

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



Entertainment

- » Geschichte.....02
- » Charaktere.....03
- » Grundlagen.....06
- » Spielstart.....07
- » Spielablauf.....08
- » Digivice.....09
- » Abenteuer.....16
- » Kampf.....19
- » Floatien.....24
- » Partner.....28
- » Dimensionskiste.....31

Ein Geschenk einer fast vergessenen Erinnerung ...

Ich aktivierte das Digivice, mein Puls raste vor so lange vermisser Spannung.
Im nächsten Moment ... war ich von grellem, weißem Licht umhüllt.

Als ich wieder erwachte, fand ich mich einer seltsamen Welt ohne Ein- oder Ausgang wieder.

Inmitten meiner Verwirrung wurde ich von einer unbekanntem Bedrohung angegriffen.
Meine geliebten Partner aus der Vergangenheit eilten mir zu Hilfe. Unsere fast zerbrochenen Bindungen wurden erneuert und es geschah ein Wunder.

Die letzten Sommerferien meiner Schulzeit.
Das von dem Wunder hervorgerufene Licht öffnet die Tür zu einem neuen Abenteuer ...!

TAKUTO

(Standardname, änderbar)

SPRECHER: YUUTA KASUYA

HELD (MÄNNLICH ODER WEILICH)

Ein Schüler aus dem Abschlussjahrgang, der seine Freizeitaktivitäten nahezu aufgibt, um sich auf die College-Prüfungen vorzubereiten. War als Kind geradezu süchtig nach Digimon-Spielen und wurde in der fünften Klasse sogar Zweiter bei der Landesmeisterschaft.

SHIKI

(Standardname, änderbar)

SPRECHERIN: SAKI FUJITA



KOUTA HIROSE

SPRECHER: KENN

Auch ein Schüler aus dem Abschlussjahrgang und ein echter netter Kerl, der anderen gegenüber immer freundlich und zugewandt ist. Er ist zwar nicht gerade unbeliebt, wird aufgrund seiner Art aber häufig übersehen. Findet sich an der Seite des Helden in der digitalen Welt wieder.



YUKIMURA

(GUILMON)

SPRECHER: YUUSEI ODA

Koutas Partner, ein stoischer Typ, der allen gegenüber extrem höflich ist.

HIMARI OHBUCHI

SPRECHERIN: NAO TOUYAMA

Ebenfalls aus dem Abschlussjahrgang, ist bestimmt, besitzt einen starken Willen und ist immer bereit zum Handeln, wenn eine neue Idee aufkommt. Wirkt deshalb eingebildet, setzt sich aber auch gerne für andere ein, selbst wenn sie dafür ihre eigenen Gefühle unterdrücken muss. Findet sich an der Seite des Helden in der digitalen Welt wieder. Grübelt des Öfteren über irgendetwas nach ...



RIKKA

(SALAMON)

SPRECHERIN: YUKA TOKUMITSU

Himaris Partnerin, eine verhätschelte Freundin, die immer an ihrem Rockzipfel hängt.

LUCHE

SPRECHERIN: SORA AMAMIYA

Ein Mädchen, das aus unbekanntem Gründen ihr Gedächtnis verloren hat. Trägt immer ein Plüschtier mit sich herum, das an ein Numemon erinnert.





➤ **?** SPRECHER: KENICHI SUZUMURA

Ein scharfäugiger, geheimnisvoller Mann mit einer schwarzen Wollmütze. Was das Digi-Ei in seiner Hand wohl zu bedeuten hat... ?

➤ **SHOMA TSUZUKI**
SPRECHER: NOBUHIKO OKAMOTO

Ein knabenhaft aussehender Junge, der immer eine LCD-Digimon-Puppe mit sich herumträgt. Was seine verzweifelten Augen wohl sehen... ?



➤ **JIJIMON**
SPRECHER: BIN SHIMADA

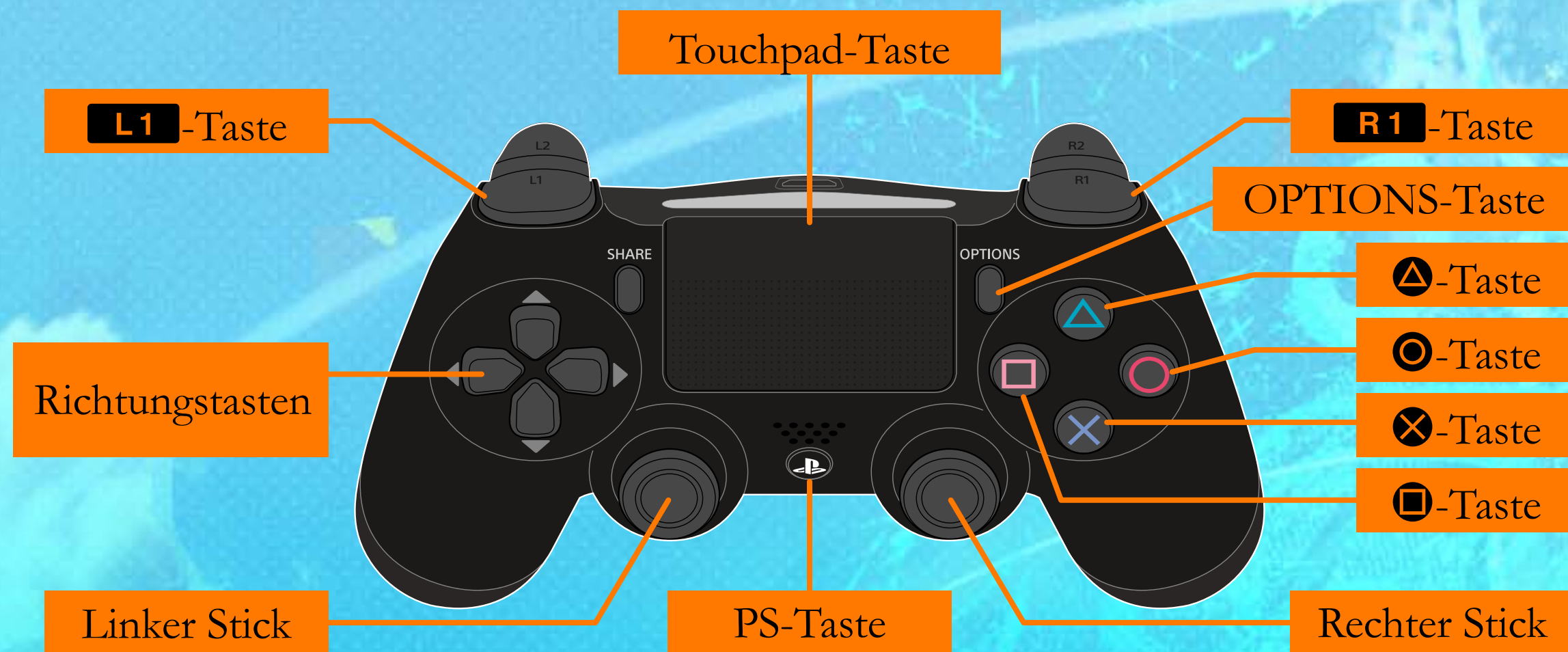
Ein ernsthafter und verantwortungsvoller Stadtältester, auch wenn er manchmal etwas greisenhaft wirkt. Nachdem die Digimon durch einen Machinedramon-Angriff in alle vier Winde verstreut wurden, setzt er alles daran, sie zurückzuholen und der Stadt wieder zu ihrem alten Glanz zu verhelfen.

➤ **TAOMON**
SPRECHER: DAISUKE NAMIKAWA

Ein alter Freund von Jijimon, wobei sich ihre Wege aufgrund eines gewissen Vorfalls getrennt haben. Ist ruhig, stur, pessimistisch und beschäftigt sich nur selten mit anderen. Er hat die Anwesenheit eines weiteren Willens in dieser Welt bemerkt, der versucht, sie nach seinen Wünschen zu verändern.



DUALSHOCK®4-TASTEN



FELDKARTEN-STEUERUNG

× -Taste	Sprechen, bestätigen, Bewegung zwischen Gebieten, Gegenstände aufnehmen, ernten
○ -Taste	Abbrechen, zurück
□ -Taste	Pflege-Modus öffnen
△ -Taste	Digivice öffnen
R1 -Taste	Kamerabedienung (heranzoomen), Gespräche überspringen
L1 -Taste	Kamerabedienung (herauszoomen)
Linker Stick	Bewegen
Rechter Stick	Kamerabedienung (Standpunkt ändern) * Nicht in der Stadt verfügbar.
OPTIONS-Taste	Karte öffnen, Filmsequenzen überspringen
Touchpad-Taste	Kamera zurücksetzen

KAMPFSTEUERUNG

× -Taste	Unterstützung (baut Befehlskraft auf)
○ -Taste	Kameramodus wechseln, abbrechen
□ -Taste	Taktikmenü öffnen
△ -Taste	Gegenstandsauswahl öffnen
R1 -Taste + Linker Stick + × -Taste	Steuerung Partner R (verbraucht Befehlskraft)
L1 -Taste + Linker Stick + × -Taste	Steuerung Partner L (verbraucht Befehlskraft)
L1 -Taste R1 -Taste + Linker Stick + × -Taste	Steuerung Partner L/R (verbraucht Befehlskraft)

TRAININGSSTEUERUNG

Linker Stick	Trainingsinhalt für Partner L auswählen
Rechter Stick	Trainingsinhalt für Partner R auswählen
× -Taste	Trainingsinhalt bestätigen, Roulette anhalten
○ -Taste	Abbrechen
△ -Taste	Geschichte
L1 button or R1 button	Angezeigte Statistik ändern

Nachdem du das Spiel gestartet hast und das Intro zu Ende ist, erscheint der Titelschirm. Wähle einen der folgenden Modi aus.

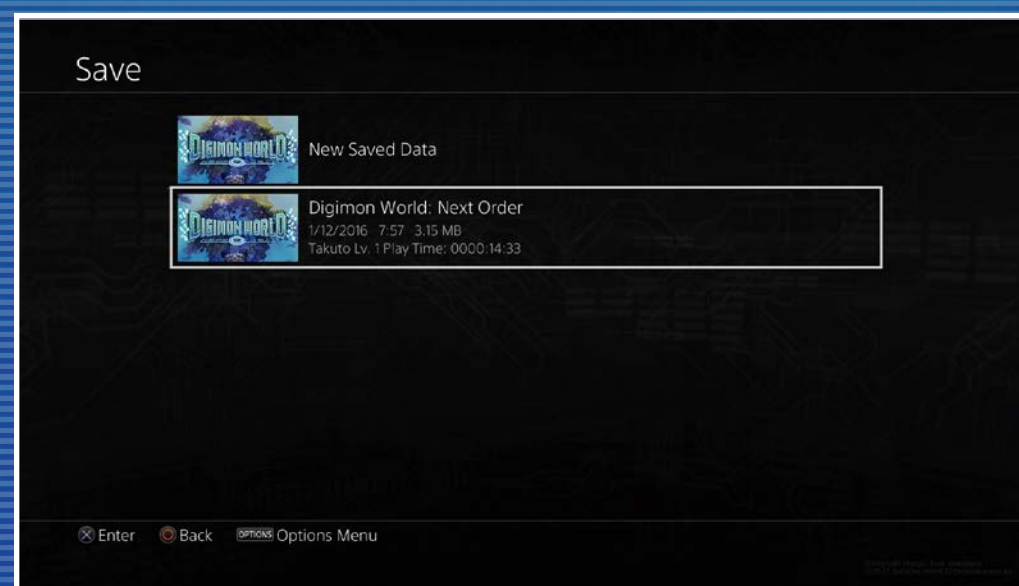


TITELMENÜSTEUERUNG

Neues Spiel	Beginne die Geschichte von Anfang an. Du kannst zwischen den Schwierigkeiten Einfach und Normal auswählen.
Spiel laden	Lade einen gespeicherten Spielstand, um die Geschichte dort fortzusetzen, wo du sie verlassen hast.
Systemeinstellungen	Öffne den Systemeinstellungen-Bildschirm.

