, sont réputées pour le nombre de monstres de valeur qui s'y trouvent.

PRISE (HOLD)

La compétence Prise permet à un personnage seul d'exécuter de multiples attaques en une fois. Chaque compétence frappe un certain nombre de fois, et plus le nombre de coups qui touchent est important, plus les dégâts et l'EXP augmentent.

PRISE DIRECTE !

1. Appuyez sur la touche R sur l'écran de Compétence pour ouvrir l'écran de sélection de cible.
2. Choisissez une cible pour afficher l'écran de sélection de compétence. Bien que vous puissiez choisir des cibles hors de portée, vous ne pourrez pas les attaquer.

3. Choisissez une compétence et appuyez sur la touche START pour activer la Prise. En utilisant la Prise, vous ne pouvez choisir chaque compétence qu'une fois.

CHARGE (CHARGE)

La Charge permet à plusieurs personnages de combiner leurs attaques. Cette compétence associée à la Prise expliquée plus haut, vous donne un avantage sérieux au combat. Notez bien que pour chaque Charge dans un combo, 10 points sont ajoutés au bonus d'enchaînement.

CHARGEZ !

1. Choisissez Charge dans le Menu principal, puis votre compétence.
2. Une fois votre cible choisie, vous entrez en mode Charge.
3. Lorsqu'un allié attaque cette cible, même avec des objets, la Charge s'active.

ANNULATION DE CHARGE

La charge sera annulée si la cible se déplace, si l'allié qui charge est attaqué ou soigné ou si son tour revient. Ceci revient à perdre un tour. Il est donc important de garder l'ordre des tours à l'esprit en utilisant la Charge.

JAUGE DE TEMPS (ATG)

L'ordre des tours est indiqué sur la jauge de temps située en haut de l'écran. Sélectionnez un personnage en Déplacement libre (Free move) et son icône clignote sur la jauge de temps. Servez-vous de ceci et de la vitesse de récupération d'AP du personnage pour planifier vos charges.

COMPÉTENCES INNÉES (INNATE SKILLS)

Ces compétences mortelles sont spécifiques à chaque personnage. Elles coûtent des SP et même des AP pour leur utilisation. Les conditions à remplir pour pouvoir les utiliser sont strictes mais ce sont des compétences bien plus puissantes que les attaques normales. Elles sont utilisables en Charge comme en Prise.

Le nombre indiqué sur le menu d'Etat est votre niveau actuel de SP.

Les compétences innées en rouge exigent plus de SP pour être utilisées.

Le Rang de la compétence détermine les SP nécessaires.

COMPÉTENCES DE CHAÎNE (CHAINED SKILLS)

En combinant certaines attaques avec la Prise ou la Charge, les compétences pouvant être créées sont appelées compétences de chaîne. Elles résultent de l'association des compétences utilisées ensemble.

COMPÉTENCES DE CHAÎNE SPÉCIALES (SPECIAL CHAINED SKILLS)

Les compétences de chaîne spéciales sont créées en utilisant la Charge pour exécuter plusieurs compétences innées. Ces compétences sont beaucoup plus puissantes que les compétences de chaîne normales. Elles demandent une grande patience et de l'organisation, mais se révèlent dévastatrices contre un ennemi puissant.

Les compétences de chaîne spéciales peuvent être constituées de 6 compétences innées au maximum.

ÉTAT (STATUS)

Permet de vérifier l'état d'un personnage, en particulier sa place dans la jauge de temps.

ATTENTE (WAIT) Termine le tour de jeu d'un allié. Si vous sélectionnez cette action sans avoir utilisé d'AP, vous terminez le tour avec la moitié de vos AP.

PROGRESSION ET NIVEAUX

Les personnages gagnent un niveau pour chaque tranche de 1 000 EXP qu'ils possèdent. Vous pouvez alors distribuer des points dans leurs caractéristiques. Le nombre de points nécessaire pour augmenter une caractéristique varie suivant les personnages. Certains augmentent leur force (STR) facilement, pour d'autres, ce sera l'INT. A vous de voir si vous améliorez les points forts d'un personnage ou si vous préférez réduire ses faiblesses. Les points inutilisés peuvent servir au niveau suivant ou être combinés aux points de groupe (Party points).

