

The logo for 'Spectral Souls' features the title in a stylized, metallic font with a yellow and orange glow. 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.

Per il manuale pieno vada prego: <http://ss2.ghostlight.uk.com/downloads>

## **LA STORIA**

**IN UN ALTRO TEMPO E IN UN'ALTRA DIMENSIONE ESISTE IL MONDO DI NEVERLAND. UN MONDO DOVE DEMONI E UMANI SI COMBATTONO PER LA SUPREMAZIA SULLA TERRA.**

**LE CITTÀ E I VILLAGGI UMANI VENGONO SACCHEGGIATI E BRUCIATI DALLE TRUPPE DEMONIACHE.**

**VIOLENTE RIVOLTE CHIEDONO IL MASSACRO DI TUTTI I DEMONI.**

**COSÌ INIZIA IL CONFITTO CHE DIVERRÀ NOTO COME LA "GUERRA DEI SETTE ANNI".**

# COMANDI

Tasto	Mappa del mondo e della città	Battaglia
Tasto direzionale	Evidenzia menu Muovi cursore/personaggio	Muovi cursore
Tasto ⊙	Annulla Esci dalla mappa dell'area	Annulla comandi Movimento libero (muovi liberamente il cursore in battaglia)
Tasto ⊗	Avanza testo/Seleziona Parla (Città) Entra edifici (Città)	Seleziona/Mostra comandi/Stato
Tasto ⊠	Anteprima oggetti negozio Vedi personaggio Controlla ingredienti abilità	Mostra HP/AP
Tasto △	Vedi menu principale Vedi stato (Città)	Mostra ordine turno dettagliato Mostra info oggetto/abilità

Tasto R	Cambia pagina/categoria	Hold (Ferma)
Tasto L	Cambia pagina/categoria	
Tasto START	Salta dialogo	Mostra opzioni
Tasto SELECT	Abilita/disabilita mini mappa	Muovi visuale

## **INIZIARE IL GIOCO**

Dalla schermata dei titoli, scegli “New Game” (Nuova partita) o “Continue” (Continua) usando il tasto direzionale o la levetta analogica, quindi premi il tasto ⊗ per confermare.

## **NEW GAME**

Inizia una nuova partita dall’inizio.

## **CONTINUE**

Carica da un file di salvataggio. Seleziona Continue per caricare un salvataggio e continuare una partita precedente. Assicurati di aver connesso un Memory Stick Duo o un Memory Stick PRO Duo prima di caricare o salvare un file.

## **SEQUENZA DI GIOCO**

### **L'INIZIO**

All'inizio di una nuova partita assisterai a un evento introduttivo.

### **MAPPA DEL MONDO**

Dopo la tua prima battaglia, accederai alla schermata della Mappa del mondo (World Map). Vai al punto in rosso per proseguire nella storia. I punti in rosso appartengono all'esercito che controlli al momento.

## **MAPPA DELL'AREA**

Insieme alla Mappa del mondo c'è la Mappa dell'area (Area Map), dove si verificano la maggior parte degli eventi e battaglie. Queste aree a volte danno accesso a mappe più piccole, come ai castelli. Premi il tasto **a** sulla Mappa dell'area per tornare alla mappa precedente.

Dalla Mappa dell'area puoi anche accedere alle città. Le città contengono 3 strutture: il negozio degli oggetti (Item Shop), il laboratorio (Workshop) e la gilda (Guild). Entra in un edificio premendo il tasto **s** vicino alla porta.

## **BATTAGLIA**


La battaglia si vince soddisfacendo la condizione di vittoria (Victory Condition) mostrata all'inizio della battaglia. Nelle mappe successive, non potrai tornare alla Mappa del mondo finché non avrai finito l'intera mappa e avrai soddisfatto tutte le condizioni.

## **MOMENTI STORICI**

Dopo aver completato un certo numero d'eventi, apparirà un Momento storico (Historical Moment). L'esercito usato influirà sullo svolgimento della storia.

## **MAPPA DEL MONDO E DELL'AREA**

### **MENU PRINCIPALE**

Premi il tasto  dalla mappa del mondo per richiamare il menu principale.


### **MOVE (MOVIMENTO)**

Il colore dei punti corrisponde ai seguenti eserciti.

**ROSSO** = Esercito Simba

**BLU** = Esercito Neverland


**GIALLO**= Esercito Rozess

Seleziona Move per vedere un elenco delle aree in cui puoi spostarti. Evidenzia un nome e premi il tasto  per spostarti. Le aree disponibili variano in base a quale esercito controlli. Controlla il colore di un'area prima di muoverti.


## STATUS (STATO)

Seleziona Status per visualizzare un elenco completo dei personaggi e poi usa il tasto direzionale o il tasti L/R per selezionare il personaggio da vedere.

Seleziona un personaggio e usa il tasto direzionale per vedere le statistiche dettagliate. Cambia personaggio con i tasti L/R.