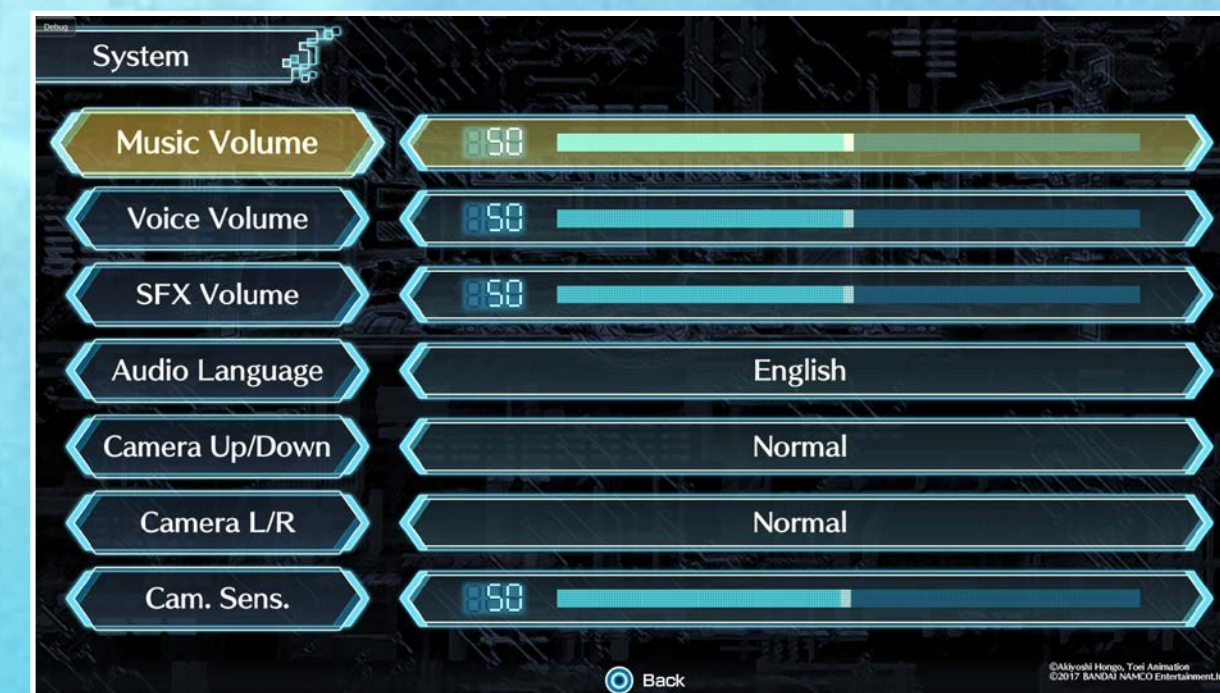
SPEICHERN

Mit dem Befehl "Speichern" kannst du von deinem Digivice aus deinen Spielstand speichern. Es können bis zu drei Spiele gleichzeitig gespeichert werden. Wenn du eine bereits gespeicherte Datei auswählst, wird diese durch den neuen Spielstand überschrieben.



SYSTEMEINSTELLUNGEN

Im Systemeinstellungen-Bildschirm kannst du folgende Optionen anpassen. Du erreichst ihn über den Titelschirm oder indem du im Digivice "System" auswählst.



SYSTEMEINSTELLUNGEN - MENÜOPTIONEN

Musiklautstärke	Die Musiklautstärke anpassen.
Sprachlautstärke	Die Sprachlautstärke der Charaktere anpassen.
Effektlautstärke	Die Lautstärke der Effekte anpassen.
Audiosprache	Die Sprache der Charaktere ändern. * Nur veränderbar, wenn du die Systemeinstellungen über das Titelmü öffnest.
Kamera auf/ab	Die Steuerung für die Y-Achsen-Bewegung der Kamera ändern.
Kamera l/r	Die Steuerung für die X-Achsen-Bewegung der Kamera ändern.
Kameraempfindlichkeit	Die Empfindlichkeit der Kamera anpassen.

* Die angezeigte Sprache im Spiel ist abhängig von der Systemsprache und den regionalen Einstellungen.

Digimon World -next Order- kann grob in drei verschiedene Spielbereiche eingeteilt werden: Abenteuer, Kampf und Interaktion mit deinem Digimon.

PROLOG

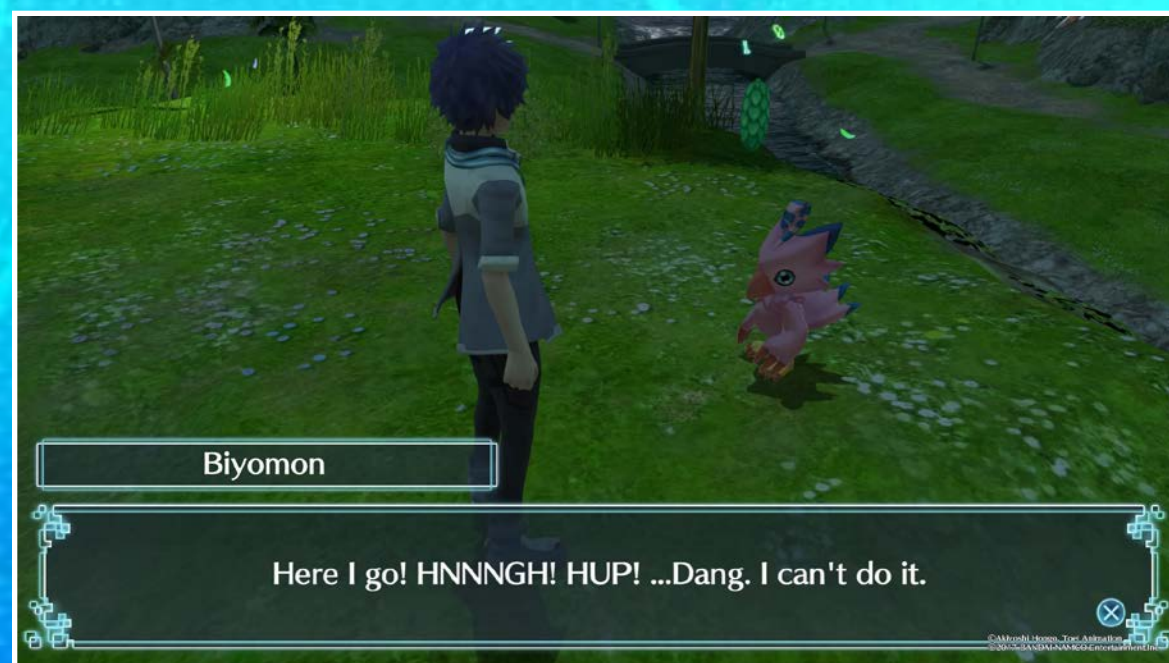
Wenn du "Neues Spiel" auswählst, öffnet sich ein Bildschirm, in dem du Name und Geschlecht des Hauptcharakters auswählen kannst. Den Namen kannst du mit einer Tastatur eingeben. Danach kommt es zu einem Gespräch und dann beginnt das Tutorial.



ABENTEUER

Die Stadt Floatien ist dein Ausgangspunkt für die Erkundung der Feldkarte, das Sammeln von Informationen und Gegenständen sowie das Voranschreiten durch die Geschichte. Auf der Feldkarte sind Digimon dargestellt; wenn du mit dem Symbol eines Digimon kollidierst, kommt es zum Kampf.

Dir begegnen auch freundliche Digimon, die sich dir anschließen und mit dir nach Floatien reisen, wenn du bestimmte Bedingungen erfüllst.



KAMPF

Kämpfe werden automatisch mit deinem Partner-Digimon ausgefochten. Du kannst ihm im Kampf Befehle geben, Gegenstände benutzen und deine Strategie anpassen, um deine Position zu verbessern. Hast du alle feindlichen Digimon besiegt, kehrst du auf die Feldkarte zurück. Wird dein Partner-Digimon besiegt, kehrst du nach Floatien zurück.



AUFZUCHT/PFLEGE DES DIGIMON

In diesem Spiel kannst du dein Partner-Digimon aufziehen. Durch Kämpfe verbessern sich seine Fähigkeiten, du kannst ihn aber auch trainieren, um ihn zu verbessern. Außerdem musst du ihn pflegen, indem du ihm Nahrung gibst und seine Ausscheidungen entsorgst.



Drücke auf der Feldkarte die -Taste, um dein Digivice zu öffnen und auf folgende Optionen zuzugreifen.

Allgemeine Informationen
(Datum/Uhrzeit, aktueller Standort, Wohlstand Floatiens, Status der Geschichte)

Bindung zwischen Spieler und Partnern

Digivice-Menü

Status von Partner L

Status von Partner R

Letzte DigiMail

Digi-Freund-Wert der Partner

DIGIVICE-OPTIONEN

Partner	Partnerinfos ansehen und die Kampftaktik anpassen.
Zähler	Infos zu deinem Charakter ansehen und Fähigkeiten erwerben.
Gegenstände	Die Gegenstände in deinem Besitz ansehen.
Karte	Die Karte zentriert auf deinen aktuellen Standort ansehen.
DigiMail	Die DigiMail ansehen, die du erhalten hast.
Praktische Anleitung	Infos zu den von dir aufgezogenen Digimon ansehen.
System	Den Systemeinstellungen-Bildschirm öffnen.
Speichern	Den Speichern-Bildschirm öffnen.

