

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

» La storia.....	02
» Personaggi.....	03
» Comandi di base.....	06
» Avvio del gioco.....	07
» Flusso del gioco.....	08
» Digivice.....	09
» Avventura.....	16
» Combattimento.....	19
» Floatia.....	24
» Partner.....	28
» Inventario dimensionale.....	31

Un regalo di un tempo ormai quasi dimenticato...

Ho attivato il Digivice... Sensazioni da tempo sopite hanno ripreso il sopravvento e il cuore ha cominciato a battere all'impazzata.

Un attimo dopo sono stato avvolto da una luce bianca e accecante.

Quando ho ripreso i sensi, mi sono ritrovato in uno strano mondo. Un mondo senza entrata o uscita.

Nella confusione stavo per cadere preda di un assalitore misterioso, ma per fortuna sono giunti in mio soccorso i miei amati partner di un tempo.

I nostri legami quasi recisi si sono rinsaldati e... è avvenuto un miracolo.

È la mia ultima estate da liceale e la luce generata da quel miracolo mi ha aperto le porte di una nuova avventura!

TAKUTO

(nome predefinito modificabile)

VOCE: YUUTA KASUYA



EROE (UOMO O DONNA)

Un liceale dell'ultimo anno che, in vista degli esami di ammissione all'università, ha iniziato a ridurre le proprie attività extra-accademiche. Da bambino andava pazzo per i giochi dei Digimōn, tanto da essere arrivato secondo al campionato nazionale quand'era ancora in quinta elementare.

SHIKI

(nome predefinito modificabile)

VOCE: SAKI FUJITA



KOUTA HIROSE

VOCE: KENN

Un amico del liceo, il tipico "ragazzo simpatico", gentile ed comprensivo nei confronti degli altri. Non si può dire che sia un ragazzo impopolare, ma diciamo che la sua personalità non aiuta a far sì che venga notato. Si ritrova sperduto nel Mondo Digitale insieme all'eroe.



YUKIMURA

(GUILMON)

VOCE: YUUSEI ODA

Partner di Kouta. Stoico e sempre gentile nei confronti di chiunque.

HIMARI OHBUCHI

VOCE: NAO TOUYAMA

Un'amica del liceo. Risoluta, determinata e sempre pronta all'azione una volta stabilito un piano. Questo potrebbe farla apparire presuntuosa, ma la verità è che è disposta a farsi in quattro pur di aiutare gli altri, anche a costo di sacrificare i propri sentimenti. Si ritrova sperduta nel Mondo Digitale insieme all'eroe. Ma c'è qualcosa che la turba...



RIKKA

(SALAMON)

VOCE: YUKA TOKUMITSU

Partner di Himari. Molto viziata e coccolata, non si allontanerebbe dalla sua amica neanche per un istante.

LUCHE

VOCE: SORA AMAMIYA

Una ragazza che per qualche ignoto motivo ha perso la memoria. Ha sempre con sé un peluche a forma di Numemon.





VOCE: KENICHI SUZUMURA

Un uomo avvolto dal mistero e dallo sguardo penetrante. Indossa sempre un copricapo di lana nera. E cos'è quel Digiuovo che ha in mano...?

SHOMA TSUZUKI

VOCE: NOBUHIKO OKAMOTO

Un ragazzino che porta sempre con sé un giocattolo digitale dei Digimon. Chissà a cosa è dovuto quel suo sguardo sconsolato...



JIJIMON

VOCE: BIN SHIMADA

Un decano responsabile e serio, anche se ogni tanto ha le sue... défaillance. Si assume il compito di riportare in città tutti i Digimon che se ne erano allontanati dopo l'improvviso attacco di un Machinedramon.

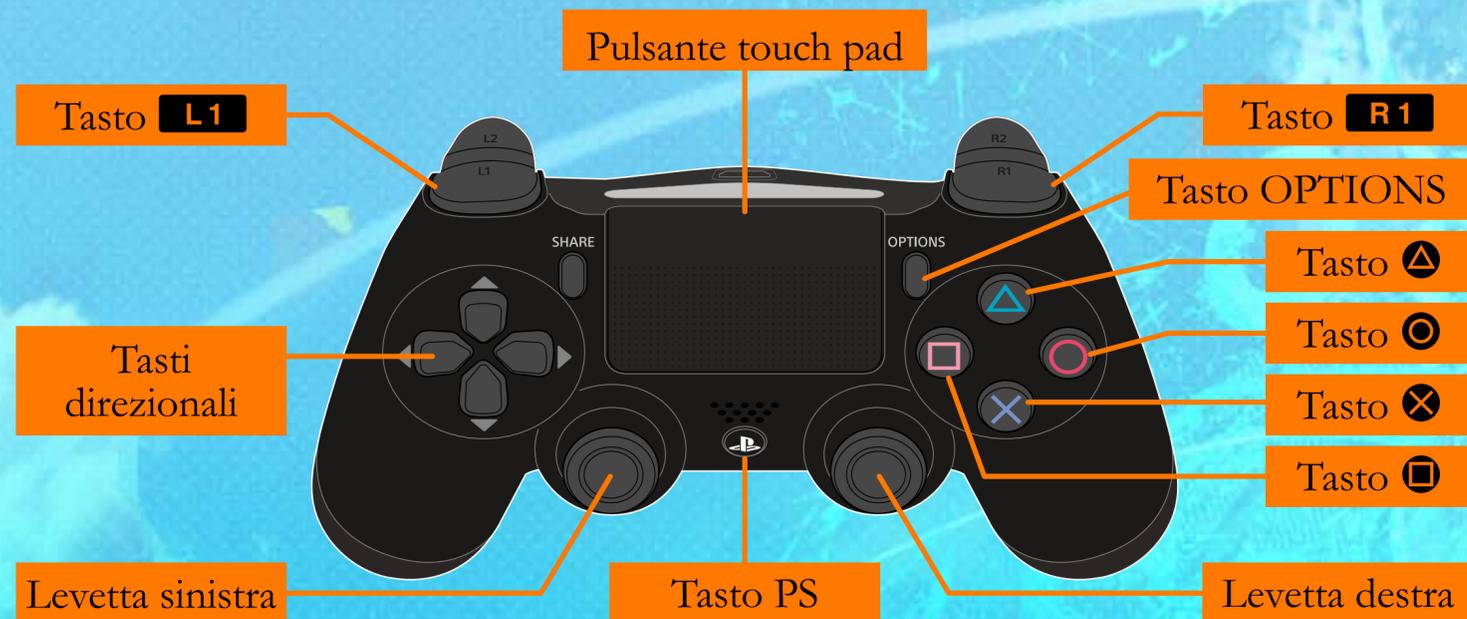


TAOMON

VOCE: DAISUKE NAMIKAWA

Vecchio amico di Jijimon, dal quale si è però allontanato dopo un episodio occorso tra i due. Taciturno, testardo e pessimista, tende a evitare il contatto con gli altri. Ha notato la presenza di una strana, nuova entità nel Mondo Digitale, a quanto pare intenzionata a stravolgerlo per le proprie finalità...