Premi il tasto  dalla schermata dello Stato per visualizzare il menu seguente:

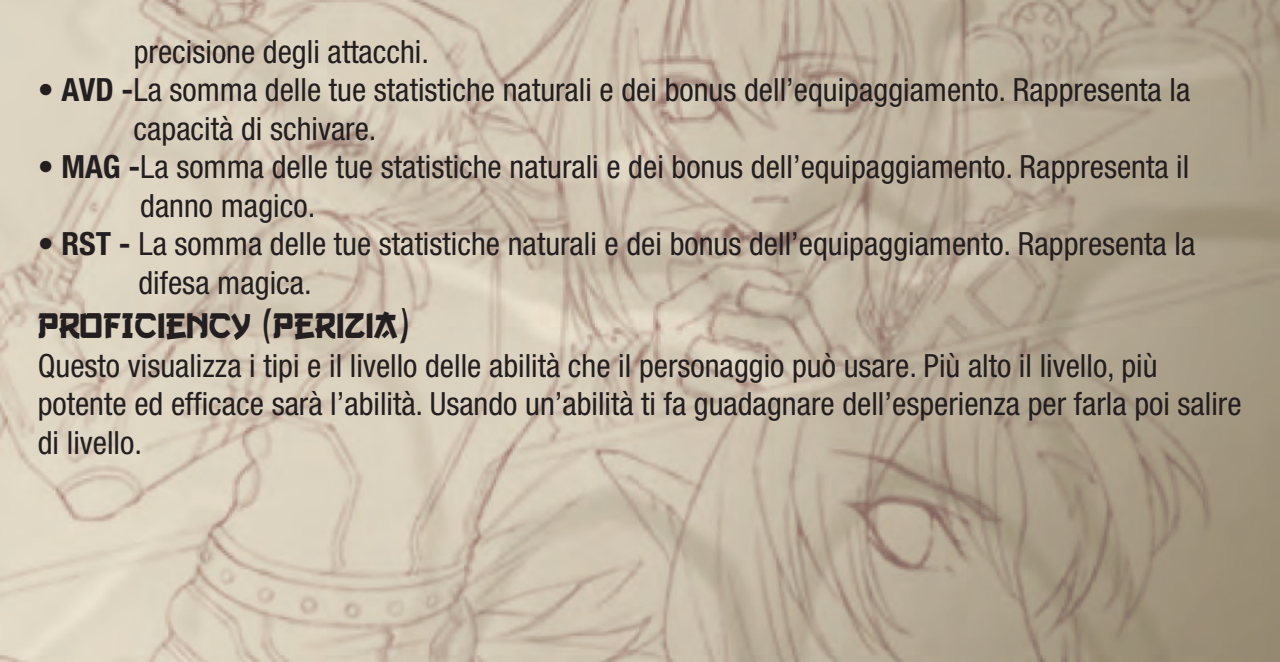
Item (Oggetto)	Ti consente di cambiare equipaggiamento e usare oggetti
Set Skill (Imposta abilità)	Ti consente di impostare o cambiare le abilità normali.
Set Auto (Imposta auto)	Ti consente di impostare o cambiare le abilità auto.
Arrange Units (Disponi unità)	Ti consente di cambiare l'ordine delle tue unità.

Dalla schermata dello Stato, scegli un personaggio e premi il tasto  per vederne i dettagli.



## DETTAGLI DELLO STATO

- **STR** - Più alta è, più danno fisico provocherai.
- **VIT** - Più alta è, meno danni ricevi dagli attacchi. Influisce anche sugli
- **HP** - Aumentano ogni volta che sali di livello.
- **AGL** - Più è alta, più velocemente puoi attaccare. Influisce anche su precisione e sullo schivare.
- **INT** - Più è alta, maggiore sarà il danno degli attacchi magici. Influisce anche sul successo degli attacchi che alterano lo stato e sullo schivare.
- **LUK** - Più è alta, più spesso i nemici lasceranno cadere oggetti. Aumenta inoltre la tua resistenza agli attacchi che alterano lo stato.
- **ATK** - La somma delle tue statistiche naturali e dei bonus dell'equipaggiamento. Rappresenta il danno fisico.
- **DEF** - La somma delle tue statistiche naturali e dei bonus dell'equipaggiamento. Rappresenta la difesa fisica.
- **HIT** - La somma delle tue statistiche naturali e dei bonus dell'equipaggiamento. Rappresenta la



precisione degli attacchi.

- **AVD** -La somma delle tue statistiche naturali e dei bonus dell'equipaggiamento. Rappresenta la capacità di schivare.
- **MAG** -La somma delle tue statistiche naturali e dei bonus dell'equipaggiamento. Rappresenta il danno magico.
- **RST** - La somma delle tue statistiche naturali e dei bonus dell'equipaggiamento. Rappresenta la difesa magica.

## **PROFICIENCY (PERIZIA)**

Questo visualizza i tipi e il livello delle abilità che il personaggio può usare. Più alto il livello, più potente ed efficace sarà l'abilità. Usando un'abilità ti fa guadagnare dell'esperienza per farla poi salire di livello.

## **SCHERMATA DELLE ABILITÀ**

Un elenco di abilità equipaggiabili.

## **CASELLA UNITÀ**

Una casella appartenente all'unità. Il cambio di classe può aggiungere un'unità, ma questo numero è per lo più fisso.

## **CASELLA ARMA**

Caselle in una certa arma. Ogni arma ha il suo numero e tipo di caselle (slot).


## **ABILITÀ AUTO**

Abilità auto disponibili per equipaggiamento e accessori difensivi.

## **ABILITÀ INNATA**

Abilità inerenti a ogni personaggio. Queste possono cambiare con un cambio di classe.

Premendo il tasto  dalla schermata delle abilità, appariranno i dettagli dell'abilità.

Dalla schermata di stato, seleziona un personaggio e premi il tasto  per richiamare il seguente menu:


- Item (Oggetto)
- Set Skill (Imposta abilità)
- Set Auto Skill (Imposta abilità auto)
- Arrange Units (Disponi unità)

## **EQUIP (EQUIPAGGIAMENTO)**

Seleziona Equip per andare al menu dell'equipaggiamento. Scegli il tipo d'equipaggiamento da cambiare per vedere gli oggetti disponibili. Evidenzia l'oggetto che vuoi equipaggiare e premi il tasto s per equipaggiarlo.

### **NOTA:**

Le statistiche aumentate sono in rosso, quelle calate sono in blu.

Premi il tasto  per vedere i dettagli dell'oggetto.