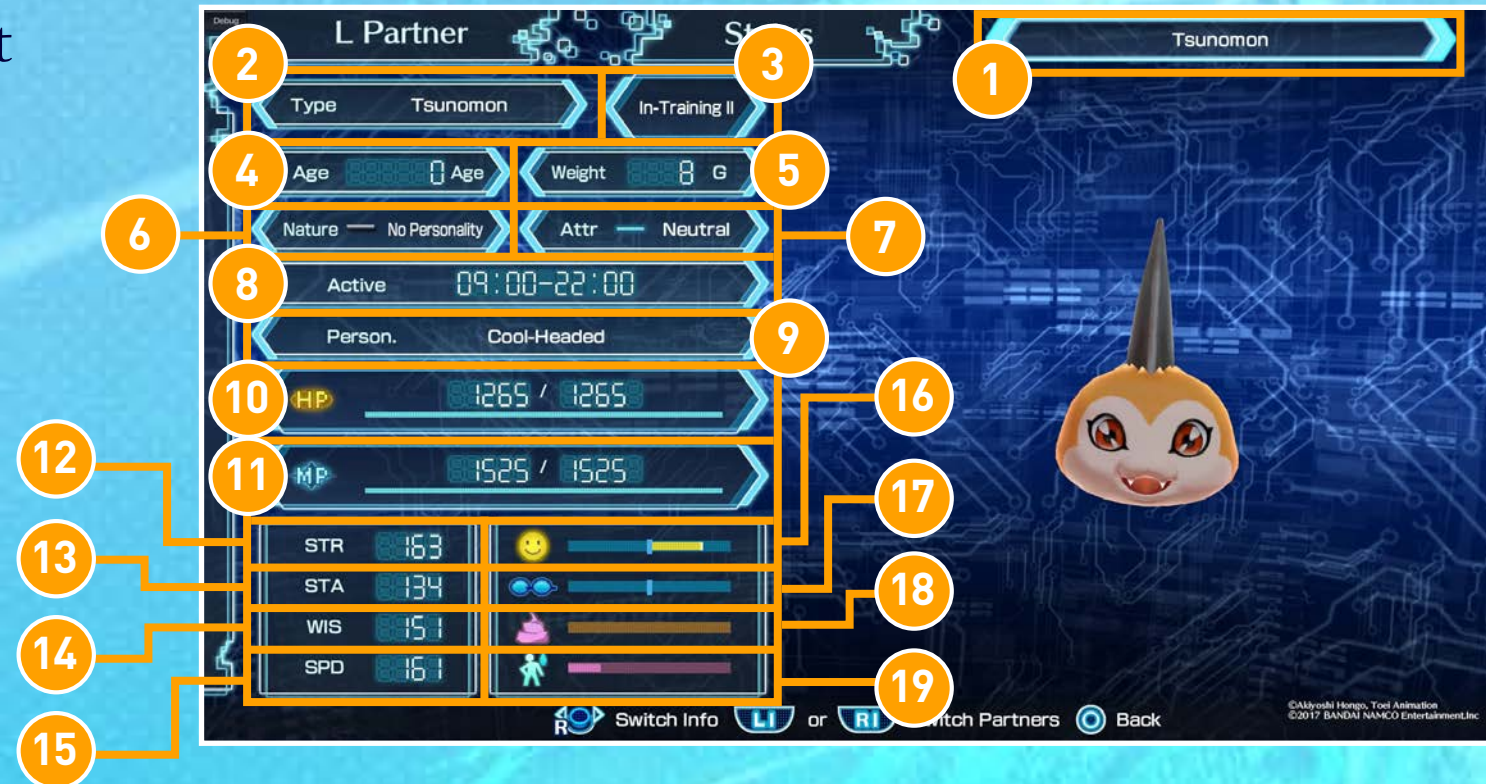
PARTNER

Auf dem Partner-Bildschirm im Digivice kannst du dir Informationen zu deinen Partnern ansehen und deine Kampftaktik anpassen. Benutze die Richtungstasten oder den linken Stick und drücke die -Taste, um einen deiner beiden Partner auszuwählen.



STATUS-BILDSCHIRM

Der Status-Bildschirm enthält folgende Informationen:



1	Partnername	12	Stärke: Je höher, desto mehr Schaden verursacht der Partner
2	Partnertyp	13	Ausdauer: Je höher, desto geringer der erlittene Schaden/desto mehr Materialien kann der Partner tragen
3	Digitationsstufe	14	Weisheit: Je höher, desto höher die Chance auf Deckung/kritische Trefferwahrscheinlichkeit/desto geringer der Verbrauch von MP
4	Partneralter	15	Geschwindigkeit: Je höher, desto höher die Geschwindigkeit im Kampf/die Ausweichwahrscheinlichkeit
5	Partnergewicht	16	Laune-Balken
6	Partnereigenschaften	17	Disziplin-Balken
7	Partnerattribut	18	Fluch-Balken
8	Aufwach-/Schlafenszeiten des Partners	19	Erschöpfungsbalken
9	Partnerpersönlichkeit		
10	TP: Energie des Partners		
11	MP: Werden durch Angriffsfähigkeiten verbraucht		

ANGRIFFSEINSTELLUNGEN-BILDSCHIRM

Der Angriffseinstellungen-Bildschirm enthält folgende Informationen:



1	Angriffseigenschaften-Symbol	6	Vom Angriff verursachte unnormale Zustände
2	Name des Angriffs	7	Angriffsbeschreibung
3	Angriffsstärke	8	Spezialmove-Details
4	Reichweite des Angriffs	9	Spezialmove-Beschreibung
5	MP-Verbrauch	10	Fähigkeiten im Erzürnt-Modus

Wähle zuerst ein Kästchen und dann eine Angriffsfähigkeit aus der Liste aus, um sie in dem Kästchen zu platzieren. Zu Beginn ist nur ein Kästchen verfügbar, du kannst aber bis zu vier haben, wenn du Zähler-Fähigkeiten dazulernst.



KAMPFTAKTIKEN-BILDSCHIRM

Der Kampftaktiken-Bildschirm enthält folgende Informationen:

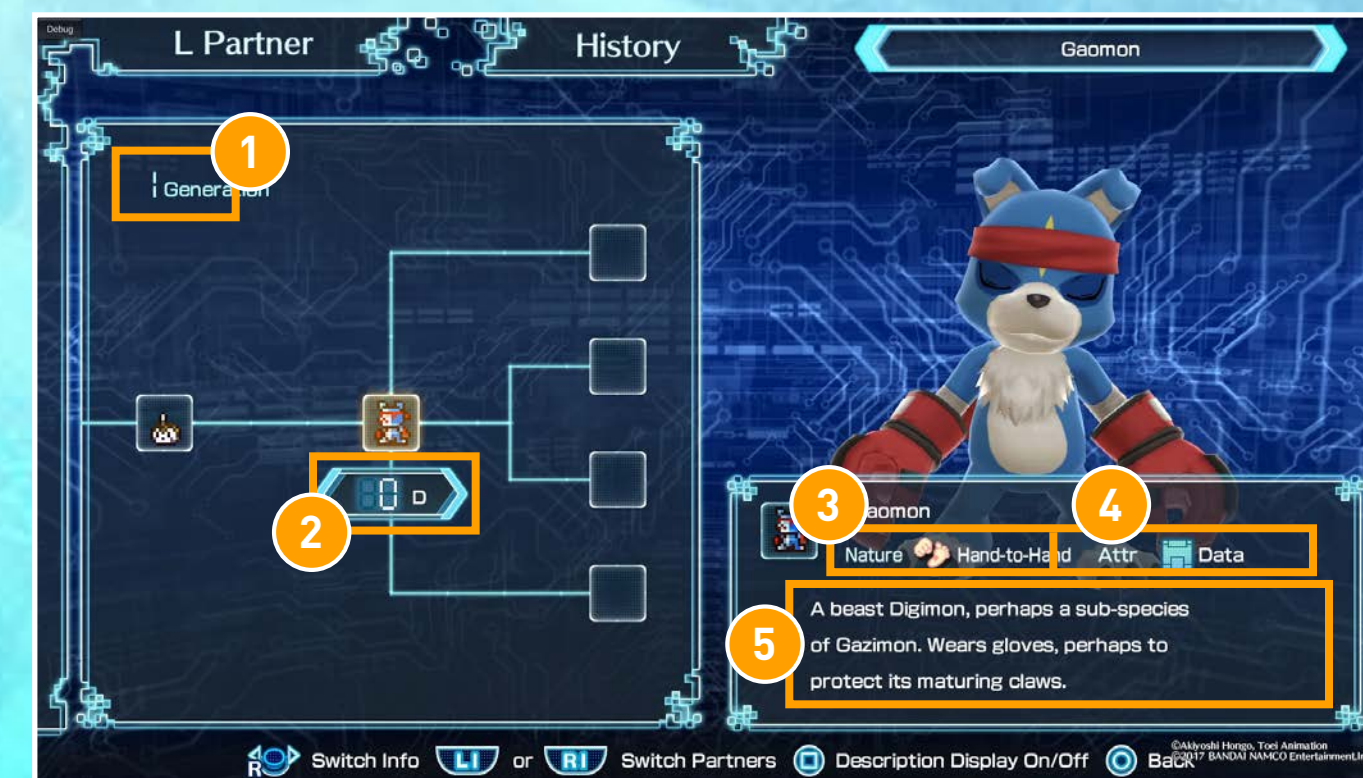


- 1 Kampftaktiken-Symbol
- 2 Endanpassung-Symbol
- 3 Beschreibung der ausgewählten Kampftaktiken

Wähle zuerst eine Taktik aus und dann "ANNEHMEN", um deine Kampftaktik zu ändern.

GESCHICHTE-BILDSCHIRM

Der Geschichte-Bildschirm enthält folgende Informationen:



- 1 Generation des ausgewählten Digimon
- 2 Seit der Geburt des ausgewählten Digimon vergangene Tage
- 3 Partnereigenschaften

- 4 Partnerattribut
- 5 Partnerbeschreibung

Wähle einen digitierten Digimon aus, um dir anzeigen zu lassen, welche Voraussetzungen für seine Digitation erfüllt werden müssen. Diese Voraussetzungen werden dir bei der Interaktion mit deinen Partnern offenbart.



ZÄHMER

Auf dem Zähler-Bildschirm deines Digivice findest du Informationen zum Hauptcharakter und deinen erworbenen Fähigkeiten. Es werden folgende Informationen angezeigt:

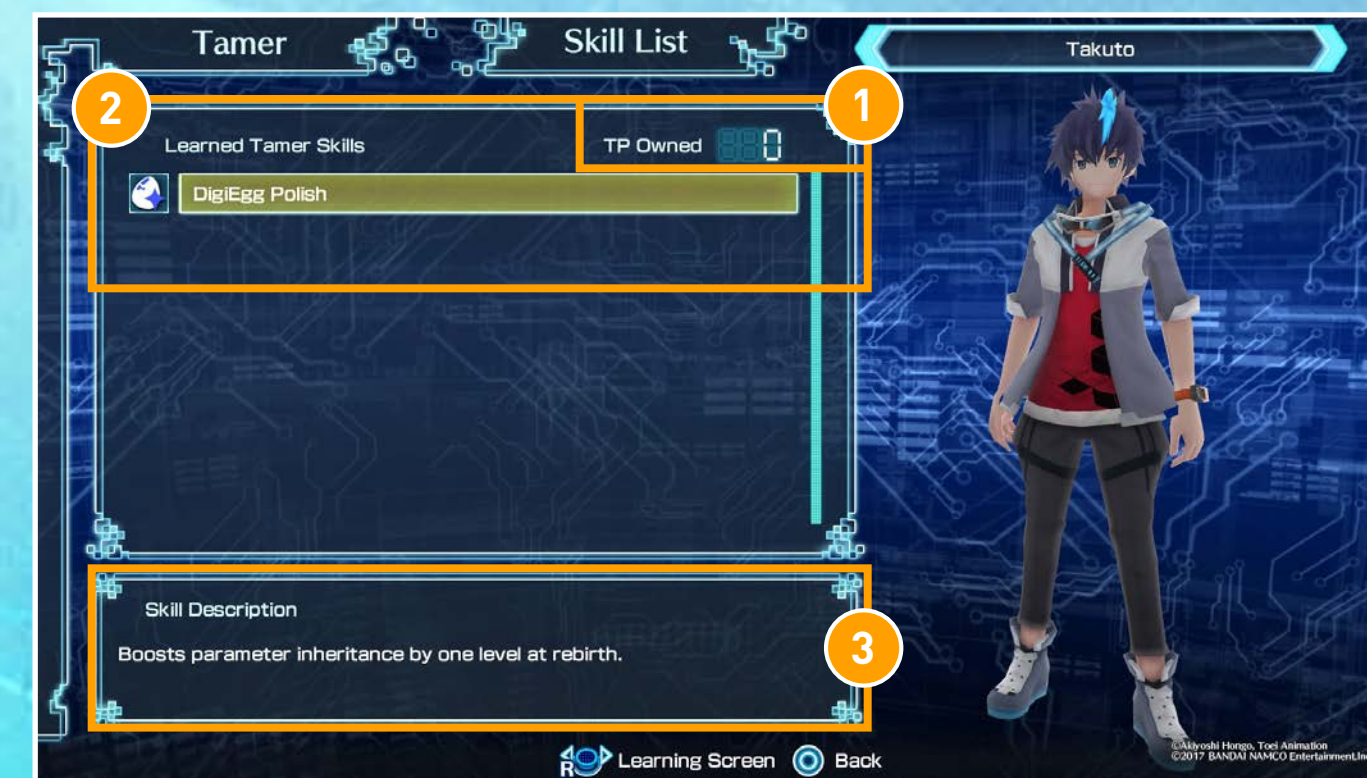
1	Menü
2	Spieldauer
3	Geld
4	Heldenstufe
5	EP-Balken
6	Für die nächste Stufe erforderliche EP
7	Anzahl erlernter Fähigkeiten
8	ZP



FÄHIGKEITENLISTE

Der Fähigkeitenliste-Bildschirm enthält folgende Informationen:

1	ZP
2	Liste erlernter Zählerfähigkeiten
3	Fähigkeitsbeschreibung

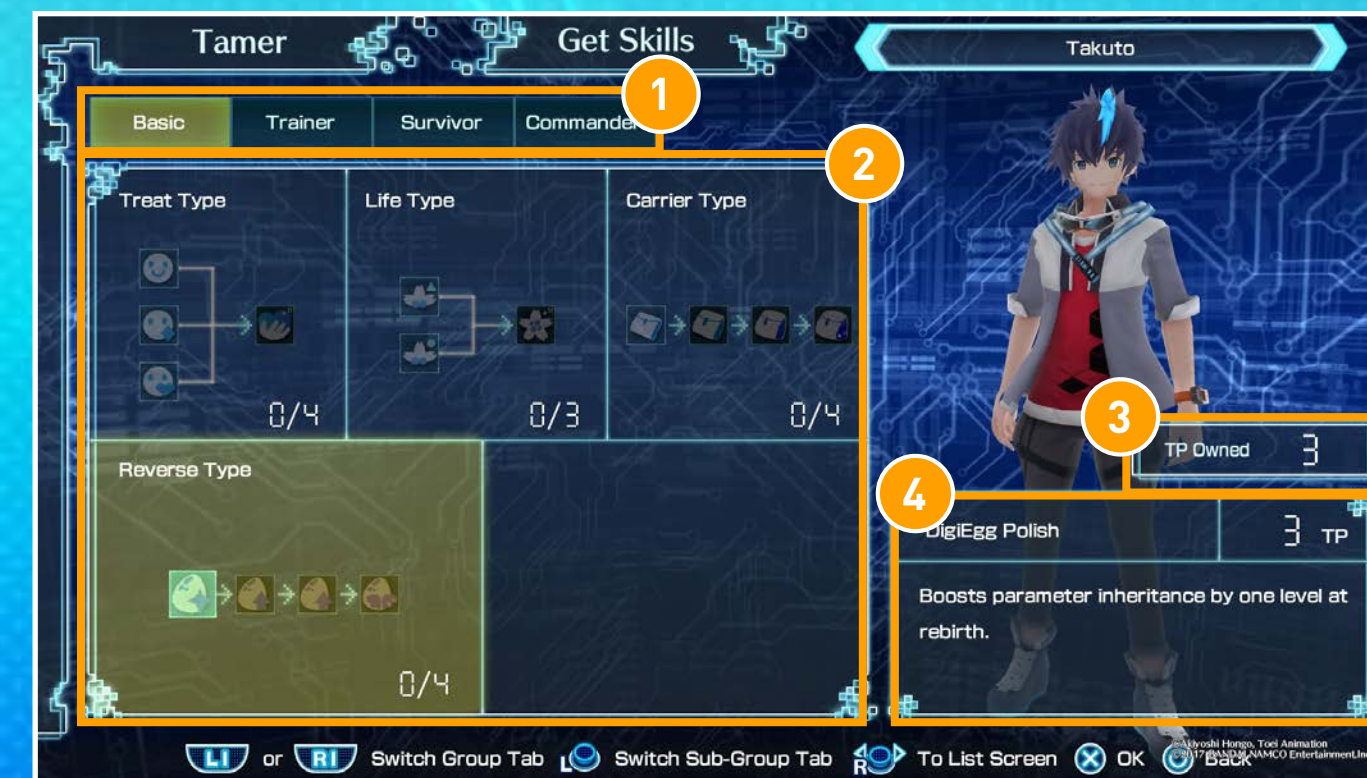


FÄHIGKEITEN ERWERBEN

Die Fähigkeiten-erwerben-Liste enthält die nachfolgenden Informationen.

Wähle eine Fähigkeit aus und drücke die ⊗-Taste, um sie zu erlernen.

1	System-Reiter
2	Untersystem
3	ZP
4	Beschreibung der ausgewählten Fähigkeit

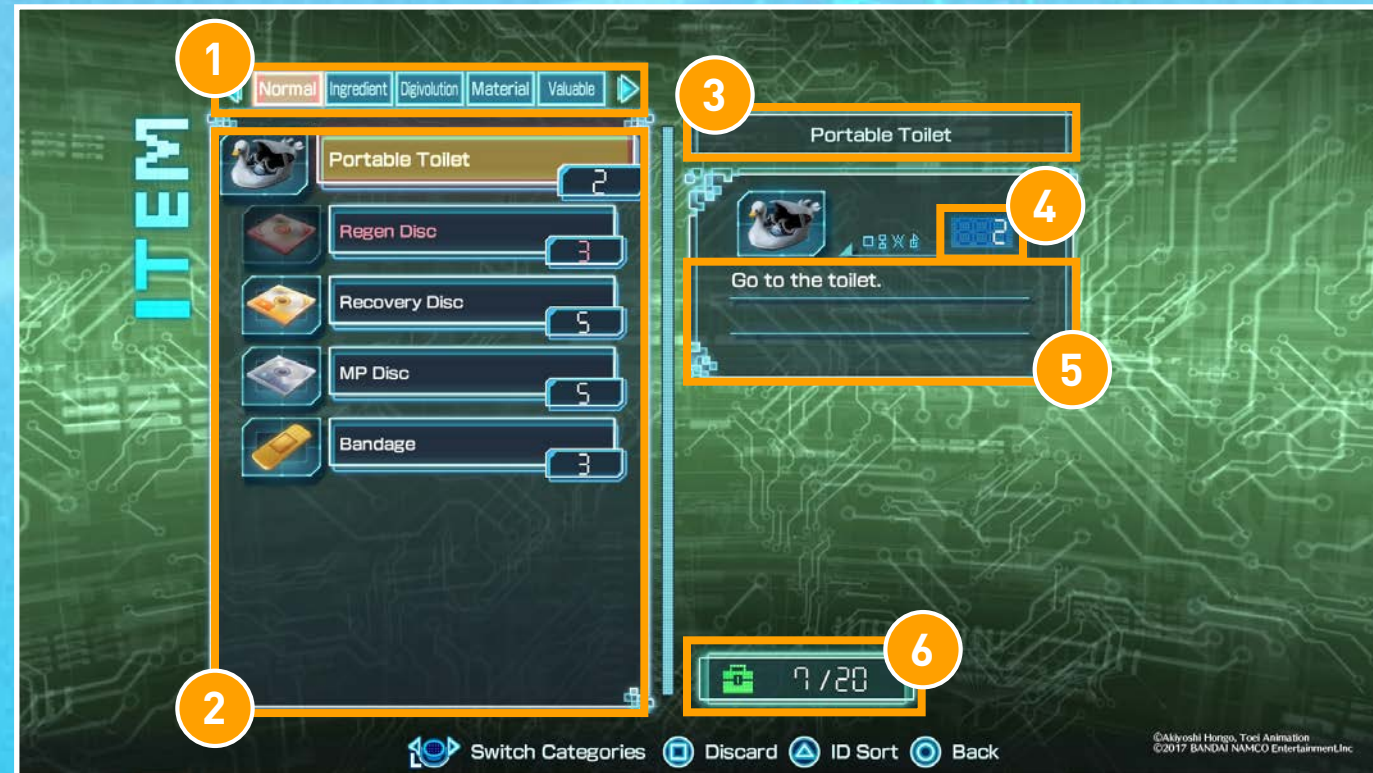


ZÄHMERFÄHIGKEITEN

Wenn dein Hauptcharakter aufsteigt, erhältst du ZP. Damit kannst du Zählerfähigkeiten erlernen. Sie sind unterteilt in die Systeme "Einfach", "Trainer", "Überlebender" und "Kommandeur" und helfen dir im Training, bei Kämpfen und auf deinen Abenteuern.

GEGENSTÄNDE

Auf dem Gegenstände-Bildschirm im Digivice werden folgende Informationen angezeigt:



1	Gegenstandskategorie	4	Gegenstandsmenge in Besitz
2	Gegenstandsliste/Anzahl in Besitz	5	Gegenstandsbeschreibung
3	Gegenstandsname	6	Gegenstandsmaterialmenge/-maximum

Wähle einen Gegenstand aus und drücke die -Taste, um ihn abzulegen oder drücke die -Taste, um die angezeigte Listenreihenfolge zu ändern.

KARTE

Auf dem Kartenbildschirm im Digivice wird dir die Karte angezeigt. Sie verändert sich, je nachdem, ob du dich auf der Feldkarte oder im ausgebauten Floatien befindest.

FLOATIENKARTE

Der Kartenbildschirm in Floatien enthält nach dem Ausbau folgende Informationen:



1	Ortsliste
2	Du-bist-hier-Symbol

Wähle einen Ort aus der Liste aus und drücke die -Taste, um diesen Ort Floatiens zu besuchen.

