



DIGIMONSTORY CYBERSLEUTH HACKER'S MEMORY

©Akiyoshi Hongo, Toei Animation
©2018 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.


TOEI ANIMATION
Since 1956


BANDAI
NAMCO
Entertainment

COMMENCER UNE PARTIE -----	3	COMBAT -----	26
COMMANDES PRINCIPALES -----	4	Écran de combat -----	27
MONDE -----	7	Commandes -----	28
HISTOIRE ET PERSONNAGES -----	8	Cross Combos -----	29
DÉROULEMENT DU JEU -----	10	Types et attributs -----	30
OBTENTION/ENTRAÎNEMENT DE DIGIMON	11	Altérations d'état -----	31
COMMANDES D'EXPLORATION -----	12	Domination Battle -----	32
COMPÉTENCES DE PIRATAGE -----	16	DIGILAB -----	33
DIGIVICE -----	17	DigiBank -----	34
Digimon -----	19	DigiFarm -----	37
Compétences -----	20	Mirror Dungeon/Boutique/Machine médicale	39
Objets -----	21	Réseau -----	40
Joueur -----	22	COLOSSEUM HORS LIGNE -----	44
Mots-clés/Options -----	23	PC -----	45
Guide -----	24	AFFAIRES -----	46
DigiLine -----	25	TERMINOLOGI -----	47

Lorsque l'écran titre s'affiche après le lancement du jeu, appuie sur une touche pour accéder au menu et choisis l'un des modes suivants.

MENU PRINCIPAL

Nouvelle partie	Commence l'histoire depuis le début.
Continuer	Charge des données de sauvegarde pour reprendre la partie là où tu l'as interrompue.
Nouvelle partie +	Importe les données de sauvegarde d'une partie terminée pour recommencer l'histoire depuis le début.
Continuer Cyber Sleuth	Importe les données de sauvegarde de Cyber Sleuth.

Que se passe-t-il en cas de défaite ?

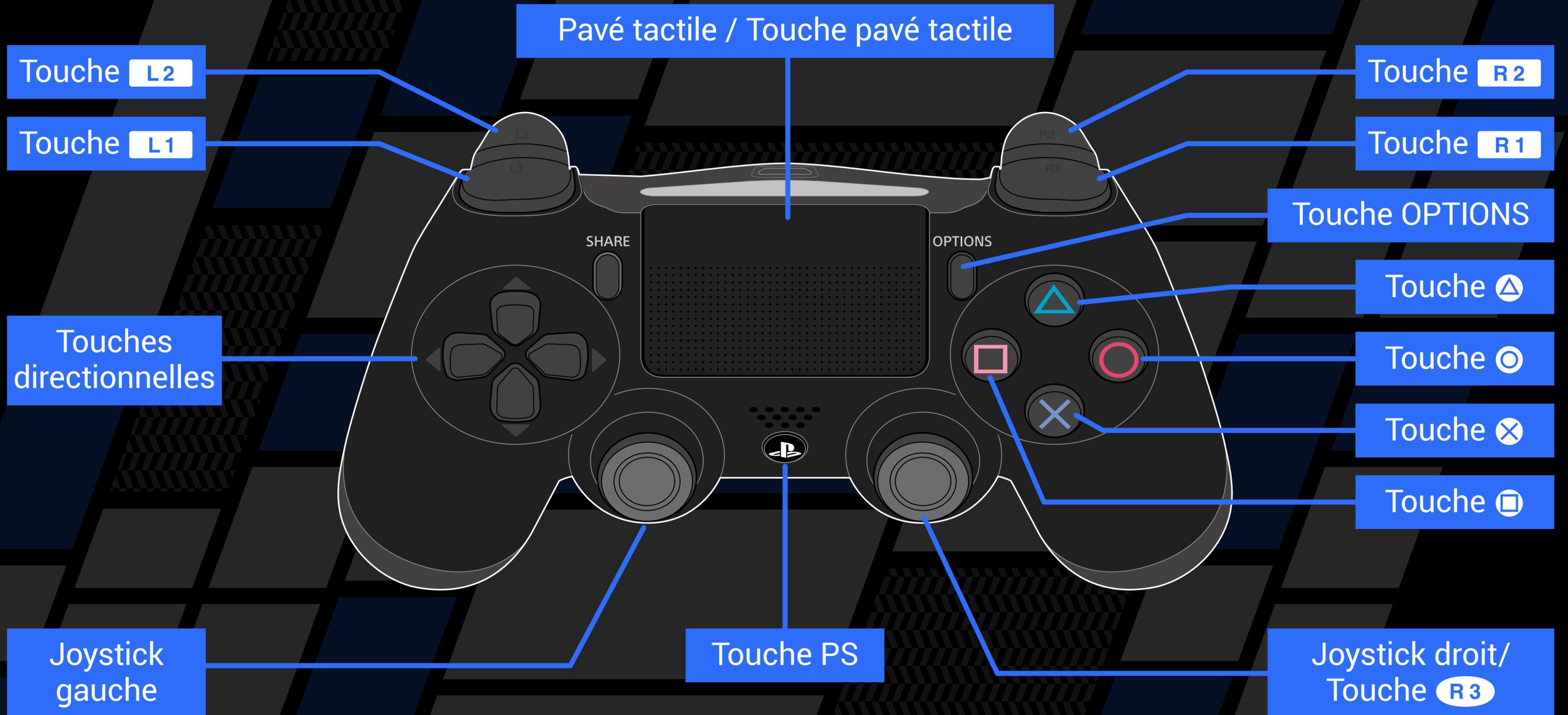
Si la santé de tous les Digimon de ton groupe de combat tombe à zéro, la partie prendra fin et tu retourneras à l'écran titre. Tu devras alors repartir depuis ta dernière sauvegarde, alors pense à sauvegarder régulièrement.

Sauvegarder

Utilise l'option "Save" du Digivice pour sauvegarder la partie à tout moment en dehors des combats. Tu peux sauvegarder un maximum de trois parties différentes. Sélectionne une sauvegarde existante pour l'écraser avec tes nouvelles données.



MANETTE SANS FIL DUALSHOCK®4



Les touches ont des fonctions différentes dans les combats et en dehors.

COMMANDES DE BASE

Touches directionnelles/ Joystick gauche	Se déplacer, sélectionner
Touche X	Confirmer
Touche O	Revenir en arrière, annuler

COMMANDES D'EXPLORATION

Touches directionnelles/ Joystick gauche	Se déplacer, sélectionner
Joystick gauche	Sprinter
Joystick droit ↓ ↑	Zoom avant/arrière *Seulement dans certaines zones
Touche X	Parler, ramasser un objet, etc.
Touche Δ	Activer le Digivice
Touche □	Afficher le menu des compétences de piratage
Touche R1	Afficher la mini-carte *Seulement dans certaines zones
Touche pavé tactile	Afficher DigiLine
Touche R3	Rétablir la perspective par défaut
Touche OPTIONS	Afficher la fenêtre de retour à l'écran titre

COMMANDES DE COMBAT

Touches directionnelles/ Joystick gauche	Sélectionner
Touche X	Confirmer
Touche O	Annuler
Touche Δ	Afficher les stats du Digimon allié *Uniquement lorsque « Change » est sélectionné
Touche X en maintenant la touche R1	S'enfuir
Touche OPTIONS	Activer/Désactiver le mode auto

Des commandes s'afficheront en fonction de la situation en bas de l'écran du Digivice ou DigiLab.

COMMANDES DU DIGIVICE

▶ Commandes universelles

Touches directionnelles/Joystick gauche	Sélectionner
Touche	Confirmer
Touche	Revenir en arrière/Annuler
Touche / Touche	Changer de Digimon ou de page dans une liste

▶ Commandes du Digivice (écran supérieur)

Touches directionnelles	Sélectionner
Touches directionnelles	Afficher/Masquer les membres de réserve
Touche (lorsque les membres de réserve sont affichés)	Afficher les statistiques

▶ Commandes « Digimon »

Touche	Afficher les statistiques
Touche (paramètres)	Retirer la compétence/l'équipement

▶ Commandes « Guide »

Touche	Afficher la fonction de recherche
Touches directionnelles/Joystick gauche	Modifier les niveaux (lorsque les stats sont affichées)

▶ Commandes « Sauvegarde »

Touche + Touche + Touche	Supprimer les données de sauvegarde sélectionnées
----------------------------	---

COMMANDES DU DIGILAB

▶ Commandes universelles

Touches directionnelles/Joystick gauche	Sélectionner	
Touche	Confirmer	Touche Revenir en arrière
Touche / Touche	Changer de Digimon ou de page dans une liste	

▶ Commandes « DigiBank »

Touche	Voir les statistiques, paramètres de Digivolve/De-digivolve/post-DigiConversion
Touche	Charger 4 Digimon ou moins, placer un Digimon dans le groupe ou la DigiBank (en déplaçant un Digimon)
Touche OPTIONS	Trier la liste des Digimon

▶ Commandes « DigiFarm »

Touche OPTIONS	Afficher/Masquer les informations
Touches directionnelles/Joystick gauche	Zoomer sur un Digimon

▶ Commandes « DigiFarm » (en zoomant)

Touche OPTIONS	Afficher/Masquer l'interface	
Touche	Afficher les statistiques	
Touche / Touche	Changer de Digimon	
Touche	Revenir à la sélection de Farm Island	
Touche	Nourrir	Touche Changer de nourriture

LE CYBERESPACE

EDEN

ET LES

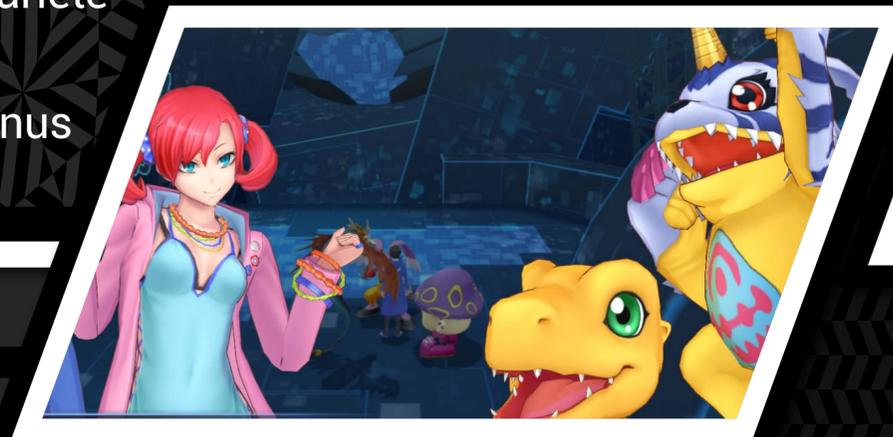
DIGITAL MONSTERS

Au Japon, dans un avenir proche, une technologie révolutionnaire de réalité virtuelle et des services avancés de connectique ont permis la création d'EDEN, le plus grand cyberspace au monde. De nombreuses personnes y passent presque autant de temps que dans le monde réel.

