

DIGIMON WORLD

NEXT GENERATION



©Akiyoshi Hongo, Toei Animation
Game ©2017 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
Distributed by BANDAI NAMCO Entertainment Europe and its subsidiaries. Published by BANDAI NAMCO Entertainment Europe
S.A.S. Developed by B.B Studio. Made in Austria. All Rights Reserved.



TOEI ANIMATION
Since 1956



- » Histoire.....02
- » Personnages.....03
- » Commandes de base.....06
- » Démarrer.....07
- » Déroulement du jeu.....08
- » Digivice.....09
- » Aventure.....16
- » Combat.....19
- » Floatia.....24
- » Partenaire.....28
- » Boîte dimensionnelle.....31

Un cadeau venu du fond des âges...

J'activais le Digivice, mon cœur bondissait d'en avoir été privé si longtemps.

Et puis... une aura blanche et éblouissante m'enveloppa.

Je me réveillais dans un monde étrange, sans porte d'entrée... ou de sortie.

Dans le chaos de mes sentiments, une menace inconnue surgit. Mes anciens partenaires volèrent à mon secours.

Nos liens, devenus si ténus, se nouèrent à nouveau et le miracle eut lieu.

Le dernier été de mes années lycée.

La lumière de ce miracle allait ouvrir les portes d'une nouvelle aventure !...

TAKUTO

(nom par défaut, sujet à modification)

VOIX : YUUTA KASUYA



HÉROS (GARÇON OU FILLE)

Élève de dernière année qui lève le pied sur les activités extra-scolaires pour se préparer aux examens. Médaille d'argent en CM2 au championnat national Digimon.

SHIKI

(nom par défaut, sujet à modification)

VOIX : SAKI FUJITA



KOUTA HIROSE

VOIX : KENN

Élève de dernière année, le "type sympa", à l'écoute de ses camarades. S'il n'est pas réellement mis à l'écart, sa personnalité tend à le reléguer au second plan. Il se retrouve perdu dans le digimonde avec le héros.



YUKIMURA

(GUILMON)

VOIX : YUUSEI ODA

Partenaire stoïque de Kouta, irrémédiablement poli avec ceux qu'il croise.

HIMARI OHBUCHI

VOIX : NAO TOUYAMA

Élève de dernière année, ferme, décidée, toujours prête à mettre une nouvelle idée en œuvre. Elle peut paraître prétentieuse, mais elle n'hésitera pas à voler au secours des autres, même si elle doit en souffrir. Elle se retrouve perdue dans le digimonde avec le héros. Quelque chose semble la tourmenter...



RIKKA

(SALAMON)

VOIX : YUKA TOKUMITSU

Partenaire de Himari, une amie chère qui ne la quitte jamais.

LUCHE

VOIX : SORA AMAMIYA

Cette jeune fille a mystérieusement perdu la mémoire. Elle ne quitte jamais son Numemon en peluche.





VOIX : KENICHI SUZUMURA

Un regard perçant et mystérieux sous un chapeau noir. Que renferme le Digitama qu'il transporte...?

SHOMA TSUZUKI

VOIX : NOBUHIKO OKAMOTO

Ce jeune garçon ne quitte jamais son jouet Digimon LCD. Pourquoi ce regard mélancolique... ?



JIJIMON

VOIX : BIN SHIMADA

Ancien sérieux et respectable, il n'est pas dénué de fantaisie. Lorsqu'un Machinedramon fait fuir les Digimon, il fera en sorte de les retrouver et de ramener la paix en ville.

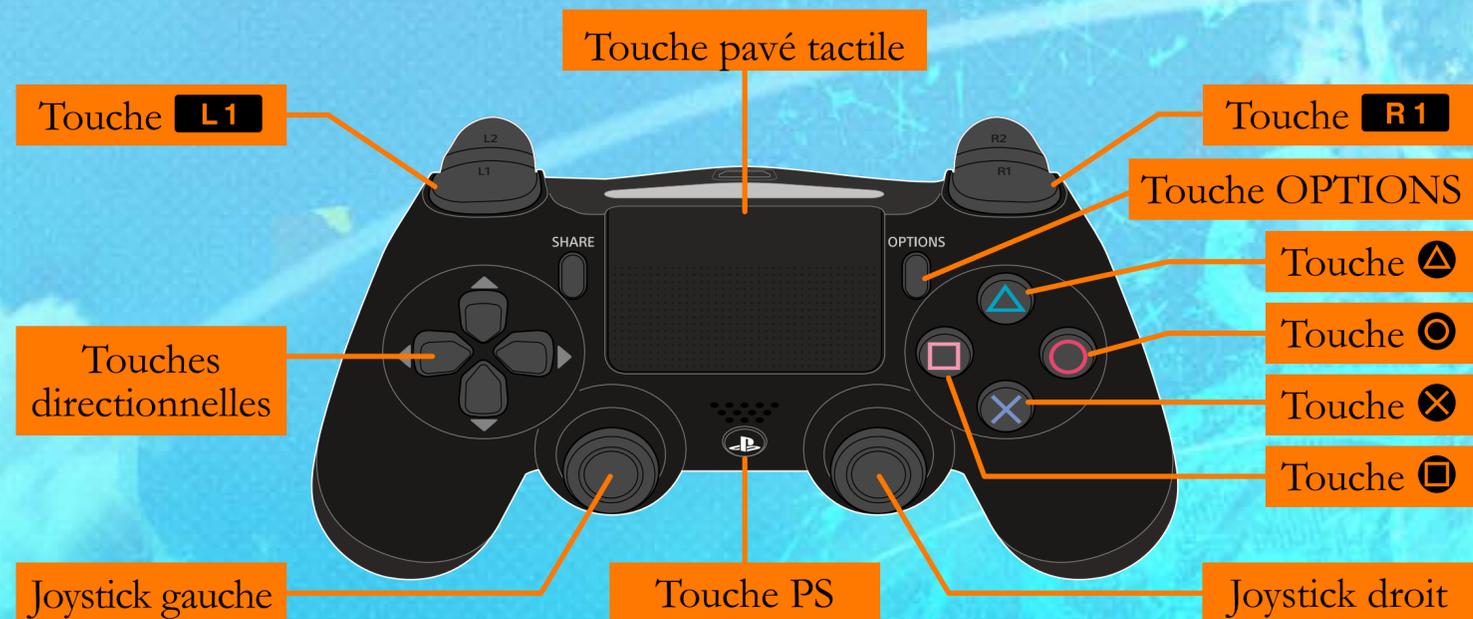
TAOMON

VOIX : DAISUKE NAMIKAWA

Suite à une querelle, il cesse de voir son vieil ami, Jijimon. Réservé, obstiné et pessimiste, il fréquente peu les autres habitants. Une nouvelle présence étrange ne lui a toutefois pas échappé... quelque chose cherche à semer le chaos.