Quando cambi equipaggiamento, le abilità e le abilità auto impostate per quell'oggetto saranno rimosse automaticamente.

## **USE (USA)**

Seleziona Use per vedere un elenco di oggetti utilizzabili. Scegli quale oggetto usare e premi il tasto S per usarlo sul personaggio selezionato.

## **LIST (LISTA)**

Vedi un elenco degli oggetti che hai trovato nel gioco. Apparirà un tavolo che puoi esaminare con i tasti L/R. Usa il tasto direzionale a destra/sinistra per girare pagina e su/giù per evidenziare un oggetto, quindi premi il tasto  $\triangle$  per vederne i dettagli. Puoi anche scartare un oggetto premendo il tasto  $\otimes$ .

Scartando un oggetto, questo sarà eliminato completamente, non importa quanti tu ne abbia.

Il limite massimo varia per oggetto.

Ogni esercito può portare fino a 500 diversi oggetti.

Ogni esercito può portare fino a 500 diverse abilità.

Perderai qualsiasi oggetto oltre il massimo singolo o totale.

Questo non include l'equipaggiamento.

Ordina gli oggetti premendo il tasto START.



## SET SKILL (IMPOSTA ABILITÀ)

Non puoi usare comandi come Attack (Attacco) o Heal (Guarisci) in battaglia senza prima impostare la relativa abilità.

Seleziona Set Skill per aprire il menu delle abilità. Ogni casella ha uno Skill Type (tipo abilità) e un Rank (livello). Non puoi impostare un'abilità in una casella di un tipo diverso o di un livello più basso dell'abilità stessa.

1. **Info casella:** l'icona indica il tipo d'abilità mentre il numero indica il livello.
2. Il livello e il nome dell'abilità impostata.

Seleziona la casella desiderata per visualizzare un elenco delle abilità disponibili, quindi seleziona l'abilità e premi il tasto s per impostarla.

Se non imposti un'abilità in una casella unita, non potrai attivarla in battaglia.

## **SET AUTO SKILL (IMPOSTA ABILITÀ AUTO)**

Le abilità auto forniscono degli effetti automatici mentre sono impostate. Possono essere impostate in qualsiasi casella libera dell'equipaggiamento o degli accessori. Dopo aver scelto una casella vuota, seleziona un'abilità auto dal menu che appare.

## **ARRANGE UNITS (DISPONI UNITÀ)**

Puoi scegliere fra Number (Numero), Level (Livello) o Manual (Manuale).

- **Number (Numero)-** Le unità saranno organizzate in base al loro numero dell'unità che viene assegnato automaticamente. Selezionalo di nuovo per invertire l'ordine.
- **Level (Livello)-** Le unità saranno organizzate in base al loro livello, dal più alto al più basso. Selezionalo di nuovo per invertire l'ordine.
- **Manual (Manuale) -** Le unità saranno organizzate come vuoi. Scegli un personaggio, quindi scegliene un altro per scambiarli di posizione.

## **CHANGE ARMY (CAMBIA ESERCITO)**

Seleziona Change Army per vedere una lista di eserciti disponibili da comandare. Puoi scegliere un nuovo esercito in qualsiasi momento dalla Mappa del mondo o dell'area.

Ogni esercito tiene traccia dei propri oggetti, personaggi e posizioni.

## **TUTORIAL**

Qui troverai diverse guide che ti spiegano le varie funzioni di gioco (battaglie, strutture in città, ecc.).

## **ELENCO COMBO, TITOLI, SINTESI E ENCICLOPEDIA**

- **Mastery List (Elenco combo) -** Le combo necessarie per le Chain Skill (Abilità concatenate) e le Special Chain Skill (Abilità concatenate speciali) sono elencate qui.
- **Titles (Titoli) -** I titoli saranno sbloccati dopo aver soddisfatto certe condizioni, come sconfiggere certi nemici specifici.



- **Synthesis (Sintesi)** -

Qui troverai quali oggetti possono essere realizzati tramite sintesi, oltre alle ricette per gli oggetti acquisiti.

- **Reference (Enciclopedia)** -

Un elenco di tutti gli oggetti che hai trovato nel gioco, incluse armi, accessori e magie.

## **CHRONOLOGY (CRONOLOGIA)**

Selezionando Chronology sarà visualizzata una cronologia dei maggiori eventi del gioco. Usa il tasto direzionale o la levetta analogica per vedere i dettagli degli eventi. Saranno aggiunti altri punti con il proseguire del gioco.

La cronologia cambierà in base alle tue scelte. I cambiamenti sono basati principalmente su chi usi per completare i momenti storici, ma può anche cambiare in base agli eventi intermedi.

## **SETTINGS (IMPOSTAZIONI)**

Qui puoi modificare diverse opzioni di gioco. Usa il tasto direzionale per muoverti su e giù e scegliere un'opzione, quindi usa destra e sinistra per cambiarla. Conferma le modifiche con il tasto ⊗.

Le impostazioni possono essere cambiate durante la battaglia: usa lo stesso metodo.

## **BATTLE LOG (REGISTRO DI BATTAGLIA)**

Qui puoi salvare e caricare i dati, oltre a vedere la galleria d'immagini (Image Gallery) e i profili dei personaggi (Character Profiles).

I profili saranno aggiunti con il progredire del gioco; in base alle tue scelte, certi profili potrebbero non apparire.

Le immagini vengono aggiunte quando soddisfi certe condizioni durante il gioco (e dopo che l'avrai completato).

## **SENTIERI CHE S'INCROCIANO**

Con il progredire del gioco, comanderai le tre principali forze in campo: Simba, Neverland e Rozess. La storia cambia in base a quale esercito usi per completare gli eventi e in che ordine li completi. Le tue scelte avranno un profondo impatto sul mondo di Neverland.