Cependant, des hackers menacent la paix de ce nouveau monde. À l'aide de puissants virus, ils sont capables de pirater les protocoles de sécurité et de modifier des données essentielles pour les exploiter à leurs propres fins, des pratiques qui entraînent d'importants dégâts dans le cyberspace.

Les virus qu'ils utilisent sont dotés d'une intelligence artificielle de pointe qui est capable d'apprendre, de se développer et d'évoluer en une variété de formes.

Ces terrifiants virus sont aujourd'hui connus sous le nom de "digital monsters".



UN HACKER MALGRÉ LUI QUI
ESSAIE DE PROUVER SON INNOCENCE.

KEISUKE AMAZAWA

VOIX : RYOTA ASARI

Un compte EDEN est à la fois une forme d'identification personnelle et une clé permettant d'accéder au cyberspace. Lorsque son compte EDEN a été piraté, Keisuke s'est retrouvé accusé du crime de pillage de comptes. Cet incident l'a obligé à avoir lui-même recours au piratage pour découvrir qui l'a piégé.

*Son nom peut être modifié.



UNE JEUNE FILLE DEVENUE HACKER DE GÉNIE APRÈS UN TRAGIQUE ACCIDENT.

ERIKA MISHIMA

VOIX : YUI OGURA

Erika est membre de l'équipe de hackers nommée Hudie. Elle vit seule avec son grand frère depuis que ses parents ont trouvé la mort dans un accident de voiture il y a plusieurs années. Extrêmement timide, elle passe tellement de temps dans la salle VIP du cybercafé servant de siège à Hudie que certains surnomment cette pièce "la salle d'Erika". Depuis qu'elle a subi une grave blessure à la tête lors de l'accident qui a tué ses parents, son esprit est connecté à un serveur spécial du réseau EDEN qui permet de soulager la pression sur son cerveau. Ce système a fait d'elle un génie du piratage.



**GRAND FRÈRE PROTECTEUR
QUI EST À LA TÊTE DE HUDIE.**

RYUJI MISHIMA

VOIX : YUICHI NAKAMURA

Ryuji est le leader de l'équipe Hudie qui fournit ses services de piratage sur EDEN. Souvent surnommé "le hacker de légende", il était auparavant le numéro deux de la célèbre équipe Jude. C'est un hacker très respecté qui entretient également une relation amicale avec Xaxon, la meilleure équipe actuelle. Il accepte toutes sortes d'affaires pour pouvoir payer les soins médicaux de sa petite sœur Erika.



**TOUJOURS LÀ POUR REMONTER
LE MORAL DE L'ÉQUIPE.**

CHITOSE IMAI

VOIX : YUKI ONO

Chitose est le leader adjoint de l'équipe Hudie. Avec sa personnalité très différente de celle de Ryuji, c'est généralement lui qui se charge de remonter le moral de la bande. Ce hacker vétérán se spécialise dans la création de ses propres outils de piratage et logiciels malveillants pour obtenir des informations. Il a aussi des programmes de Digimon, mais ses principales responsabilités sont axées sur la stratégie et le soutien.

**LA MASCOTTE
AUTOPROCLAMÉE DE HUDIE.**

WORMMON

VOIX : KAORI ISHIHARA

Wormmon est un Digimon qui a quitté le Digital World pour s'aventurer dans le cyberspace. Erika et ses amis lui ont porté secours à Kowloon, dans le plus bas niveau du réseau EDEN, lorsqu'il s'est fait attaquer par des Digimon énervés à cause de son incompetence. Il s'est attaché à Erika depuis qu'elle l'a soigné et est devenu son Digimon partenaire. Il est très curieux malgré son tempérament peureux, mais sa grande maladresse lui attire souvent des ennuis.



Après le prologue, l'histoire se divise en trois phases de jeu principales : enquête/exploration, combats contre les Digimon, obtention/entraînement de Digimon.

PROLOGUE

Peu après le début du jeu, tu auras la possibilité de donner un nom au personnage principal. Utiliser le clavier virtuel pour saisir le nom. Consulte le guide de l'utilisateur (<http://manuals.playstation.net/document/>) pour en savoir plus. Sélectionne ensuite « OK » pour continuer.



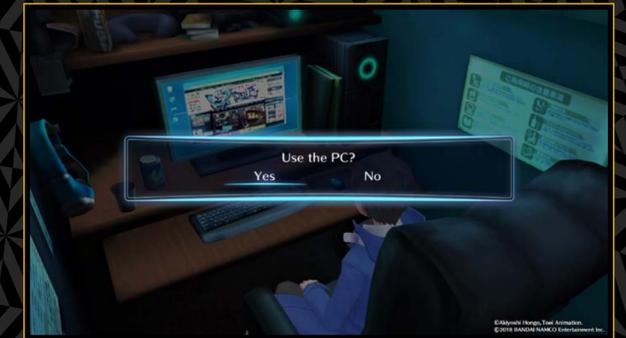
ENQUÊTE/EXPLORATION

Explore les zones de jeu pour obtenir des informations et des objets qui feront progresser ton enquête. Il y a deux types de zones : le monde réel et le cyberspace. Ces deux zones sont reliées par des points d'accès qui te permettent d'en changer à certains endroits.



Enquêtes sur des affaires (missions)

Accepte des affaires sur les forums (BBS) en utilisant un PC ou sur le tableau des affaires pour effectuer des missions distinctes de l'histoire principale. Chaque affaire résolue te rapportera une récompense (→ page 46).



COMBATS DE DIGIMON

Tu rencontreras parfois des Digimon sauvages sur EDEN et les Digital Networks. Donne des commandes à tes Digimon pour vaincre l'adversaire.



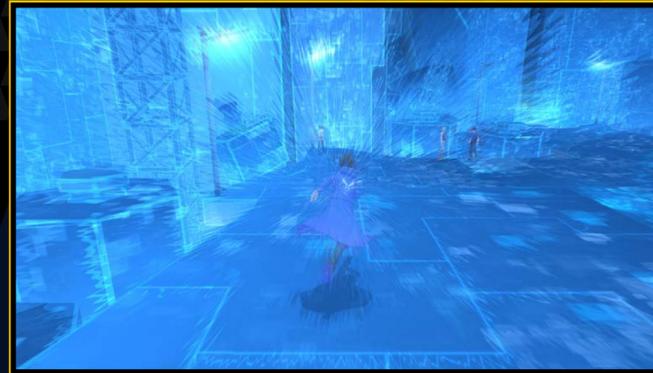
OBTENTION/ENTRAÎNEMENT DE DIGIMON

Obtiens, entraîne, Digivolve et De-Digivolve les Digimon au DigiLab, une zone spéciale du Digital World.



COMBATS DE DIGIMON

On trouve toutes sortes de Digimon dans les donjons. Un combat se déclenche si tu rencontres un Digimon en te déplaçant. Surveille bien la santé des Digimon de ton groupe.



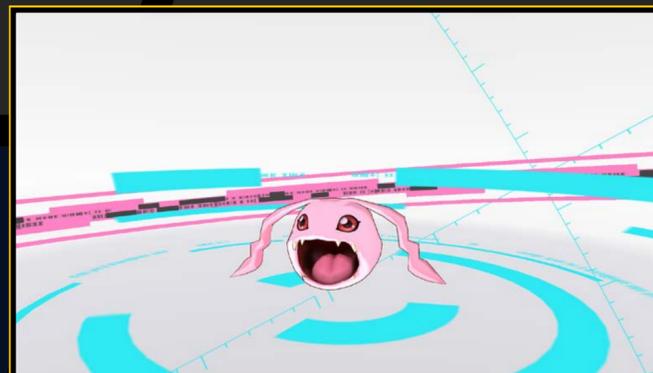
CAPTURE DE DIGIMON

Lorsque tu rencontres un Digimon, il est scanné automatiquement et tu obtiens les données de son analyse. Continue de trouver des Digimon jusqu'à ce que le taux d'analyse atteigne au moins 100 %.



DIGICONVERSION AVEC LA DIGIBANK

Les données au taux d'analyse de 100 % ou supérieur peuvent être matérialisées dans le cyberspace à l'aide de la fonction « DigiConvert » de la DigiBank au DigiLab.



PHASES DU DÉVELOPPEMENT DES DIGIMON

Les Digimon traversent plusieurs générations en se développant :

In-Training I
(entraînement I)



Training II
(entraînement II)



Rookie
(disciple)



Champion



Ultimate (ultime)



Mega (méga)



Armor (cuirassé)



Il existe également des formes spéciales qui s'obtiennent à l'aide de la Digiolution.

Pendant les phases d'exploration, tu peux contrôler ton personnage pour parler aux gens et mener ton enquête afin de faire progresser l'histoire.

Touches directionnelles/ Joystick gauche	Se déplacer, sélectionner	Touche	Activer le Digivice
Joystick gauche	Sprinter	Touche	Compétences de piratage
Joystick droit	Zoom avant/arrière	Touche	Afficher la mini-carte
Touche	Parler, ramasser un objet, etc.	Touche	Rétablir la perspective par défaut

TOUCHE (FONCTIONS SPÉCIALES)

Entrer

Si une icône « » s'affiche lorsque tu es devant une porte, appuie sur la touche pour entrer. Si la zone est inaccessible, l'icône ne s'affichera pas.



Récupérer des objets

Examiner les zones blanches brillantes et les boîtes multicolores étincelantes pour trouver des objets.



Parler

Si une icône « ... » s'affiche lorsque tu t'approches d'un personnage ou d'un avatar d'EDEN, appuie sur la touche pour lui parler. Une icône « ! » indique les personnages qui ont quelque chose d'important à dire. Si tu ne peux pas parler à un certain personnage, aucune icône ne s'affichera.



DÉPLACEMENTS

Utilise les touches directionnelles pour marcher et le joystick gauche pour courir.



DIGIVICE

Appuie sur la touche **△** pour accéder au Digivice, qui permet de gérer et d'enregistrer tes Digimon.



CHANGER DE PERSPECTIVE

Orienté le joystick droit vers le haut ou le bas pour zoomer vers l'avant ou l'arrière sur ton personnage. Appuie sur la touche **R3** pour réinitialiser la perspective. Certaines zones ne permettent pas de zoomer ou dézoomer.



Zoom avant

Zoom arrière



COMPÉTENCES DE PIRATAGE

Appuie sur la touche **□** pour utiliser les compétences de piratage que tu as apprises (→ page 16).



AFFICHER LA MINI-CARTE

Appuie sur la touche **R1** pour afficher la mini-carte à certains endroits. Appuie à nouveau sur la touche **R1** pour masquer la mini-carte.



DÉPLACEMENTS SPÉCIAUX

Ton personnage peut se déplacer entre le monde réel, les mondes virtuels d'EDEN et le DigiLab. Il existe également des donjons spéciaux appelés Digital Networks (réseaux numériques).

Points d'accès

Les points d'accès sont des fonctionnalités du réseau numérique qui relient différents endroits par le biais d'ondes numériques. Ils te donnent accès à EDEN ou au DigiLab en te connectant aux ondes numériques. Il existe plusieurs types de points d'accès.