REMARQUE :

- Le niveau maximum de personnage est de 999.
- Le nombre de points bonus que vous recevez augmente à chaque niveau.
- Le nombre de points nécessaire à l'augmentation des caractéristiques augmente avec la valeur de celles-ci.

- Des points sont automatiquement ajoutés à certaines caractéristiques tous les 5 niveaux. La caractéristique concernée est déterminée par la classe du personnage. Plus vous changez de classe, plus vous recevrez de bonus.

BONUS DE VICTOIRE

Vous gagnez de l'or, des points de groupe et des objets lorsque vous remportez des combats liés à l'histoire. Une victoire en moins de tours rapporte plus d'or et de points de groupe, une victoire en plus de tours rapporte des objets plus puissants.

STRATÉGIE DE BATAILLE

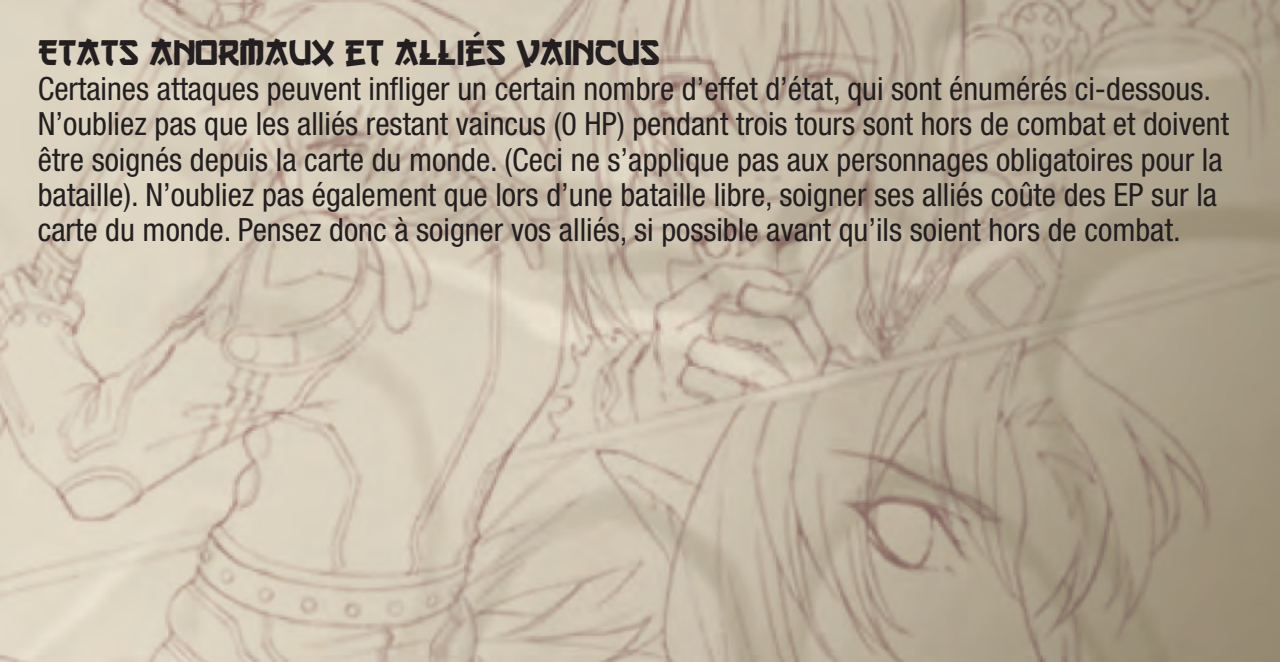
Un certain nombre de tactiques doivent être gardées à l'esprit lors d'un combat. Les attaques par l'arrière, de flanc ou d'une hauteur sont plus difficiles à esquiver et infligent plus de dégâts. La victoire sera vôtre si vous apprenez à affronter l'ennemi en attaquant depuis les hauteurs.