La barra vicino al vessillo dell'esercito indica quanto ciascun esercito ha influenzato la storia.

Dopo aver completato un certo numero di battaglie con un esercito, apparirà un momento storico. Solo un esercito può iniziare questo momento storico e la storia mondiale cambierà in base alla scelta che fai.

### **Per esempio...**

Se l'esercito Simba completa un evento... Le scelte per l'esercito Neverland potrebbero scomparire...

Se l'esercito Neverland completa un evento... Le scelte per l'esercito Simba potrebbero scomparire.

Dopo abbastanza eventi, appare un momento storico!

## **STRUTTURE IN CITTÀ**

Le città hanno in genere 3 strutture: il negozio degli oggetti, il laboratorio e la gilda. Questi sono spiegati di seguito:

### **NEGOZIO DEGLI OGGETTI (ITEM SHOP)**

Qui è dove compri e vendi gli oggetti.

Nota che puoi portare una certa quantità massima per ogni oggetto e un numero massimo di oggetti totali.

### **COMPRARE GLI OGGETTI**

Gli oggetti registrati al laboratorio (Workshop) appariranno al negozio.

Cambia il tipo d'oggetto visualizzato (armatura, arma, ecc.) con i tasti L/R, scegli un oggetto e una quantità con il tasto direzionale su/giù e destra/sinistra, quindi premi il tasto ⊗ per confermare l'acquisto.

## LABORATORIO (WORKSHOP)

Sono disponibili le seguenti opzioni nel laboratorio:

- **Synthesize (Sintetizza)-** Combina 2 o più oggetti per crearne uno nuovo.
- **Augment (Potenzia)-** Rinforza l'equipaggiamento e le abilità auto.
- **Develop (Sviluppa)-** Sviluppa oggetti in forme più potenti.
- **Invent Skills (Inventa abilità)-** Inventa nuove e potenti abilità.
- **Register (Registra)-** Registra gli oggetti che hai sviluppato nel negozio.

## SYNTHESIZE (SINTETIZZA)

Puoi sintetizzare usando da 2 a 4 oggetti. Scegli gli oggetti con il tasto ⊗ e inizia la sintesi con il tasto START. Puoi usare una combinazione specifica per creare un oggetto desiderato o mettere insieme ciò che ti pare per creare un oggetto casuale.

Gli oggetti scelti per essere combinati scompariranno dall'elenco.

Gli oggetti equipaggiati non possono essere usati per la sintesi.

Gli oggetti richiesti per le ricette di sintesi possono essere visti sotto a Synthesis dal menu principale.

**Come funziona** - Segui la ricetta e troverai nuovi e potenti oggetti!  
Scegli gli oggetti da usare. Prova le tue idee: chissà cosa riuscirai a creare!

La sintesi ti consente di creare molti oggetti potenti. Usala bene per ottenere un vantaggio sui nemici più forti. A volte questi oggetti ti offriranno un vantaggio sui normali oggetti del negozio, come statistiche più elevate o resistenza aggiuntiva.

## **AUGMENT (POTENZA)**

Questo ti consente di potenziare l'equipaggiamento e le abilità auto. Ogni oggetto inizia con un Rank (livello) di 1 e può essere potenziato fino a Rank 5. Il potenziamento può aumentare qualsiasi statistica e migliorare gli effetti delle abilità auto. Ma ricordati: ti servono un certo numero di EP per potenziare.

- **ATK** - Forza offensiva
- **DEF** - Forza difensiva
- **EP** - Li guadagni sconfiggendo i nemici

- **White** - Abilità auto non impostate
- **Green** - Abilità auto impostate su oggetti equipaggiati

Ricorda che anche le abilità auto possono essere potenziate.

## **DEVELOP (SVILUPPA)**

La maggior parte delle armi Rank 5 (e qualche armatura) possono essere sviluppate in equipaggiamento di livello più elevato o in oggetti completamente nuovi. Questo non costa EP, ma sacrificherai l'oggetto corrente. Alcuni oggetti ti daranno la scelta fra 2 possibili nuovi oggetti.


## **INVENT SKILLS (INVENTA ABILITÀ)**

Se hai gli oggetti adatti, puoi inventare le tue abilità. Non saprai quale abilità viene inventata finché la procedura non avrà fine e gli oggetti che userai per inventare andranno persi.

Scegli quale abilità vuoi iniziare a inventare. Ma ricordati di assegnare l'abilità a una casella dopo averla inventata!

Alcune delle più utili abilità nel gioco devono essere inventate. Prova a inventare un'abilità appena hai acquisito gli oggetti per farlo.

Puoi inventare solo un'abilità alla volta.

Premi il tasto  per vedere una lista dei materiali richiesti.

## **RICERCA ALLA GILDA**

Ricercando le regioni vicine sulla Mappa dell'area, puoi trovare oggetti preziosi e Mappe di battaglia nascoste. Puoi inviare 1-3 personaggi in queste missioni. Quando hai scelto la tua area di ricerca, premi il tasto Start per iniziare! Ricordati i seguenti punti quando ricerchi:

- Ogni personaggio con l'abilità Search (Ricerca) aumenterà l'area di ricerca.
- Il costo base è di 50G x livello di ogni personaggio.
- Il prezzo potrebbe essere più basso in base all'abilità Search dei personaggi.
- Più alta l'abilità Search, più ampia sarà l'area cercata.
- Un personaggio non può ricercare immediatamente dopo essere ritornato da un tentativo di ricerca.
- I tesori scoperti varieranno in base al livello totale dei personaggi coinvolti.



## **DIVIDERE I PUNTI**

Puoi dividere i Party Point (Punti del gruppo) che ottieni nelle battaglie. Ciò ti consente di migliorare le statistiche dei personaggi quando salgono di livello. Scegli i tuoi personaggi e poi aumenta le tue statistiche!