TOUCHES DUALSHOCK®4



COMMANDES CARTE DE TERRAIN

Touche ×	Parler, confirmer, passer d'une zone à l'autre, ramasser des objets, récolter
Touche ○	Annuler, revenir
Touche □	Aller au Mode Soins
Touche △	Ouvrir le Digivice
Touche R1	Utiliser la caméra (zoom avant), passer une conversation
Touche L1	Utiliser la caméra (zoom arrière)
Joystick gauche	Se déplacer
Joystick droit	Utiliser la caméra (point de vue) * Impossible en ville.
Touche OPTIONS	Ouvrir la carte, passer les vidéos
Touche pavé tactile	Réinitialiser la caméra

COMMANDES DE COMBAT

Touche ×	Soutien (gain d'influence : points d'ordre)
Touche ○	Changer de mode caméra, annuler
Touche □	Ouvrir le menu des tactiques
Touche △	Ouvrir le menu de sélection des objets
Touche R1 + Joystick gauche + Touche ×	Contrôler le partenaire D (utilise de l'Influence : PO)
Touche L1 + Joystick gauche + Touche ×	Contrôler le partenaire G (utilise de l'Influence : PO)
Touche L1 Touche R1 + Joystick gauche + Touche ×	Contrôler les partenaires G/D (utilise de l'Influence : PO)

COMMANDES D'ENTRAÎNEMENT

Joystick gauche	Sélectionner le contenu de l'entraînement du partenaire G
Joystick droit	Sélectionner le contenu de l'entraînement du partenaire D
Touche ×	Confirmer le contenu de l'entraînement, arrêter la roulette
Touche ○	Annuler
Touche △	Historique
Touche L1 ou Touche R1	Changer les statistiques affichées

Lance le jeu et laisse passer l'introduction pour accéder à cet écran. Sélectionne l'un des modes suivants.

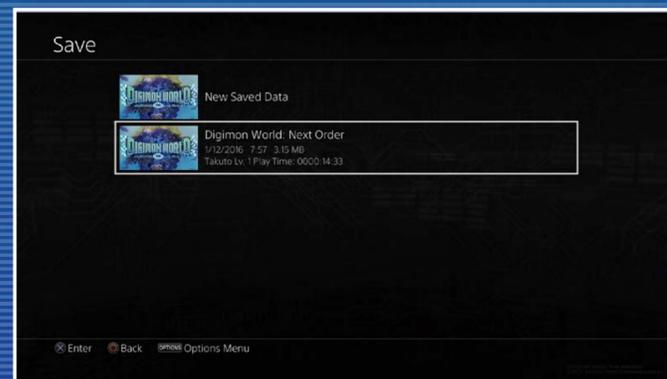


COMMANDES DU MENU TITRE

Nouvelle partie	Commence l'histoire du début. Tu peux choisir le mode de difficulté (facile ou normal).
Charger une partie	Charge une partie sauvegardée pour reprendre l'histoire où tu l'avais laissée.
Paramètres système	Ouvre l'écran des Paramètres.

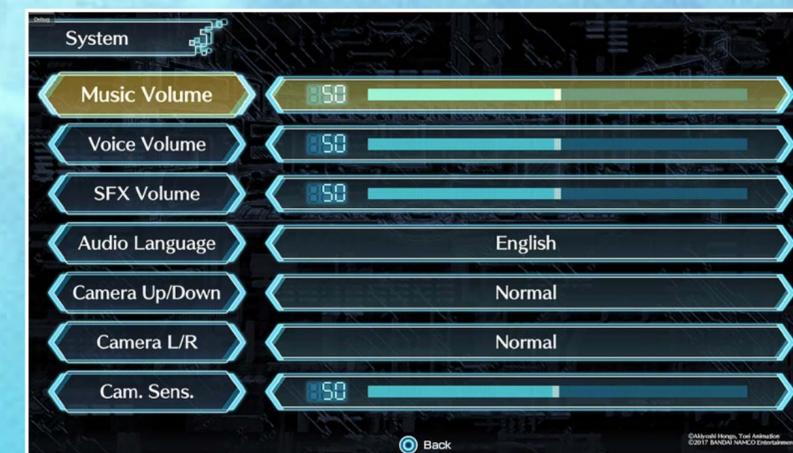
SAUVEGARDER

Sers-toi de la commande de sauvegarde sur ton Digivice pour sauver tes données de jeu. Tu peux conserver trois parties simultanément. Sélectionne une sauvegarde pour l'écraser avec tes nouvelles données.



PARAMÈTRES SYSTÈME

L'écran des Paramètres te permet de régler les options suivantes. Pour y accéder, va sur l'écran titre et sélectionne Système sur le Digivice.



OPTIONS DU MENU DES PARAMÈTRES

Volume musique	Règle le volume de la musique.
Volume voix	Règle le volume des dialogues.
Volume effets	Règle le volume des effets.
Langue des voix	Change la langue du doublage. * Disponible uniquement lorsque tu accèdes aux Paramètres système depuis le menu titre.
Caméra haut/bas	Change les commandes de l'axe vertical de la caméra.
Caméra G/D	Change les commandes de l'axe horizontal de la caméra.
Sensibilité caméra	Règle la sensibilité de la caméra.

* La langue des menus du jeu change suivant tes réglages régionaux.

Digimon World -Next Order- te propose trois types de gameplay : Aventure, Combat et Interaction avec ton Digimon.