Points d'accès du monde réel



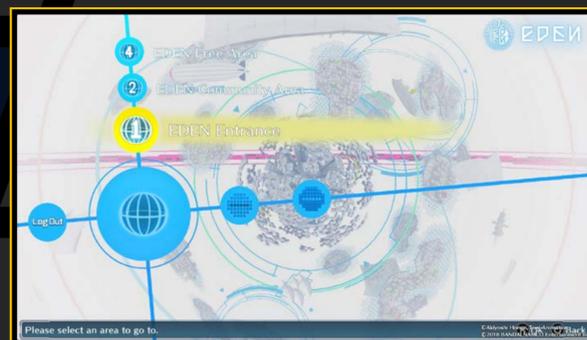
Points d'accès d'EDEN



Donnent accès au DigiLab uniquement.

Donnent accès à EDEN et au DigiLab.

Une icône «  » s'affiche lorsque tu t'approches d'un point d'accès. Appuie sur la touche  pour l'utiliser.



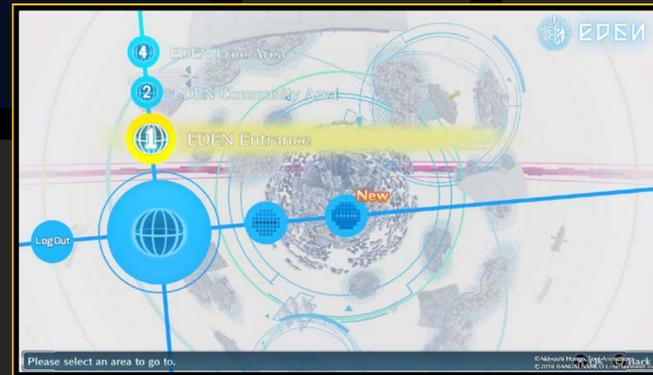
Déplacements sur les cartes du monde réel

En t'approchant du bord de la carte, tu pourras parfois sélectionner une carte pour te rendre dans un autre endroit. Lorsque l'indication « MAP » (carte) est affichée, appuie sur la touche  puis choisis ta destination.

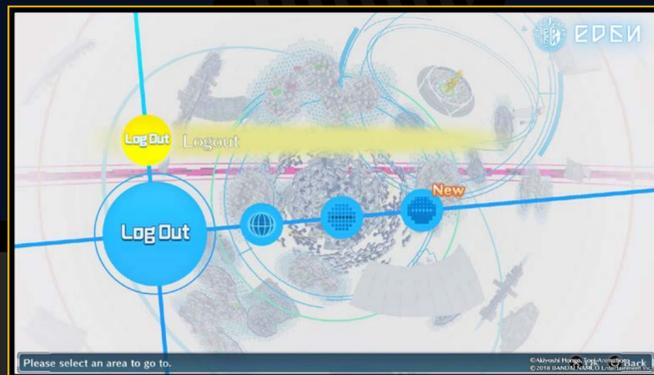


Déplacements dans EDEN

Mets-toi sur un point de passage doté de flèches et appuie sur la touche  pour afficher une vue d'ensemble des zones d'EDEN.



Choisis une destination avec les touches directionnelles. Si de nouvelles zones sont accessibles, elles seront indiquées par « New ». Sélectionne l'option « Log Out » (déconnexion) sur la gauche pour retourner au point d'accès du monde réel à partir duquel tu t'es connecté à EDEN.



Digital Networks

Les Digital Networks (réseaux numériques) sont des espaces virtuels où les flux d'informations sont visibles. Utilise les touches directionnelles ou le joystick gauche pour choisir une direction. Il est possible que tu déclenches des combats en chemin.

Commandes des Digital Networks

Touches directionnelles/
Joystick gauche

Changer de direction



Tu peux retourner dans tous les Digital Networks que tu as terminés à partir du « Mirror Dungeon » (donjon miroir) du DigiLab (→ page 39).

Ton personnage peut utiliser des compétences de piratage avec l'aide des Digimon. Cependant, tu dois être accompagné du Digimon correspondant à chaque compétence de piratage. Consulte les conditions requises à l'utilisation des compétences de piratage dans le menu « Player » (joueur) du Digivice (→ page 22).

Touche 

Afficher le menu de piratage



Compétences de piratage

Fissure murale

Désactive les pare-feu de sécurité qui t'empêchent de progresser. La puissance d'un pare-feu dépend de son niveau ; tu ne pourras pas le désactiver si ton niveau de Wall Crack est insuffisant. Le niveau d'un pare-feu est indiqué par sa couleur.



Scan de code

Analyse et décrypte les codes de protection, pour te permettre d'accéder aux données et de consulter les informations.



Copier et coller

Copie (mémorise) les données de couleur et les applique sur une base incolore (plaque de données). Une fois que toutes les bases sont de la bonne couleur, le système de sécurité sera désactivé.



Cachette discrète

Te rend transparent pour que tu puisses te déplacer sans te faire détecter.

Haute sécurité

Réduit la probabilité d'affronter des ennemis.

Appel de fonction

Augmente la probabilité d'affronter des ennemis.

Appuie sur la touche  lors des phases d'exploration pour activer le Digivice, qui propose les options suivantes :



AFFICHER LES MEMBRES

Appuie sur la touche directionnelle droite ou oriente le joystick gauche vers la droite à l'écran du Digivice pour afficher les membres de réserve. Sur cet écran, appuie sur la touche  pour afficher les stats du Digimon sélectionné. Tu ne peux pas organiser tes Digimon d'ici (cette fonction est disponible en sélectionnant « Organize » (organiser) dans le menu « Digimon »). Pour revenir au menu Digivice, appuie sur la touche  ou la touche directionnelle gauche, ou oriente le joystick gauche vers la gauche.



Digimon	Organise ton groupe et règle ses paramètres (→ page 19).
Objets	Consulte ou utilise tes objets (→ page 21).
Joueur	Consulte les informations de ton personnage, les affaires sur lesquelles tu enquêtes et les didacticiels que tu as déjà lus (→ page 22).
Mot-clé	Consulte les mots-clés que tu as débloqués (→ page 23).
Options	Règle les paramètres de son, de cinématiques et de carte (→ page 23).
Field Guide (guide)	Consulte les détails des Digimon enregistrés dans le Field Guide (→ page 24).
DigiLine	Lis tes messages et envoie des réponses (→ page 25).
Sauvegarder	Sauvegarde la partie (→ page 03).

ÉCRAN DES STATS

Utilise les touches directionnelles ou le joystick gauche pour passer des stats aux compétences. Tu peux aussi utiliser les touches **L1** et **R1** pour afficher les stats d'autres Digimon.

Écran des stats



- 1 **Nom** : Le nom du Digimon.
- 2 **Type** : Le type de Digimon (→ page 30).
- 3 **Attribute** : L'attribut du Digimon (→ page 30).
- 4 **Génération** : Le stade de Digivolution (→ page 11).
- 5 **Usage de mémoire** : Influe sur l'organisation du groupe (→ page 34).
- 6 **HP** : La santé du Digimon.
- 7 **SP** : Consommés par l'utilisation de compétences.
- 8 **ATK** : Détermine les dégâts physiques infligés par les attaques du Digimon.
- 9 **DEF** : Détermine les dégâts subis par le Digimon lorsqu'il est touché par des attaques physiques.

- 10 **INT** : Détermine les dégâts des compétences magiques infligés et subis.
- 11 **SPD** : Détermine l'ordre d'action en combat.
- 12 **ABI** : Condition pour la Digivolution. Influe également sur les paramètres (→ page 35).
CAM : Influe sur la capacité à réaliser des combos.
Personnalité : Influe sur les aptitudes et les paramètres qui sont améliorés par l'entraînement à la DigiFarm.
- 13 **EXP** : Les points d'expérience requis pour passer au niveau supérieur.
- 14 **Équipement** : Les objets dont le Digimon est actuellement équipé.

Écran des compétences



- 15 **Attributs** : Les attributs des compétences (→ page 30).
- 16 **Noms** : Le nom des compétences.
- 17 **SP use** (consommation de SP) : Le nombre de SP nécessaires pour utiliser les compétences.
- 18 **Skill type** (type de compétence) : Indique si la compétence est une action spéciale (Special Move) ou une compétence héritée (Inherited Skill).
- 19 **Description** : Une description des effets de la compétence.
- 20 **SS** : Une description des compétences de soutien (→ page 20).

DIGIMON

Sélectionne « Organize » (organiser) ou « Settings » (paramètres) pour configurer les membres de ton groupe.

Commandes des Digimon

Touche X	Confirmer
Touche O	Revenir en arrière
Touche A	Afficher les statistiques
(lorsque les stats sont affichées) Touche L1 / Touche R1	Changer

Organiser

Change tes Digimon de combat et de réserve. Commence par choisir le Digimon que tu veux déplacer, puis choisis celui que tu veux remplacer.

Paramètres

Change le nom de tes Digimon, leurs compétences et leurs paramètres.



Changer de compétence

Commence par choisir la compétence héritée que tu souhaites changer, puis sélectionne la compétence à remplacer. Tu peux aussi appuyer sur la touche O après avoir sélectionné une compétence héritée pour la retirer.

Changer d'équipement

Commence par choisir l'équipement que tu souhaites changer, puis sélectionne l'équipement à remplacer. Tu peux aussi appuyer sur la touche O après avoir sélectionné un équipement pour le retirer sans le remplacer.

Accessoires des Digimon

Commence par choisir l'accessoire que tu souhaites changer, puis sélectionne l'accessoire à remplacer. Tu peux aussi appuyer sur la touche O après avoir sélectionné un accessoire pour le retirer.



Compétences

Il existe deux types de compétences : les actions spéciales (Special Moves) et les compétences héritées (Inherited Skills).

Special Moves

Ce sont des compétences innées dont la nature change lorsqu'un Digimon subit une Digivolution ou De-Digivolution. Elles ne peuvent pas être retirées.

Inherited Skills

Ce sont les compétences qu'un Digimon apprend quand il passe au niveau supérieur. Une fois apprises, ces compétences peuvent être utilisées après la Digivolution ou la De-Digivolution.

Les compétences peuvent être configurées dans le menu « Digimon » du Digivice. Tu peux sélectionner six compétences à la fois (actions spéciales et compétences héritées), et chaque Digimon peut apprendre jusqu'à 20 compétences. Au-delà, tu devras supprimer des compétences pour en apprendre d'autres.



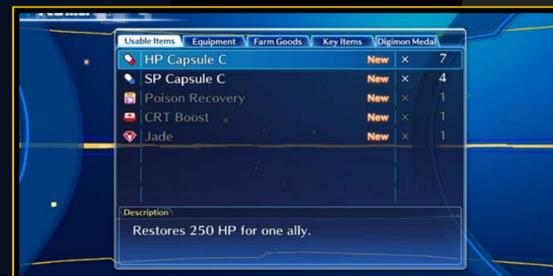
Compétences de soutien

Chaque Digimon a une compétence de soutien qui s'active lorsqu'il participe au combat et s'applique à tous les membres du groupe. Par exemple, si tu as trois Digimon dotés de compétences de soutien améliorant l'ATK de 15 % chacune, l'ATK du groupe augmentera de 45 % au total. Les compétences de soutien des Digimon incapables de se battre n'ont pas d'effet.