## **CAMBIARE CLASSE**

Puoi cambiare la classe di un personaggio quando raggiunge un certo livello. Il personaggio deve vincere una battaglia da solo, dopo di che potrà cambiare la sua classe. Questo consente a un personaggio di guadagnare punti bonus extra, oltre a potenti abilità innate (Innate Skill). Ma ogni passaggio ha un costo, quindi preparati.

La maggior parte dei personaggi può cambiare classe fino a due volte.  
Se perdi, la classe non cambierà e perderai il tuo oro.

Per prima cosa scegli il tuo personaggio e inizia la sfida!!! Se vinci, avrai guadagnato un cambio di classe!!!

# ENTRARE IN BATTAGLIA

## FORMAZIONE

Prima della battaglia devi scegliere quali personaggi usare. Il numero di alleati usabili cambia per ogni battaglia. In base alla storia, certi personaggi possono essere necessari oppure non disponibili per il combattimento.

Su alcune mappe, sarai costretto a combattere battaglie consecutive usando la stessa squadra. Puoi cambiare armi ed equipaggiamento dalla schermata della formazione.

Scegli gli alleati usando il tasto direzionale e i tasti ◻ o L/R.

Tasto ⊗: inserisci un alleato nella formazione.

Tasto ⊙: rimuovi un alleato dalla formazione.

Dopo aver scelto i tuoi membri, premi il tasto START per iniziare la battaglia.

Vedi la mappa della battaglia e le posizioni iniziali premendo il tasto f. Usa i numeri posizione per pianificare la posizione degli alleati in base alla geografia e alla forza dei personaggi.

## **CONDIZIONI DI BATTAGLIA**

Dopo aver scelto il tuo gruppo, appariranno le condizioni di vittoria, sconfitta o speciali (Victory, Defeat o Special Victory Conditions). Soddisfa le condizioni di vittoria o di vittoria speciale per continuare la storia o passare alla prossima mappa in Free Battle (Battaglia libera). Incappando nella condizione di sconfitta, il gioco avrà fine e dovrai ricominciare dall'ultimo punto di salvataggio.

Nelle Free Battle (Battaglie libere) il gioco non avrà fine. Ma ogni alleato incapacitato deve usare EP in proporzione al proprio livello per essere guarito.

## **MAPPA DI BATTAGLIA**

Qui è dove passerai la maggior parte del tuo tempo. Ti aspettano una miriade di nemici e di campi di battaglia!

## **IL SISTEMA DI BATTAGLIA TIMESHIFT**

Il sistema di battaglia Timeshift ti consente di determinare e decidere rapidamente il turno dei tuoi alleati. Ogni personaggio ha un punto sull'Active Time Gauge (Indicatore di tempo attivo) che si trova in fondo allo schermo. Ogni azione in battaglia richiede l'utilizzo di Action Point (AP, Punti Azione) e puoi eseguire qualsiasi azione fintanto che hai abbastanza AP (eccetto per il movimento). Se hai degli AP extra quando scegli Wait (Attendi), il turno di quel personaggio tornerà molto più alla svelta.

## **COMANDI**

### **MOVE (MUOVI)**

Seleziona Move per vedere le aree in cui puoi muoverti. Userai 6 AP e 1 Move Point (Punto Movimento) per ogni blocco di cui ti sposti. Occorrono però 2 MP per muoversi a un'altezza più elevata. **NOTA:** muoversi sullo stesso livello o inferiore è facile. Muoversi a un livello superiore è più difficile.

## **SKILL (ABILITÀ)**

Seleziona questo per vedere una lista di abilità disponibili e quindi seleziona un'abilità per vedere il suo raggio d'azione. Scegli un bersaglio e quindi premi il tasto ⊗ per confermare.

**AP Use:** Quantità di AP richiesta per utilizzare l'abilità.

**Range:** Raggio massimo dell'abilità. Può variare in base all'arma equipaggiata.

## **CAPTURE (CATTURA)**

Capture è un'abilità speciale che consente di catturare i mostri nemici. Se usi questa abilità quando gli HP del tuo obiettivo sono meno del 5%, hai la possibilità di catturarlo. I mostri catturati saranno convertiti in abilità dopo la battaglia. È noto che molti mostri utili appaiono vicino alle Otherworld Gates, oltre che in alcune Mappe evento.

## **HOLD (FERMA!)**

L'abilità Hold consente a un singolo personaggio di eseguire attacchi multipli in una volta sola. Ogni abilità colpisce un certo numero di volte e più colpi metti a segno, più alti saranno i danni e gli EXP guadagnati.

## **FERMA!**

1. Premi il tasto R dalla schermata delle abilità per richiamare la schermata di selezione del bersaglio.
2. Scegli un bersaglio per visualizzare la schermata di selezione dell'abilità. Anche se puoi selezionare dei bersagli fuori dalla tua portata, non potrai attaccarli.
3. Scegli un'abilità e quindi premi il tasto START per eseguire una Hold. Quando usi una Hold, puoi eseguire ogni abilità solo una volta.

## **CHARGE (CARICA)**

Un attacco caricato consente una combinazione di attacchi fra più personaggi. Questo, insieme al comando Hold, come spiegato di seguito, ti darà un grande vantaggio in battaglia. Nota che per ogni attacco caricato in una combo, saranno aggiunti 10 punti al bonus Chain.

## **CARICAMENTO!**

1. Seleziona Charge dal menu principale e quindi scegli la tua abilità.
2. Quando avrai scelto il tuo bersaglio, entrerai in modalità Charge.
3. Quando un alleato attacca quel bersaglio (anche con oggetti), l'abilità Charge sarà attivata.