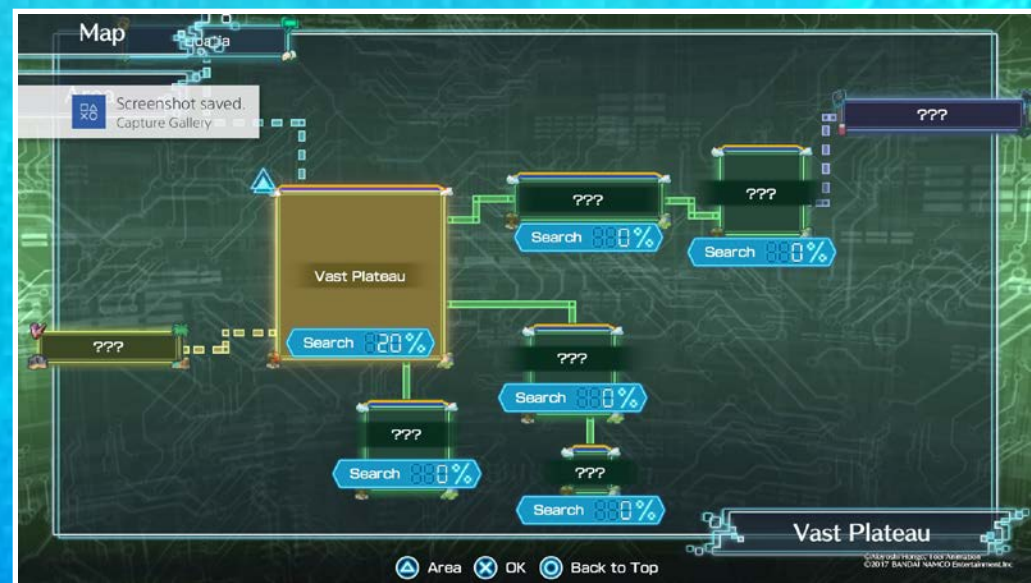
FELDKARTE

Der Kartenbildschirm der Feldkarten enthält folgende Informationen:

- | | |
|---|---|
| 1 | Kartentyp |
| 2 | Liste der auf der Karte angezeigten Symbole |
| 3 | Erkundungsrate für angezeigte Karte |
| 4 | Du-bist-hier-Symbol |
| 5 | Name des aktuellen Standorts |



Drücke in diesem Bildschirm die **L1**-Taste, um herauszuzoomen, und die **R1**-Taste, um heranzuzuoomen. Drücke die **△**-Taste, um zwischen Gebiets- und Weltkarte zu wechseln.



Gebietskarte



Weltkarte

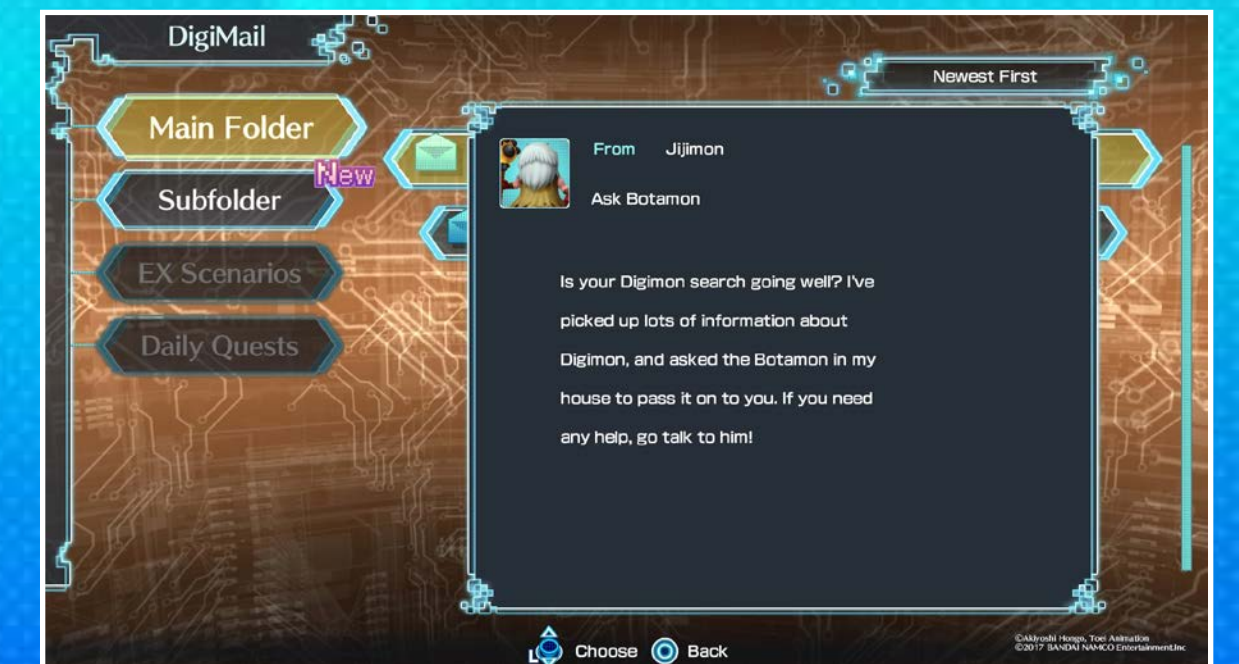
DIGIMAIL

Im DigiMail-Bildschirm des Digivice kannst du dir die DigiMail ansehen, die du im Laufe des Spiels erhältst.



- | | |
|---|----------------|
| 1 | Ordner |
| 2 | DigiMail-Liste |

Wähle einen Ordner und eine DigiMail aus, um dir ihren Inhalt anzusehen. Drücke die **△**-Taste, wenn du eine DigiMail ausgewählt hast, um die angezeigte Reihenfolge zu ändern.

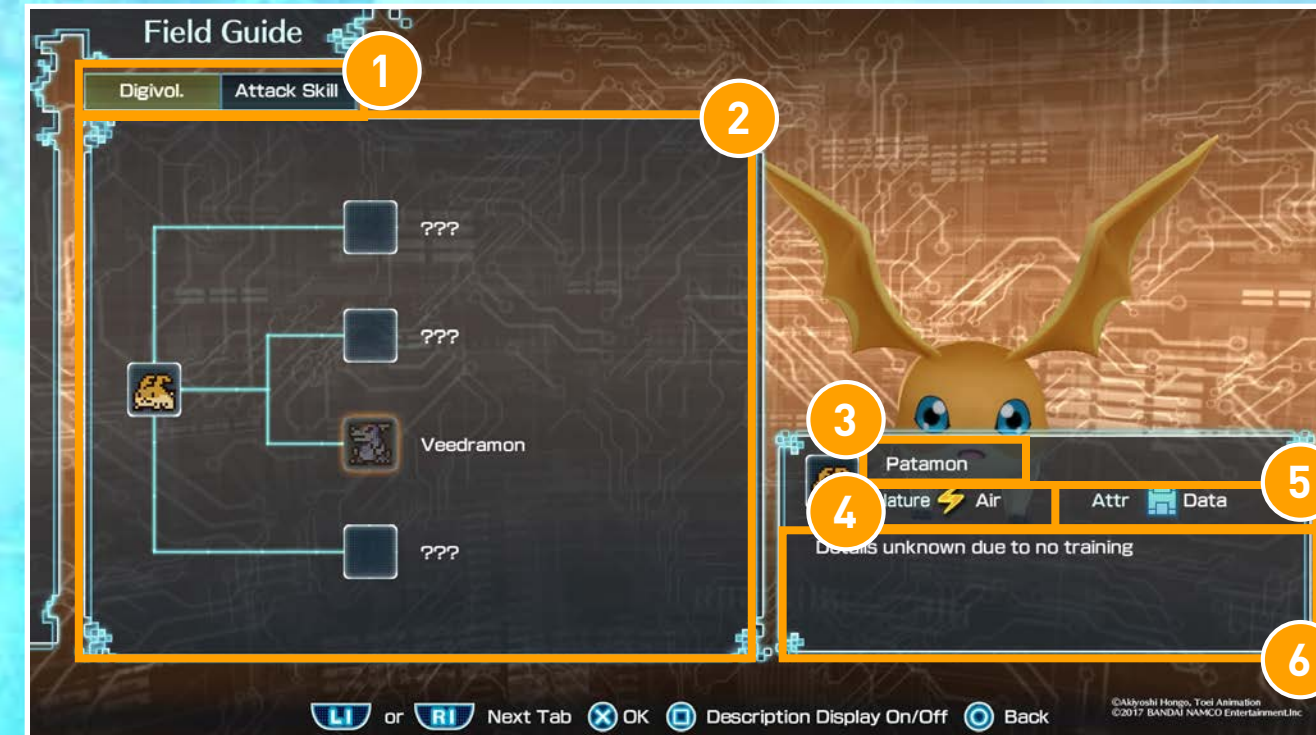


PRÄKTISCHE ANLEITUNG

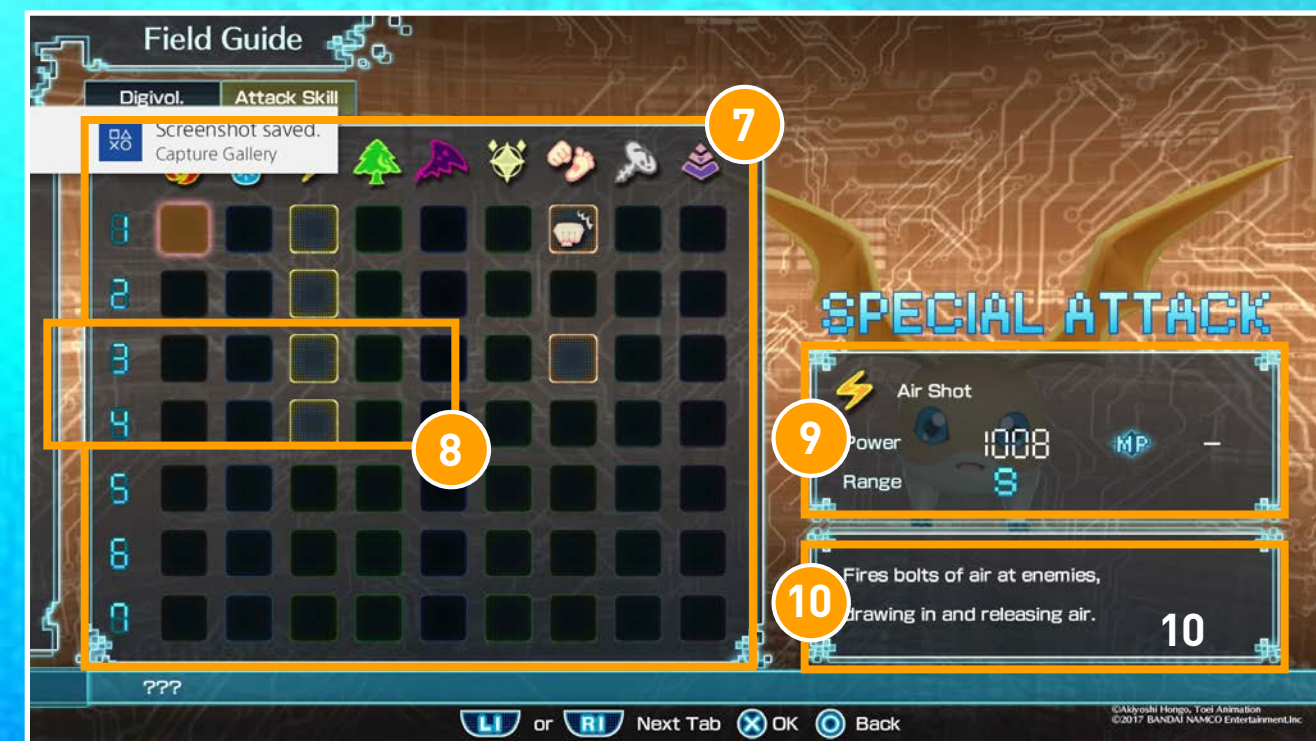
Im Feldkarten-Bildschirm des Digivice werden dir Informationen zu den von dir aufgezogenen Digimon angezeigt. Wähle ein Digimon aus dem Handbuch aus, um dir genauere Daten zu ihm anzeigen zu lassen.