TASTI DUALSHOCK®4



FIELD MAP CONTROLS

Tasto ×	Parla, conferma, spostamento tra aree, raccogli oggetti/risorse
Tasto ○	Annulla, torna indietro
Tasto □	Vai alla modalità Cura
Tasto △	Accedi al Digivice
Tasto R1	Avvicina la visuale, salta la conversazione
Tasto L1	Allontana la visuale
Levetta sinistra	Movimenti
Levetta destra	Cambia punto di vista (*non disponibile in città)
Tasto OPTIONS	Accedi alla mappa, salta i filmati
Pulsante touch pad	Reimposta la visuale

COMANDI (COMBATTIMENTO)

Tasto ×	Supporto (incrementa l'Autorità)
Tasto ○	Cambia visuale, annulla
Tasto □	Accedi al menu tattico
Tasto △	Accedi all'inventario
Tasto R1 + Levetta sinistra + Tasto ×	Controlla il partner R (consuma Autorità)
Tasto L1 + Levetta sinistra + Tasto ×	Controlla i partner L (consuma Autorità)
Tasto L1 Tasto R1 + Levetta sinistra + × button	Controlla i partner L/R (consuma Autorità)

COMANDI (ALLENAMENTO)

Levetta sinistra	Organizza l'allenamento del partner L
Levetta destra	Organizza l'allenamento del partner R
Tasto ×	Conferma l'allenamento, ferma la roulette
Tasto ○	Annulla
Tasto △	Storia
Tasto L1 o Tasto R1	Visualizza le statistiche del partner L o R

Una volta avviato il gioco e terminato il filmato introduttivo, apparirà la schermata del titolo. Da lì è possibile selezionare una delle seguenti opzioni:

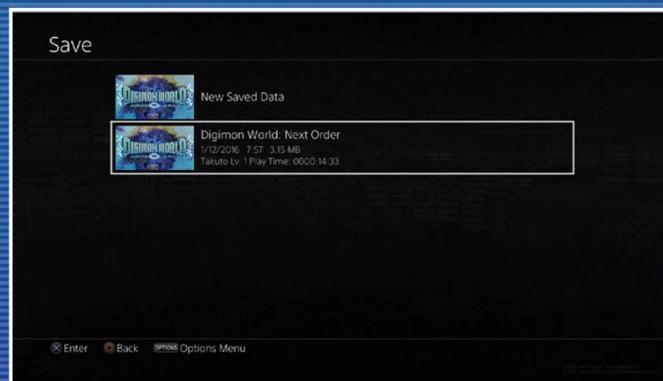


COMANDI DEL MENU PRINCIPALE

Nuova partita	Gioca alla modalità Storia dall'inizio, scegliendo uno dei due livelli di difficoltà (Facile e Normale).
Carica partita	Carica una partita salvata per riprendere la modalità Storia da dove l'avevi interrotta.
Impostazioni di sistema	Accedi alla schermata delle impostazioni di sistema.

SALVATAGGIO

Usa il comando Salva del Digivice per salvare la partita. È possibile archiviare fino a tre file di salvataggio diversi. Selezionando come destinazione un file di salvataggio già usato, i vecchi dati saranno sovrascritti dai nuovi.



IMPOSTAZIONI DI SISTEMA

Dalla schermata delle impostazioni di sistema è possibile regolare le opzioni indicate sotto. Alla schermata delle impostazioni di sistema è possibile accedere dalla schermata del titolo o selezionando Sistema nel Digivice.



OPZIONI DEL MENU IMPOSTAZIONI DI SISTEMA

Volume musica	Regola il volume della musica.
Volumi dialoghi	Regola il volume delle voci dei personaggi.
Volume effetti	Regola il volume degli effetti sonori.
Lingua audio	Cambia la lingua dei dialoghi * Modificabile solo accedendo alle Impostazioni di sistema dal menu
Visuale su/giù	Inverti i comandi relativi ai movimenti della visuale sull'asse verticale.
Visuale sinistra/destra	Inverti i comandi relativi ai movimenti della visuale sull'asse orizzontale.
Sensibilità visuale	Regola la sensibilità del movimento della visuale.

* La lingua del testo su schermo del gioco dipende dalla lingua impostata per il tuo sistema e dalle impostazioni geografiche.

Digimon World -next Order- comprende tre diverse fasi di gioco: Avventura, Combattimento e Interazione con i Digimon.

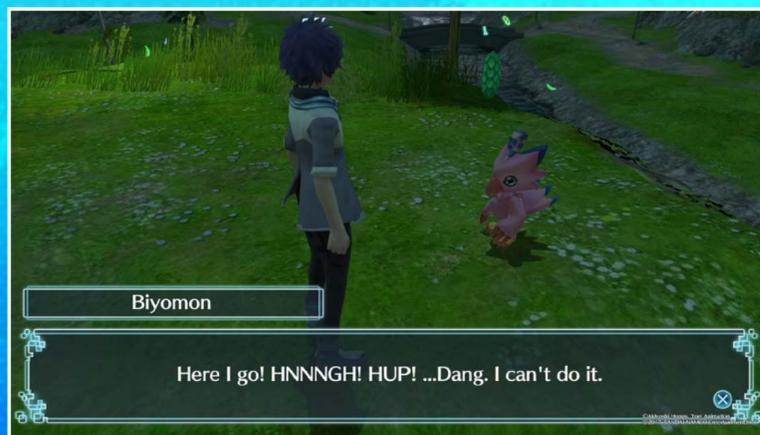
PROLOGO

Selezionando Nuova partita, si accede alla schermata di selezione del nome e del sesso del protagonista. È possibile usare una tastiera per digitare il nome. Una volta finito, si assisterà a una conversazione, dopodiché avrà inizio il tutorial.



AVVENTURA

Consiste nell'esplorazione della mappa per ottenere informazioni e oggetti e progredire nella storia. Il tuo quartier generale si troverà nella città di Floatia. La mappa è disseminata di Digimon: tocca i loro simboli per passare alla fase Combattimento. Ma nella mappa è possibile incontrare anche Digimon amichevoli che si uniranno alla tua causa trasferendosi a Floatia una volta soddisfatte determinate condizioni.



COMBATTIMENTO

I combattimenti vengono effettuati automaticamente per mezzo dei tuoi partner Digimon. Nel corso della battaglia è possibile impartire loro ordini, usare oggetti e modificare la strategia da adottare. Una volta sconfitti tutti i Digimon nemici, la fase di Combattimento termina e tornerai sulla mappa. Se invece a essere sconfitti sono i tuoi partner Digimon, tornerai a Floatia.