OBJETS

Utilise les touches directionnelles ou le joystick gauche pour choisir le type d'objet, puis sélectionne un objet à consulter ou utiliser.



► Écran des objets

Objets utilisables	Les objets qui disparaissent après utilisation, comme les objets de soins et de renforcement, ainsi que ceux qui se convertissent en argent.
Équipement	Les objets dont tu peux équiper tes Digimon dans la section « Settings » (paramètres) du menu « Digimon » (→ page 19).
Produits de la ferme	Les objets utilisés dans la DigiFarm (→ page 37).
Objets-clés	Les objets importants pour l'histoire.
Médailles Digimon	Des objets de collection.

Comment obtenir des objets

Tu peux trouver des objets dans les zones d'exploration ou en acheter dans les boutiques. Il est aussi possible d'en obtenir à l'aide des fonctions « Develop » (développer) et « Investigate » (examiner) de la DigiFarm (→ page 38).



Boutiques

Au fil de l'histoire, tu rencontreras des personnages portant l'indication « Shop » (boutique). Parle-leur pour acheter des objets.



Digimon Medals

Ces objets de collection à l'effigie des Digimon sont au nombre de 700 au total. Tu peux les obtenir à différents endroits et les voir lorsque tu parles à l'homme aux médailles. N'hésite pas à vendre toutes celles que tu trouveras.

Homme aux médailles

Ce personnage se trouve à Nakano. Parle-lui pour vendre tes Digimon Medals et consulter ta collection.



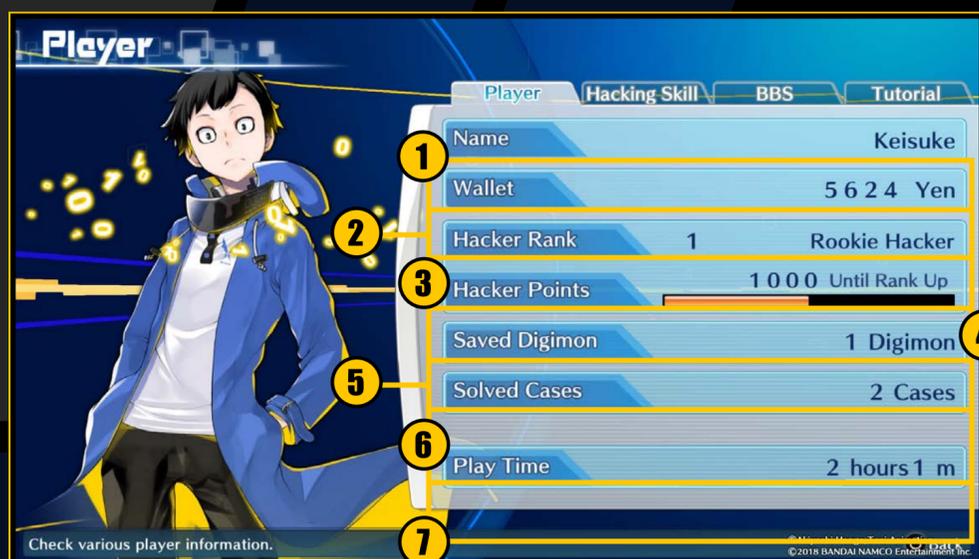
Machines à Digimon Medals

Ces distributeurs situés à différents endroits vendent des Digimon Medals au prix de 300 yens, ou de 1000 yens dans certains cas. Chaque achat procure une médaille aléatoire, parmi une sélection qui dépend de l'endroit où se trouve la machine.

JOUEUR

Utilise les touches directionnelles ou le joystick gauche pour passer d'un écran à l'autre : « Player » (joueur), « Hacking Skill » (compétences de piratage) « BBS/Cases » (forum/affaires) et « Tutorial » (didacticiel).

Écran des stats



- 1 **Name (nom)** : Le nom de mon personnage.
- 2 **Wallet (portefeuille)** : L'argent que tu possèdes.
- 3 **Hacker Rank (rang de hacker)** : Ton rang de hacker actuel et le titre correspondant.
- 4 **Hacker Points (points de piratage)** : Accumule ces points pour améliorer ton rang de hacker.
- 5 **Saved Digimon (Digimon enregistrés)** : Le nombre total de Digimon en ta possession, dont ceux dans ton groupe, dans la DigiFarm et dans la DigiBank.
- 6 **Solved Cases (affaires classées)** : Le nombre d'affaires (missions) que tu as résolues.
- 7 **Play Time (temps de jeu)** : Le temps total depuis que tu as commencé le jeu.

Compétences de piratage

Utilise les touches directionnelles ou le joystick gauche pour sélectionner une compétence de piratage dans la liste et voir ses effets.

Les Digimon sont nécessaires à l'utilisation des compétences de piratage

Consulte les conditions d'utilisation dans la section « Hacking Skill » (compétences de piratage) du menu « Player » (joueur). Pour pouvoir utiliser une certaine compétence de piratage, tu dois ajouter à ton groupe des Digimon remplissant les conditions correspondantes.



BBS/Cases (forum/affaires)

Affiche la liste des affaires en cours. Consulte cet écran si tu ne sais pas où aller.



Tutorial (didacticiel)

Vérifie les didacticiels que tu as déjà lus. Consulte cet écran si tu ne sais pas comment faire quelque chose.

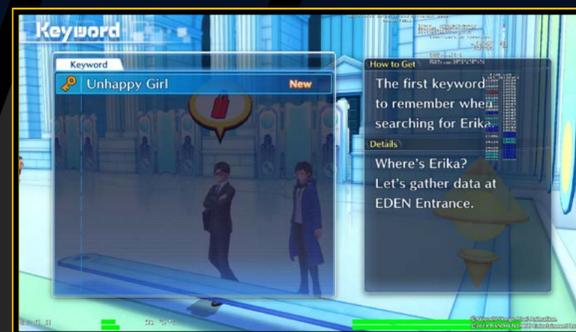
MOT-CLÉ

Utilise les touches directionnelles ou le joystick gauche pour passer de « Keyword » (mot-clé) à « Used » (utilisé). Les mots-clés utilisés peuvent être consultés, mais pas réutilisés.



Les mots-clés

Tu entendras parfois des mots-clés lors des conversations. Tu peux aussi en obtenir en parlant à des personnages indiqués par une icône de cadenas. Les mots-clés débloqués sont listés sur l'écran « Keyword ».



Parle à un personnage indiqué par une icône de cadenas pour l'interroger sur un mot-clé. Si ce personnage te donne une réponse, le cadenas s'ouvrira et tu obtiendras des informations supplémentaires.



OPTIONS

Tu peux configurer les paramètres ci-dessous. Utilise les touches directionnelles haut et bas pour sélectionner une option, et les touches directionnelles gauche et droite pour la modifier. Ensuite, sélectionne « Apply Settings » (appliquer les paramètres) pour jouer avec ces nouveaux paramètres. Aucun changement ne sera effectué si tu quittes cet écran sans appliquer les modifications.

Volume de la musique	Règle le volume des cinématiques et de la musique.
Volume des effets	Règle le volume des effets sonores.
Volume des voix	Règle le volume des voix des personnages.
Mini-carte	Affiche ou masque la mini-carte.
Digimon partenaire	Affiche ou masque ton Digimon partenaire (un seul à la fois) dans les zones d'exploration.
Cinématiques de combat	Choisis le type de cinématiques de combat (normales ou courtes).
Voix des Digimon	Active/Désactive les voix des Digimon.
Difficulté des combats	Règle la difficulté des combats. En mode Hard (difficile), tu gagneras davantage d'argent et d'objets.
Son personnalisé	Changer de musique. Cette fonctionnalité est uniquement disponible dans la première édition limitée à la presse.
Paramètres par défaut	Réinitialise tous les paramètres.
Appliquer les paramètres)	Applique les paramètres actuels.

FIELD GUIDE (GUIDE)

Sélectionne un Digimon dans la liste pour afficher des informations détaillées sous « Stats », « De-Digivolve » (dé-digivoler), « Digivolve » (digivoler) et « Profile » (profil).



Commandes du guide

Touche L1 / Touche R1	Changer de page ou de Digimon
Touche △	Afficher la fonction de recherche
Touches directionnelles / Joystick gauche ↑↓	(quand les stats sont affichées) Changer de niveau

Stats

Consulte les stats du Digimon et ses compétences. Tu peux aussi utiliser les touches directionnelles ou le joystick gauche pour changer de niveau et voir les compétences correspondant à chaque niveau.



Dé-digivoler

Vérifie les Digimon qui seront produits par la De-Digivolution. Sélectionne l'un de ces Digimon pour consulter ses données. Les conditions de De-Digivolution ne sont pas indiquées dans le guide.



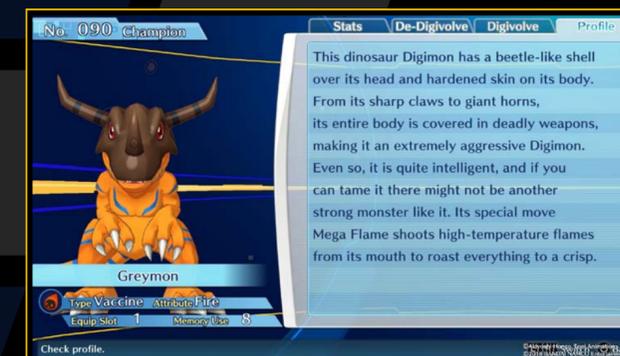
Digivoler

Vérifie les Digimon qui seront produits par la Digivolution. Sélectionne un Digimon pour consulter ses données. Les conditions de Digivolution ne sont pas indiquées dans le guide.



Profil

Consulte une description du Digimon.



Comment remplir le guide ?

Les Digimon que tu affrontes en combat sont ajoutés à la liste des Digimon trouvés (Digimon Found), mais leurs détails ne sont pas disponibles directement. Tu dois obtenir ces Digimon par le biais de la DigiEvolution ou de la DigiConversion pour voir des données détaillées comme leurs stats, leurs compétences et leurs informations de DigiEvolution/De-DigiEvolution.



Non enregistré
(symbole ?)



Digimon trouvé
(image sombre)



Détails disponibles
(image claire)

DIGILINE

Cet outil permet de communiquer sur de longues distances. Utilise les touches directionnelles ou le joystick gauche pour sélectionner « DigiFarm », « Friends » (amis) ou « Other » (autres) et lire tes messages.