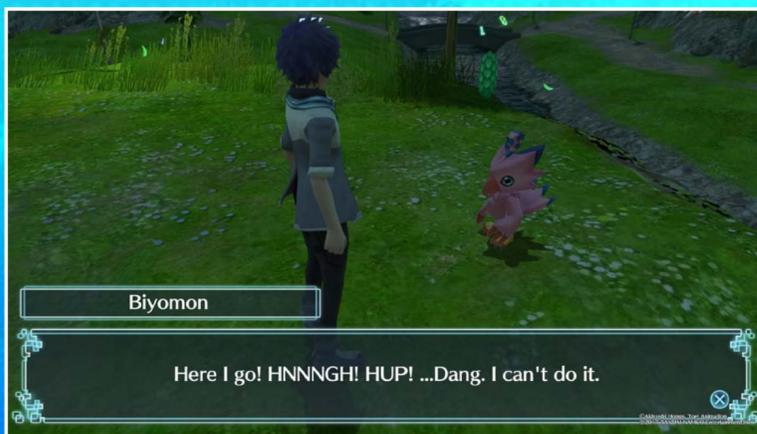
PROLOGUE

Choisis Nouvelle partie pour accéder à l'écran de sélection du nom / sexe du personnage principal. Tu peux utiliser un clavier. Une fois l'opération terminée, lis la conversation et lance le didacticiel.



AVENTURE

Explore la carte de terrain depuis ta base de Floatia, découvre des informations et des objets et dévoile les secrets de l'histoire. La carte de terrain abrite des Digimon... il te suffit de te rendre sur leur symbole pour les affronter. Tu trouveras aussi des Digimon amicaux qui te rejoindront dans ta quête (à certaines conditions).



COMBAT

Les combats sont automatiques, avec tes partenaires. Donne-leur des ordres, utilise des objets et ajuste ta stratégie pour prendre le dessus. Une fois les ennemis vaincus, tu reviendras à la carte de terrain. Si tes partenaires perdent, tu retourneras à Floatia.



AMÉLIORER/SOIGNER UN DIGIMON

Tu vas pouvoir élever et améliorer tes Digimon. Le combat permet de développer leurs compétences et l'entraînement de les affûter. Tu devras aussi les soigner, leur donner à manger et nettoyer leur abri.



Appuie sur la touche **△**, sur la carte de terrain, pour accéder à ton Digivice et aux options suivantes.

Informations de base
(date / heure, position actuelle, prospérité Floatia, progression)

Affinité entre le joueur et les partenaires

Menu Digivice

Statut partenaire G

Statut partenaire D

Dernier DigiMail

Valeur digi-amitié du partenaire

OPTIONS DU DIGIVICE

Partenaire	Afficher les données du partenaire et définir les tactiques de combat.
Dresseur	Afficher les données de ton personnage et obtenir des compétences.
Objets	Afficher les objets acquis.
Carte	Afficher la carte, centrée sur ta position actuelle.
DigiMail	Afficher les DigiMail reçus.
Guide	Afficher les données des Digimon élevés.
Système	Aller à l'écran, des Paramètres système.
Sauvegarder	Aller à l'écran de sauvegarde.

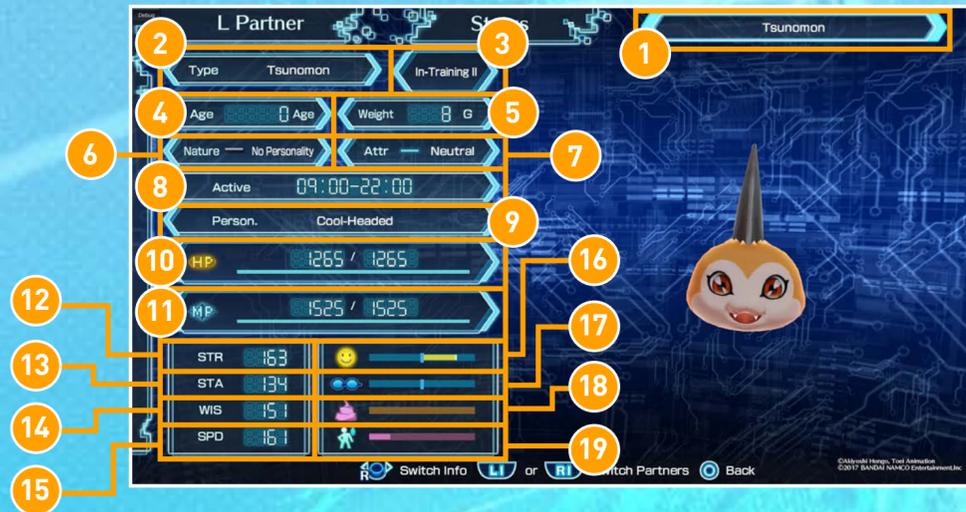
PARTENAIRE

L'écran Partenaire du Digivice permet de consulter les données de tes partenaires et de définir les tactiques de combat. Utilise les touches directionnelles ou le joystick gauche et appuie sur la touche **⊗** pour sélectionner l'un des deux.



ÉCRAN DE STATUT

Cet écran fournit les informations suivantes.



1	Nom du partenaire	12	Force : plus elle est élevée, plus le partenaire inflige de dégâts
2	Type du partenaire	13	Endurance : plus elle est élevée, plus le partenaire est résistant et plus il peut porter d'objets
3	Niveau de digivolution	14	Sagesse : augmente les chances de protection / réduit la consommation de PM / améliore le taux de coups critiques
4	Âge du partenaire	15	Vitesse : améliore la vitesse au combat / les chances d'exécuter une esquive
5	Poids du partenaire	16	Jauge d'humeur
6	Caractéristiques du partenaire	17	Jauge de discipline
7	Attribut du partenaire	18	Jauge de malédiction
8	Heures de réveil / sommeil du partenaire	19	Jauge de fatigue
9	Personnalité du partenaire		
10	PV : énergie du partenaire		
11	PM : pour les compétences offensives		

ÉCRAN DES PARAMÈTRES D'ATTAQUE

Cet écran fournit les informations suivantes.



1	Icône de l'attaque	6	Altérations d'état de l'attaque
2	Nom de l'attaque	7	Description de l'attaque
3	Force de l'attaque	8	Détails du coup spécial
4	Portée de l'attaque	9	Description du coup spécial
5	PM nécessaires	10	Pouvoirs accessibles en mode Agitation

Choisis une boîte, puis une attaque de la liste pour le placer à l'intérieur. Pour commencer, tu ne disposes que d'une boîte, mais tu pourras en avoir quatre en apprenant d'autres compétences de dresseur.



ÉCRAN DES TACTIQUES DE COMBAT

Cet écran fournit les informations suivantes.