ALLEVARE E PRENDERSI CURA DEI DIGIMON

Nel gioco è possibile allevare i propri partner Digimon. I combattimenti contribuiranno ad affinarne le abilità, ma è possibile migliorarne le prestazioni anche tramite l'allenamento. Dovrai inoltre prenderti cura di loro nutrendoli e provvedendo alle loro funzioni corporali.



Quando ti trovi sulla mappa, premi il tasto **△** per richiamare il tuo Digivice e accedere alle seguenti opzioni:



MENU DIGIVICE

Partner	Visualizza le informazioni sul partner e modifica le tattiche di battaglia.
Domatore	Visualizza le informazioni sul tuo personaggio e ottieni nuove abilità.
Oggetti	Visualizza gli oggetti in tuo possesso.
Mappa	Visualizza la mappa (viene centrata sulla tua posizione).
DigiMail	Visualizza le DigiMail ricevute.
Guida sul campo	Visualizza le informazioni sui Digimon che hai allevato.
Sistema	Vai alla schermata delle Impostazioni di sistema.
Salva	Vai alla schermata di salvataggio.

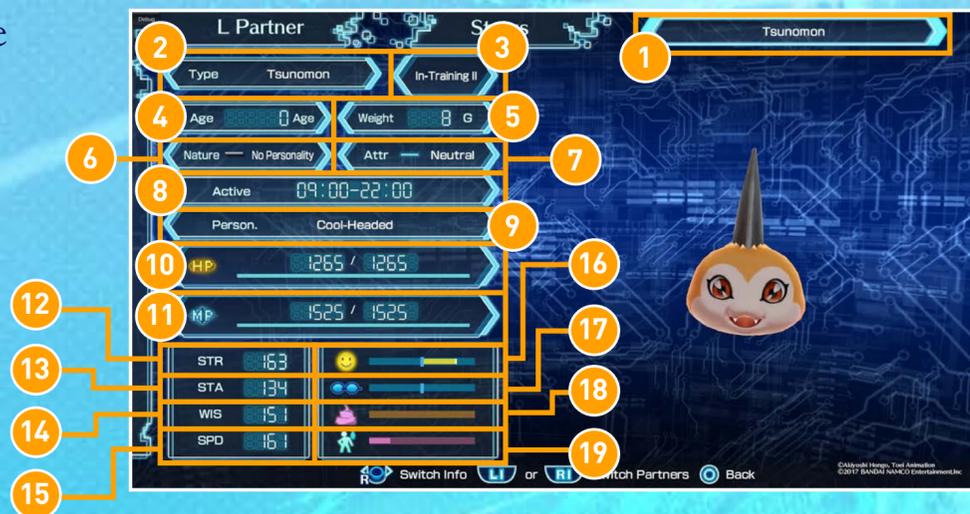
PARTNER

La schermata del Digivice relativa ai partner consente di visualizzare le informazioni sui partner e modificare le tattiche di battaglia. Usa i tasti direzionali o la levetta sinistra e premi il tasto **⊗** per selezionare uno dei due partner.



STATO

La schermata di stato fornisce le seguenti informazioni:



1	Nome del partner	12	Forza: più è elevata, maggiori sono i danni inflitti dal partner
2	Tipologia del partner	13	Resistenza: più è elevata, minori sono i danni subiti dal partner e maggiore è la quantità di materiali che è in grado di trasportare
3	Livello di digievoluzione	14	Saggezza: più è elevata, maggiori sono le probabilità che il partner pari un attacco o effettui un colpo critico e minori sono i PM consumati.
4	Età del partner	15	Velocità: più è elevata, maggiori sono la velocità del partner in combattimento e la probabilità che schivi un attacco
5	Peso del partner	16	Indicatore dell'umore
6	Caratteristiche del partner	17	Indicatore della disciplina
7	Attributo del partner	18	Indicatore di maledizione
8	Orari di veglia/sonno del partner	19	Indicatore di stanchezza
9	Personalità del partner		
10	PF: energia del partner		
11	PM: si consumano usando le abilità d'attacco		

IMPOSTAZIONI DI ATTACCO

La schermata delle impostazioni di attacco fornisce le seguenti informazioni:



1	Icona con le caratteristiche dell'attacco	6	Stati anomali causati dall'attacco
2	Nome dell'attacco	7	Descrizione dell'attacco
3	Forza dell'attacco	8	Dettagli sulla mossa speciale
4	Portata dell'attacco	9	Descrizione della mossa speciale
5	Costo in PM	10	Abilità che emergono in modalità Agitato

Seleziona uno slot, quindi seleziona un'abilità di attacco dalla lista per assegnarla allo slot. Inizialmente è disponibile un solo slot. Man mano che il Domatore impara nuove abilità gli slot possono aumentare fino a quattro.



TATTICHE DI BATTAGLIA

La schermata delle tattiche di battaglia fornisce le seguenti informazioni:



- 1 Icona della tattica di battaglia
- 2 Icona degli accorgimenti finali
- 3 Descrizione della tattica di battaglia selezionata

Per modificare la tattica di battaglia, seleziona la tattica desiderata e poi il pulsante "ACCETTA".

STORIA

Questa schermata fornisce le seguenti informazioni:



- 1 Generazione del Digimon selezionato
- 2 Età del Digimon in giorni
- 3 Caratteristiche del partner
- 4 Attributo del partner
- 5 Descrizione del partner

Seleziona un Digimon digievoluto per visualizzare le condizioni da soddisfare per la sua ulteriore digievoluzione. Tali condizioni vengono rivelate man mano che interagisci con i tuoi partner.



DOMATORE

La schermata del Digivice relativa al Domatore consente di ottenere nuove abilità e fornisce le seguenti informazioni:

- | | |
|---|--|
| 1 | Menu |
| 2 | Tempo di gioco |
| 3 | Denaro posseduto |
| 4 | Livello dell'eroe |
| 5 | Esperienza dell'eroe |
| 6 | Esperienza (ESP) richiesta per salire di livello |
| 7 | Numero di abilità acquisite |
| 8 | PD posseduti |



ELENCO ABILITÀ

La schermata Elenco abilità fornisce le seguenti informazioni:

- | | |
|---|---|
| 1 | PD posseduti |
| 2 | Elenco delle abilità del Domatore acquisite |
| 3 | Descrizione delle abilità |



OTTIENI ABILITÀ

Questa schermata fornisce le seguenti informazioni (seleziona un'abilità e premi il tasto ⊗ per acquisire l'abilità).