Commandes du DigiLine

Touche L1 / Touche R1	Changer de page
Touche pavé tactile	Lire le message

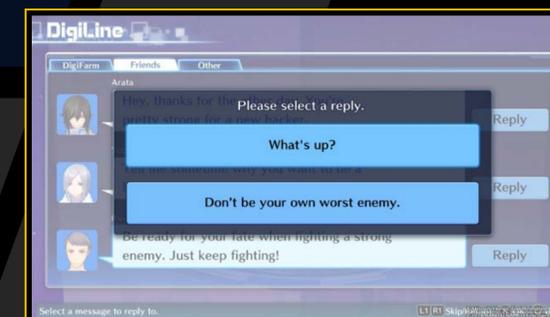
Tu peux aussi appuyer sur la Touche pavé tactile après avoir reçu un message pour aller à l'écran DigiLine.



Icône de notification

Répondre

Sélectionne un message proposant l'option « Reply » (répondre) puis valide pour afficher une réponse. Valide à nouveau pour envoyer la réponse. Si plusieurs réponses sont disponibles, choisis-en une avant de valider.



Affronte les Digimon que tu rencontres pour accumuler des données d'analyse et gagner de l'expérience et de l'argent.

DÉROULEMENT DES COMBATS

1 Rencontre avec les Digimon

Tu rencontreras parfois des Digimon sauvages dans les donjons.



Attaque-surprise et premier coup

Il peut arriver que les Digimon apparaissent derrière toi et attaquent sans prévenir. De même, tu pourras parfois prendre un ennemi par surprise, ce qui te donnera l'occasion de frapper en premier.



2 Scan automatique

Les données des Digimon sont scannées automatiquement dès la fin du combat. Lorsque les données d'analyse atteignent au moins 100 %, tu peux les utiliser au DigiLab (→ page 36).



3 Sélection des ordres

Tu peux donner des ordres à un Digimon allié quand c'est à son tour d'agir, par exemple « Attack » (attaque) et « Skill » (compétence, consomme des SP). Veille à choisir l'ordre adapté à la situation.



Système de tour actif

Ce système détermine l'ordre d'attaque en fonction des compétences et du paramètre SPD du Digimon. L'ordre des tours est indiqué par la liste sur la droite.

4 Résultat

Une fois que tous les ennemis ont été éliminés, l'écran de résultat indique l'expérience, l'argent et les objets que tu as gagnés. Les Digimon au taux d'analyse supérieur à 100 % sont également affichés. Le combat est alors terminé.



ÉCRAN DE COMBAT



Ordres

Stats du Digimon allié

Stats du Digimon ennemi

 Type et attribut

 Niveau

 HP 343

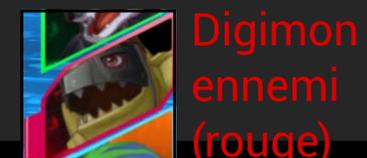
 SP 51

 Type et attribut

 HP

Ordre des tours

La liste sur la droite de l'écran indique l'ordre dans lequel les Digimon agissent les uns après les autres. Les alliés sont en bleu, les ennemis en rouge et les personnages invités en vert. Les tours commencent en haut de la liste. Lorsque tu donnes un ordre à un Digimon, une prévision de son prochain tour apparaît dans la liste. Par exemple, si tu choisis Guard (garde), son tour suivant viendra plus tôt.



Types de Digimon et attributs

L'icône en haut à gauche des stats indique le type de Digimon et son attribut. L'image de l'icône représente le type de Digimon, tandis que la couleur désigne son attribut (→ page 30).



Personnages invités

Parfois, des personnages et leurs Digimon se joindront à toi en combat. Tu ne peux pas les contrôler, mais ils t'apporteront leur soutien.

ORDRES

Donnes des ordres aux Digimon alliés lorsque c'est à leur tour d'agir. Tu peux sélectionner les différentes options à l'aide des touches directionnelles, du joystick gauche et de la touche **X**.

Attaque

Touche **X**

Exécute une attaque normale.



Compétence

Touche directionnelle droite ou joystick gauche **→** + touche **X**

Consomme des SP pour utiliser une compétence.



Garde

Touche directionnelle haute ou joystick gauche **↑** + touche **X**

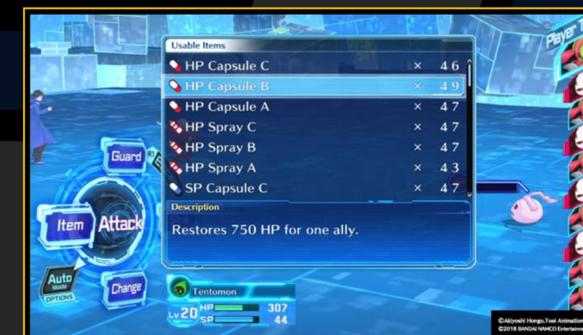
Passes en défense pour réduire les dégâts subis de moitié.



Objets

Touche directionnelle gauche ou joystick gauche **←** + touche **X**

Utilise un objet consommable.



Changer

Touche directionnelle basse ou joystick gauche **↓** + touche **X**

Remplace les membres du groupe par des membres de réserve.



Fuir

Touche **R1** + touche **X**

Fuis le combat. Attention, tu ne réussiras pas toujours. Si tu parviens à t'échapper, tu gagneras de l'expérience et de l'argent en fonction des ennemis que tu as vaincus.

Auto

Touche **OPTIONS**

Les Digimon alliés se battent automatiquement. Appuie de nouveau sur la touche **OPTIONS** pour reprendre les commandes.

CROSS COMBOS

Si au moins deux alliés se suivent dans la liste des tours lorsque tu attaques ou utilises une compétence, il est possible qu'un Cross Combo se déclenche.



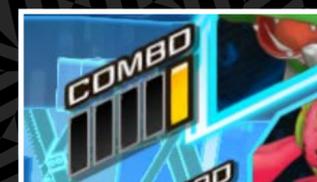
Un Cross Combo permet aux Digimon alliés d'apporter leur aide en améliorant les attaques et les compétences. L'effet du combo dépend de l'action effectuée.

Attaque	Tous les Digimon prenant part au combo attaquent les uns à la suite des autres.
Compétence d'attaque	Augmente les dégâts infligés à l'ennemi.
Compétence de soins	Augmente la santé restaurée.
Compétence affectant les stats	Amplifie le changement.

L'effet est amélioré par l'aptitude du Digimon pour lequel une action a été sélectionnée juste avant le combo. De plus, l'affinité dépend de l'action sélectionnée et non des Digimon prenant part au combo.

Jauge de combo

La probabilité de combo est indiquée par une jauge dans la liste des tours. Les attaques remplissent cette jauge. Plus elle comporte de barres, plus il y a de chances qu'un combo se déclenche. Le paramètre CAM d'un Digimon augmente également cette probabilité. Quand un Cross Combo est déclenché, la jauge de combo du Digimon pour lequel l'action a été sélectionnée se vide.



Probabilité de combo faible



Probabilité de combo élevée

TYPES ET ATTRIBUTS

Les Digimon sont tous caractérisés par un type et un attribut spécifiques, qui ont eux-mêmes une affinité propre. En haut à gauche des stats d'un Digimon, l'image de l'icône représente le type de Digimon, tandis que sa couleur désigne son attribut. Lorsque tu sélectionnes un ennemi, un cercle de ciblage rouge indique que l'affinité est bonne. S'il est bleu, l'affinité est mauvaise. Pense à tenir compte de cette affinité lorsque tu choisis une cible.



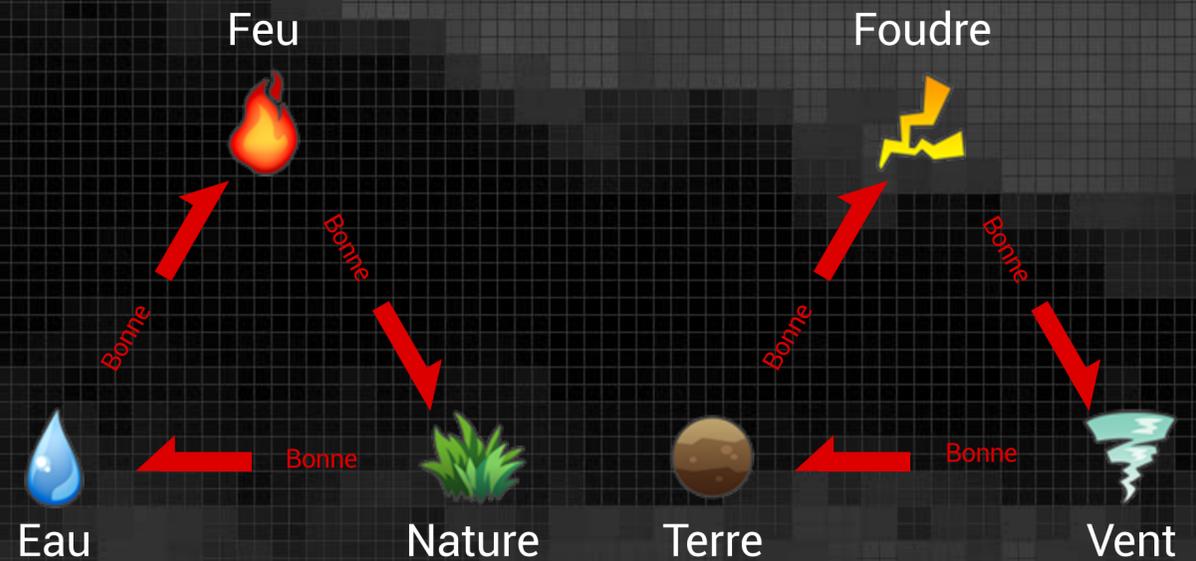
Cercle de ciblage



Attributs

Comme indiqué sur l'image ci-dessous, il existe neuf attributs qui varient en fonction des Digimon et de leurs compétences. Utilise des attaques avec l'attribut approprié pour multiplier les dégâts par 1,5.

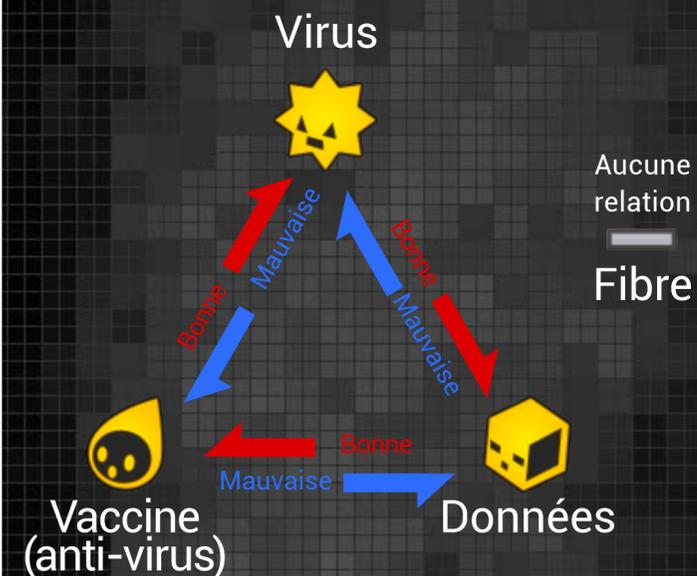
Attributs et affinité



Types

Il existe quatre types de Digimon : Virus, Vaccine (anti-virus), Data (données) et Free (libre). Une bonne affinité double les dégâts infligés, tandis qu'une mauvaise affinité les réduit de moitié.