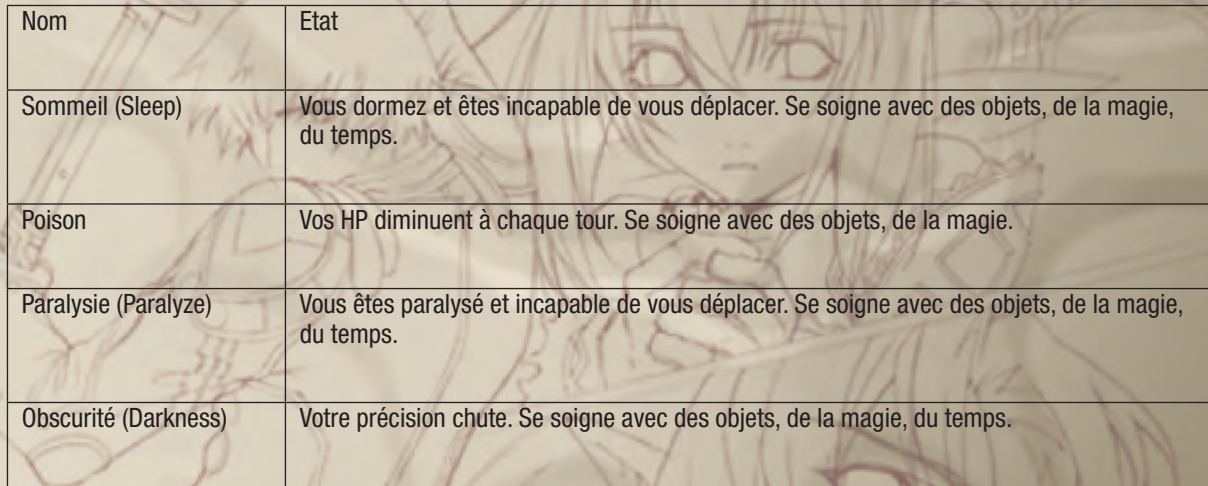
REMARQUE :

Les attaques frontales ou de plus bas ont moins de chances de succès. Mais si vous attaquez par l'arrière... les dégâts et la précision atteignent des sommets !

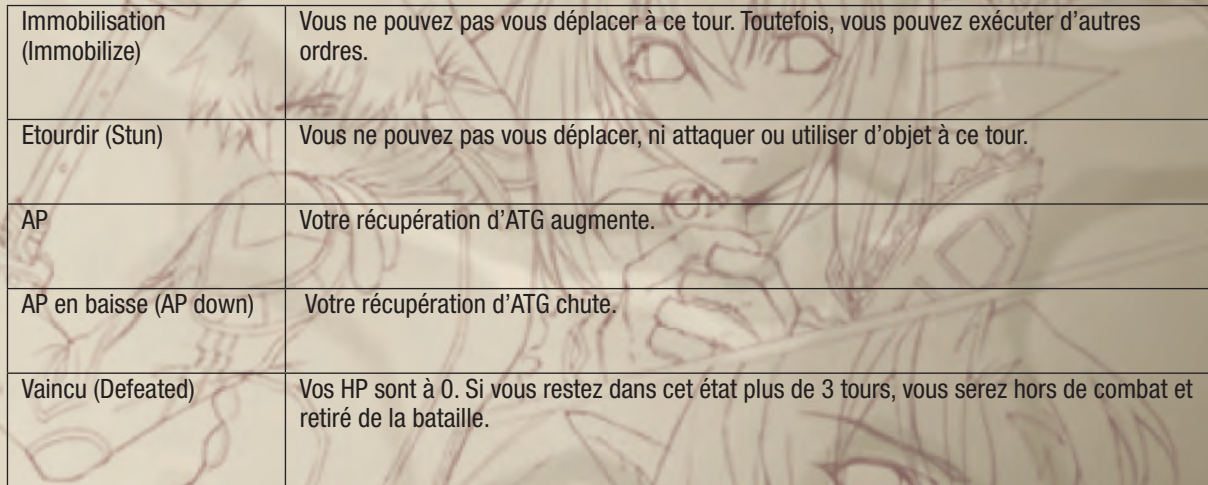
ETATS ANORMAUX ET ALLIÉS VAINCUS

Certaines attaques peuvent infliger un certain nombre d'effet d'état, qui sont énumérés ci-dessous. N'oubliez pas que les alliés restant vaincus (0 HP) pendant trois tours sont hors de combat et doivent être soignés depuis la carte du monde. (Ceci ne s'applique pas aux personnages obligatoires pour la bataille). N'oubliez pas également que lors d'une bataille libre, soigner ses alliés coûte des EP sur la carte du monde. Pensez donc à soigner vos alliés, si possible avant qu'ils soient hors de combat.