- | | |
|---|---------------------------------------|
| 1 | Scheda Sistema |
| 2 | Sottosistema |
| 3 | PD posseduti |
| 4 | Descrizione dell'abilità selezionata" |



ABILITÀ DEL DOMATORE

Salendo di livello, il tuo personaggio acquisisce PD, che possono essere spesi per acquisire nuove abilità del Domatore. Le abilità si dividono in quattro categorie: Di base, Allenatore, Superstite e Comandante. Le abilità possono essere utilizzate in allenamento, nei combattimenti e nel corso dell'avventura.

OGGETTI

La schermata del Digivice relativa agli oggetti fornisce le seguenti informazioni:



1	Categoria dell'oggetto	4	Esemplari posseduti
2	Elenco degli oggetti/esemplari posseduti	5	Descrizione dell'oggetto
3	Nome dell'oggetto	6	Quantità di materiale posseduto/massimo

Seleziona un oggetto e premi il tasto per liberartene o il tasto per modificare l'ordine dell'elenco degli oggetti.

MAPPA

Questa schermata consente di visualizzare la mappa (la mappa è diversa a seconda se ti trovi nella città di Floatia (dopo averla sviluppata) o nel mondo di gioco più vasto).

MAPPA DI FLOATIA

Una volta sviluppata la città di Floatia, la schermata della sua mappa fornisce le seguenti informazioni:



1	Elenco dei luoghi
2	Icona "Tu sei qui"

Seleziona uno dei luoghi dell'elenco e premi il tasto per raggiungerlo.

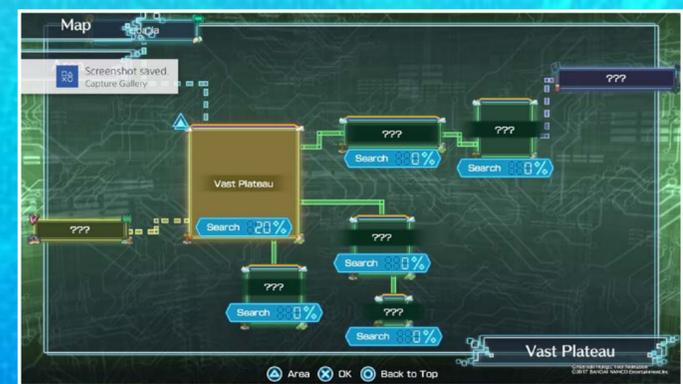
MAPPA DEL MONDO DI GIOCO

La schermata della mappa del mondo di gioco fornisce le seguenti informazioni:

- 1 Tipo di mappa
- 2 Legenda delle icone mostrate sulla mappa
- 3 Percentuale di esplorazione della mappa
- 4 Icona "Tu sei qui"
- 5 Nome del luogo in cui ti trovi



Quando visualizzi la mappa del mondo di gioco puoi premere il tasto **L1** per allontanare la visuale e il tasto **R1** per avvicinarla e il tasto **△** per passare dalla mappa dell'area alla mappa del mondo.



Mappa dell'area



Mappa del mondo

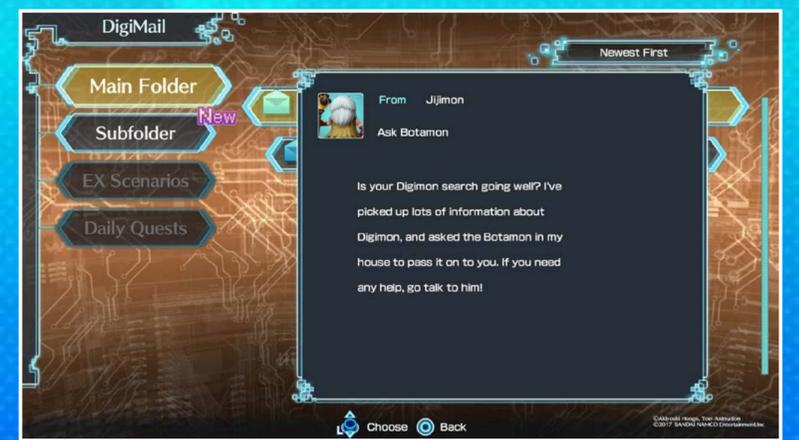
DIGIMAIL

La schermata del Digivice relativa alle DigiMail consente di visualizzare le DigiMail ricevute nel corso del gioco e in merito alle missioni.



- 1 Cartella
- 2 Elenco delle DigiMail

Seleziona una cartella e poi una DigiMail per visualizzarne il contenuto. Quando selezioni una DigiMail premi il tasto **△** per modificare l'ordine di visualizzazione.

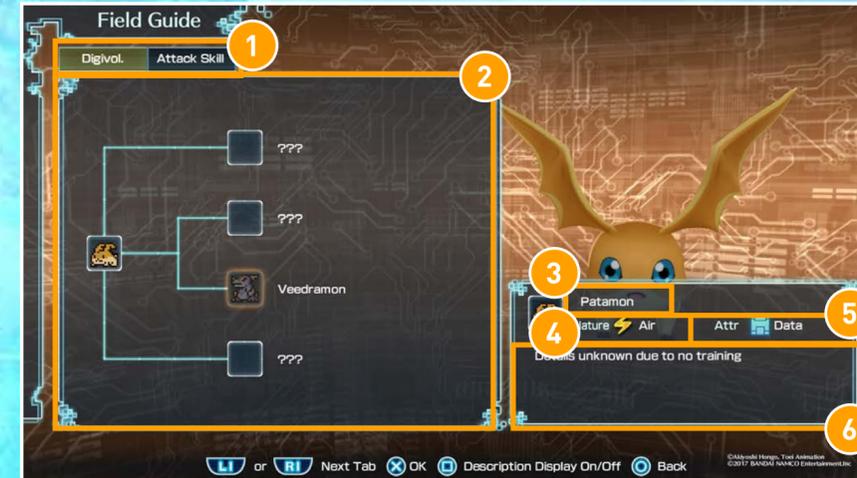


GUIDA SUL CAMPO

Questa schermata del Digivice consente di visualizzare le informazioni sui Digimon allevati. Seleziona un Digimon dalla guida per visualizzarne i dati.



Nella schermata dei dati relativi a un Digimon, premi i tasti **L1** e **R1** per passare da una scheda all'altra.