Drücke im Daten-Bildschirm eines Digimon die **L1**- und **R1**-Taste, um zwischen den verschiedenen Reitern zu wechseln.



1	Reiter
2	Digitationspfad
3	Name des Digimon
4	Eigenschaften des Digimon
5	Attribut des Digimon
6	Beschreibung des Digimon



7	Einsetzbare Angriffsfähigkeiten
8	Beschreibung der ausgewählten Angriffsfähigkeit
9	Typ des Spezialmoves
10	Beschreibung des Spezialmoves

FELDBEWEGUNG

Auf der Feldkarte steuerst du deinen Charakter, kämpfst gegen Gegner, erhältst Gegenstände und schreitest in der Spielgeschichte voran. Folgende Informationen werden auf dem Bildschirm angezeigt, während du dich umherbewegst.



1 Aktuelle Uhrzeit

2 Gebietsname

3 Unterzonenname

4 Minikarte

5 Partner L Status/Nachricht




6 Partner R Status/Nachricht

7 "Neue DigiMail"-Symbol

8 Daten zu feindlichen Digimon

MINIKARTE

Auf der Minikarte werden Informationen über die Umgebung deines Charakters angezeigt, wie die Position feindlicher Digimon, und von Ereignissen, die mit der Geschichte zu tun haben.

-  Partner-Digimon/NSC
-  Feindliches Digimon
-  Ereignis-Auslösungspunkt



SENDER UND TORE

Im Spielverlauf kannst du Sender und Tore benutzen, um dich einfacher umherzubewegen. Bei Sendern kannst du Bits ausgeben, um sofort zwischen Gebietszugängen zu teleportieren, während Tore nach Abschluss von Ereignissen und bei anderen Gelegenheiten auf der Feldkarte erscheinen und dich nach Floatien zurückteleportieren.



FELDEINRICHTUNGEN

Auf der Feldkarte findest du folgende frei zugänglichen Einrichtungen.

Toilette



Suche eine auf, wenn deine Partner sich einmal erleichtern müssen.

Verkaufsautomat



Hier kannst du Gegenstände kaufen. Allerdings sind sie meist teurer als in Floatien.

MATERIALORT

Drücke an einem dieser Punkte die \otimes -Taste, um dort Materialien zu sammeln. Jeder Punkt kann begrenzt oft genutzt werden. Nach einer gewissen Zeit wird diese Menge erneuert.



ANGELN

Wenn du eine Angel hast, drücke an einem dieser Punkte die \otimes -Taste und wähle einen Köder aus, um zu angeln. Drücke die \otimes -Taste, wenn der Schwimmer nach unten sinkt, um einen Fisch zu fangen. Bei schlechtem Timing entkommt dir der Fisch.



PFLEGE-MODUS

Drücke auf der Feldkarte die \square -Taste, um deine Partner zu dir zu holen und den Pflege-Modus zu öffnen.



1 Pflege-Modus-Menü (→ P18)

2 Partnerstatus (→ P29)

3 Bindung und Digi-Freund (→ P30)

GEGENSTÄNDE

Wähle im Pflege-Modus Gegenstände aus, um die Gegenstandsliste zu öffnen. Wähle dort eine Kategorie und einen Gegenstand aus, um ihn zu verwenden.



SCHLAFEN

Wähle im Pflege-Modus "Schlafen" aus, um den Partner schlafen zu lassen (wenn er müde ist).



CAMPEN

Wenn du ein Zelt besitzt, wähle "Campen" aus, um draußen ein Zelt aufzuschlagen. Jedes Zelt besitzt eine bestimmte Haltbarkeit. Erreicht sie null, kannst du nicht mehr campen. Beim Campen stehen dir folgende Optionen zur Verfügung.



KOCHEN

Wenn dein Partner Hunger hat und du Kochzutaten besitzt, verwende diese Auswahl, um ihm etwas zu Essen zu kochen.



GEGENSTÄNDE

Hier kannst du Gegenstände auf den Partner anwenden wie im Pflege-Modus.



1 STUNDE RÄSTEN/SCHLAFEN

Verringert die Erschöpfung. Senkt außerdem die Haltbarkeit deines Zelts um 1 und beendet das Campen.



KAMPFABLAUF

Der Kampf läuft wie folgt ab.

KAMPFBEGINN

Um zu kämpfen, musst du auf der Feldkarte mit einem Digimon kollidieren. Digimon können dich verfolgen, wenn sie dich gesehen haben.



IM KAMPF

Im Kampf agieren deine Partner automatisch entsprechend deiner Kampfstrategien. Du kannst sie mit Befehlen und Gegenständen unterstützen.



SIEG

Wenn du den Kampf gewinnst, erhältst du Zähler-EP und Bits. Außerdem werden deine Partner besser.



NIEDERLAGE

Sinken die TP deiner beiden Partner auf null, wirst du besiegt und kehrst nach Floation zurück.



KAMPFBILDSCHIRM

Der Kampfbildschirm enthält folgende Informationen:



1	Befehle
2	Schnellinfo Partner L (TP/MP)
3	Schnellinfo Partner R (TP/MP)
4	Info zum feindlichen Digimon (Stufe/TP/MP)
5	Kameraeinstellung
6	Info Partner L (BK/TP/MP)
7	Info Partner R (BK/TP/MP)

Drücke im Kampf die **○**-Taste, um den Kameramodus zu wechseln.

BEFEHLE

Drücke im Kampf die **L1**-Taste, um den Befehlsring von Partner L zu öffnen oder die **R1**-Taste für Partner R. Bewege den Cursor mit dem linken Stick und drücke die **⊗**-Taste, um den Befehl zu geben und eine Angriffsfähigkeit für den Partner festzulegen. Der Befehlsring schließt sich nach fünf Sekunden.



BK

Einen Befehl zu geben, verbraucht eine bestimmte Menge an BK (Befehlskraft). Der BK-Wert deines Partners entspricht zu Kampfbeginn eurem Bindungswert; durch Unterstützung kannst du ihn erhöhen. Der BK-Wert wird nach jedem Kampf wieder zurückgesetzt.

VORTEILE VON BEFEHLEN

Im Gegensatz zu den Angriffsfähigkeiten, die dein Partner automatisch einsetzt, verbrauchen Fähigkeiten, deren Einsatz du ihnen befehlst, keine MP. Außerdem sind sie etwas mächtiger. Sollte dein Partner allerdings gerade mit etwas anderem beschäftigt sein, kann es etwas dauern, bis er den Befehl ausführt (oder er führt ihn gar nicht aus).



UNTERSTÜTZUNG

Drücke im Kampf die **X**-Taste, um einen Partner zu unterstützen und seine BK zu erhöhen. Unterstützt du ihn, während er gerade angreift oder angegriffen wird, erhält er mehr BK. Nach dem Unterstützen musst du etwas warten, bis du ihn erneut unterstützen kannst.



SPEZIALMOVES

Wähle links unten im Befehlsring aus und drücke die **X**-Taste, um zum Preis von 150 BK einen mächtigen Spezialmove auszuführen.



ERZÜRNUNG

Wähle die Mitte des Befehlsrings aus und drücke die **X**-Taste, um deinen Partner für 50 BK in den Erzürnt-Modus zu versetzen, in dem er stärker ist. Er wirkt sich bei jedem Digimon anders aus, von Regeneration von TP bis hin zur Steigerung von Werten.

DIGIFUSION UND EXE

Drücke gleichzeitig die **L1**- und **R1**-Taste, um einen Befehlsring zu öffnen, der für deine beiden Partner gilt. Die Digifusion ist ein mächtiges Manöver, das von Partner L und Partner R gleichzeitig durchgeführt wird. Durch ExE fusionieren beide Partner zu einem mächtigen neuen Digimon.

Digifusion



ExE



EXE-EINSCHRÄNKUNGEN

Für den ExE-Befehl gelten die nachfolgenden Einschränkungen. Er kann nicht ausgeführt werden, wenn seine Voraussetzungen nicht erfüllt werden.

- Ein Partner muss Mega sein (außer er ist golden) und der andere zwischen Champion und Mega (außer er ist golden)
- Beide Partner müssen das Maximum an Bindung und Digi-Freund erreicht haben
- Kann nur einmal am Tag eingesetzt werden

GEGENSTÄNDE

Drücke im Kampf die \triangle -Taste, um eine Liste verwendbarer Gegenstände zu öffnen. Wähle einen Gegenstand aus und drücke die \otimes , um den Gegenstand auf deinen Partner anzuwenden.



Drücke bei geöffneter Liste die $L1$ - und $R1$ -Taste, um den Zielpartner zu ändern und rücke die \triangle -Taste, um die angezeigte Reihenfolge zu ändern.

TAKTIK

Drücke im Kampf die \square -Taste, um das Taktikmenü zu öffnen. Drücke die $L1$ -Taste, um den Taktikbildschirm für Partner L zu öffnen, die $R1$ -Taste für Partner R oder $L1 + R1$ für beide Partner gleichzeitig. Wähle nun eine Taktik aus und drücke die \otimes -Taste, um die Kampf­taktik deines Partners zu ändern.



FLUCHT

Wähle im Taktikbildschirm "Fliehen" aus und drücke die \otimes -Taste. Es erscheint ein Fenster, in dem du bestätigen musst, dass du aus dem Kampf fliehen willst. Wähle "Ja" aus und drücke die \otimes -Taste, um zu fliehen und zum Eingang des Gebietes zurückzukehren. Wenn du aus einem Kampf fliehst, sinken deine Bindung und dein Digi-Freund-Wert ein wenig.


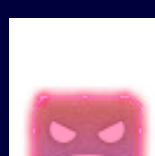







UNNORMALE ZUSTÄNDE

Manche Angriffsfähigkeiten besitzen Untereffekte, die deinen Gegner in einen unnormalen Zustand versetzen können. Im Spiel gibt es die nachfolgenden sieben unnormalen Zustände.



UNNORMALE ZUSTANDSTYPEN

	Gift	Die TP des Opfers verringern sich nach und nach.		Wut	Das Opfer greift seinen Angreifer aggressiv an. Seine Chance, kritische Treffer zu erleiden, wird verdoppelt.
	Verlangsamung	Das Opfer ist verlangsamt.		Ungerechtfertigt	Das Opfer greift die Kämpfer neben seinem Angreifer an. Sie verursachen nur halben Schaden.
	Lähmung	Das Opfer kann sich nicht bewegen.		Kobold	Das Opfer kann nur noch einige bestimmte schwächere Angriffsfähigkeiten einsetzen.
	Verwirrung	Das Opfer verhält sich komisch. Die Hälfte des von ihm verursachten Schadens wird ihm selbst zugefügt.			