Nom	Etat
Sommeil (Sleep)	Vous dormez et êtes incapable de vous déplacer. Se soigne avec des objets, de la magie, du temps.
Poison	Vos HP diminuent à chaque tour. Se soigne avec des objets, de la magie.
Paralyisie (Paralyze)	Vous êtes paralysé et incapable de vous déplacer. Se soigne avec des objets, de la magie, du temps.
Obscurité (Darkness)	Votre précision chute. Se soigne avec des objets, de la magie, du temps.



Immobilisation (Immobilize)	Vous ne pouvez pas vous déplacer à ce tour. Toutefois, vous pouvez exécuter d'autres ordres.
Etourdir (Stun)	Vous ne pouvez pas vous déplacer, ni attaquer ou utiliser d'objet à ce tour.
AP	Votre récupération d'ATG augmente.
AP en baisse (AP down)	Votre récupération d'ATG chute.
Vaincu (Defeated)	Vos HP sont à 0. Si vous restez dans cet état plus de 3 tours, vous serez hors de combat et retiré de la bataille.

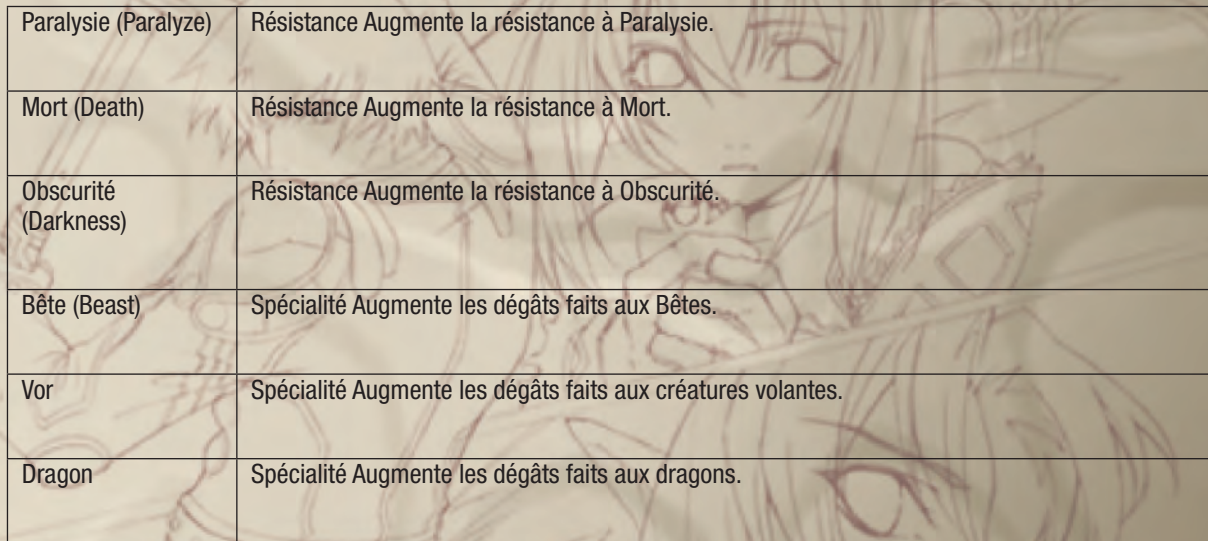
COMPÉTENCES AUTOMATIQUES (AUTO SKILLS)

Placez ces compétences dans les cases d'équipement et d'accessoires défensifs. Leurs effets sont automatiques une fois placées.

Les compétences auto doivent être enlevées de l'équipement pour être améliorées.

EXEMPLES DE COMPÉTENCES AUTOMATIQUES

Nom	Effet
Sommeil (Sleep)	Résistance Augmente la résistance à Sommeil.
Poison	Résistance Augmente la résistance à Poison.



Paralyse (Paralyze)	Résistance Augmente la résistance à Paralyse.
Mort (Death)	Résistance Augmente la résistance à Mort.
Obscurité (Darkness)	Résistance Augmente la résistance à Obscurité.
Bête (Beast)	Spécialité Augmente les dégâts faits aux Bêtes.
Vor	Spécialité Augmente les dégâts faits aux créatures volantes.
Dragon	Spécialité Augmente les dégâts faits aux dragons.