1	Scheda
2	Percorso digievolutivo
3	Nome del Digimon
4	Caratteristiche del Digimon
5	Attributo del Digimon
6	Descrizione del Digimon



7	Abilità d'attacco utilizzabili
8	Descrizione dell'abilità d'attacco selezionata
9	Tipologia della mossa speciale
10	Descrizione della mossa speciale

MOVIMENTI SULLA MAPPA

La mappa è il luogo in cui è possibile controllare il protagonista, combattere contro i nemici, raccogliere oggetti e progredire nella storia del gioco. Spostandosi sulla mappa possono essere visualizzate le seguenti informazioni:



1	Ora attuale	5	Stato e messaggi del partner L
2	Nome dell'area	6	Stato e messaggi del partner R
3	Nome della sotto-area	7	Icona di ricezione di una nuova DigiMail
4	Minimappa	8	Dati del Digimon nemico

MINIMAPPA

La minimappa fornisce informazioni sull'area immediatamente circostante il protagonista, compresi l'eventuale presenza di Digimon nemici e di eventi legati alla storia.

-  Partner Digimon/PNG
-  Digimon nemico
-  Punto d'attivazione di un evento



SPEDIZIONIERI E PORTALI

Avanzando nel gioco avrai la possibilità di servirti di spedizionieri e di portali per spostarti più rapidamente da un luogo all'altro. Gli spedizionieri consentono di teletrasportarsi istantaneamente tra i punti d'ingresso delle aree dietro pagamento di una determinata somma di BIT, mentre i portali appaiono sulla mappa al termine degli eventi e in altre occasioni e consentono di tornare a Floatia.



AREE PARTICOLARI

Nel mondo di gioco t'imbatterai in alcune aree particolari liberamente accessibili:

Bagno



Avvicinati per consentire ai tuoi partner di espletare i loro bisogni.

Distributore automatico



Consente di acquistare oggetti (generalmente a un prezzo maggiore rispetto a quelli di Floatia).

ZONA MATERIALI

Premi il tasto **X** presso una di queste aree per raccogliere materiali. Per ciascuna zona materiali è possibile effettuare la raccolta del relativo materiale un numero di volte limitato, che viene ripristinato col passare del tempo.



PESCA

Se possiedi una canna da pesca, premi il tasto **X** presso una di queste aree e seleziona un'esca per iniziare a pescare. Per catturare un pesce, premi il tasto **X** quando il galleggiante affonda in acqua. Se il tempismo non è quello giusto, il pesce scapperà via.



MODALITÀ CURA

Premi il tasto **□** mentre ti trovi nella mappa per chiamare a te i tuoi partner ed entrare nella modalità Cura.



1 Menu della modalità Cura (→ p. 18)

2 Stato del partner (→ p. 29)

3 Legame e DigiAmico (→ p. 30)

OGGETTI

All'interno della modalità Cura, seleziona Oggetti per richiamare l'elenco degli oggetti. Seleziona una categoria, quindi seleziona dall'elenco l'oggetto da usare.



SONNO

All'interno della modalità Cura, seleziona Sonno per far addormentare il tuo partner (se è stanco).



ACCAMPATI

Se possiedi una tenda, seleziona Accampati per accamparti. Ciascuna tenda è utilizzabile un determinato numero di volte, dopodiché non sarà più possibile accamparsi. Quando si è accampati, sono disponibili le seguenti opzioni:

CUCINA

Se i tuoi partner sono affamati e disponi degli ingredienti necessari per cucinare, usa quest'opzione per sfamarli.



OGGETTI

Seleziona quest'opzione per usare un oggetto sui partner, come nella modalità Cura.



ORA DI RIPOSO/SONNO

Riduce la stanchezza dei tuoi partner, consuma un utilizzo della tenda e pone fine all'accampamento.



FLUSSO DELLE BATTAGLIE

Il flusso delle battaglie è il seguente:

INIZIO

Per dare inizio alla battaglia, entra in contatto con il Digimon nemico sulla mappa. A volte sono i nemici stessi ad avvicinarsi dopo averti avvistato.



SVOLGIMENTO

Nel corso della battaglia, i tuoi partner combatteranno seguendo automaticamente la tattica di battaglia prestabilita. Puoi comunque dare degli ordini o fornire loro degli oggetti di supporto.



VITTORIA

Se la battaglia viene vinta, tu guadagnerai ESP Domatore e BIT e i tuoi partner cresceranno.



SCONFITTA

Se entrambi i tuoi partner perdono tutti i propri PF, tornerai automaticamente a Floatia.



SCHEMATA DEL COMBATTIMENTO

La schermata relativa al combattimento fornisce le seguenti informazioni:



- | | |
|---|---|
| 1 | Ordini |
| 2 | Informazioni rapide sul partner L (PF/PM) |
| 3 | Informazioni rapide sul partner R (PF/PM) |
| 4 | Informazioni sul Digimon nemico (livello/PF/PM) |
| 5 | Impostazioni della visuale |
| 6 | Informazioni sul partner L (PO/PF/PM) |
| 7 | Informazioni sul partner R (PO/PF/PM) |

Durante la battaglia premi il tasto per cambiare la visuale.

ORDINI

Durante la battaglia premi il tasto per richiamare l'Anello Ordine del partner L e il tasto per richiamare quello del partner R. Usa la levetta sinistra per spostare il cursore e premi il tasto per dare l'ordine e scegliere un'abilità d'attacco per il partner. L'Anello Ordine si chiude dopo 5 secondi.



PO (AUTORITÀ)

Dando ordini ai partner si consuma Autorità (misurata in PO). All'inizio della battaglia il valore dei PO del partner è identico a quello del Legame. È possibile incrementarlo fornendo supporto al partner. Il valore dell'Autorità viene ripristinato al termine di ciascuna battaglia.

VANTAGGI DEGLI ORDINI

A differenza delle abilità d'attacco usate automaticamente dai partner, quelle utilizzate a seguito di un ordine non consumano PM e sono inoltre leggermente più potenti.

Tuttavia se il partner sta eseguendo un'altra azione potrebbe ritardare l'esecuzione dell'ordine o non eseguirlo affatto.



SUPPORTO

Durante la battaglia premi il tasto **X** per fornire supporto a un partner e incrementarne il PO. L'incremento è maggiore se il supporto viene fornito mentre il partner sta attaccando o subendo un attacco. Per poter fornire nuovamente supporto occorre aspettare del tempo.



MOSSE SPECIALI

Seleziona l'area in basso a sinistra dell'Anello ordine e premi il tasto **X** per effettuare una potentissima mossa speciale consumando 150 PO.



AGITAZIONE

Seleziona l'area centrale dell'Anello Ordine e premi il tasto **X** per rendere il tuo partner più forte facendolo entrare in modalità Agitato al costo di 50 PO. L'effetto è diverso a seconda del partner Digimon, andando dalla rigenerazione dei PF al potenziamento delle statistiche.

DIGIFUSIONE E EXE (EVOLUZIONE INCROCIATA EXTRA)

Premi contemporaneamente i tasti **L1** e **R1** per richiamare gli Anelli Ordine di entrambi i partner simultaneamente. La Digifusione rappresenta una potente mossa effettuata allo stesso tempo dai tuoi due partner. Con l'ExE, i partner si fondono in un unico, nuovo e potente Digimon.