UNNORMALE ZUSTÄNDE HEILEN

Unnormale Zustände werden entweder nach Kampfbende oder mit einer Medizindisc geheilt. Sie können auch von einem Partner geheilt werden, wenn der Digi-Freund-Wert hoch genug ist.



ATTRIBUTBEZIEHUNGEN

Jeder Digimon und jedes Angriffsmanöver haben ihr eigenes Attribut und das Zusammenwirken der beiden wirkt sich auf die Stärke des Manövers aus. Der Effekt hängt vom Attribut der Fähigkeit des Angreifers und dem angegriffenen Digimon ab. Jedes Attribut ist gegen genau ein anderes Attribut besonders stark. Wenn du dir die Beziehungen der Attribute gut merkst, kannst du im Kampf die effektiveren Angriffsattribute auswählen.



ATTRIBUTBEZIEHUNGSTABELLE

Stark >>>> Schwach



FLOATIEN, DER AUSGANGSPUNKT DEINER ABENTEUER

In diesem Spiel ist die Stadt Floatien (wo die Geschichte beginnt) deine Heimatbasis. In Floatien kannst du dich mit den Digimon anfreunden, die dir auf der Feldkarte begegnen. Außerdem wird die Stadt im weiteren Handlungsverlauf ausgebaut. Folgende Einrichtungen kannst du in Floatien finden.



PRIMÄREINRICHTUNGEN FLOATIEN

Viertel	Einrichtung	Viertel	Einrichtung	Viertel	Einrichtung
Zentrum	Jijimons Haus	Geschäftsviertel	Ausrüstungsladen	Unterhaltungsviertel	Kolosseum
	Sender		Krankenhaus		Arena
	Lagerhaus		Restaurant		Museum
	Architekt		Börse		Trainingsraum
Landwirtschaftsviertel	Felder			Forschungsviertel	Digitations-Dojo

SENDER

Per Sender kannst du gegen die Zahlung von Bits in jedes beliebige Gebiet reisen. Sprich mit Birdramon, um dir eine Liste der verfügbaren Gebiete anzeigen zu lassen. Wähle ein Gebiet aus und drücke dann die X-Taste, um zu diesem Gebiet zu reisen.



LAGERHAUS

Hier kannst du Gegenstände lagern. Sprich mit Patamon und wähle aus, ob du einen Gegenstand einlagern oder abholen möchtest. Es wird eine Liste deiner Besitztümer und der derzeit gelagerten Gegenstände angezeigt. Wähle einen Gegenstand aus und drücke dann die X-Taste, um einen (oder die Y-Taste, um zehn) auf die andere Seite zu transferieren.



ARCHITEKT

Hier kannst du die Einrichtungen der Stadt verbessern, sofern du über die erforderlichen Materialien verfügst. Sprich mit Veemon, um dir eine Liste der verbesserbaren Einrichtungen anzeigen zu lassen. Wähle eine aus und drücke dann die ⊗-Taste, um mit der Verbesserung zu beginnen. Nach einer gewissen Zeit wird die Verbesserung fertiggestellt und der Nutzen der Einrichtung wurde erhöht.



MATERIALIEN TAUSCHEN

Sprich mit Gotsumon beim Architekten, um Materialien zu tauschen. Die verfügbaren Materialien ändern sich täglich.



AUSRÜSTUNGSLADEN

Hier kannst du Gegenstände kaufen und verkaufen. Sprich mit dem Digimon und wähle aus, ob du etwas kaufen oder verkaufen möchtest. Wähle einen Gegenstand aus und drücke dann die ⊗-Taste. Nun wirst du gefragt, wie viel du kaufen/verkaufen möchtest. Wähle die Menge mit den Richtungstasten oder dem linken Stick aus und drücke dann die ⊗-Taste, um die Transaktion abzuschließen.



KRANKENHAUS

Hier kannst du Medizin kaufen und Verletzungen oder Krankheiten heilen.



RESTAURANT

Wenn dein Partner hungrig ist, kannst du ihn hier füttern, um seine Werte zu steigern. Sprich mit dem Digimon, um dir die Speisekarte anzeigen zu lassen. Wähle ein Gericht aus und drücke dann die **X**-Taste. Wähle nun einen Partner aus und drücke dann die **X**-Taste, damit er das Gericht isst.



FELDER

Pflanze hier Samen, um später die Pflanzen zu ernten. Sprich mit dem Digimon, um dir eine Liste mit den derzeit gepflanzten Pflanzen anzeigen zu lassen. Drücke nun die **X**-Taste, um eine Liste mit den pflanzbaren Samen zu öffnen. Wähle aus, was du pflanzen möchtest, und drücke dann die **X**-Taste. Nun wird ein Bestätigungsfenster angezeigt. Wähle "Ja" aus, um die Samen einzupflanzen. Nach einer gewissen Zeit kannst du die Früchte ernten.



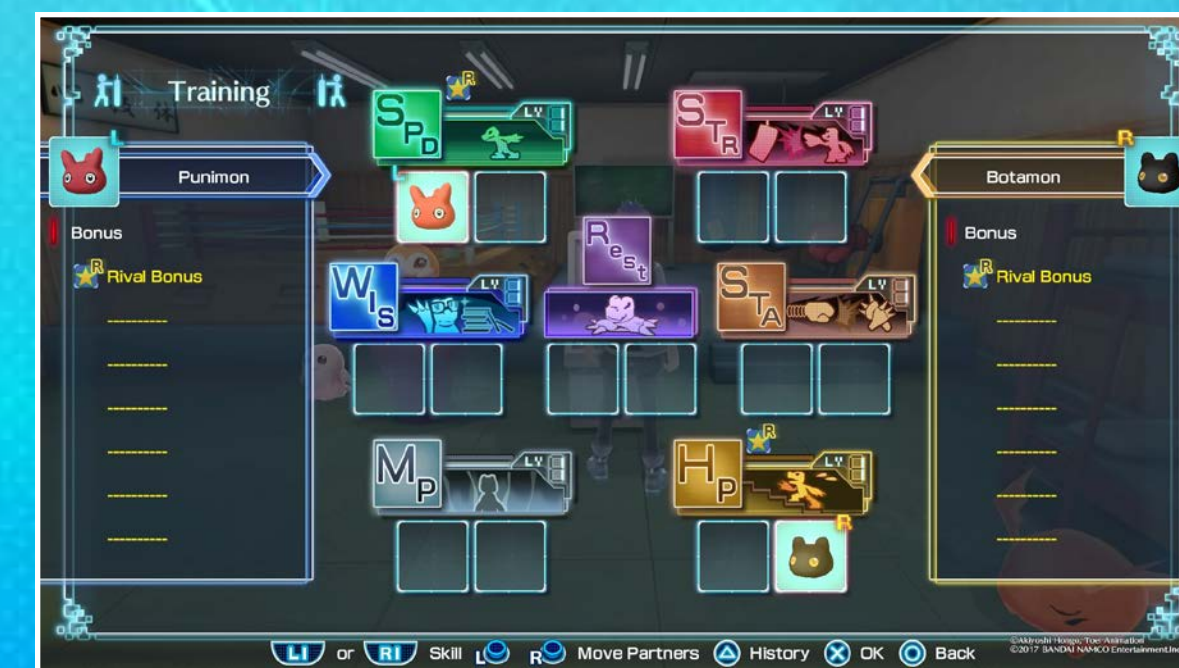
BÖRSE

Hier kannst du Waren zu ständig schwankenden Preisen kaufen und verkaufen, um Geld zu verdienen. Sprich mit dem Digimon, um dir eine Warenliste anzeigen zu lassen. Wähle eine Ware aus und drücke die **X**-Taste, um die Menge anzugeben, die du kaufen möchtest, oder die **□**-Taste, um die Verkaufsmenge festzulegen. Wähle mit den Richtungstasten oder dem linken Stick die Menge aus und drücke dann die **X**-Taste, um die Transaktion abzuschließen.



TRAININGSRAUM

Hier kannst du deine Partner trainieren und verbessern. Gehe zur weißen Maschine, um den Trainingsbildschirm zu öffnen. Wähle nun mit dem linken Stick den Wert aus, den du bei Partner L verbessern willst und mit dem rechten Stick den, den du bei Partner R steigern möchtest. Drücke dann die **X**-Taste. Es öffnet sich ein Bestätigungsfenster, in dem du "Ja" auswählen musst, um das Training zu beginnen. Drücke die **X**-Taste, um das Bonus-Rouletterad anzuhalten und dir das Ergebnis der Sitzung anzeigen zu lassen.



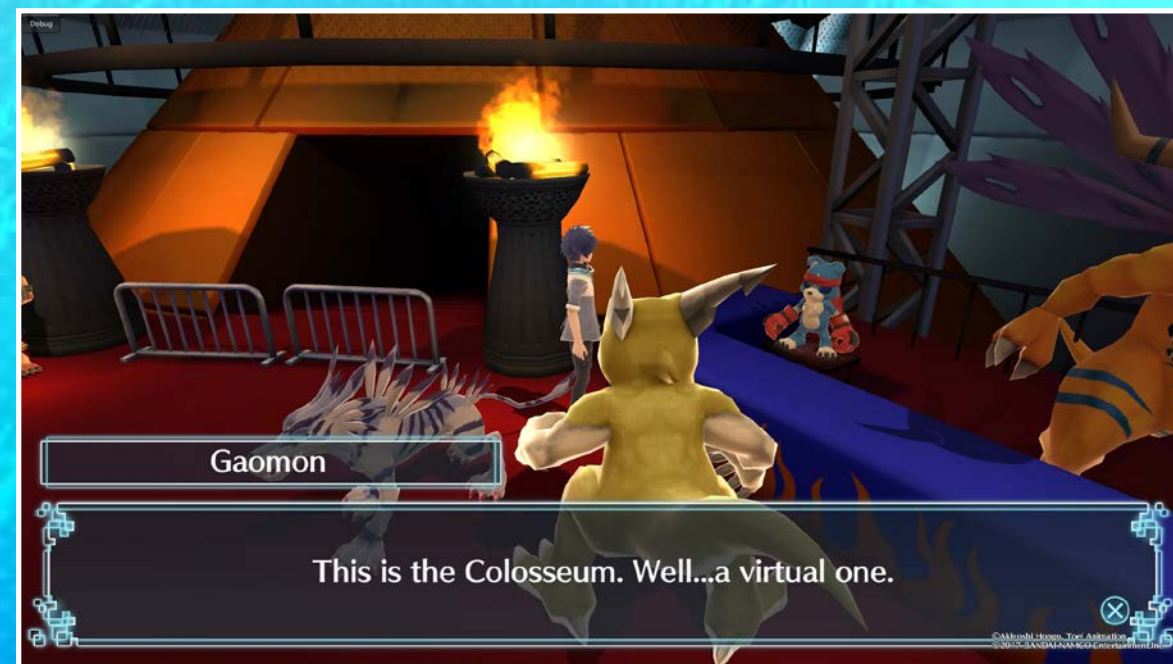
DIGITATIONS-DOJO

Hier kannst du dir Informationen zu den Digitationen deines Partners ansehen. Sprich mit dem Digimon, um die den Digitationspfad deines Partners anzeigen zu lassen und um nachzusehen, ob dein Partner die Voraussetzungen für die nächste Digitation erfüllt. Drücke die **L1**- und **R1**-Taste, um den angezeigten Partner zu wechseln.