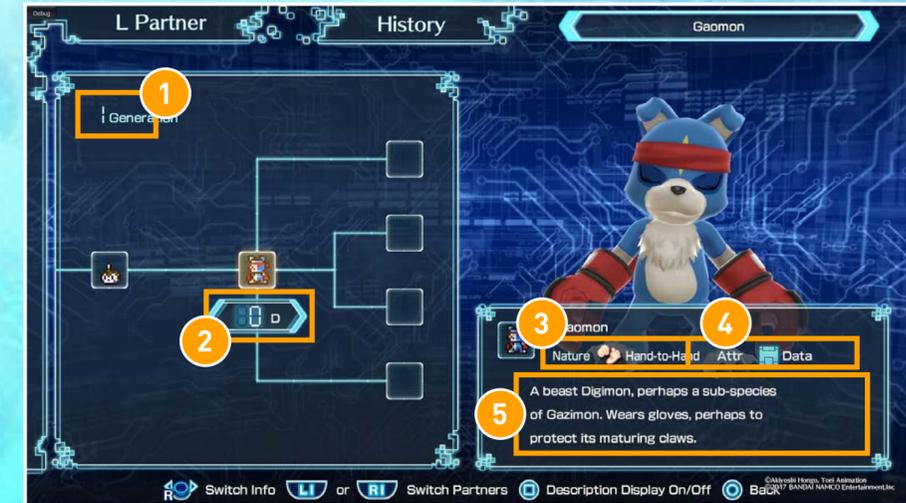


- 1 Icônes des tactiques
- 2 Icône de paramètres
- 3 Description des tactiques sélectionnées

Choisis une tactique et sélectionne "ACCEPTER" pour la modifier.

ÉCRAN DE L'HISTORIQUE

Cet écran fournit les informations suivantes.



- 1 Génération du Digimon sélectionné
- 2 Jours depuis sa naissance
- 3 Caractéristiques du partenaire
- 4 Attribut du partenaire
- 5 Description du partenaire

Choisis un Digimon digivolué pour connaître les conditions de sa digivolution. Interagis avec tes partenaires.



DRESSEUR

L'écran du dresseur, sur le Digivice, te donne des informations sur le personnage principal et te permet d'obtenir des compétences. Tu y trouveras les informations suivantes.

1	Menu
2	Temps de jeu
3	Argent gagné
4	Niveau du héros
5	Jauge d'EXP
6	EXP requise pour le niveau suivant
7	Nombre de compétences apprises
8	PC obtenus



COMPÉTENCES

Cet écran fournit les informations suivantes.

1	PC disponibles
2	Liste des compétences de dresseur apprises
3	Description de la compétence



OBTENIR DES COMPÉTENCES

L'écran Obtenir des compétences contient les informations suivantes. Choisis une compétence et appuie sur la touche X pour l'apprendre.

1	Groupe
2	Sous-groupe
3	PC disponibles
4	Description de la compétence choisie



COMPÉTENCES DE DRESSEUR

Fais progresser ton personnage pour gagner des PC. Ils te serviront à apprendre des compétences de dresseur : Base, Coach, Survivant et Commandant. Chaque catégorie t'aidera à mieux aborder l'entraînement, les combats et l'aventure.

OBJETS

Cet écran donne accès aux informations suivantes.



1	Catégorie de l'objet	4	Quantité disponible
2	Liste des objets / nombre disponible	5	Description de l'objet
3	Nom de l'objet	6	Matériau quantité / maximum

Sélectionne un objet et appuie sur la touche pour l'écartier ou sur pour changer l'ordre de la liste.

CARTE

Cet écran fait apparaître la carte. Elle sera différente si tu te trouves sur la carte de terrain ou dans une version développée de Floatia.

CARTE DE FLOATIA

La carte de Floatia (quand tu l'auras développée) contient les informations suivantes.



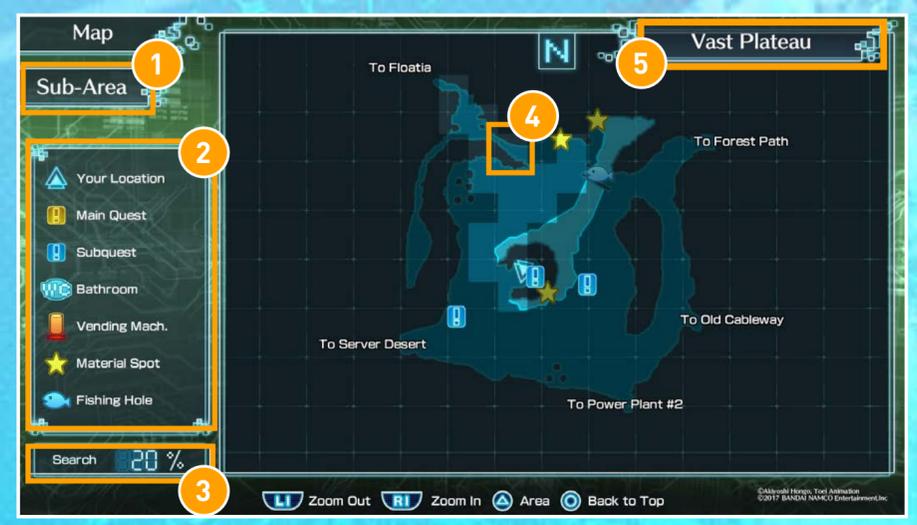
1	Sites
2	Icône de position

Choisis un site de la liste et appuie sur pour t'y rendre.

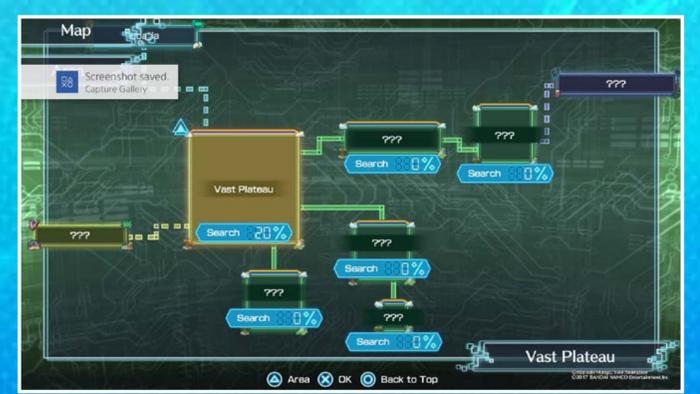
CARTE DE TERRAIN

Cet écran contient les informations suivantes.