Digifusione



ExE



CONDIZIONI PER L'EXE

Non è possibile effettuare l'ExE se non sono soddisfatte determinate condizioni:

- Un partner dev'essere di livello Mega (a meno che non sia dorato) e l'altro di un livello compreso tra Campione e Mega (a meno che non sia dorato)
- I valori Legame e DigiAmico di entrambi i partner devono essere al massimo
- Può essere effettuata soltanto una volta al giorno

OGGETTI

Durante la battaglia premi il tasto **△** per visualizzare l'elenco degli oggetti utilizzabili. Seleziona quello desiderato e premi il tasto **×** per usarlo sul tuo partner.



Mentre visualizzi l'elenco, premi i tasti **L1** o **R1** per scegliere il partner su cui usare l'oggetto o il tasto **△** per modificare l'ordine di visualizzazione.

TATTICHE

Durante la battaglia premi il tasto **□** per accedere al menu delle tattiche. Premi il tasto **L1** per aprire la schermata relativa al partner L, il tasto **R1** per quella relativa al partner R o entrambi per aprire entrambe le schermate contemporaneamente. Seleziona la tattica desiderata e premi il tasto **×** per modificare la tattica di battaglia del partner o dei partner.



ABBANDONARE LA BATTAGLIA

Dalla schermata delle tattiche seleziona Fuggi e premi il tasto **×**. Apparirà una finestra di conferma. Seleziona Sì e premi il tasto **×** per abbandonare la battaglia e fuggire al punto d'ingresso dell'area. La fuga da una battaglia comporta una leggera riduzione dei valori Legame e DigiAmico.



STATI ANOMALI

Alcune abilità d'attacco producono effetti secondari in grado di provocare degli stati anomali agli avversari. Nel gioco sono presenti sette stati anomali:



TIPI DI STATO ANOMALO

	Veleno	I PF della vittima diminuiscono nel tempo.		Furia	La vittima attacca aggressivamente il nemico, con il doppio delle probabilità di effettuare un colpo critico.
	Lentezza	La vittima viene rallentata.		Senza Motivo	La vittima attacca aggressivamente un nemico diverso dal proprio aggressore, infliggendo però solo la metà dei danni.
	Paralisi	La vittima non può più muoversi.		Folletto	La vittima può utilizzare solo un set limitato di abilità d'attacco più deboli.
	Confusione	La vittima inizia a comportarsi in modo strano e a ogni suo attacco subisce la metà dei danni inflitti.			

CURARE GLI STATI ANOMALI

Gli stati anomali svaniscono al termine della battaglia, ma possono anche essere curati con i Dischi di Rimedio oppure da un partner con un valore di DigiAmico sufficientemente elevato.

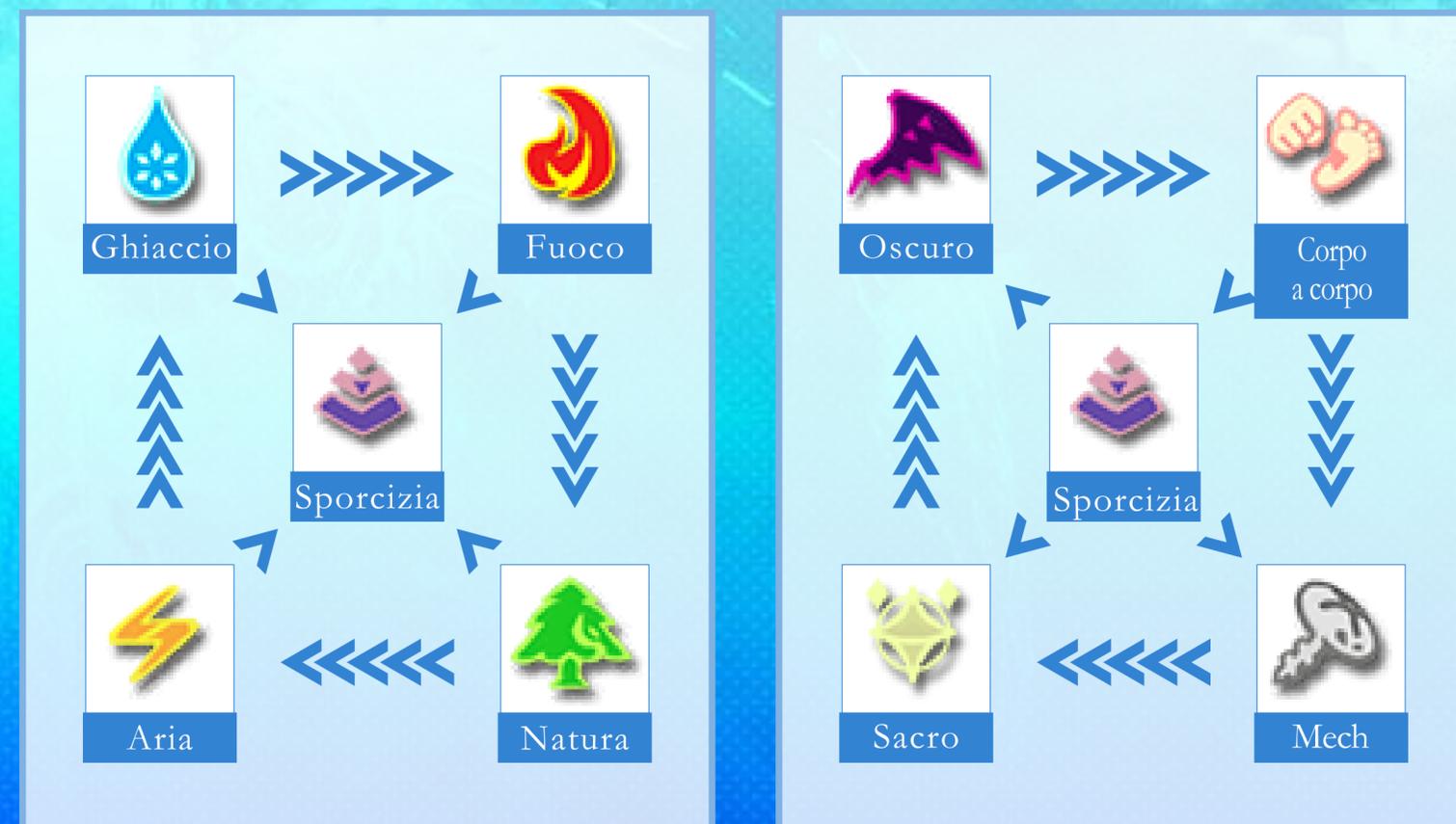


RAPPORTI TRA GLI ATTRIBUTI

Ciascun Digimon e ciascuna mossa d'attacco sono caratterizzati da un proprio attributo. Il modo in cui questi attributi interagiscono influisce sulla potenza delle mosse. L'effetto finale dipende dall'attributo dell'abilità del Digimon che attacca e da quello del Digimon attaccato: ciascun attributo è particolarmente efficace nei confronti di un altro soltanto. Ricordarsi dei rapporti tra gli attributi può aiutare a usare quelli più utili nel corso della battaglia.