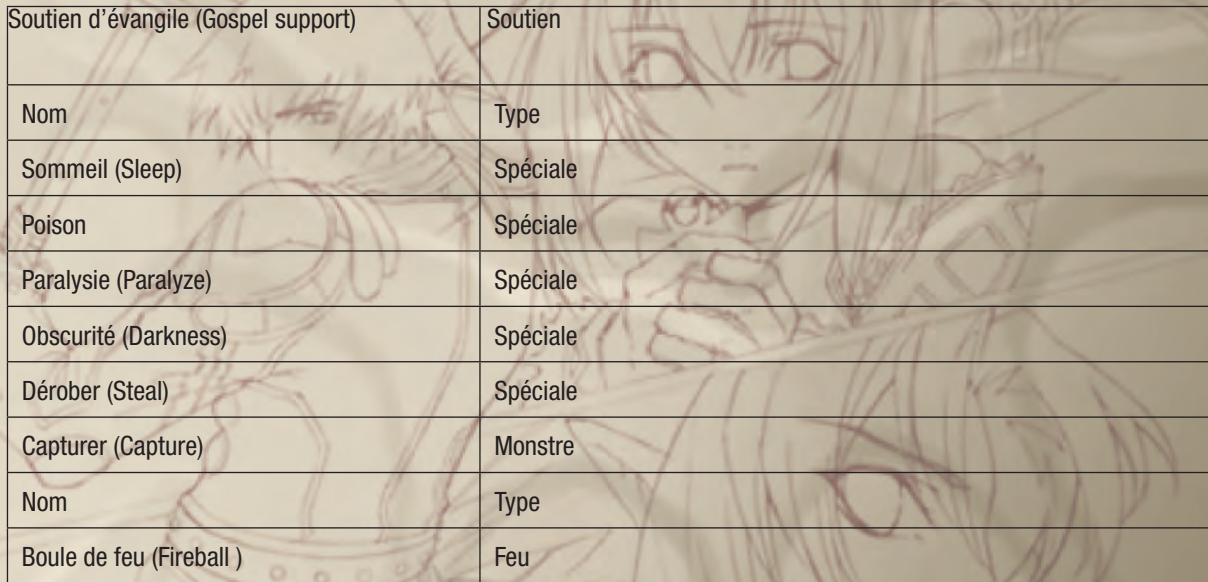
Critique (Critical)	Vos chances de critique augmentent.
Mov + 1	Le déplacement augmente.
Saut + 1 (Jump+1)	La distance de saut augmente.
Léviser (Levitate)	Se déplace librement sur tout le terrain.

COMPÉTENCES

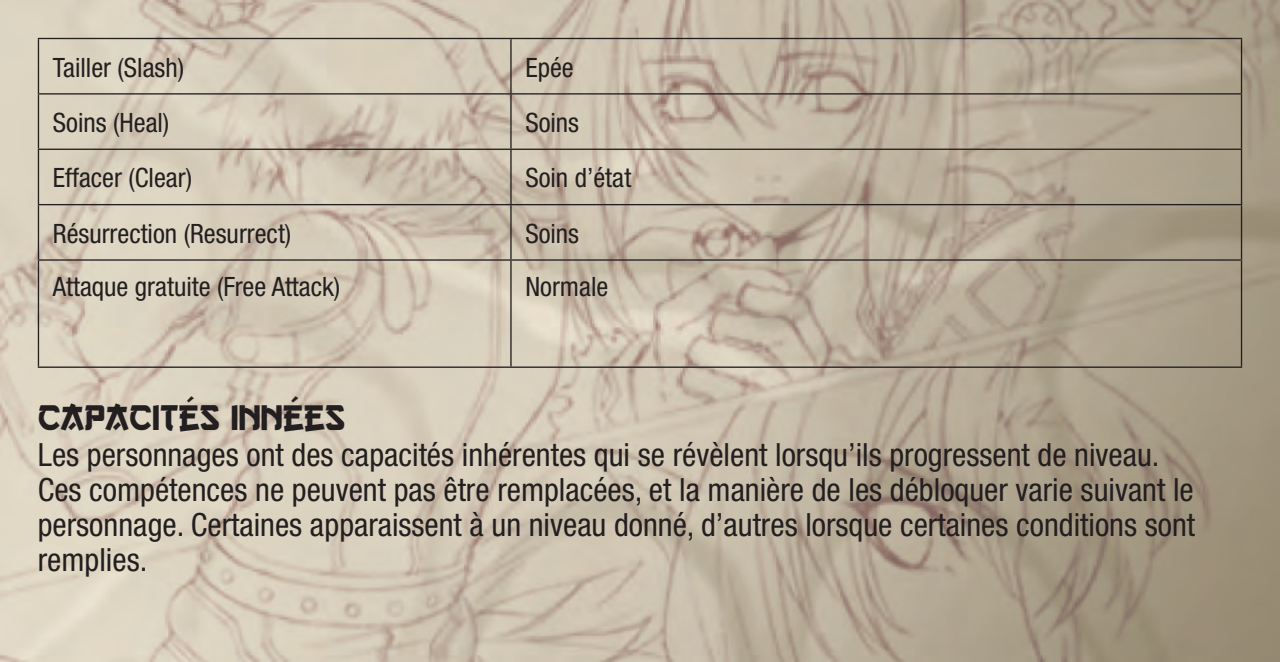
Vous devez placer les compétences pour les utiliser au combat. Chaque compétence a un type, et ce type doit correspondre à la case choisie. En utilisant la compétence au combat, l'expérience pour ce type de compétence progresse et elle finira par augmenter de niveau.