Types et affinité



ALTÉRATIONS D'ÉTAT

Certaines attaques spéciales peuvent infliger des altérations d'état aux alliés et aux ennemis. Des icônes indiquent l'effet de ces altérations d'état, qui peuvent par exemple réduire les HP et modifier les stats.



Icône d'altération d'état



Certaines altérations d'état disparaissent au bout d'un certain nombre de tours, mais d'autres doivent être soignées à l'aide de compétences ou d'objets. Dans tous les cas, elles se dissipent à l'issue du combat.

▶ Altérations d'état à soigner



Bug

Inverse l'affinité de type.

ALTÉRATIONS D'ÉTAT AFFECTANT LES STATS

Ces altérations d'état d'une durée de 5 tours changent l'ATK, la DEF et d'autres stats. Si une deuxième altération d'état du même type est infligée avant que la première ne se soit dissipée, le nombre de tours restants repassera à 5 et l'effet se cumulera.

▶ Augmentations de stats



ATK UP



DEF UP



INT UP



SPD UP



ACU UP



EVA UP



CRT UP



-

▶ Réductions de stats



ATK DOWN



DEF DOWN



INT DOWN



SPD DOWN

▶ Altérations d'état disparaissant au bout d'un certain nombre de tours

	Panique	Le Digimon devient incontrôlable. Il attaque alliés comme ennemis aléatoirement.
	Paralyse	Le Digimon touché a une chance de rater son tour.
	Sommeil	Le Digimon ne peut pas agir lorsque vient son tour.
	Étourdissement	Réduit la SPD du Digimon, ce qui retarde son tour.
	Poison	Le Digimon perd une quantité croissante de HP à la fin de chaque tour.
	Pixélisation	Le Digimon ne peut pas utiliser ses compétences et ses stats sont réduites.

DOMINATION BATTLE

Au fil de l'histoire, tu participeras à des Domination Battles (luttres de conquête) contre d'autres hackers dans le cyberspace. Dans ces combats, chaque hacker peut gagner des points en prenant le contrôle de zones de piratage (espaces) marquées par des points. Le premier à obtenir un certain nombre de points gagne.

Les hackers agissent chacun à leur tour dans l'ordre de la liste. Ils peuvent se déplacer d'un maximum de deux espaces par tour (un seul espace si la destination est en hauteur).



Règles

Un combat commence lorsque tu passes sur un espace contrôlé par un hacker ennemi. L'envahisseur joue en premier, et le combat prend fin après que tous les Digimon ont agi une fois chacun.



Si tu gagnes, tu t'empareras de l'espace et chasseras l'adversaire. Le hacker vaincu réapparaîtra au point de départ.

Types d'espace



Espace contrôlé par un allié



Espace libre

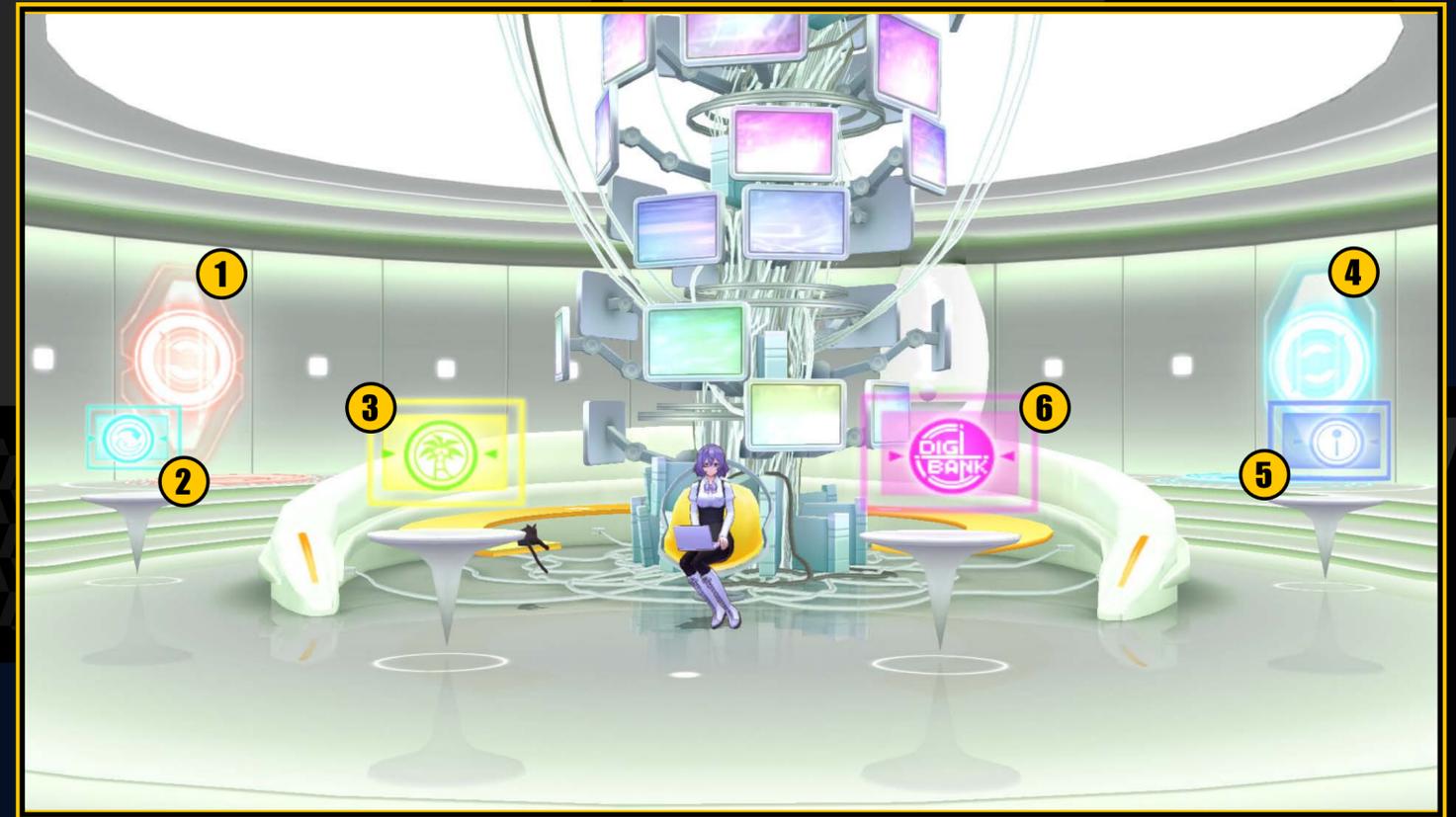


Espace contrôlé par un ennemi

Condition de victoire : « Destroy »

Les Domination Battles imposent parfois la condition de victoire « Destroy » (détruire). Dans ces cas-là, si le groupe d'un hacker est anéanti, il sera déconnecté du cyberspace et ne pourra plus se battre. En prenant le contrôle de zones et en gagnant des points, tu obtiendras un bonus d'ATK qui te donnera un avantage.

Le DigiLab est une salle dans un monde virtuel séparé d'EDEN. Il propose les fonctionnalités ci-dessous. Approche-toi du terminal que tu souhaites utiliser et appuie sur la touche **X** lorsque l'icône « **X** » apparaît.



- 1 Colosseum (colisée)** : Participe à des combats en réseau.
- 2 Machine médicale** : Soigne tes Digimon.
- 3 DigiFarm** : Libère tes Digimon sur des îles où tu peux les élever et les nourrir.
- 4 Mirror Dungeon (donjon miroir)** : Aventure-toi à nouveau dans les donjons que tu as déjà terminés.
- 5 Boutique** : Achète des objets pour la DigiFarm.
- 6 DigiBank** : C'est là que tu stockes tes Digimon. Tu peux y organiser ton groupe, accéder à la Digivolution et la De-Digivolution, et bien plus.

DIGIBANK

Les Digimon obtenus par DigiConversion sont d'abord stockés dans la DigiBank. Tu peux y gérer tes Digimon en les ajoutant à ton groupe, en les envoyant à la DigiFarm et bien plus.



Déplacer les Digimon

Tu peux gérer tes Digimon à l'aide de la DigiBank et d'autres fonctionnalités. Commence par sélectionner le Digimon que tu souhaites déplacer, puis choisis celui que tu veux remplacer. Pour effectuer un déplacement sans remplacement, sélectionne « Empty » (vide).

Party Digimon
(Digimon du groupe)

Comprend les membres de ton groupe de combat et les membres de réserve.

DigiBank

Permet de stocker les Digimon (avec une capacité améliorable jusqu'à 300). Les Digimon y sont placés automatiquement après la DigiConversion.

Farm Islands 1-5

Les zones d'entraînement des Digimon (maximum de cinq). Chaque île peut accueillir jusqu'à 10 Digimon.

Trier (touche OPTIONS)

Appuie sur la touche OPTIONS lorsque la liste des Digimon est affichée dans la DigiBank pour trier la liste. Chaque fois que tu appuies sur la touche OPTIONS, l'ordre de tri change : niveau, usage de mémoire, taux d'analyse, EXP, nom, génération et type.



Mémoire de stockage et usage de mémoire

Le DigiVice contenant les Digimon que tu peux emmener avec toi dispose d'une capacité nommée mémoire de stockage (Party Memory). L'usage de mémoire (Memory Use) total pour tous tes Digimon doit être inférieur à la mémoire de stockage. Comme les Digimon plus puissants utilisent généralement davantage de mémoire, tu ne peux pas en ajouter autant à ton groupe. Tu peux utiliser l'objet Memory UP pour augmenter la mémoire de stockage.

Digivolve/De-Digivolve

Sélectionne le Digimon que tu veux faire digivoler ou dé-digivoler, puis choisis l'un des Digimon qu'il peut devenir.



Digivolution

La Digivolution résulte en une version plus puissante du Digimon. Il repart du niveau 1, mais son niveau maximal et son ABI sont améliorés. Chaque Digimon a plusieurs possibilités de Digivolution : il peut digivoler en n'importe laquelle des formes indiquées sur le tableau de Digivolution, tant que les conditions sont remplies. Il existe également des Digimon qui s'obtiennent en fusionnant deux Digimon grâce à la DNA Digivolution.

De-Digivolution

La De-Digivolution est un processus similaire qui rend le Digimon plus faible, mais améliore son niveau maximal et ses aptitudes, tout en augmentant le paramètre ABI plus que la Digivolution. En plus d'aider à remplir les conditions de Digivolution, l'ABI influe sur les valeurs maximales des paramètres que tu peux développer dans la DigiFarm.

La De-Digivolution crée de nouvelles possibilités de Digivolution !

La De-Digivolution augmente le niveau maximal d'une génération donnée. Elle accroît également l'ABI, qui améliore les valeurs maximales d'autres paramètres. Ce système permet parfois d'obtenir des Digimon dont les conditions de Digivolution n'étaient pas remplies précédemment.