SCHEMA DEI RAPPORTI TRA GLI ATTRIBUTI



FLOATIA, IL QUARTIER GENERALE DELLA TUA AVVENTURA

Nel gioco, la città di Floatia (da dove prende il via la storia) fungerà da tuo quartier generale. In città è possibile stringere amicizia con i Digimon incontrati nel mondo di gioco. Inoltre la città si sviluppa man mano che avanzi nel gioco e nella storia. A Floatia è possibile trovare le seguenti strutture:



STRUTTURE PRINCIPALI DI FLOATIA

Distretto	Struttura	Distretto	Struttura	Distretto	Struttura
	Casa di Jijimon		Negoziò di oggetti		Colosseo
Distretto Centrale	Spedizioniere	Distretto degli Affari	Ospedale	Distretto Intrattenimento	Arena
	Deposito		Ristorante		Museo
	Costruttore		Borsa		Centro di Addestramento
Distretto Agricolo	Campi			Distretto Ricerca	Dojo Digievoluzione

SPEDIZIONIERE

Gli spedizionieri consentono di teletrasportarsi a pagamento in qualsiasi area. Parla con Birdramon per scoprire l'elenco delle aree raggiungibili. Seleziona l'area desiderata e premi il tasto X per raggiungerla.



DEPOSITO

Il deposito consente di depositare e poi riprendere gli oggetti. Parla con Patamon e scegli se depositare o ritirare un oggetto. Appariranno l'elenco degli oggetti in tuo possesso e quello degli oggetti depositati. Seleziona un oggetto e premi il tasto X per trasferirne un esemplare da un elenco all'altro o il tasto □ per trasferirne dieci.



Costruttore

Il Costruttore consente di migliorare le strutture della città se si dispone dei materiali necessari. Parla con Veemon per vedere l'elenco delle strutture migliorabili. Selezionane una e premi il tasto **X** per avviare i lavori. Trascorso un certo periodo di tempo, la struttura verrà migliorata, rendendola più utile per i tuoi scopi.



Negozi di oggetti

Qui puoi acquistare e vendere oggetti. Parla con il Digimon, scegli se acquistare o vendere, seleziona un oggetto e premi il tasto **X**. Usa i tasti direzionali o la levetta sinistra per selezionare il numero di esemplari che desideri acquistare/vendere e premi il tasto **X** per completare la transazione.



Scambio di materiali

Per scambiare i materiali con qualcos'altro, parla con Gotsumon all'interno della struttura del Costruttore. I materiali disponibili variano con i giorni della settimana.



Ospedale

Qui puoi acquistare medicine e curare le ferite e le malattie.



RISTORANTE

Se i tuoi partner sono affamati, qui puoi nutrirli per migliorare le loro statistiche. Parla con il Digimon per visualizzare il menu, seleziona un piatto e premi il tasto **X**, quindi seleziona un partner e premi il tasto **X** per farlo mangiare.



CAMPI

Qui puoi piantare dei semi per effettuare successivamente il raccolto. Parla con il Digimon per visualizzare l'elenco di ciò che è piantato in quel momento e premi il tasto **X** per vedere cosa è ancora possibile piantare. Seleziona il tipo di semi desiderato e premi il tasto **X**. Apparirà una finestra di conferma. Seleziona Sì per piantare i semi. Trascorso un certo periodo di tempo, potrai raccogliere i frutti della pianta.



BORSA

Qui puoi acquistare e vendere beni per lucrare sulla differenza di prezzo dovuta alla costante variazione delle loro quotazioni sul mercato. Parla con il Digimon per visualizzare l'elenco dei beni quotati, selezionane uno e premi il tasto **X** per acquistare o il tasto **□** per vendere, quindi usa i tasti direzionali o la levetta sinistra per definire la quantità. Infine premi il tasto **X** per completare la transazione.



CENTRO DI ADDESTRAMENTO

Qui puoi far allenare e potenziare i tuoi partner. Avvicinati al macchinario bianco per accedere alla schermata di allenamento e scegli la statistica da potenziare usando la levetta sinistra per il partner L e quella destra per il partner R, quindi premi il tasto **X**. Apparirà una finestra di conferma. Seleziona Sì per iniziare l'allenamento. Premi il tasto **X** per fermare la roulette dei bonus, terminare la sessione e scoprirne gli esiti.



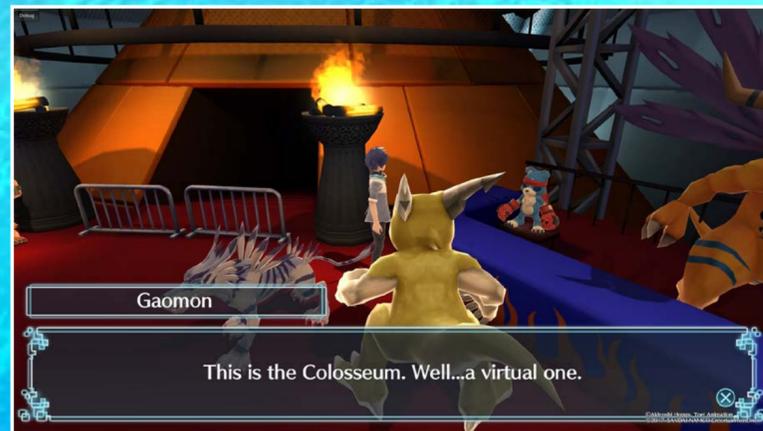
DOJO DIGIEVOLUZIONE

Qui puoi consultare i dati relativi alle digievoluzioni dei tuoi partner. Parla con il Digimon per visualizzare il percorso digievolutivo dei tuoi partner e scoprire se ci sono le condizioni per la digievoluzione alla generazione successiva. Premi i tasti **L1** e **R1** per passare da un partner all'altro.



COLOSSEO

Combatti usando set di regole variabili. Parla con il Digimon per visualizzare l'elenco delle possibili battaglie, seleziona quella cui desideri unirti e premi il tasto **X**. Apparirà una schermata di conferma. Seleziona Sì per iniziare a combattere. Alle battaglie nel Colosseo si applicano gli stessi comandi della schermata di combattimento.



MONETE

Vincendo le battaglie nel Colosseo si guadagnano monete spendibili nel Distretto Intrattenimento. In particolare, le monete consentono di accedere all'arena e permettono di acquistare premi.