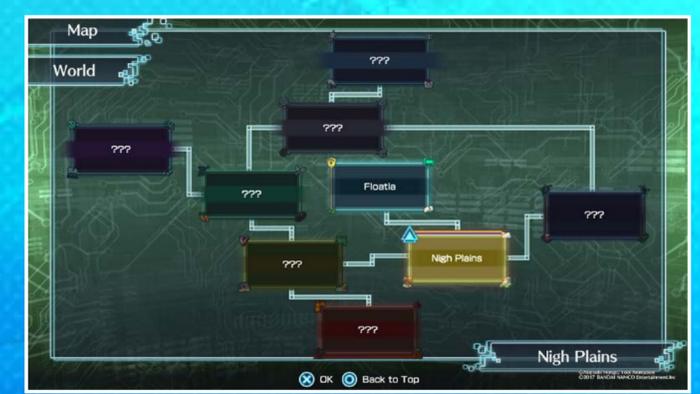
- 1 Type de carte
- 2 Liste des icônes sur la carte
- 3 Taux d'exploration de la carte sélectionnée
- 4 Icône de position
- 5 Nom du site actuel



Appuie sur la touche **L1** depuis cet écran pour faire un zoom arrière et sur la touche **R1** pour un zoom avant. Appuie sur la touche **△** pour passer d'une carte de zone à une carte du monde.



Carte de zone



Carte du monde

DIGIMAIL

L'écran DigiMail du Digivice te permet de consulter les messages reçus au fil de l'histoire et des quêtes.



- 1 Dossier
- 2 Liste des messages

Sélectionne un dossier et un message pour en lire le contenu. Appuie sur la touche **△** depuis un message pour changer l'ordre d'affichage.

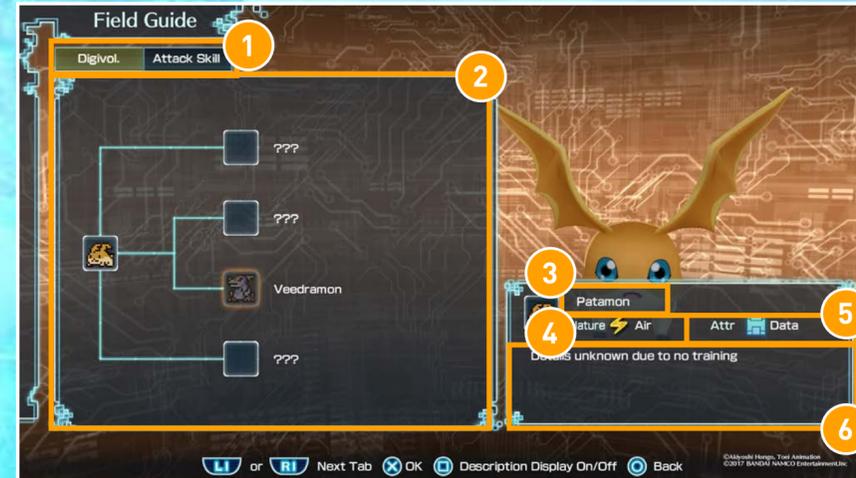


GUIDE

Cet écran du Digivice te permet de consulter les données de tes Digimon. Sélectionnes-en un pour l'étudier en détail.



Sur l'écran de données des Digimon, appuie sur les touches **L1** et **R1** pour passer d'un onglet à l'autre.



1	Onglet
2	Digivolution
3	Nom du Digimon
4	Caractéristiques du Digimon
5	Attribut du Digimon
6	Description du Digimon



7	Compétences d'attaques disponibles
8	Description des compétences sélectionnées
9	Type de coup spécial
10	Description du coup spécial

DÉPLACEMENT

Sur la carte de terrain, tu peux commander ton personnage, affronter des ennemis, obtenir des objets et progresser dans l'histoire. Voici les informations que tu y trouveras.



1	Heure actuelle	5	Statut / Message du partenaire G
2	Nom de la zone	6	Statut / Message du partenaire D
3	Nom de la section	7	Icône nouveau message
4	Mini-carte	8	Données du Digimon ennemi

MINI-CARTE

La mini-carte donne des informations sur la zone où se trouve ton personnage, ainsi que la position du Digimon ennemi et des événements liés à l'histoire.

-  Digimon partenaire / PNJ
-  Digimon ennemi
-  Point de déclenchement de l'événement



TRANSPORTEURS ET PORTES

Au fil du jeu, tu pourras utiliser des transporteurs et des portes pour te déplacer plus rapidement. Les transporteurs te permettent d'utiliser tes bits pour te rendre instantanément à l'entrée des zones. Les portes, quant à elles, apparaissent sur la carte de terrain (après une épreuve etc.) pour te ramener à Floatia.



INSTALLATIONS DE TERRAIN

Sur la carte de terrain, tu pourras accéder aux installations suivantes.

Toilettes



Approche-toi pour permettre à ton partenaire de se soulager.

Distributeur



Tu pourras y acheter des objets (souvent plus chers qu'à Floatia).

MATÉRIAUX

Appuie sur la touche **X** pour y prendre quelque chose. Chaque distributeur n'autorise qu'un nombre limité d'utilisations, qui se régénère au fil du temps.



PÊCHE

Si tu as une canne à pêche, appuie sur la touche **X** et sélectionne un appât. Appuie à nouveau sur la touche **X** lorsque le bouchon disparaît pour remonter le poisson. Tout est question de rythme !



MODE SOIN

Appuie sur la touche **□** quand tu te trouves sur la carte de terrain pour appeler tes partenaires et passer en mode Soins.



1 Menu du mode Soins (→ P18)

2 Statut du partenaire (→ P29)

3 Affinité et digi-amitié (→ P30)

OBJETS

Sélectionne Objets dans le mode Soins pour ouvrir la liste. Choisis une catégorie, puis l'un des éléments proposés.



DORMIR

Sélectionne Dormir dans le mode Soins pour reposer ton partenaire (quand il est fatigué).



CAMPER

Si tu as une tente, sélectionne Camper pour la planter. Chaque tente a une durée d'utilisation limitée. Quand elle tombe à zéro, tu ne pourras plus camper. Ce mode propose les options suivantes.



CUISINER

Si tes partenaires ont faim et que tu disposes des bons ingrédients, prépare-leur quelque chose à manger.



OBJETS

Utilise-les sur tes partenaires, comme dans le mode Soins.



REPOS 1H / DORMIR

Cette action réduit la fatigue, ainsi que la durée d'utilisation de la tente (de 1 heure). Une fois sélectionnée, le camp est levé.



DÉROULEMENT

Il fonctionne comme ceci.

DÉBUT DU COMBAT

Rencontre un Digimon sur la carte de terrain pour commencer le combat. Certains se lanceront même à ta poursuite s'ils te repèrent.