Charger Digimon

Un Digimon peut en absorber d'autres pour gagner de l'EXP. Commence par choisir le Digimon que tu veux renforcer, puis sélectionne les Digimon à absorber (maximum de cinq). Si tu souhaites absorber de 1 à 4 Digimon, fais ton choix et appuie sur la touche  pour les charger.



Plus le niveau et l'ABI des Digimon absorbés sont élevés, plus l'effet sera grand. Attention, les Digimon absorbés disparaîtront définitivement.

DigiConversion

Les Digimon aux données d'analyse (Scan Rate) supérieures ou égales à 100 % peuvent se matérialiser pour se joindre à toi. Le taux d'analyse maximal est de 200 %. Plus ce taux est élevé lors de la DigiConversion, plus l'ABI du Digimon augmentera. Les données utilisées par la DigiConversion reviendront à 0 % et le scan de données pour ce type de Digimon recommencera.



Return to Data (reconvertir en données)

Permet de reconvertir un Digimon matérialisé en données d'analyse. Le Digimon disparaîtra et ses données d'analyse monteront à 100 %. Cette fonction peut être utile lorsque tu n'as plus de place dans ton groupe, ta DigiBank ou ta DigiFarm.



DIGIFARM

Les Digimon qui occupent la DigiFarm gagnent de l'expérience au fil du temps. Tu peux aussi utiliser des actions aux différents effets et nourrir les Digimon pour augmenter leur CAM.



Commandes de la DigiFarm

Touche OPTIONS	Afficher/Masquer les informations
Touches directionnelles/ Joystick gauche →	Zoomer sur un Digimon

Expansion des îles

Il existe deux types d'objets permettant d'augmenter le nombre d'îles et leur capacité.

Kit de développement de ferme

Augmente le nombre d'îles (maximum de cinq). Tu pourras ainsi y placer plus de Digimon.

Plugin d'expansion de la ferme)

Améliore le rang de l'île. Ceci accroît le nombre d'emplacements où placer des produits de la ferme.



Farm Goods (produits de la ferme)

Place ces produits à des endroits spécifiques d'une île. Chaque produit a un certain effet sur les Digimon de l'île.



Actions

Les Digimon des îles peuvent réaliser trois actions différentes : Train (s'entraîner), Develop (concevoir) et Investigate (enquêter). Chaque action prend un certain temps et progresse seulement quand tu joues au jeu. Le temps ne s'écoule pas lorsque l'écran de la DigiFarm est affiché.

S'entraîner

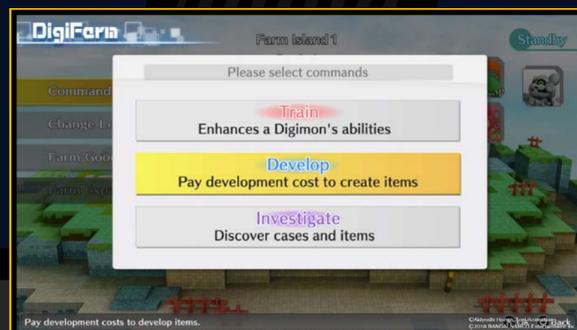
Amélioration des Digimon

Améliore les performances des Digimon en fonction de leur personnalité et du Digimon sélectionné comme leader.

Concevoir

Conception d'objets

Finance les frais de conception avec l'argent de ton portefeuille pour créer des objets. Choisis un Digimon concepteur comme leader et place les produits de la ferme appropriés pour améliorer les résultats.



Enquêter

Découverte d'affaires et d'objets

Permet de découvrir de nouvelles affaires et de nouveaux objets. Choisis un Digimon enquêteur comme leader et place les produits de la ferme appropriés pour améliorer les résultats.

Changer de leader

Les Digimon d'une île ont besoin d'un leader, que tu peux changer à l'aide de la fonction « Change Leader ». La personnalité de ce leader influe sur le résultat de l'entraînement, de la conception et des enquêtes.

Interactions avec les Digimon

Utilise la touche directionnelle droite ou oriente le joystick gauche vers la droite pour choisir le Digimon avec lequel tu veux interagir.



Commandes « DigiFarm » (en zoomant)

Touche OPTIONS	Afficher/Masquer l'interface	Touche △	Stats
Touche L1 / Touche R1 / Touches directionnelles	Changer de Digimon	Touche ×	Nourrir
Touche ○	Retourner à l'entrée de la DigiFarm	Touche □	Changer de nourriture

Appuie sur la touche **×** pour donner à manger au Digimon sélectionné. La Digimeat (digiviande) de base se réapprovisionne progressivement.

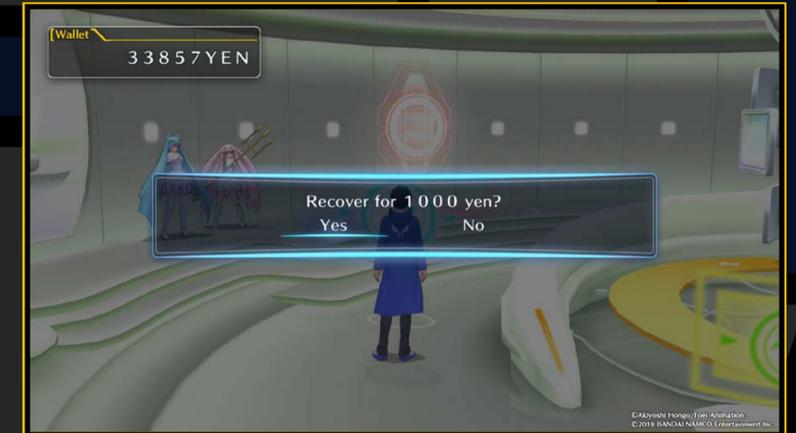
Donjon miroir

Ce système te permet d'utiliser le raccourci de Mirei Mikagura pour retourner dans les donjons que tu as déjà terminés. C'est utile pour accumuler de l'EXP, ainsi que pour obtenir des objets et des données d'analyse.



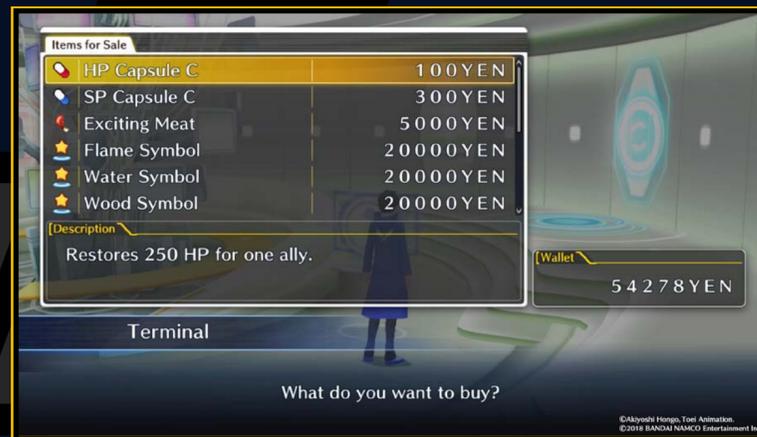
Machine médicale

Soigne tous les Digimon de ton groupe en dépensant l'argent de ton portefeuille.



Boutique

La boutique du DigiLab vend des objets qui ont un effet sur l'EXP, le résultat des ordres, la nourriture des Digimon et les produits de la ferme.



Réseau

Participe à des combats en ligne. Voici les différentes options du menu.

▼ Network Battle (combat en réseau)

Connecte-toi à Internet pour affronter des joueurs du monde entier. Il y a quatre types de combats en réseau.

Combat classé	Bats-toi pour marquer des points.
Combat événement	Les règles changent régulièrement.
Combat personnalisé	Configure tes propres règles.
Boutique à pièces	Échange des pièces contre des avatars, des accessoires et des titres. La sélection change régulièrement.

▼ Combat local

Bats-toi en mode ad hoc. Disponible uniquement sur PlayStation®Vita.

▼ Paramètres joueur

Choisis le titre et l'avatar qui apparaîtront en combat.

▼ Groupes de combat

Configure les Digimon qui participeront aux combats en réseau. Tu peux enregistrer un maximum de six groupes.

Règles des combats classés et événements

Les règles suivantes s'appliquent aux combats classés et événements. Tu ne peux pas choisir de combat si ton usage de mémoire de stockage est supérieur à 100.

- ◆ Tous les Digimon passent au niveau 50.
- ◆ La mémoire de stockage est limitée à 100.
- ◆ Les objets ne sont pas utilisables.
- ◆ Les fuites entraînent une défaite.



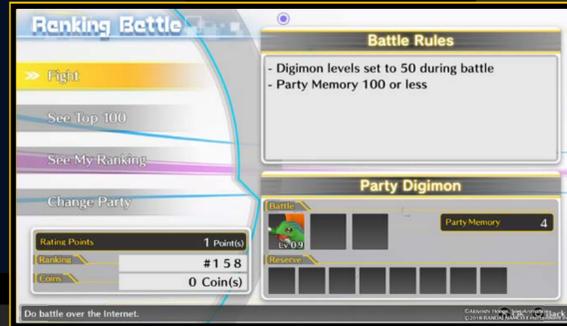
Règles

Les Digimon de ton groupe

Usage de mémoire de stockage

Combat classé

Affronte des joueurs du monde entier pour marquer des points. Tu gagneras des pièces en fonction de ta victoire ou de ta défaite, ainsi que de la force de l'adversaire.



Recherche d'adversaire	Cherche un adversaire à affronter.
Voir top 100	Consulte les ID en ligne et les points des 100 meilleurs joueurs.
Voir mon rang	Affiche les ID en ligne et les points dans un classement de 100 joueurs centré sur ta position.

Classement

En combat classé, la position des joueurs dans le classement dépend du total de points qu'ils ont marqués. Le score de chaque combat est déterminé par ton résultat et celui de l'adversaire.



Points

Mise en relation

1 Recherche d'adversaire

Précise un nombre de points et une fourchette de recherche, puis choisis un adversaire dans les résultats.



2 Recruter un adversaire

Crée un salon pour recruter un adversaire. Lorsqu'un joueur te rejoint, sélectionnez tous les deux « Ready » (prêt) pour commencer le combat.



3 Combat rapide

Trouve un adversaire et bats-toi directement.



4 Affronter un PNJ

Bats-toi contre l'IA. Tu gagneras moins de pièces.

Combat événement

Les combats événements sont régis par des règles spéciales qui changent régulièrement. Par exemple, elles peuvent limiter le niveau des Digimon, leur génération, leur type ou leur attribut. En plus de pièces, tu pourras gagner des accessoires et des titres en fonction de tes performances. Les combats événements se déroulent comme les combats classés.



Combat personnalisé

Ces combats te permettent de déterminer tes propres règles. Tu peux soit créer un salon, soit chercher un salon existant.



▼ Créer un salon

Configure les règles, le commentaire de recrutement et la clé d'accès au salon.