## **ANNULLA LA CARICA**

La carica sarà annullata se il bersaglio si muove, se l'alleato che sta caricando viene attaccato o guarito o se ritorna il turno dell'alleato. Ciò potrebbe voler dire un turno perso. Quindi è importante ricordarselo quando si usa Charge.

## **BARRA ATG**

Controlla l'ordine dei turni con la barra ATG in cima allo schermo. Evidenzia un personaggio in movimento libero e la sua icona s'illumina nella barra ATG. Usa questa e la velocità di recupero degli AP dell'alleato per pianificare i tuoi attacchi caricati.

## **INNATE SKILLS (ABILITÀ INNATE)**

Queste abilità dagli effetti mortali sono uniche per ciascun personaggio. Richiedono SP, oltre ad AP, per essere eseguite. Le condizioni da soddisfare per usarle sono abbastanza severe, ma sono molto più potenti degli attacchi normali. Puoi usarle sia negli attacchi Hold che Charge.

Il numero sul semplice menu dello stato è il tuo SP Rank (Livello SP) corrente.

Le abilità innate in rosso richiedono più SP prima di poter essere usate.

Il Rank dell'abilità determina gli SP richiesti per usarla.

## **CHAIN SKILL (ABILITÀ CONCATENATE)**

Quando combini certi attacchi con Hold e Charge, potrebbero crearsi nuovi attacchi chiamati Chain Skill. Questi nascono dall'unione di specifiche abilità usate insieme.

## **SPECIAL CHAIN SKILLS (ABILITÀ CONCATENATE SPECIALI)**

Le abilità concatenate speciali possono essere formate usando il comando Charge per eseguire multiple Innate Skill. Queste abilità sono molto più potenti delle normali abilità concatenate. Queste richiedono immensa pazienza e organizzazione, ma possono essere devastanti contro un potente nemico.



Le abilità concatenate speciali sono composte di fino a 6 diverse abilità innate.

## **STATUS (STATO)**

Qui puoi controllare lo stato del personaggio, inclusa la sua posizione sulla ATG.

## **WAIT (ATTENDI)**

Questo concluderà il turno dell'alleato. Se lo selezioni senza aver usato alcun AP, il tuo turno finirà con metà degli AP.

## **SALIRE DI LIVELLO**

Un personaggio guadagnerà un livello per ogni 1.000 EXP che guadagna, al qual punto potrai distribuire i punti bonus fra le statistiche del personaggio. Il numero di punti richiesti per aumentare una statistica varia per ogni personaggio: alcuni saliranno facilmente in STR, mentre altri andranno meglio in INT. Spetta a te valorizzare i punti forti di un personaggio o eliminarne le debolezze. I punti non utilizzati saranno disponibili al prossimo livello oppure possono essere combinati con i Party Point.

## **Nota:**

- Il livello massimo per un personaggio è il 999.
- Il numero di punti bonus che ricevi aumenta con ogni livello.
- All'aumentare delle statistiche, aumentano i punti necessari per alzare quelle statistiche.
- Dei punti saranno aggiunti automaticamente a una certa statistica ogni 5 livelli. Questa statistica viene determinata in base alla classe del personaggio, quindi più esegui cambi di classe, più bonus riceverai.

## **BONUS VITTORIA**

Otterrai oro, Party Point e oggetti bonus per il completamento delle battaglie nella storia. Se impieghi meno turni otterrai più oro e Party Point, ma se impieghi più turni puoi ottenere oggetti migliori.

## **STRATEGIA DELLA BATTAGLIA**

Ci sono diverse tattiche da ricordare durante la battaglia. Gli attacchi da dietro e sui lati o da un'altezza superiore sono più difficili da schivare e infliggono maggiori danni. La vittoria sarà tua se imparerai ad affrontare il tuo nemico e ad attaccare dall'alto.

## **NOTA:**

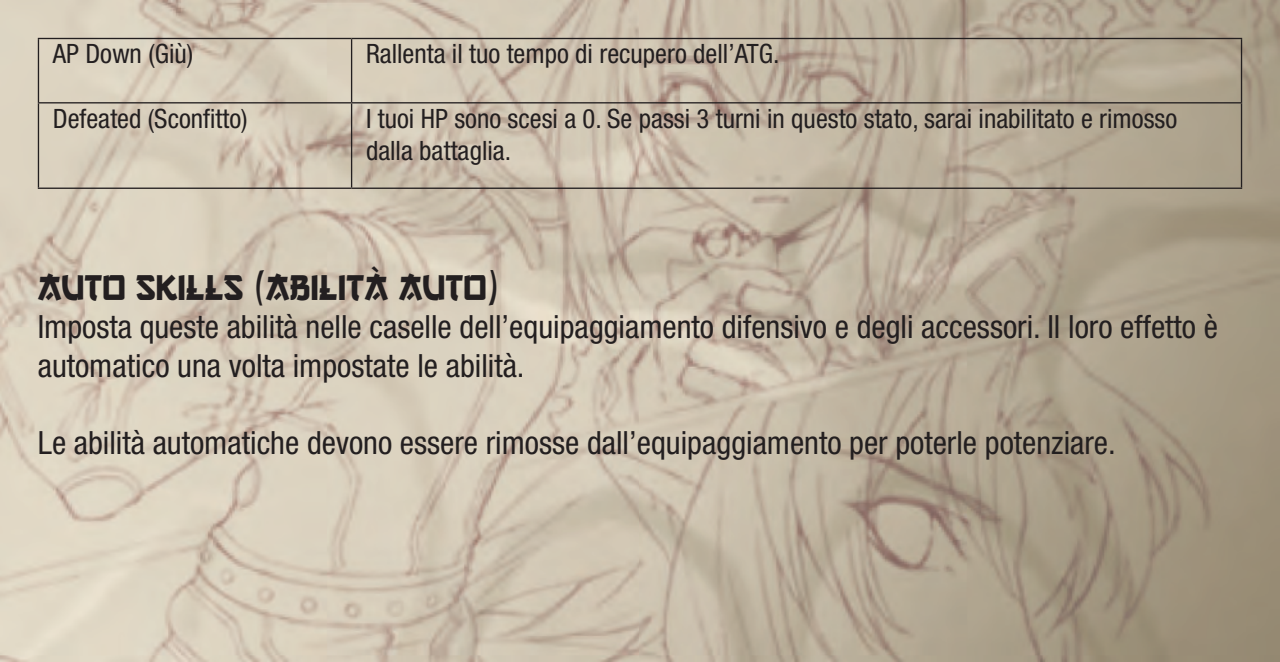
Gli attacchi da sotto e di fronte al nemico hanno meno successo. Ma se attacchi da dietro... i danni e la precisione volano alle stelle!