EXEMPLES DE COMPÉTENCES :

Nom	Type
Frappe totale (Hit All)	Normale
Esquive de Charge (Dodge Charge)	Normale
Charge puissante (Power Charge)	Normale
Charge en mouvement (Move Charge)	Normale
Soutien de prière (Prayer support)	Soutien



Soutien d'évangile (Gospel support)	Soutien
Nom	Type
Sommeil (Sleep)	Spéciale
Poison	Spéciale
Paralyse (Paralyze)	Spéciale
Obscurité (Darkness)	Spéciale
Dérober (Steal)	Spéciale
Capter (Capture)	Monstre
Nom	Type
Boule de feu (Fireball)	Feu



Tailler (Slash)	Epée
Soins (Heal)	Soins
Effacer (Clear)	Soin d'état
Résurrection (Resurrect)	Soins
Attaque gratuite (Free Attack)	Normale

CAPACITÉS INNÉES

Les personnages ont des capacités inhérentes qui se révèlent lorsqu'ils progressent de niveau. Ces compétences ne peuvent pas être remplacées, et la manière de les débloquer varie suivant le personnage. Certaines apparaissent à un niveau donné, d'autres lorsque certaines conditions sont remplies.

FAQ

QU'EST-CE QUE LES « COMPÉTENCES » ?

Les compétences sont des éléments que vous placez sur les personnages pour combattre ou améliorer leur état.

QU'ARRIVE-T-IL SI JE NE PLACE PAS DE COMPÉTENCE ?

Vous ne pouvez pas attaquer, guérir, etc. pendant les combats. Pour gagner, vous devez placer les compétences.

QU'EST-CE QUE LES COMPÉTENCES INNÉES ?

Ce sont les compétences particulières de chaque personnage. Leurs conditions d'utilisation sont strictes mais elles sont très puissantes.

QU'EST-CE QUE LA « CHARGE » ?

Des attaques enchaînées entre plusieurs personnages.

QU'EST-CE QUE LA « PRISE » ?

Des attaques enchaînées grâce à l'utilisation de compétences. Contrairement à la Charge, vous pouvez l'utiliser avec un seul personnage.

QU'EST-CE QUE LES COMPÉTENCES DE CHAÎNE ?

Des compétences d'union développées par l'usage de compétences spécifiques associées à Charge ou Prise.

QU'EST-CE QUE LES COMPÉTENCES DE CHAÎNE SPÉCIALES ? De super compétences d'union réalisées en associant des compétences originales spécifiques.

PERSONNAGES

Il y a trois factions dans le monde du jeu, et l'histoire évolue en manipulant les trois armées au cours de batailles.

La résistance humaine qui s'oppose à la loi des démons. Des humains du monde entier ont rejoint la lutte.