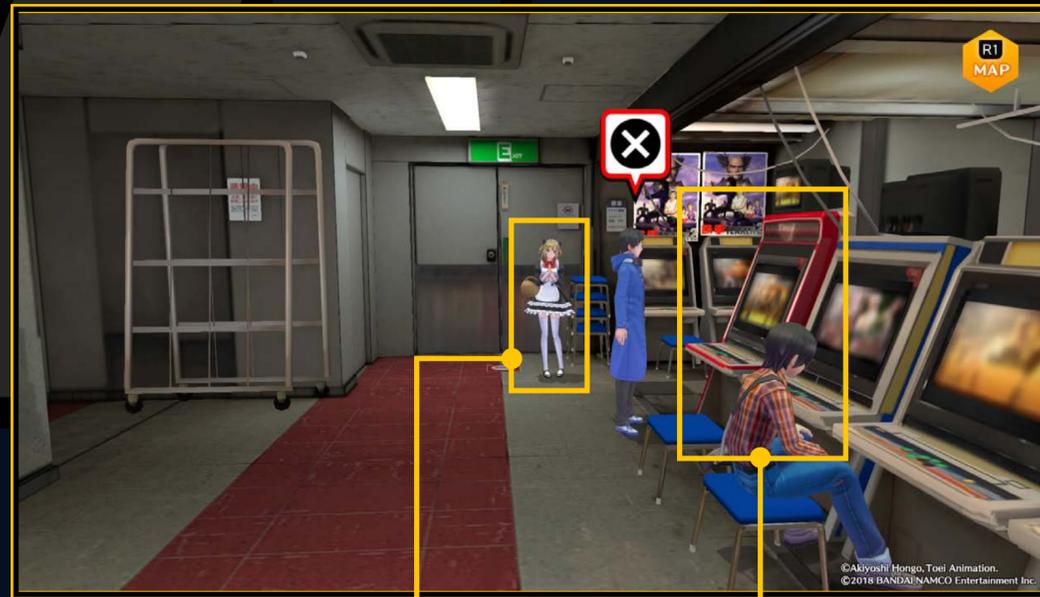


▼ Chercher un salon

Commence par spécifier les critères de recherche (règles, commentaire de recrutement et clé d'accès), puis choisis un salon parmi les résultats. Chaque salon peut accueillir un maximum de huit joueurs. Sélectionne un siège de recrutement (Recruiting) à la table de combat pour affronter le joueur assis en face. Choisis un siège libre (Available) pour configurer les règles de combat, comme le niveau, la mémoire, les améliorations et la musique, puis recrute un adversaire.



Dans la salle d'arcade au 4e étage de Broadway, tu peux participer au tournoi éliminatoire du Colosseum hors ligne avec les Digimon de ton groupe actuel. Approche-toi de la borne rouge et appuie sur la touche  pour accéder au Colosseum hors ligne. Tu peux aussi parler à l'employée pour obtenir des explications.



Employée

Colosseum hors ligne

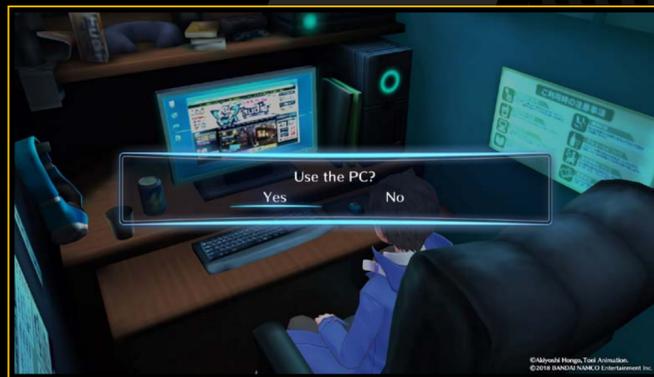
Il y a six épreuves proposant chacune des récompenses incroyables, à commencer par la Bronze Cup (coupe de bronze). Tu dois remporter chaque épreuve pour passer à la suivante.



Remporte les épreuves en atteignant la fin de chaque tournoi éliminatoire. Si tu perds une seule fois, tu devras recommencer le tournoi du début. Tu ne peux pas soigner tes Digimon entre deux manches, mais tu peux utiliser des objets en combat.



Examine les PC situés à des endroits-clés dans Hacker's Memory pour utiliser diverses fonctionnalités. Tu débloqueras de nouvelles fonctionnalités au fil de l'histoire.



► **Menu des PC**

BBS (forum)	Affiche l'écran des affaires.
EDEN	Accède à EDEN.
DigiMarket	Achète des Digimon.
Hacker's Memory	Consulte les souvenirs des hackers.
DigiLab	Accède au DigiLab.

DigiMarket

Le DigiMarket est un marché tenu par des hackers où tu peux acheter des Digimon. Appuie sur la touche **△** pour afficher les stats du Digimon sélectionné. Les Digimon achetés ici sont envoyés à la DigiBank.



Hacker's Memory

Analyse et parcours les données mémorielles, nommées « Hacker's Memories » (souvenirs de hackers), obtenues au cours de ton aventure pour découvrir des informations sur les secrets de l'histoire.



Tu peux accepter des affaires en consultant le forum depuis un PC dans Hacker's Memory ou le tableau de l'agence de détectives dans Cyber Sleuth. Sélectionne simplement l'affaire qui t'intéresse et mets-toi au travail. Après avoir résolu une affaire, accède de nouveau au forum ou au tableau pour recevoir une récompense.

Sélectionne une affaire pour afficher ses détails. Tu ne peux accepter qu'une seule affaire à la fois. Si tu veux enquêter sur une nouvelle affaire, termine ou interromps celle sur laquelle tu travailles actuellement. Tu pourras ensuite sélectionner l'affaire interrompue pour la reprendre là où tu t'étais arrêté.



► Bases des affaires

Difficulté	Le niveau de difficulté de l'affaire.
Client	Le nom du client qui propose l'affaire et l'endroit où il se trouve.
Détails	Des informations sur l'affaire.

Tu peux consulter les détails de l'affaire en cours dans le menu « Player » (joueur) du Digivice.



Types d'affaires

Le type d'affaire est représenté par la couleur de l'onglet. Les affaires importantes, indiquées en rouge, rapportent généralement de meilleures récompenses. Il vaut mieux les résoudre en premier.

Rouge	Affaire importante qui permet de faire progresser l'histoire
Bleu/Jaune	Affaire normale
Vert	Affaire provenant de la DigiFarm

▼ EDEN

Le plus grand cyberspace au monde, géré par Kamishiro Enterprises. On l'appelle également le « réseau EDEN ». Les utilisateurs se connectent au monde virtuel et y évoluent par l'intermédiaire d'avatars qui reproduisent leur apparence réelle. Cette technologie de réalité virtuelle à la pointe du progrès permet aux utilisateurs de profiter d'une grande variété de services : boutiques, divertissement, et même transactions commerciales et procédures administratives.

▼ Syndrome d'EDEN

Les personnes atteintes de cette maladie rare perdent connaissance et dépérissent tout en restant connectées à EDEN. Des institutions médicales spécialisées tentent de mettre au point un traitement, mais jusqu'ici, leurs recherches n'ont réussi qu'à prolonger la vie des patients. Aucune victime ne s'est jamais remise de cette maladie dont la cause est toujours inconnue.

▼ Point EDEN

Un point d'accès permettant de se connecter à EDEN depuis le monde réel. Kamishiro Enterprises, l'entreprise qui gère EDEN, en a installé partout dans la ville.

▼ Kamishiro Enterprises

Une entreprise de renommée mondiale, responsable de la conception et de la gestion du réseau EDEN. Profitant d'un monopole sur de nombreuses technologies de pointe dans le domaine des cyberservices, elle est toujours à l'avant-garde de l'industrie. Son slogan : « Un réseau humain qui connecte le monde à l'avenir ».

▼ Kowloon

Les hackers se rassemblent dans cette zone dangereuse d'EDEN où rôdent les virus sous leur forme matérialisée. On dit que Kowloon est né de l'accumulation de débris de données dérivant dans le réseau, mais personne ne connaît la vérité.

▼ Données mentales

Les données de l'esprit humain qui ont été chargées dans le cyberspace. Elles seraient intégrées au système d'avatar d'EDEN, mais aucun détail n'a été dévoilé sur cette technologie.

▼ Pillage de compte

Ce terme désigne le vol des informations de compte des utilisateurs d'EDEN par des hackers malveillants. Dans le monde moderne connecté, ce compte est une forme d'identification. Ceux qui perdent leur compte deviennent des individus suspects qui sont presque traités comme des criminels.

▼ Digivice

Un appareil mobile sophistiqué que l'on peut personnaliser en installant des applications pour disposer de nouvelles fonctions. Ces appareils se présentent sous de nombreuses formes, comme des smartphones, des tablettes, des lunettes et des bracelets. L'application de gestion de compte EDEN est installée par défaut et permet de se connecter à EDEN.

▼ Ondes numériques

Ce terme désigne le flux d'énergie qui transporte et conserve les informations numériques. Ces ondes sont utilisées par diverses technologies de numérisation. Cependant, comme elles proviennent d'une dimension supérieure, leur fonctionnement n'est pas encore très bien compris par la science moderne. Malgré leur nom d'ondes, il pourrait aussi s'agir de particules. Les entreprises rivalisent pour mettre au point une technologie qui leur permettra d'exploiter cette énergie dans le but de créer des mondes virtuels encore plus révolutionnaires.

▼ Déphasage numérique

Un phénomène qui transforme partiellement le monde réel en cyberspace. Causé par des anomalies des ondes numériques, il entraîne d'étranges incidents qui reflètent fortement l'énergie résiduelle des lieux et des individus. La plupart des gens emploient simplement le terme de « phénomène mystérieux ». Les récits de ces étranges événements qui existent depuis des temps reculés se transmettent de génération en génération sous forme de mythes, d'histoires de fantômes et de légendes urbaines. Des phénomènes de ce genre pourraient très bien se produire quelque part en ce moment même.

▼ Hacker

Ce terme désigne de manière générale les individus qui utilisent des programmes Digimon afin de pratiquer le piratage informatique dans le cyberspace. Il y a de nombreux types de hackers, des criminels aux des activistes qui cherchent à révéler les fraudes des grandes entreprises. Certains préfèrent agir seuls, tandis que d'autres forment des équipes.

▼ Mr. Navit

La mascotte d'EDEN qui joue le rôle de guide du réseau depuis son inauguration. D'après la rumeur, l'un des développeurs d'EDEN lui aurait donné la voix de sa fille adorée.

▼ Programmes Digimon

Des virus spéciaux utilisés par les hackers. Dotés d'une intelligence artificielle avancée, ils sont capables d'évoluer en mettant à profit leur environnement et leurs expériences pour apprendre. En raison de leur apparence lorsqu'ils se matérialisent, on leur a donné le nom de Digital Monsters (abrégé en « Digimon »).

▼ Programme malveillant

Des virus spéciaux créés par les hackers en modifiant les programmes Digimon. Comme ils sont principalement employés dans le but de rassembler des informations et d'espionner les gens, les Digimon de petite taille sont privilégiés pour ce rôle.