## **STATI ANOMALI E ALLEATI CADUTI**

Certi attacchi possono infliggere diversi effetti di stato, come elencato sotto.

Ricorda: gli alleati caduti (0 HP) per 3 turni, diventeranno inabilitati e dovrai tornare alla Mappa del mondo per curarli (questo non si applica ai personaggi obbligatori per la battaglia). Ricorda inoltre che nelle Battaglie Libere, costa EP guarire gli alleati sulla Mappa del mondo, quindi tenta sempre di guarire i personaggi prima che restino inabilitati.

Condizione	Status
Sleep (Sonno)	Sarai addormentato e incapace di muoverti. Guarisce con oggetti, magia e tempo.
Poison (Veleno)	I tuoi HP calano a ogni turno. Guarisce con oggetti e magia.
Paralyze (Paralizzato)	Sarai paralizzato e incapacitato a muoverti. Guarisce con oggetti, magia e tempo.
Darkness (Oscurità)	La tua precisione andrà a picco. Guarisce con oggetti, magia e tempo.
Immobilize (Immobilizzato)	Non puoi muoverti per quel turno. Puoi però eseguire altri comandi.
Stun (Stordito)	Non puoi muoverti o usare attacchi o oggetti per quel turno.
AP	Accelera il tuo tempo di recupero dell'ATG.



AP Down (Giù)	Rallenta il tuo tempo di recupero dell'ATG.
Defeated (Sconfitto)	I tuoi HP sono scesi a 0. Se passi 3 turni in questo stato, sarai inabilitato e rimosso dalla battaglia.

## **AUTO SKILLS (ABILITÀ AUTO)**

Imposta queste abilità nelle caselle dell'equipaggiamento difensivo e degli accessori. Il loro effetto è automatico una volta impostate le abilità.

Le abilità automatiche devono essere rimosse dall'equipaggiamento per poterle potenziare.

## ESEMPI DI AUTO SKILL:

Nome	Effetto
Sleep (Sonno)	Aumenta la resistenza al sonno.
Poison (Veleno)	Aumenta la resistenza al veleno.
Paralyze (Paralizza)	Aumenta la resistenza alla paralisi.
Death (Morte)	Aumenta la resistenza alla morte.
Darkness (Oscurità)	Aumenta la resistenza all'oscurità.
Beast (Bestia)	Aumenta il danno specialistico alle bestie.
Vor Specialty (Specialità Vor)	Aumenta il danno ai volatili.
Dragon Specialty (Specialità draghi)	Aumenta il danno ai draghi.

Critical (Critico)	Aumenta la percentuale di colpi critici.
Mov+1	Aumenta la distanza di movimento.
Jump+1 (Salto+1)	Aumenta la distanza di salto.
Levitate (Levita)	Muoviti liberamente su tutti i terreni.

## **SKILL (ABILITÀ)**

Devi impostare le abilità per poterle usare in battaglia. Ogni tipo d'abilità ha un tipo che dev'essere accoppiato con la casella apposita. Usando un'abilità in battaglia, l'esperienza per quel tipo d'abilità salirà e a un certo punto salirà di livello.

## ESEMPI DI SKILL:

Nome	Tipo
Hit All (Colpisci tutto)	Regolare
Dodge Charge (Schiva carica)	Regolare
Power Charge (Carica potente)	Regolare
MoveCharge (Carica movimento)	Regolare
Prayer Support (Preghiera di supporto)	Supporto
Gospel Support (Inno di supporto)	Supporto
Nome del tipo	Tipo





Sleep (Sonno)	Speciale
Poison (Veleno)	Speciale
Paralyze (Paralizza)	Speciale
Darkness (Oscurità)	Speciale
Steal (Ruba)	Speciale
Capture (Cattura)	Mostro
Nome	Tipo
Fireball (Palla di fuoco)	Fire (Fuoco)
Slash (Affetta)	Sword (Spada)

Heal (Guarisci)	Heal (Guarigione)
Clear (Libera)	Status Heal (Guarigione di stato)
Resurrect (Resurrezione)	Heal (Guarigione)
Free Attack (Attacco libero)	Regular (Normale)

## **INHERENT ABILITY (ABILITÀ INNATE)**

I personaggi hanno delle abilità innate che si sbloccano con il salire di livello. Queste abilità non possono essere sostituite e il metodo per sbloccarle varia col personaggio: alcune abilità arrivano salendo di livello, altre devono essere trovate soddisfacendo delle condizioni.

### **FAQ**

#### **COSA SONO LE "SKILL"?**

Le skill (abilità) sono cose che imposti per un personaggio per attaccare in battaglia o potenziarne lo stato.