PENDANT LE COMBAT

Tes partenaires adopteront automatiquement les tactiques que tu auras sélectionnées. Tu peux leur donner des ordres et des objets pour les aider.



VICTOIRE

En cas de victoire, tu gagneras de l'EXP et des bits. Tes partenaires grandiront.



DÉFAITE

Si les PV des deux partenaires tombent à zéro, tu perds le combat et tu reviens à Floatia.



ÉCRAN DE COMBAT

Cet écran fournit les informations suivantes.



1	Commandes
2	Informations rapides partenaire G (PV / PM)
3	Informations rapides partenaire D (PV / PM)
4	Informations Digimon ennemi (niveau / PV / PM)
5	Paramètres caméra
6	Informations partenaire G (PO / PV / PM)
7	Informations partenaire D (PO / PV / PM)

Appuie sur la touche **○** pendant le combat pour changer de mode de caméra.

ORDRES

Appuie sur la touche **L1** pendant le combat pour ouvrir l'anneau d'ordre du partenaire G ou sur la touche **R1** pour le partenaire D. Utilise le joystick gauche pour déplacer le curseur et appuie sur la touche **⊗** pour donner un ordre et définir une compétence d'attaque. L'anneau d'ordre se referme au bout de 5 secondes.



PO

Pour donner des ordres, il te faudra des PO (points d'ordre, aussi appelé valeur d'influence). Les PO de départ de ton partenaire correspondent à votre niveau d'affinité. Apporte-lui du soutien pour améliorer cette valeur. Les PO se réinitialisent au terme du combat.

AVANTAGES DES ORDRES

Contrairement aux compétences d'attaques automatiques de ton partenaire, celles que tu lui ordonnes ne consomment pas de PM. Elles sont aussi un peu plus puissantes. Mais si ton partenaire est occupé à autre chose, elles ne s'appliqueront pas tout de suite (ou pas du tout).



SOUTIEN

Appuie sur la touche **X** au combat pour apporter un Soutien à ton partenaire et améliorer ses PO. Fais-le quand il est à l'attaque (ou en défense) pour bénéficier d'un bonus. Une fois le Soutien envoyé, tu devras attendre un peu avant de passer au suivant.



COUPS SPÉCIAUX

En bas à gauche de l'anneau d'ordre, appuie sur la touche **X** pour lancer un coup spécial puissant (qui te coûtera 150 PO).



AGITATION

Au milieu de l'anneau d'ordre, appuie sur la touche **X** pour passer en mode Agitation (coût : 50 PO) et renforcer ton partenaire. Les effets varient suivant les Digimon : régénération des PV, amélioration des statistiques etc.

DIGIFUSION ET EXE (EXTRA CROSS EVOLUTION)

Appuie simultanément sur les touches **L1** et **R1** pour ouvrir un anneau d'ordre pour chacun des deux partenaires. La digifusion est une action conjointe puissante. Avec l'ExE, les deux partenaires fusionnent et forment un redoutable Digimon.

Digifusion



ExE



LIMITES DE L'EXE

L'ExE ne se fait pas à la légère. Tu dois d'abord respecter les conditions suivantes.

- L'un des deux partenaires doit avoir atteint le niveau méga (ou doré) ; l'autre doit se trouver entre le niveau champion et méga (ou doré)
- Les deux partenaires doivent avoir atteint le niveau maximum de l'affinité et de la digi-amitié
- L'action n'est possible qu'une fois par jour

OBJETS

Appuie sur la touche **△** pendant le combat pour afficher une liste des objets disponibles. Sélectionnes-en un et appuie sur la touche **×** pour l'utiliser.



Appuie ensuite sur les touches **L1** et **R1** quand la liste est à l'écran pour changer de partenaire, puis sur la touche **△** pour modifier l'ordre.

TACTIQUES

Appuie sur la touche **□** en combat pour ouvrir le menu Tactiques. Appuie sur la touche **L1** pour accéder à l'écran du partenaire G ou sur la touche **R1** pour le partenaire D (Les touches **L1** + **R1** pour les deux en même temps). Choisis une tactique et appuie sur la touche **×** pour modifier les tactiques de base.



FUITE

Sélectionne Fuir sur l'écran des Tactiques et appuie sur la touche **×**. Un écran de confirmation apparaîtra. Choisis Oui et appuie sur la touche **×** pour fuir et revenir à l'entrée de la zone. Cette action réduit légèrement l'affinité et le niveau de la digi-amitié.



ALTÉRATIONS D'ÉTAT

Certaines compétences offensives présentent des effets secondaires susceptibles d'appliquer des altérations d'état à ton adversaire. Le jeu en compte sept.



TYPES D'ALTÉRATIONS D'ÉTAT

	Poison	Réduction progressive des PV de la victime.		Rage	La victime s'en prend violemment à son attaquant. Ses chances de subir des dégâts critiques sont doublées.
	Lenteur	La victime est ralentie.		Quiproquo	La victime s'en prend à quelqu'un d'autre. Elle n'inflige que la moitié des dégâts habituels.
	Paralysie	La victime ne peut plus bouger.		Lutin	La victime ne peut utiliser que des compétences d'attaques inhérentes faibles.
	Confusion	La victime se comporte bizarrement. Elle subit également la moitié des dégâts qu'elle cause.			

SOIGNER LES ALTÉRATIONS D'ÉTAT

Les altérations disparaissent à la fin du combat ou lorsque tu utilises un disque curatif. Un partenaire peut aussi les guérir si son niveau de digi-amitié est suffisant.



INTERACTION DES ATTRIBUTS

Chaque Digimon et chaque attaque a son propre attribut. Leur interaction affecte la force des coups. L'effet dépend de la compétence de l'attaquant et du Digimon agressé. Chaque attribut a son contrepoint... garde bien leurs relations à l'esprit pour sélectionner le bon au combat.



TABLEAU DES RELATIONS

Fort



Faible



FLOATIA, OÙ L'AVENTURE COMMENCE

Dans ce jeu, la ville de Floatia (où commence l'histoire) sera la base à ton aventure. Tu y trouveras des Digimon rencontrés sur la carte de terrain, ainsi que les bâtiments suivants (la cité grandira au fil de l'histoire).