Naiz

Un jeune homme qui a rejoint le combat pour découvrir la vérité sur la guerre. Il est calme et résolu, et a un sens développé de la justice.

Valspung Hanaland

Le petit-fils de Kei Hanaland, fondateur du premier Empire de Simba. Il est extrêmement ambitieux, et croit qu'il est le vrai successeur de l'Empire de Simba.

Leila

La femme la plus haut placée dans l'Armée de Simba. Ankrauser l'a sauvée lors d'une attaque son village, et plus tard lui a enseigné l'art de guerre. C'est aujourd'hui un excellent officier de Simba.



ARMÉE IMPÉRIALE DU NEVERLAND

Les démons qui contrôlent Neverland. Leurs attaques sur les villages humains ont ouvert les hostilités.

Anderson

Une commandant sous les ordres de Siegfried. Ses décisions rapides et précises sur le champ de bataille en font un meneur d'homme idéal.



Roze

Le chef mi-humain, mi-démon de l'armée des démons. Elle croit qu'un jour la paix pourra être restaurée à Neverland par la diplomatie.



Hillo

Connue également sous le nom de Main divine explosive, c'est la fille du seigneur Janus. Elle est revenue au moment où la guerre éclatait.

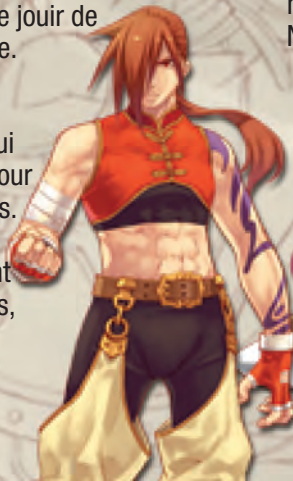


L'ARMÉE DE LIBÉRATION DE ROZESS

Sous-estimé par les autres, ils veulent trouver un chemin vers la paix permettant à chacun de jouir de la liberté qu'il mérite.

Yen

Un jeune guerrier qui arpente le monde pour les plus grands défis. Ayant appris qu'un vieil ami avait rejoint les forces de Rozess, il en a fait de même.



Yunellia

L'ancien professeur de Meu et la directrice de l'école militaire de Varanoire. Elle est l'un des meilleurs stratèges de tout Neverland.



Meu

Une fille énergique qui rêve de devenir un héros célèbre. Elle fait un peu garçon manqué, mais sans elle, l'armée de Rozess n'existerait pas même.



CRÉDITS

SPECTRAL SOULS

~Resurrection of the Ethereal Empires~

NORTH AMERICAN VERSION

LOCALIZATION TEAM

LOCALIZATION PRODUCER

Yoshiteru Sato

Haru Akenaga

LOCALIZATION DIRECTOR

Keisuke Kagiya

Jack Niida

PROGRAMMING

Carlo Perconti

“Hyper-Devbox Japan”

CG DESIGN

Norihisa Kochiwa

SCRIPT EDITOR

Phoenix Spaulding

TRANSLATION

Nao Zook

Satomi Aihara

LOCALIZATION SUPPORT

Jason Shuai

Satomi Aihara

VOICE DIRECTOR & ENGINEER

Keith Arem

DIALOG EDITORS

Jesse Kovarovics

James Vance

RECORDED AT

PCB Studios, California

PRODUCTION DIRECTOR

Hiroko K. Nelson

PACKAGE & MANUAL DESIGN

Mizuki Kamoda

PROMOTION MOVIES & AD DESIGN

Mizuki Kamoda

WEB DESIGN

Lisa La

PR & MARKETING

Johanna Hirota

Jack Niida

Nao Zook

QUALITY ASSURANCE

Jim Conrad

Vinh Bui

Roman Marotte

Bryan Yang

Miyuki Mitsuhashi

Franz Worth

Kevin Shuai

SPECIAL THANKS

Laura Ford (SCEA)

Michael Foster (SCEA)

Damien Urvois (Idea Factory)

Ghostlight Ltd.

Development Manager: Daren Morgan

Senior Producer: Alasdair Evans

Producer/QA Lead: Steven Barber

QA Testers: Ross Brierley, Ben Rogers

Artwork and Packaging: Paul Morgan

Head of Development: Steve Morgan

!f IDEA FACTORY

GHOS TLIGHT