## **COSA SUCCEDDE SE NON IMPOSTO LE ABILITÀ?**

Non puoi attaccare, guarire, ecc. durante le battaglie. Per vincere, hai bisogno delle abilità.

## **COSA SONO LE INNATE SKILL (ABILITÀ INNATE)?**

Sono abilità individuali per ogni personaggio. Le condizioni per usarle sono restrittive, ma, di contro, sono molto potenti.

## **COS'È "CHARGE" (CARICA)?**

Sono degli attacchi continui fra più di 2 personaggi.

## **COS'È "HOLD" (FERMA)?**

Sono degli attacchi continui fatti con l'utilizzo continuo di abilità. Diversamente dalla Charge, puoi eseguire un Hold con attacchi continui di un personaggio solo.

## **COSA SONO LE "CHAIN SKILL" (ABILITÀ CONCATENATE)?**

È un'unione di abilità sviluppata dall'uso continuo di abilità specifiche insieme a Charge o Hold.

## **COSA SONO LE "SPECIAL CHAIN SKILL" (ABILITÀ CONCATENATE SPECIALI)?**

Una super unione di abilità creata connettendo delle specifiche abilità innate.

## PERSONAGGI

Ci sono tre potenze mondiali in questo gioco; la storia prosegue facendo avanzare ciascun esercito in battaglia.

## NUOVO IMPERO SIMBA

La resistenza umana opposta al dominio dei demoni. Gli umani da tutto il mondo si sono uniti per combattere.

## NAIZ

### Valspung Hanaland

Il nipote di Kei Hanaland, il fondatore del primo Impero Simba. È molto ambizioso e crede di essere il vero successo dell'Impero Simba.

## Leila

La donna di grado più elevato dell'intero esercito Simba. Ankrauser l'ha salvata da un attacco al suo villaggio e in seguito le ha insegnato l'arte della guerra. Ora è un eccellente comandante di Simba.

## Esercito imperiale

### Neverland

I demoni che controllano Neverland. I loro assalti sui villaggi degli umani hanno iniziato le ostilità.



## Anderson

Un comandante al servizio sotto a Siegfried. Le sue decisioni rapide e precise sul campo di battaglia lo rendono un leader ideale.



## Roze

La mezza umano, mezza demone a capo dell'esercito dei demoni. Crede che un giorno la pace sarà ripristinata in tutta Neverland grazie alla diplomazia.



## Hillo

Anche conosciuta come "La mano esplosiva di dio", è la figlia del Gransignore Janus. È ritornata agli inizi della guerra.

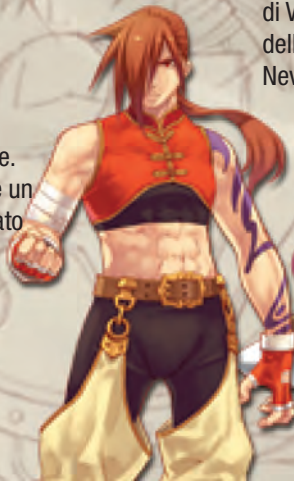


## ESERCITO DI LIBERAZIONE ROZESS

Sottovalutati degli altri, voglio trovare una via di pace che consenta a tutti la libertà che si meritano.

### Yen

Un giovane guerriero che vaga per le terre in cerca di nuove sfide. Dopo aver sentito che un vecchio amico è entrato nell'esercito Rozess, si unisce anche lui all'esercito.



### Yunellia

L'ex insegnante di Meu e il supervisore della scuola militare di Varanoire. È decisamente una delle migliori menti militari di tutta Neverland.



### Meu

Una ragazza energica che sogna di diventare una famosa eroina. Potrà anche sembrare un ragazzaccio, ma se non fosse per lei l'esercito di Rozess non esisterebbe nemmeno.



## RICONOSCIMENTI:

SPECTRAL SOULS

~Resurrection of the Ethereal Empires~

VERSIONE NORDAMERICANA

TEAM DI LOCALIZZAZIONE

PRODUTTORE DI LOCALIZZAZIONE

Yoshiteru Sato

Haru Akenaga

DIRETTORE LOCALIZZAZIONE

Keisuke Kagiya

Jack Niida

PROGRAMMAZIONE

Carlo Perconti

“Hyper-Devbox Japan”

IDEAZIONE CG

Norihisa Kochiwa

EDITOR SCENEGGIATURA

Phoenix Spaulding

TRADUZIONE

Nao Zook

Satomi Aihara

SUPPORTO ALLA LOCALIZZAZIONE

Jason Shuai

Satomi Aihara

DIRETTORE E REGISTRAZIONE

DOPPIAGGIO

Keith Arem

EDITOR DEI DIALOGHI

Jesse Kovarovics

James Vance

REGISTRATO A

PCB Studios, California

DIRETTORE DI PRODUZIONE

Hiroko K. Nelson

DESIGN DEL PACKAGING E DEL MANUALE

Mizuki Kamoda

FILMATI PROMOZIONALI E DESIGN

Mizuki Kamoda

WEB DESIGN

Lisa La

PR & MARKETING

Johanna Hirota

Jack Niida

Nao Zook

CONTROLLO QUALITÀ

Jim Conrad

Vinh Bui

Roman Marotte

Bryan Yang

Miyuki Mitsuhashi

Franz Worth

Kevin Shuai

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Laura Ford (SCEA)

Michael Foster (SCEA)

Damien Urvois (Idea Factory)

## Ghostlight Ltd.

Manager dello sviluppo: Daren Morgan

Produttore Senior Alasdair Evans

Produttore/Capo CQ: Steven Barber

Tester CQ Ross Brierley, Ben Rogers

Grafica e packaging: Paul Morgan

Capo dello sviluppo: Steve Morgan

**!f** IDEA FACTORY

GHOS TLIGHT