Riscatto dei premi



Arena



MUSEO

Qui puoi riascoltare le musiche e rivedere i filmati del gioco già sbloccati e ammirare la tua collezione di Vecchie Carte. Parla con il Digimon per visualizzare le opzioni disponibili. Seleziona un brano o un filmato e premi il tasto **X** per avviarne la riproduzione.



DIGIEVOLUZIONE

Col passare del tempo i tuoi due partner crescono e, una volta soddisfatte determinate condizioni, si digievolgono passando alla generazione successiva, più potente della precedente. Le condizioni da soddisfare per la digievoluzione comprendono determinati valori per le statistiche, un certo numero di fallimenti di allenamento, un certo peso e un determinato valore per la Disciplina. Per vedere quanto i tuoi partner sono vicini alla digievoluzione successiva, seleziona Storia dalla schermata del Digivice o recati al Dojo Digievoluzione a Floatia.



Generazioni digievolutive



Primario



Primo stadio



Intermedio



Campione



Evoluto

...e un'altra ancora!

VITA DEI PARTNER E LORO DISCENDENZA

I partner non vivono in eterno. Dopo un determinato periodo di tempo moriranno. A quel punto apparirà una schermata di selezione di Digiuova e sarai costretto a scegliere un nuovo Digimon da allevare da zero, che tuttavia erediterà parte delle statistiche del vecchio partner. La durata della vita dei partner aumenta ogni volta che si digievolgono.

Morte dei partner



Discendenza



Selezione Digiuovo

PRENDERSI CURA DEI PARTNER

Per estendere la durata della vita dei partner e aiutarli a sfruttare al massimo le loro capacità, dovrai nutrirti, permettere loro di espletare i propri bisogni e farli dormire quando serve. Se non puoi soddisfare le loro esigenze nel momento in cui emergono, si verifica un fallimento di allenamento e si producono alcuni effetti negativi. Tieni d'occhio i messaggi e le indicazioni dei tuoi partner e cerca di soddisfare i loro bisogni il prima possibile.



SEGNALI DAI PARTNER DIGIMON E COME COMPORTARSI

	Il Digimon è affamato e vuole mangiare. Dagli del cibo.
	Il Digimon deve andare al bagno. Recati in un bagno o usa un bagno portatile.
	Il Digimon deve dormire. Accedi alla modalità Cura o accampati per farlo dormire.
	Il Digimon è affaticato. Fallo riposare su un letto o altrove.
	Il Digimon è malato. Fagli prendere una medicina o portalo in ospedale.
	Il Digimon è ferito. Usa una benda o fagli prendere una medicina o portalo in ospedale.

STATISTICHE DEI PARTNER

I valori di umore e affaticamento dei tuoi partner variano a seconda di come ti comporti con loro. Accedi alla schermata Stato del Digivice per consultare le statistiche dei tuoi partner.



Indicatore dell'umore

Indicatore della disciplina

Indicatore di maledizione

Indicatore di stanchezza

UMORE

Un partner di buon umore sarà più efficace in battaglia, tanto in attacco quanto in difesa. Inoltre, dopo essersi allenato riceverà dei bonus. L'umore varia a seconda di come ti prendi cura del partner e comunichi con lui e torna normale dopo aver dormito e all'inizio di un nuovo giorno. Inoltre varia di giorno in giorno.

DISCIPLINA

La disciplina dei partner influisce sulla loro digievoluzione. Se il valore è elevato, il partner si digievolverà in un Digimon serio e affidabile; se è basso, in un Digimon un po' mascalzone. La disciplina varia a seconda di come comunichi col partner e di come lo nutri.

MALEDIZIONE

Il valore di maledizione aumenta ogni volta che non riesci a far andare il Digimon al bagno in tempo. La sedicesima volta accadrà qualcosa di molto spiacevole...

STANCHEZZA

Un Digimon affaticato tende ad ammalarsi più facilmente, cosa che ne riduce PF, PM e durata della vita.

LUOGHI NON GRADITI

Alcuni Digimon non gradiscono determinati tipi di luoghi. Avventurandoti in quelle aree rischi di farli ammalare, per cui non passarci troppo tempo o almeno assicurati di poter far fronte all'eventuale insorgere di malattie.

COMUNICAZIONE

Nel corso dell'avventura i tuoi partner possono tentare di comunicare con te. In quei casi devi decidere se lodarli, rimproverarli o ignorarli, premendo il tasto \otimes per confermare. I valori di Legame, DigiAmico, Umore e Disciplina varieranno di conseguenza.



LEGAME E DIGIAMICO

Tu e i tuoi partner sarete tanto più efficaci in battaglia quanto più è saldo il vostro rapporto. Dal valore del Legame dipende la quantità di PO disponibile all'inizio di una battaglia, mentre dal valore di DigiAmico dipende la loro capacità di venirsi reciprocamente in aiuto. I valori di Legame e DigiAmico sono influenzati dal modo in cui comunichi con i tuoi partner e soddisfi le loro esigenze.



INVENTARIO DIMENSIONALE

Usa l'Inventario dimensionale a casa di Jijimon nella città di Floatia per combattere contro altri giocatori e accumulare punti con cui riscattare oggetti.



GIOCO ONLINE

Per poter usare l'Inventario dimensionale il tuo sistema PS4® deve essere connesso a Internet. Per saperne di più sulla connessione a Internet, consulta il manuale d'istruzioni del sistema PlayStation®4 sul sito ufficiale di Sony Interactive Entertainment Inc.

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

BATTAGLIE

L'Inventario dimensionale consente di confrontarti con altri giocatori di livello simile al tuo permettendoti di scegliere i partner da usare. La battaglia si svolge automaticamente. Chi vince guadagna PRe (Punti Rete). È possibile affrontare fino a tre battaglie online al giorno.



MISSIONI GIORNALIERE

Ogni volta che accedi all'Inventario dimensionale riceverai una DigiMail. Completa la missione descritta nella DigiMail per guadagnare PRe. La missione resterà disponibile finché non accederai nuovamente all'Inventario dimensionale il giorno successivo, quando riceverai una nuova DigiMail con un'altra missione.



INVENTARIO DIMENSIONALE

REGALI

Inserisci un codice prodotto in PlayStation®Store per farti inviare dei regali tramite l'Inventario dimensionale. Se nel tuo inventario c'è spazio disponibile, potrai accettare il regalo.



SPENDETE I PRE

I Punti Rete guadagnati con le battaglie online o con le missioni giornaliere possono essere spesi per riscattare oggetti tramite l'opzione Punti Scambio dell'Inventario dimensionale. L'elenco degli oggetti riscattabili varia giornalmente.



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	Sweden Norway Finland Denmark		customerserviceuk@bandainamcoent.eu
Nederland		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