PREMIERS BÂTIMENTS DE FLOATIA

Quartier	Bâtiment	Quartier	Bâtiment	Quartier	Bâtiment
Centre-ville	Maison de Jijimon	Quartier commercial	Boutique d'objets	Quartier récréatif	Colisée
	Transporteur		Hôpital		Arène
	Entrepôt		Restaurant		Musée
	Atelier		Bourse		Centre d'entraînement
Quartier agricole	Champs	Quartier scientifique	Dojo de digivolution		

TRANSPORTEUR

Pour quelques bits, les transporteurs te mèneront où tu le souhaites. Va voir Birdramon pour consulter la liste des zones accessibles. Sélectionne-la et appuie sur la touche X.



ENTREPÔT

Tu pourras y stocker tes objets. Va voir Patamon et demande-lui de ranger ou de sortir un élément. Tu y trouveras une liste des objets en ta possession. Sélectionne-en un et appuie sur la touche X pour en transférer un (ou la touche Y pour en transférer dix) de l'autre côté.



ATELIER

Si tu as les matériaux, tu vas pouvoir améliorer les bâtiments de la ville. Va voir Veemon pour consulter la liste des améliorations. Fais ton choix et appuie sur la touche ⊗ pour lancer la transformation. Au terme de l'opération, le bâtiment sera plus efficace.



BOUTIQUE D'OBJETS

Viens ici pour acheter et vendre des objets. Va voir le Digimon et sélectionne la transaction. Une liste apparaîtra. Choisis un élément et appuie sur la touche ⊗. Tu devras alors indiquer le nombre souhaité : sers-toi des touches directionnelles ou du joystick gauche et appuie sur la touche ⊗ pour terminer l'opération.



ÉCHANGE DE MATÉRIAUX

Va voir Gotsumon à l'atelier pour échanger des matériaux. La liste change tous les jours.



HÔPITAL

Viens ici pour acheter des remèdes et soigner tes blessures / maladies.



RESTAURANT

Si tes partenaires ont faim, viens ici pour les nourrir et améliorer leurs statistiques. Parle au Digimon pour obtenir le menu. Fais ton choix et appuie sur la touche **X**, puis sélectionne un partenaire. Appuie à nouveau sur la touche **X** pour lui donner à manger.



CHAMPS

Viens y planter des graines pour faire pousser tes récoltes. Parle au Digimon pour voir ce que tu as déjà planté et appuie sur la touche **X** pour consulter la liste des graines disponibles. Fais ton choix et appuie à nouveau sur la touche **X** pour faire apparaître un écran de confirmation. Sélectionne Oui pour planter. Tu pourras bientôt récolter.



BOURSE

Tu peux y acheter et vendre des ressources à des taux variables pour te faire plus d'argent. Va voir le Digimon pour consulter la liste. Fais ton choix et appuie sur la touche **X** pour indiquer le nombre ou sur la touche **□** pour dire combien tu veux en vendre. Sers-toi des touches directionnelles ou du joystick gauche pour déterminer le nombre et appuie sur la touche **X** pour conclure la transaction.



CENTRE D'ENTRAÎNEMENT

C'est ici que tu entraînes tes partenaires pour les améliorer. Va à la machine blanche pour ouvrir l'écran. Sers-toi du joystick gauche pour sélectionner une des statistiques du partenaire G (celui de droite pour le partenaire D). Appuie sur la touche **X** pour accéder à un écran de confirmation. Choisis Oui. Appuie à nouveau sur la touche **X** pour arrêter la roulette des bonus et voir le résultat de la session.



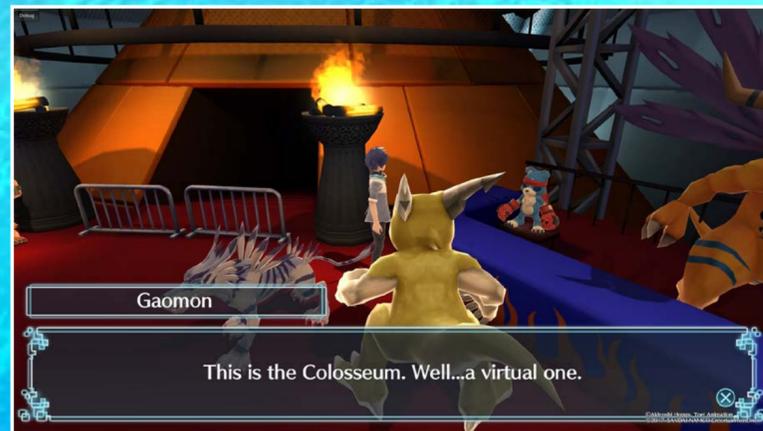
DOJO DE DIGIVOLUTION

Tu pourras y étudier les digivolutions de tes partenaires. Parle au Digimon pour accéder à sa digivolution et voir s'il répond aux conditions requises pour l'étape suivante. Appuie sur les touches **L1** et **R1** pour passer d'un partenaire à l'autre.



COLISÉE

Bats-toi dans les règles. Parle au Digimon pour voir la liste des combats et sélectionne celui que tu veux rejoindre avec la touche **X**. Choisis Oui pour confirmer. Les commandes dans le Colisée sont les mêmes que dans un combat classique.



PIÈCES

Impose-toi au Colisée pour gagner des pièces, que tu pourras ensuite dépenser dans le quartier récréatif. Elles te donnent accès à l'arène et peuvent être échangées contre des prix.

Échange de prix



Arène



MUSÉE

Écoute la musique et regarde des vidéos obtenues ou passe en revue tes vieilles cartes. Parle au Digimon pour afficher la liste des options. Sélectionne une piste ou un film et appuie sur la touche **X** pour lancer la lecture.



DIGIVOLUTION

Tes deux partenaires vont grandir au fil de la partie. Une fois les conditions remplies, ils vont digivoluer vers un être plus puissant. Parmi ces conditions : statistiques, nombre d'échecs d'entraînement, poids et discipline. Pour savoir où ils en sont, sélectionne Historique sur ton Digivice ou rends-toi au dojo de digivolution de Floatia.



Déroulement de la digivolution



Entraînement I



Entraînement II



Disciple



Champion



Ultime

Nouvelle forme de digivolution disponible !

VIE ET HÉRITAGE DU PARTENAIRE

Tes partenaires ne vivent pas éternellement. À leur disparition, un écran de sélection de Digitama te demandera d'élever un nouveau Digimon (qui héritera toutefois de quelques-unes des statistiques de son prédécesseur). L'espérance de vie d'un Digimon augmente à chaque digivolution.