KOLO SSEUM

Hier kannst du nach bestimmten Regeln kämpfen. Sprich mit dem Digimon, um dir eine Kampfliste anzeigen zu lassen, wähle dann einen Kampf aus, an dem du teilnehmen möchtest, und drücke die **X**-Taste. Nun wirst du gefragt, ob du an diesem Kampf wirklich teilnehmen möchtest. Wähle "Ja" aus, um den Kampf zu beginnen. Die Steuerung im Kolosseum ist dieselbe wie im Kampfbildschirm.



MÜNZEN

Für Siege im Kolosseum erhältst du Belohnungen in Form von Münzen, mit denen du dir im Unterhaltungsviertel etwas kaufen kannst. Mit Münzen erhältst du Zutritt zur Arena, sie können aber auch gegen Belohnungen eingetauscht werden.

Belohnungstausch



Arena



MUSEUM

Hier kannst du dir Musik anhören und Filme ansehen, die du schon kennst, und dir die alten Karten ansehen, die du gesammelt hast. Sprich mit dem Digimon, um dir eine Liste der verfügbaren Optionen anzeigen zu lassen. Wähle einen Titel oder einen Film aus und drücke dann die **X**-Taste, um ihn abzuspielen.



DIGITATION

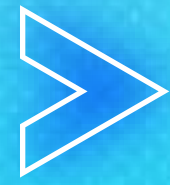
Deine beiden Partner altern im Spielverlauf, sobald sie die Voraussetzungen dafür erfüllen, können sie zu einer neuen, mächtigeren Generation digitieren. Die Voraussetzungen umfassen die Werte eines Digimons, die Anzahl an Trainingsversagen, Gewicht und Disziplin. Um zu sehen, wie kurz sie vor der Digitation stehen, wähle auf deinem Digivice "Geschichte" aus oder gehe in Floatien ins Digitations-Dojo.



Digitationsablauf



Im Training I



Im Training II



Anfänger



Champion



Ultimativ

Es ist auch noch eine weitere Digitationsform verfügbar!

PARTNERLEBEN UND -ERBE

Deine Partner besitzen eine bestimmte Lebensdauer und sterben, wenn diese abgelaufen ist. Ist dies der Fall, öffnet sich ein Digi-Ei-Auswahlbildschirm und du musst einen neuen Digimon von Geburt an aufziehen. Allerdings erbt der neue Partner einige Werte des alten Partners. Die Lebensdauer deiner Partner verlängert sich mit jeder Digitation.

Partnertod



Erbe



Digi-Ei-Auswahl

PARTNER PFLEGEN

Um die Lebensdauer deines Partners zu verlängern und das Beste aus seinen Fähigkeiten herauszuholen, musst du dich um sein Essen, Toilettengänge und genügend Schlaf kümmern. Kannst du ein Bedürfnis nicht rechtzeitig erfüllen, löst dies ein Trainingsversagen aus, das bestimmte negative Effekte nach sich zieht. Achte daher darauf, was dein Partner sagt, und versuche, seine Bedürfnisse so schnell wie möglich zu befriedigen.



ZEICHEN VON PARTNER-DIGIMON UND WIE MAN DAMIT UMGEHT

	Das Digimon hat Hunger und möchte gefüttert werden. Gib ihm etwas zu essen.
	Das Digimon muss auf Toilette. Suche eine Toilette auf oder benutze ein Dixiklo.
	Das Digimon braucht Schlaf. Öffne den Pflege-Modus oder campe im Freien, damit es schlafen kann.
	Das Digimon ist erschöpft. Lass es sich auf einem Bett oder woanders ausruhen.
	Das Digimon ist krank. Gib ihm Medizin oder bring es ins Krankenhaus.
	Das Digimon ist verletzt. Benutze eine Bandage oder Medizin oder bring es ins Krankenhaus.

PARTNERWERTE

Laune und Erschöpfung deines Partners ändern sich abhängig davon, wie du ihn behandelst. Gehe im Partnermenü auf deinem Digivice zu Status, um dir seine aktuellen Werte anzeigen zu lassen.



Laune-Balken

Disziplin-Balken

Fluch-Balken

Erschöpfungsbalken

LAUNE

Ein gut gelaunter Partner besitzt im Kampf höhere Angriffs- und Verteidigungswerte. Außerdem erhält er nach dem Training Boni. Seine Laune ist davon abhängig, wie du dich um ihn kümmerst und mit ihm sprichst. Nach dem Schlafen, wenn ein neuer Tag anbricht, wird die Laune auf normal zurückgesetzt. Die Laune ändert sich außerdem von Tag zu Tag.

DISZIPLIN

Die Disziplin deines Partners beeinflusst dessen Digitation. Ist sie hoch, wird er ein ernsthafterer Digimon; ist sie gering, wird er ein böser Bursche. Seine Disziplin ist davon abhängig, wie du mit ihm sprichst und was du ihm zu essen gibst.

FLUCH

Der Fluchwert steigt, wenn du mit einem Digimon nicht rechtzeitig auf Toilette gehst. Ist das 16 Mal vorgekommen, passieren schlimme Dinge.

ERSCHÖPFUNG

Erschöpfte Digimon sind Anfälliger für Krankheiten, die ihre TP, MP und Lebensdauer nach und nach verringern.

UNGELIEBTE ORTE

Es kann sein, dass Digimon bestimmte Orte nicht mögen. Wenn du diese Orte trotzdem aufsuchst, werden die betreffenden Digimon anfälliger für Krankheiten. Halte dich daher an solchen Orten möglichst kurz auf oder sei gut auf mögliche Krankheiten vorbereitet.

KOMMUNIKATION

Im Laufe deiner Abenteuer können deine Partner versuchen, sich mit dir zu unterhalten. Wenn dies geschieht, wähle "Loben", "Ausschimpfen" oder "Ignorieren" aus und drücke dann die ⊗. Nun wird dir das Ergebnis deiner Aktion angezeigt und eure Bindung, euer Digi-Freund-Wert sowie Laune und Disziplin des Partners ändern sich entsprechend.



BINDUNG UND DIGI-FREUND-WERT

Du und deine beiden Partner sind im Kampf effektiver, wenn ihr über eine starke Beziehung verfügt. Je höher eure Bindung ist, desto mehr BK stehen dir zu Kampfbeginn zur Verfügung. Je höher der Digi-Freund-Wert zwischen deinen Partnern ist, desto besser helfen sie einander. Bindung und Digi-Freund-Wert ändern sich abhängig von Kommunikation, Essen, Schlaf und anderen Faktoren.



DIMENSIONSKISTE

Benutze die Dimensionskiste in Jijimons Haus in Floatien, um gegen andere Spieler zu kämpfen und Punkte zu sammeln, die du gegen Gegenstände eintauschen kannst.



ONLINE GEHEN

Deine PS4® muss mit dem Internet verbunden sein, damit du die Dimensionskiste nutzen kannst. Sie im Benutzerhandbuch für die PlayStation®4 auf der offiziellen Webseite von Sony Interactive Entertainment Inc. nach, um genauere Informationen zur Verbindungsherstellung zu erhalten.

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

KÄMPFE

Über die Dimensionskiste kannst du an der Seite deiner Lieblingspartner gegen andere Spieler kämpfen, die einen ähnlichen Rang haben. Die Kämpfe laufen automatisch ab und wenn du gewinnst, erhältst du NWP (Netzwerkpunkte). Es können bis zu drei Kämpfe am Tag ausgefochten werden.



TAGESAUFGABEN

Wenn du dich mit der Dimensionskiste verbindest, erhältst du eine DigiMail. Schließe die darin beschriebene Aufgabe ab, um NWP zu erhalten. Die Aufgabe ist so lange verfügbar, bis du die am nächsten Tag wieder mit der Kiste verbindest und eine neue Aufgabe per DigiMail erhältst.



DIMENSIONSKISTE

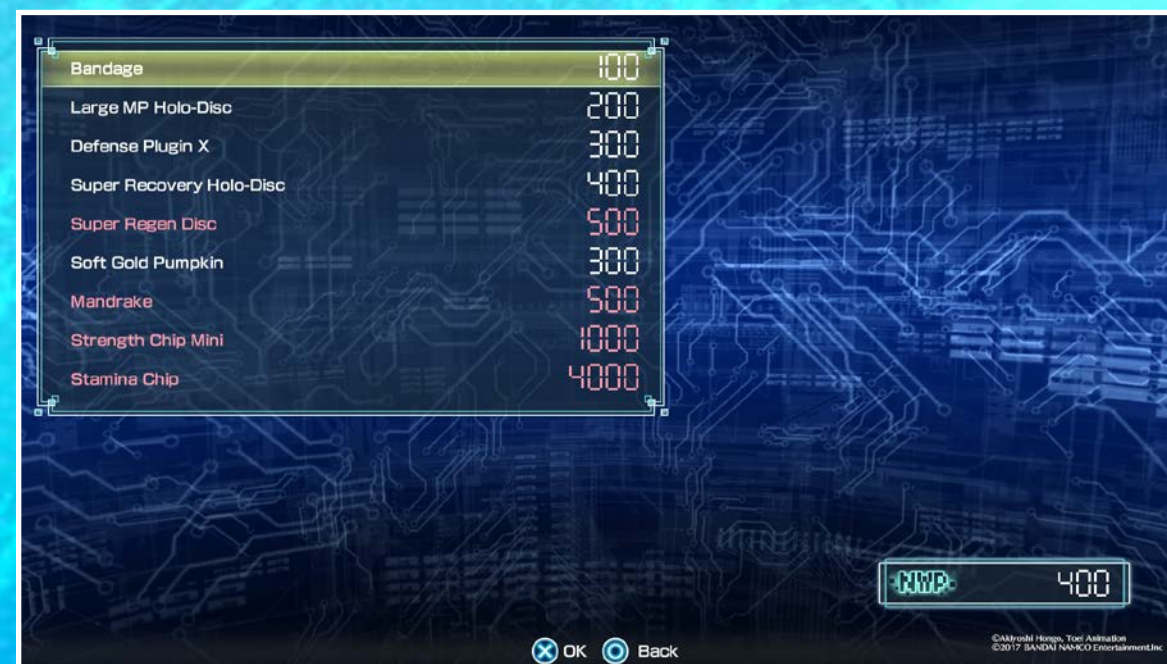
GESCHENKE

Gib im PlayStation®Store einen Produktcode ein, um die Gegenstandsgeschenke an die Dimensionskiste schicken zu lassen. Ist in deinem Inventar noch Platz, kannst du das Geschenk der Kiste annehmen.



PUNKTE TAUSCHEN

Netzwerkpunkte aus Kämpfen oder Tagesaufgaben können in der Dimensionskiste über die Option "Punkte tauschen" gegen Gegenstände eingetauscht werden. Die Liste der verfügbaren Gegenstände ändert sich täglich.



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