Mort du partenaire



Héritage



Sélection Digitama

SOIGNER LES PARTENAIRES

Pour allonger l'espérance de vie de tes partenaires et les aider à exploiter leurs compétences, tu devras les nourrir, les laver et les faire dormir. Si tu ne réponds pas à leurs besoins, tu files tout droit vers l'échec d'entraînement et ses effets néfastes. Garde l'œil sur les données de tes partenaires, écoute-les et occupe-toi d'eux dès que possible.



LES SIGNES D'UN PARTENAIRE ET COMMENT Y RÉPONDRE

	Le Digimon a faim. Donne-lui à manger.
	Le Digimon a besoin de se soulager. Va aux toilettes ou utilise ton WC portable.
	Le Digimon a besoin de dormir. Passe en mode Soins ou campe pour qu'il se repose.
	Le Digimon est épuisé. Laisse-le se reposer sur un lit.
	Le Digimon est malade. Donne-lui un médicament ou conduis-le à l'hôpital.
	Le Digimon est blessé. Utilise le bandage ou un médicament (ou conduis-le à l'hôpital).

STATISTIQUES DES PARTENAIRES

L'humeur et la fatigue de tes partenaires varient suivant les soins que tu leur prodigues. Va sur l'écran Statut (menu Partenaire du Digivice) pour consulter leurs statistiques.



Jauge d'humeur

Jauge de discipline

Jauge de fatigue

Jauge de malédiction

HUMEUR

Un partenaire de bonne humeur est plus efficace à l'attaque et en défense. Il est aussi plus susceptible de recevoir des bonus. L'humeur varie en fonction des soins et de vos échanges. Elle revient à un niveau normal après une bonne nuit de sommeil, mais peut changer d'un jour sur l'autre.

DISCIPLINE

La discipline de ton partenaire affecte sa digivolution. Plus elle est élevée, plus le Digimon est appliqué (plus elle est faible, plus il te posera de problèmes). La discipline varie en fonction de vos échanges et de la nourriture que tu lui donnes.

malédiction

Le niveau de malédiction augmente si tu ne conduis pas ton Digimon aux toilettes à temps. Si cela devait se produire 16 fois... un malheur serait à prévoir.

ÉPUISEMENT

L'épuisement est synonyme de maladie, qui réduit progressivement les PV, PM et l'espérance de vie.

SITES À ÉVITER

Il arrive qu'un Digimon préfère éviter un site en particulier. Si tu le forces à s'y rendre, il tombera plus facilement malade. Ne traîne pas dans ces régions ou prépare-toi au pire.

COMMUNICATION

Au fil de l'aventure, tes partenaires essaieront peut-être de communiquer avec toi. Sélectionne alors féliciter, gronder ou ignorer et appuie sur la touche ⊗. Le niveau d'affinité, de digi-amitié, d'humeur et de discipline varieront en conséquence.



AFFINITÉ ET DIGI-AMITIÉ

Vous serez tous les trois plus efficaces au combat si vous resserrez les liens qui vous unissent. Plus l'affinité est forte, plus tu auras de PO au début d'un affrontement. Plus la digi-amitié est marquée entre les partenaires, plus ils s'entraideront. Ces deux valeurs varient en fonction des communications, de la nourriture, du sommeil et d'autres facteurs.



BOÎTE DIMENSIONNELLE

Utilise la boîte dimensionnelle chez Jijimon, à Floatia, pour affronter d'autres joueurs et accumuler des points, en vue d'obtenir des objets.



JOUER EN LIGNE

Ta PS4® doit être connectée à Internet pour profiter de la boîte dimensionnelle. Consulte le Guide de l'utilisateur PlayStation®4 sur le site officiel Sony Interactive Entertainment Inc. pour plus de détails sur la connexion.

<http://manuals.playstation.net/document/fr/ps4/>

COMBATS

La boîte dimensionnelle te permet d'affronter d'autres joueurs de ton niveau (tu choisis tes partenaires). Le combat est automatique. En cas de victoire, tu obtiens des PR (points réseau). Tu peux participer à trois combats par jour.



QUÊTES QUOTIDIENNES

Un message t'es envoyé quand tu te connectes. Termine la quête indiquée et fais le plein de PR. Cette quête est disponible jusqu'au DigiMail suivant.



BOÎTE DIMENSIONNELLE

CADEAUX

Saisis un code produit sur le PlayStation®Store pour recevoir un objet cadeau dans la boîte dimensionnelle. S'il te reste de la place dans l'inventaire, tu peux transférer l'objet depuis la boîte.



ÉCHANGER POINTS

Les points réseau obtenus dans les combats ou dans les quêtes quotidiennes peuvent être échangés dans la boîte dimensionnelle par l'option Échanger points. La liste des objets change tous les jours.



CUSTOMER SERVICE SUPPORT

Australia	1902 26 26 26	\$2,48/min (may change without notice)	au.support@bandainamcoent.com.au
België		Support en français: Support in English:	fr.support@bandainamcoent.eu customerserviceuk@bandainamcoent.eu
Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883	1,24€/min aus dem dt. Festnetz Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@bandainamcoent.eu
España	+34 902 10 18 67	Lunes a jueves: 09.00 – 18.00 Viernes: 09.00 – 14.00	es.support@bandainamcoent.eu
Ελλάδα	+30 210 60 18 800	Αστική Χρέωση Δευτέρα - Παρασκευή: 09.00-17.00	gr.support@bandainamcoent.eu
France	0825 15 80 80 0,15€/min Lundi-Samedi: 10.00-20.00 non stop	Support Technique CS80236 33612 CESTAS	fr.support@bandainamcoent.eu
Italia			it.support@bandainamcoent.eu
New Zealand	0900 54263	\$1,99/min (may change without notice)	au.support@bandainamcogames.eu
Nordic Countrie Nederland	Sweden Norway Finland Denmark	Support in English:	customerserviceuk@bandainamcoent.eu
Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655	€1,35€/min Montag-Samstag: 14.00 - 19.00 Uhr	de.support@bandainamcoent.eu
Portugal	+34 902 10 18 67	Segunda a Quinta: 09.00 – 18.00 Sexta Feira: 09.00 – 14.00	pt.support@bandainamcoent.eu
Schweiz	Technische: 0900-929300 Spielerische: 0900-770780	2,50 CHF/min Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@bandainamcoent.eu
Singapore	+65 6538 9724		support@bandainamcoent.asia
United Kingdom		Monday - Friday: 09:00 - 18:00 GMT	customerserviceuk@bandainamcoent.eu

Please visit
www.bandainamcoent.eu/support
 For the full list of support contacts